

Skrevet og illustreret af
Lasse Uggerhøj Johansen
I tiden 2020 - 2026

:Indholdsfortegnelse:

Regler og råd.....	side 3
Karakterskaber.....	side 12
Spillet begynder.....	side 15

Nålbjerg.....	side 16
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 i nålskov.....	side 29
Natte i den forkullede skov.....	side 49
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

Malmudvinding.....	side 43
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



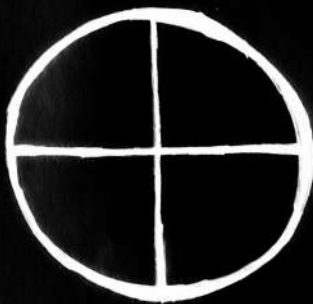
:Regler og Råd:

Alt du har brug for er: **papirer, blyant, viskelæder,**
1 terning med 6 sider og en lille **mønt**.

Spillet kan spilles **alene** men også med **venner**.

Hver spiller får inden starten af spillet, en karakter.
som du skaber på side **12, 13 og 14**.

Hver **karakter** har et papir, hvor man skriver øverst oppe,
navnet på sin karakter, som man selv finder på.



Under navnet skriver man: **Vækst: 7**

HP: 7

Værn:

Skade:

Rustning:

Undvig:

Sygdom:

Jo længere du spiller, jo bedre point får du.

Måske.

Vækst og Helbred: Du starter med 7 vækst og 7 helbred/hp. De er to sider af samme mønt. Vækst er "max hp", loftet for hvor meget helbred du kan have.

Værn: er afgjort af dit varme tøj. Især om natten vil der nemlig være frost point. Det fungerer således: 7frost falder denne nat. Du har en trøje på og trøjen har 4Værn. 7frost minus 4værn = 3. De tal man får herfra er sygdoms point. Man skriver dem ned som: sygdom: III

Skade: afgør hvor kampdygtig du er. Når du finder et våben kan du skrive: Økse: +3skade. Når du angriber, kaster du terning. Den viser 6. Lig dem sammen. Du gør 9 skade i alt og fjenden mister 9hp.

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

Undvigelse: kan bruges til at undgå skade som du ellers ville have taget. Man kan få disse point ved at bruge et skjold eller lære kamp teknik. Man skal kaste højere end den skade man lige har modtaget. Man ligger blot sine undvigelses point oveni det man kaster. Det det.

Sygdom: For hvert sygdoms point du har over det 5'te, vil du miste 1 skade. For hver over det 10'ende, vil du miste 1hp og 1 skade. For hver over det 15'ende, vil du miste 1 vækst, 1hp og 1 skade

Kundskab: Kundskabs point er et begrænset antal af muligheder som du starter med. 3 nøje udvalgte valg man skal tage.

Enespil og Fællespil: Den eneste forskel der er, er at i fællespil er karakter for alvor døde, men i enespil der vågner man op igen den forrige morgen, i stedet for at miste karakteren. Ellers Når man aldrig til vejs ende. I fællespil der har de hinandens hjælp.



:Våben Kundskab:

Sværdparering: Et dyrt våben der viser status og magt.

Denne kundskab giver muligheden for at undvige angreb, og parere dem med klingen. Med denne kundskab kan du bruge dit sværds skades point som undvigelses point.

Øksehugger: Et praktisk og hårdslående våben, især mod fjender med rustning.

Når du kaster 6 går øksen lige igennem alle fjendens rustning point.

Pileregner: Et fornemt våben der udviser snilde og kløgt. Buens fordel er at

man altid får lov at angribe først, og derudover kan skyde igen hvis man kaster 6.

Spydkast: Et velanset våben som udstråler din jarls velstand og støtte.

Fordelen ved spyd er at når man kaster det, udgør det to gange så meget skade.

Køllelammer: et tungt og brutalt våben som lammer fjenden når du kaster 6.

Så kan fjenden ikke angribe på deres næste tur.

Knivstik: med knivstik som kundskab kan dine angreb med kniven aldrig undviges.

Atgeir: Dette våben er en blanding mellem et spyd og en økse. Den har ikke

sin egen ene kundskab, men benytter sig af både spydkast og øksehug 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. Runestave gives af vætterne og har en sejd hver.

Skriv note: brug side 395 hvis du bruger magi



:Skæbnedage:

Disse bruges ikke ved dit første spil. De er for erfarne spillere.
Når døgtælleren opfylder dagene herunder, da går man til den nedskrevne side.

På den 33. dag vil et stort slag finde sted (skriv note: side 387).

På den 77. dag vil pagten æres (skriv note: side 388).

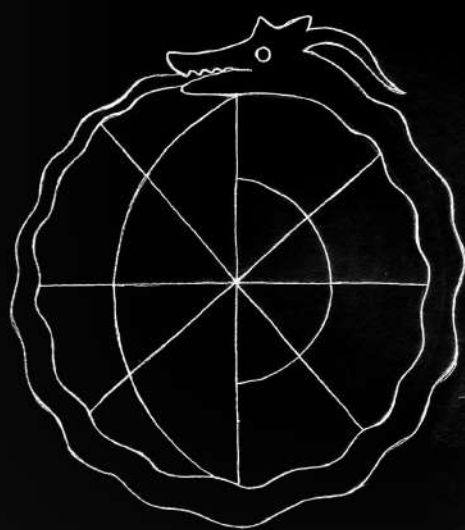
På den 111. dag slutter spillet (skriv note: side 378).

Respekt: Hver by har et forhold til Nålbjerg. Indret et lille område i dine noter, hvor hver by's forhold til Nålbjerg kan skrives ned med respekt point. Dette er vigtigt op til den 33' te dag. Her er byernes forhold til hinanden fra spillets start. Skriv dem ned: **Ladstrav:** +3respekt / **Gærbæk:** 0respekt / **Jølsø:** -1respekt
Rimhøj: +1respekt / **Lindeby:** 0respekt / **Ødengaard:** +7respekt

Kamp: Tag et nyt stykke papir. Dette er dit kamp ark.
Når du ankommer til en kamp side: skriv fjendens navn og HP øverst.
Fjenden starter altid. Så kaster man terning, det vælger fjendens angreb.
Så er det din tur og derefter fjendens igen.
Når kampen er færdig går man til nederlag eller sejr.
Inventar: er ting som fjenden har. Dem må du tage hvis du sejrer.

Flugt: Man behøver ikke at kæmpe i en kamp. Man kan vælge at flygte og redde sit liv. Det man gør er at man finder fjendens flugt point. Det står på kamp siden. Så skal man kaste højere end de har flugts point. Ikke det samme. Men højere. Men hvis du kaster for lavt, så angriber fjenden dig igen.

Magisk skade: går uhindret igennem almindelige rustnings point, mens magisk rustning beskytter mod både almindelig og magisk skade.



2000 1000
1000 1000
1000 1000

:Soluret:

Den runde ting med dragen omkring på side 8, det er **soluret**.
Lig mønten øverst foroven på dagens første felt, når du starter spillet.
For hver side som spilles, ryk da mønten et felt rundt med uret.

Et felt på soluret hedder en stund. De 4 stunde til højre foregår om dagen, de 4 stunde til venstre er natten. Når man når den nederste stund venstre, så er det nat. Find Nattesiden. Kast. Sov. Forsæt næste dag.

Nattesider: Forskellige områder har hver deres natte side.

På en natteside forklares der hvad der sker om natten, hvor koldt det bliver og andet. De står i indholdsfortegnelsen. Det er bedst hvis man tager et billede af dem til nemt at kunne finde dem senere. De bruges ofte. Hver nat får man +1 vækst og +1 sygdom og +1 til døgentælleren, men kun hvis man sover.

Følgere: Du kan opleve at en af verdens karakterer vil vælge at følge dig. Skriv blot deres point ned og tildel dem ugunst. Følgere kan ikke få mere vækst end de allerede har.

Flere Følgere: Hvis du har en følger iforvejen: og en ny følger vil tage med. Så skal du kaste terning for at se om de to følgere kan overleve med hinanden. Det er ikke sikkert at de er gode venner. Nogle følgere er allerede venner og behøver ikke et kast. Eks: Nålbjerg's hunde.

Vend tilbage hertil og kast for at få flere følgere.

1/2: Den forrige og den nye følger kommer op og slås over en uenighed: kast til en er død.

3/4: Din forrige følger ser at du afviger for langt fra den vej i valgte at gå sammen. Den forrige følger tager afsked og forlader følget.

5/6: Følgerne acceptere hinanden.

:Ugunst - Gudernes Vilje:

For at simulere **gudernes vilje** og verdens tilfældighed, deler man ugunst point lige op imellem alle karakterer og følgere. Når fjender angriber og det går ud over en tilfældig. Da vil der stå (ugunst). Så kaster du og da vil en **tilfældig** karakter vil modtage angrebet.

Opdel karaktererne i terningens kast.
Hvis man har 2 karakterer: **1/3 4/6**

Hvis man har 3 karakterer: **1/2 3/4 5/6**

Hvis man har 4 karakterer: **1 2 3 4 5/6: kast igen**

Sprog: 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. Hvis der blot står "side x" tæller det som "gå til side x".

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

Fælles spil: Sidernes overskrifter læses ikke højt, de hjælper dig blot med navigation. Påmind spillerne at alle handlinger skal gå igennem spilmesteren. Rytmen er at de fortæller hvad de gerne vil gøre også kaster man om hvorvidt det er muligt og hvordan det går, alt afhængigt af hvor de er og hvilke fordele eller ulemper det sted og tid må have.

Det Interaktive element: Improviser løs for at lade spillerne bruge hvad der er til dets fulde potentiale. Jo værre handlinger og beslutninger som spillerne træffer, jo sjovere kan det blive. Giv dem bare lidt mere ugunst for at straffe, hvis især en enkelt opfører sig ondt.

Ånden ved Holdspil: Det er vigtigt at kaste bolden videre fra en spiller til en anden, især når en spiller foretager en handling som reelt set tager tid at udføre. Giv turen videre med retfærdige mellemrum så det føles som om at alting sker på nogenlunde samme tid.

Fællespils Tid: For hver spiller ved bordet, tillades der 1 side for hver stund. Jo flere spillere, des flere sider for hver stund kan spilles, før tiden går. Ellers så når hver karakter ikke at gøre noget på en dag før det allerede er nat igen.

Gentagne Kampe: alle fjender uden navn, er kampe som man skal igennem hver gang man kommer til kampsiden, mens alle fjender som har et egennavn, forbliver døde.

Spillet begynder: Det var reglerne.
Det bliver forklaret hen af vejen inde i spillet.
Du er nu klar til endnu et eventyr.

Enespil: side 12

Fællespil: side 13

:Skæbnestund:

På natten hvor du bliver født, kommer der en mystisk skikkelse
til bjerget, din hjemstavn. Et kutteklædt lille væsen, finurligt og varsomt.
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,
Da når du lider nederlag, vågner du op.
Det var blot et mareridt. Det skete aldrig.
Du er tilbage forrige morgen, og har drømt dig
en varsels drøm. Glem den ikke.

Den mystiske lille skikkelse vandrer atter bort
ud i natten, og blev aldrig set igen.

Gå til side 13



:Karakterskaber:

Du starter med 7vækst og 7hp.
:kast for et udseende:

1. **Højde:** Din karakter er lang og får +1 skade og +1 flugt
2. **Lav:** Din karakter er kort og får +1 undvigelse
3. **Smal:** Din karakter er tynd og får +1 flugt
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 endnu en kundskabs mulighed.



:Kast for at modtage et navn og start inventar:
Gå derefter til side 14

(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: **Nedirdatter:** 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, blåt uldsjal, ravhalskæde, sølvring, og en gylden broche (+5værn)

:Skæbnevalg:

(Kun for fællespil)

Lad hver en spiller vælge sig ét eller flere lod i livet,
eller undlad og vent på noget bedre.

Sværdparering, Øksehugger, Køllelammer
og **Knivstik**: alle på side 21

Spydkast på side 25, og **Pileregn** på side 20

Vælg, og skriv dit valg i en af de tre kundskabs pladser.
Gå til de angivne sider for at blive undervist deri.

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 bjergskrånningen 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,

Mens de bliver holdt nøje øje med af Olevars tre hunde.

Højre Langhus: **side 17**

Venstre Langhus: **side 19**

Nålbjerg Port: **side 23**

Jarlens Bjerghal: **side 30**

Græssende Geder: **side 26** øverst

Hyrdende Hunde: **side 26** nederst

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 18*

*Tal med **Fyren** der ligger og sover: 22*

***Forlad** langhuset: side 16*

: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: 3stk saltet gedekød: +2hp hver

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

Forberedning og Ildtænding.

Med Forberedning;

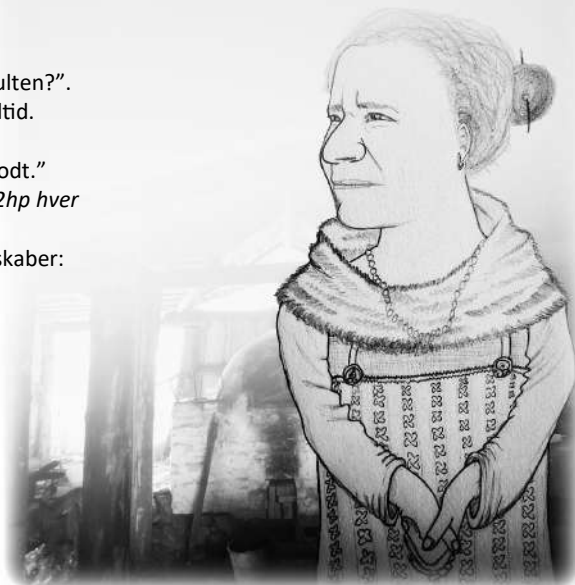
kan du fordoble effekten af mad og drikke,
ved at tilberede dem sammen over en ild.

Med Ildtænding;

kan du lave bål (+10værn / +1hp til alle),
og lave fakler at tage med. De forbedrer
kast når man færdes i mørke.

Et go fif: Men du kan kun have med dig
i din inventar, nok brænde til et enkelt bål.

Forlad: side 16



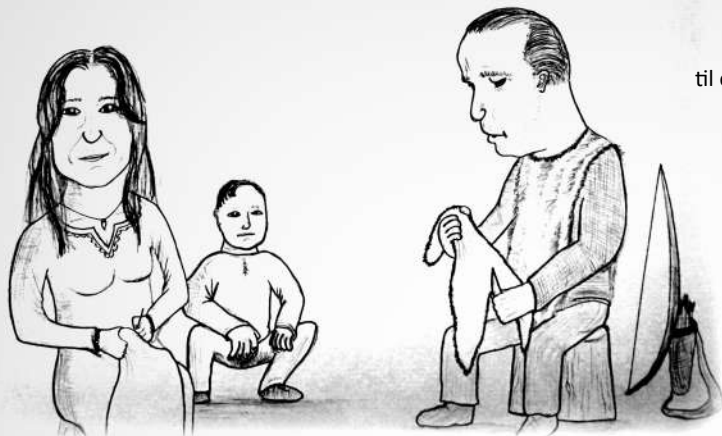
:Forråds-kammer - Gamle Gunhild:

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)

Min kære, skal jeg lære dig
at **stikke med kniv**? Side 20 nederst
Forlad: side 16





: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 21

Gå ud af huset: side 16

:Bueskydning:

Hvis bue og pil er dit kald i livet så hør efter.

Så lærer jeg dig hermed denne kundskab: **Pileregner**

Du øver dagen lang, at skyde til måls.

Som bueskytte får du altid lov til at angribe først, og når man kaster 6 får man endnu et skud.

For at udregne skade, tager du buens, pilens og dit terninge kasts skades point hver især og ligger sammen.

Så har du det endelige antal skade.

Hvis fjenden har rustning, bliver du dog nødt til at trække rustnings point fra, hvor meget hp fjenden faktisk mister.

Efter hvert skud, mister du en pil.

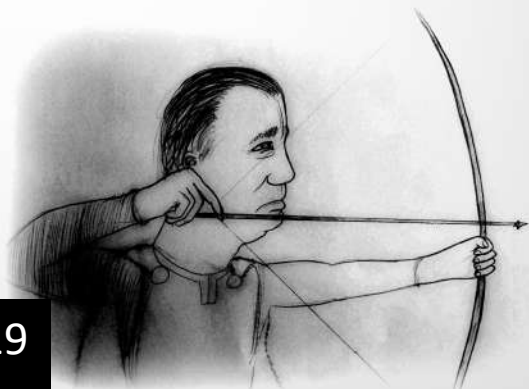
Så hav altid koggeret fuldt, eller en nødløsning i tilfælde.

Derefter forærer Sølling dig denne bue:

Asketræs Bue: +0skade

og et kogger **10 spidse træ pile: +0skade.**

Held og lykke, du lille: gå tilbage til side 16



:Sværdparering:

Jarlen rejser sig med sit sværd i hånd og slår den flade side af sværdet mod dit hoved. Så lad gå. Han smider dig et træsværd (-3skade) på gulvet foran dig. "Med denne kundskab kan du bruge sværdets skades point som **undvigelses point**. Så hvis du prøver at parere et angreb som skader -1hp, så skal du kaste 4 med dette sværd. Skriv under kundskab: **sværdparering (sværds skade = undvigelse)**. Skrid så afsted: side 29

:Øksehugger:

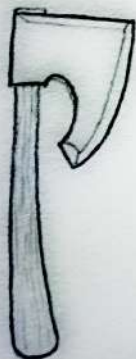
Med denne kundskab kan du hugge igennem fjenders rustnings point. Skriv under kundskab: **Øksehugger: overser rustnings point**
Ingsul giver dig en Bronze Økse (+1skade). Sammen hugger I træ den halve dag. Han lærer dig gode dybe hug. Held og lykke: side 25

:Køllelammer:

"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. Du kan bare smadre løs!" Skriv kundskab: **Køllesmadder (kast 6 for lammer, kræver højere hp end fjenden)**. Manden giver dig en tyk gren og kalder det en: Træ kølle (-1skade)
Så ligger han sig og snorker videre: side 22

:Knivstik:

Gunhild lærer dig hvordan du får kniven omme bag din fjendes undvigelses point. Hun viser dig en hastig og voldsom kniv teknik. Skriv kundskab: **Knivstik (kan ikke undviges)**
Så giver hun dig en lille skarp sten at bruge som en kniv: -2skade / side 18



:De Ældste – Eir og Dagny:

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 guld mønt.
Dermed er **1 guld mønt** 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. Det prutter prisen
ned med en tredjedel i en handel, hvis man kaster 6.

Forlad: side 16



: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.

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

30vækst: +1 kundskabs mulighed

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 20



: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 24 nederst / Tal med **Gidir**: side 25 øverst

Tal med **Ingsulle**: side 25 nederst / Nålbjergs midte: side 16

Kæl for hundene: side 26 nederst

Forlad Nålbjerg:

Du træder ud af porten

og står på det lille bjergs skråning: side 38

:Ymla Jarlsviv:

Vel mødt. Hvis der er noget du mangler
så sig endelig til, kære barnlil.

Ymla forærer dig: kast 1 gang for antal guldmønter:
Side 26



:Vagten Lavan:

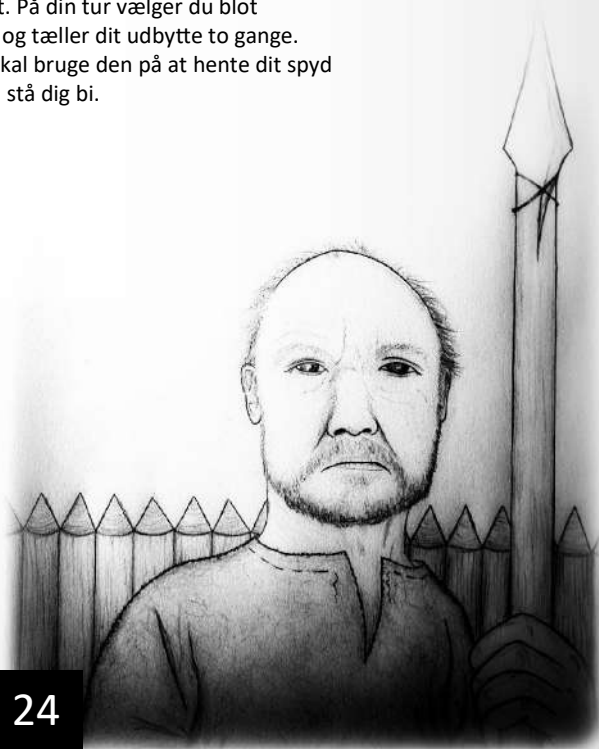
Han peger på dig med sit spyd: Hvis du nu tager spydkast som en kundskab
så kan du spidde folk helt til døds. Det er enkelt. På din tur vælger du blot
at du vil benytte spydkast. Så kaster du terning og tæller dit udbytte to gange.
Men din næste tur kan du ikke angribe, da du skal bruge den på at hente dit spyd
tilbage. Så brug spydkastet med kløgt og det vil stå dig bi.

Lavan tager et skjold op og siger:
Tag dette skjold med, om du vil.

For at **undvige** med enten et skjold,
sværd eller begge på en gang, skal
man blot kunne kaste mere "**undvigelse**"
end **skaden** man 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.
Gå til side 23



: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"

Bronzespyd: +2skade
Træskjold: +3undvigelse
Sandaler: +1frostværn

Gå tilbage til porten: side 23



:Smeden Ingsulle:

Ingsulle peger på dig og taler: "Barnlille, er du nervøs? Han smutter dig en bronze mønt.

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 20
Gå tilbage til porten: side 23





:Nålbjergs Ged:

Kun en enkelt ged lader til at være interesseret i at snakke med dig. Den gumler løs på urter og græs som den finder.

Gå tilbage: side 16

Geden følger dig nu: 5hp / 14værn / -5skade
Geden har til dig, hver solnedgang,
1 slurk frisk gedemælk (+1hp)

Men hver gang du finder urter eller svampe i naturen, så æder geden én af dem.

Slagt geden: +7 stykker gedekød (+2hp hver)
Forudover denne ged, er der 9 andre geder i Nålbjerg.
Men din familie bliver meget sur på dig hvis du tager mere end én ged.

:Nålbjergs Hunde:

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

Gå tilbage: side 16

eller giv et stykke kød: skriv hunden op på gunst arket

3 Hunde: 5hp / -1skade / 11 værns (hver)

I en kamp angriber de efter dig på din tur
Hvis de dør er det endeligt.



:Kamp mod Jarl Olevar:

55hp / 9 undvigelse med sværdet / 4 flugt

- 1: Jarlen rister en magtfuld glødende rune i jorden som forhindrer al sejd i tre ture.
- 2: Jarlen farer frem mod (ugunst) og spidder dig med sit sværd: -14hp
- 3: Jarlen påkalder, på mystisk vis, en altdækkende tåge: -3hp og -3skade til alle
- 4: Jarlen hugger hans tunge sværd lige ned i (ugunst): -16hp
- 5: Jarlen tager et reb og kaster det om (ugunst) som fanges og uskadeliggøres.
Kræver 3 skade fra en anden karakter at skære rebet op. Tager en tur at udføre.

6: Jarl Olevar kaster sit sværd mod (ugunst) -18hp. Sværdet flyver igennem luften og gennemborer dernæst (ugunst): -18hp. Så vender det selv tilbage til Jarlen.

Nederlag: Din gamle jarl ser dig koldt i dine øjne mens alting bliver sort: du er død

Sejr: Din gamle jarl, blødende på jorden, er ikke mere.
Du er nu den nye retmæssige jarl af Nålbjerg.
Ymla fælder en tåre og begiver sig afsted,
og bærer Olevars lig med sig: side 16

Inventar: Olevars sværd: +9skade
rammer to fjender når det kastes
og vender selv tilbage.

Mjølner amulet: +3skade
Skindbuks: +5værn
Bæltespænde af guld: 9 guld værd

Når Jarlen har under 25hp:
kast for hver tur

1/3: Ymla Jarlsviv bringer
Olevar en tår mjød: +7hp

4/6: Ymla Jarlsviv stikker en
kniv i ryggen på (ugunst) -7hp

Ymla Jarlsviv:
24hp / 33magisk rustning



: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: +3hp. 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 Ødengård. 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 eheste 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 bespist. Da trødsede 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 28

: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.
+1 til døgentælleren. Vend nu tilbage til den side hvorfra du kom.

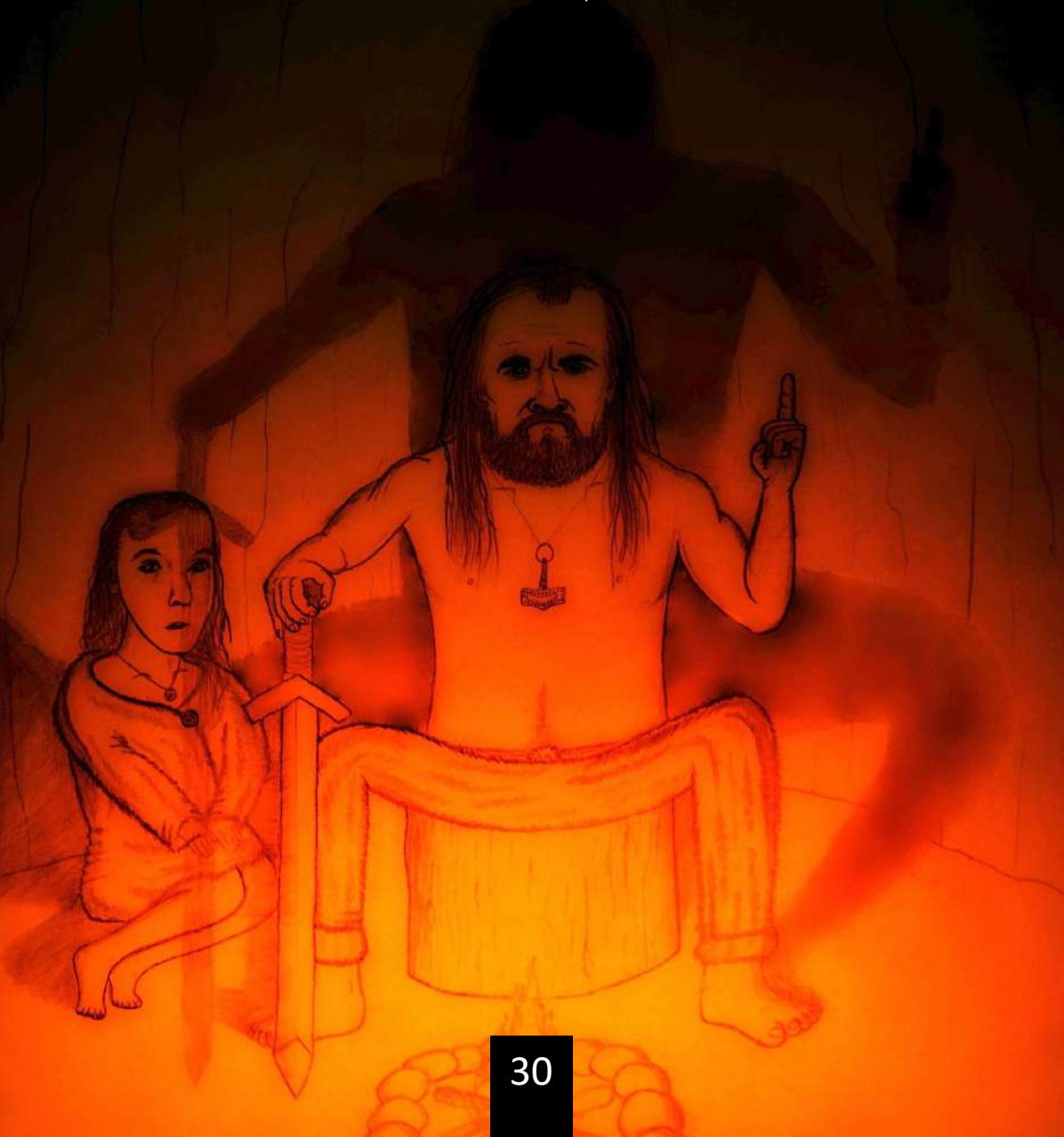
:Olevars Bjerghal:

Du træder i den lange bjerghal, stille, tør og soden. Lange borde strækkes, hvor ingen gæster sidder, ved den lune ild. Jarlen på hans klippesæde, med det tunge sværd, og hans viv ved hans side, taler han 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 20

Tal med Ymla Jarlsviv: side 24 øverst

Udfordr Jarlen til kamp: side 27



1: Ødenborg: den rige højborg mod nord. Fire dages trav mod nord det tager, hvor brusende floder findes. Over golve sletter findes den gode borg. Det er min gamle hjemstavn og mit ophav. Vores bedste frænder er de, i Jarl Tjalfes borg.

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. Et varsomt folk, forsigtige, naive og overtroiske.

3: Ladstrav: Det gode søfolk som bor i strandens sand. Én dags trav mod vest ligger Ladstrav. De sejler ofte vidt i gode tjærede skibe og når langt til fremmed kyst. Bringer rigdom og goder med tilbage. Flittigt de gør deres arbejde. Et stabilt venskab vi har længe haft med dem.

4: 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.

5: Jølsø: Et barsk folk som bor ved bjerget Snuglets fod. Et frygtsomt ry de har sig spredt, en god ven at sig have. To dages trav nordøst, det er hvor de findes. Sejrende krigere på valen. De har deres lod i livet at bære. Tag dig i agt for dem. Jarl Agsir kan være en rigtig sten i hjulet.

6: Lindeby: den trivende handelsstad på den anden side af fjorden. Mod sydøst er hvor jarl Koldben 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 Nålbergers tapre ungdom! Kæmper at blive.
Må jeres livstråde være vel spundne!” side 16

: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. Lang
var vejen som jeg gik. Nu vil jeg da vide
om du har en slurk til mig?"

Ingen slurk gives: Ja så farvel du: side 39

Hvis Gavnraad gives 1 slurk:

"Tak skal du have for din hjælp."

Han forærer dig en halskæde hvori
et guldbelagt sneglehus hænger og
dingler: *+1 vækst om natten.*

Gavnraad trasker da videre
og er væk: *side 39*



:Mødet med Skjalden Joke:

Den kutteklædte taler til dig med sin pivende stemme:
"Vel mødt. Jeg er Joke af Lindeby, blot en omvandrende skjald
i søgen efter gamle sagn. Men jeg fryser for meget til at vandre hen hvor jeg skal.
Har du plads til mig ved en ild for en nat?"

Ingen ild:

"Nidding!" Joke vandrer bort: *side 39*

Joke varmer sig om ilden:

Joke sætter sig og 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.
...Joke 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 omtåget 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:

"Hil! 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:

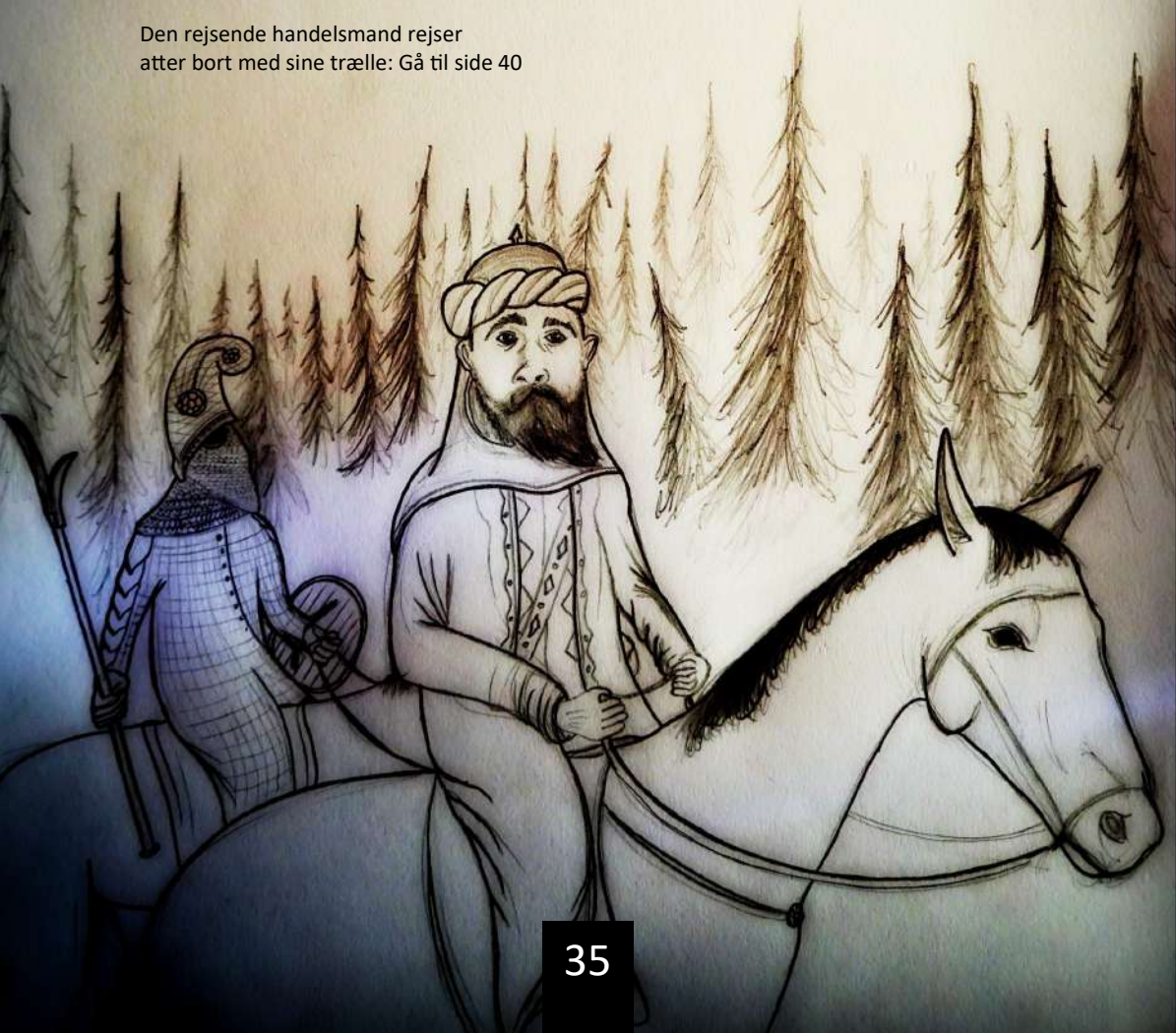
Kaffebønner (7 slurke: +1skade / +1flugt / varer kun en stund)

Og 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 læsser det af over dig: -12hp
- 4: Kæmpen løfter sin store fod og tramper den uvidende ned over dig: -32hp
- 5: Kæmpen renser næsen og drysser 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 højest: 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 fnysrer. "Bliv hjemme!" hvisker han.

Vætten vralter videre og forsvinder tilbage ind i hans verde: **side 39**



: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: **side 39**



:Nålbjerg Port:

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
Vend tilbage til din hjemstavn: side 24 / eller gå rundt om det lille bjerg: side 43



: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 mod nordvest.

En gravhøj står ved et lille bjerg mod øst.

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

Du nærmer dig gravhøjen: side 42

:Det Sorte Skovbryn:

Et sort skovbryn ligger som mur rundt om engen mod vest.
Græsengen strækker sig fladt mod øst.

Kast 1 gang for at gå frem:

- 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
Gå mod græsengen: side 39

: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: nederst
Forsæt langs stien: side 49
Eller gå mod Nålbjerg: side 38



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: øverst
Kravl længere ind: side 44

Du går frem mod gravhøjen for foden af det lille hjemstavns bjerg. Et onskabsfuldt kald runger igennem luften fra langt langt væk. Hænder graver sig op af mulden, med hvide opspilede øjne og munde. Fulde af jord, rejser de levende døde sig for at tage hævn!

:Kamp mod Hævgerrige Drauger:

Kast 3 gange for antal drauger / 3hp hver / 1 flugt

- 1: Draugeren vralter frem og vrisser: "Neeeej! Neeeej! Neeeej!"
- 2: Draugeren vralter langsomt frem mens insekter falder ud af dens mund
- 3: Draugeren river sig selv i stykker og blottet sine formuldende ribben: -1hp
- 4: Draugeren spidder sin flade hånd igennem maven på (ugunst) -3hp
- 5: Draugeren tager fat i (ugunst), åbner din mund og gylper slam ned: +9 sygdom
- 6: Draugeren tager fat om hovedet på (ugunst) og vrider det om med styrke: -7hp

Nederlag: Draugerne slurper dit rå kød fra dine blodige brækkede knogler: du er død

Sejr: Den levende døde drauger falder sammen og kan endelig hvile: side 38



:Rundt Om Det Lille Bjerg:

I skyggen af Nålbjergs lille tinde går du rundt om det lille bjerg.
:Kast 1 gang for at lede rundt om bjerget / eller gå tilbage til porten: side 38

- 1: Du finder en bunke stor mørk slagge. Affald fra smedens malm udvinding.
- 2: Du finder en stor bunke gedeknogler fra tidligere gilder. *Skjult deri: 1 guldmønt*
- 3: Du finder en kreds 7 grønne svampe som gror på skråningen (+3skade kortvarigt)
- 4: Du finder en velduftende lysende blå urt som gror på skråningen (-9sygdom)
- 5: Du finder en stor bunke menneske knogler og kranier. *Skjult deri: 2 guldmønter*
- 6: Du finder i et buskads en lille læderpung med x antal guldmønter: kast 3 gange

:Jernmalmudvinding:

Kun for fællespil: Denne halv side kan bruges til et hvert tidspunkt når malm udvinding forsøges.
Det kan gøres ved ethvert bjerg en enhver flod eller sump. Malmen skal derefter smeltes om i en skaktovn hos en erfaren smed. At udvinde malm kræver egnet værktøj.

Kast for at grave efter malm.

- 1/4: Du graver løs den halve dag. Ingen malm er her at finde.
- 5: Du graver løs og finder bitte små skinnende korn i en klump jord: +1 jernmalm
- 6: Du graver løs den halve dag og finder en stor klump malm: +9 jernmalm

:Skaktovns Omsmeltnings:

Malmen lægges i bunden af skaktovnen mens brænde bliver tilføjet og ilden plejet i to døgn. Kast for hvordan omsmeltnings er gået.

- 1/2: Det gik ringe. En fjerdedel af malmen er blevet til rent jern.
- 3/4: Det gik nogenlunde. En tredjedel af malmen er blevet til rent jern.
- 5/6: Det er vellykket. Halvdelen af malmen er blevet til rent jern.

:Skiftingen Nolger:

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

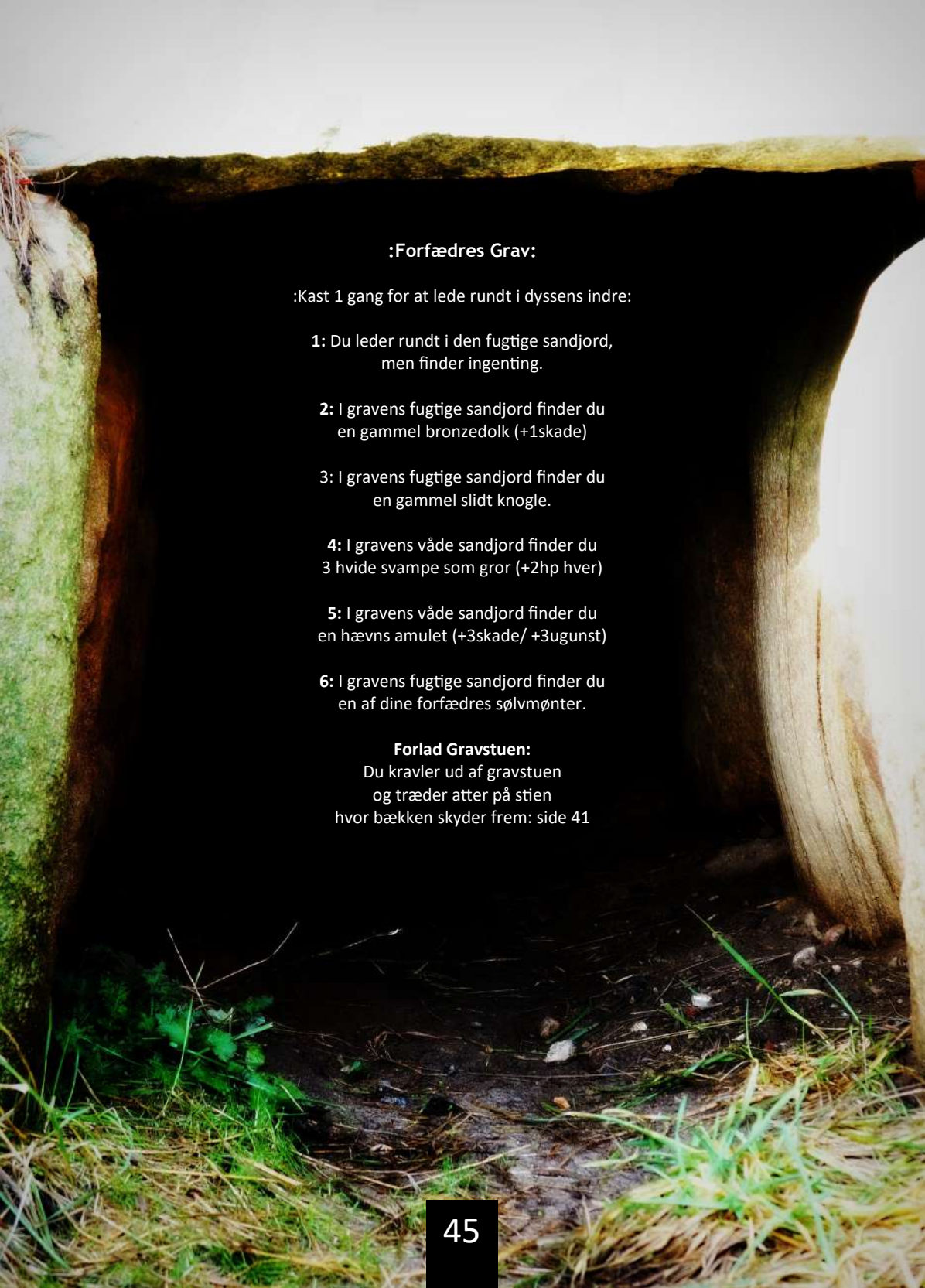
"Mit navn er Nolger! Søn af Ingsulle. Jeg bor herude fordi jeg er dum og grim"
Kast for Nolgers opførsel: lyskilde giver +1 til dette kast

1/3: 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

4/6: "Jeg må ikke komme ind til bjerget
fordi jeg bringer uheld. Men du vil gerne
være min ven! Vi er dumme og grimme!"
Nu vil han følge dig om du vil det eller ej.
Nolger: 4hp / skarp sten: +1skade

Forlad Gravstuen: side 41 øverst
Søg rundt i dyssens mørke: side 45





:Forfædres Grav:

:Kast 1 gang for at lede rundt i dyssens indre:

- 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 sølvmonter.

Forlad Gravstuen:

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

:Vølven den Lærde:

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 en gammel kone som sidder foran det nedbrændte bo.

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."

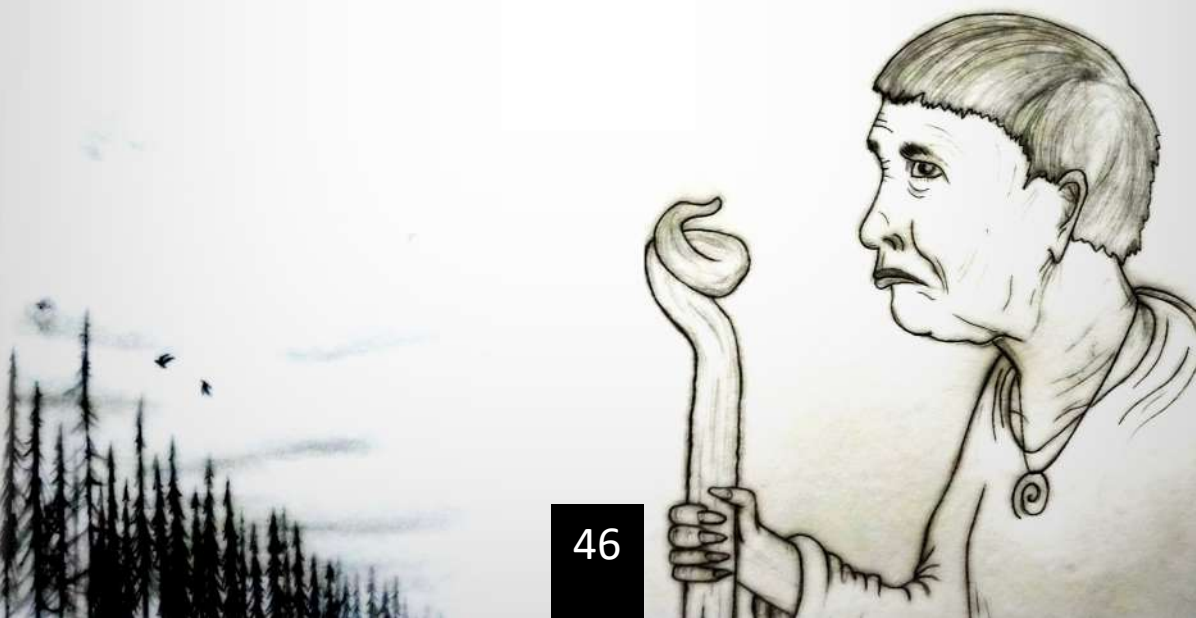
Hvis en karakter er kvinde: Vølven beder dig følge hende: side 190

Ring gives: 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.

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

Gå ind i den forkullede skov: **side 48**
eller 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 (-1sygdom 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 170

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 68

3: Igennem den brændte skov vandrer du. Noget stort travet 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 asken daler om ørene på dig. Skoven er dyb og din færd fører dig dybere ind: side 100

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

:Natte i Den Forkullede Skov:

Den tykke beskidte luft lukker ingen lys igennem fra hverken sol eller måne. Det mørke bliver nu endnu mørkere: 1frost

(Man kan ikke lave bål af hvad der ligger her. Alt er i forvejen brændt.)

Du kan ikke sove. Den døde skov holder dig vågen.
Med stanken af sod, og lydene af ting som engang var i live: kast 1 gang

1: Tudende kald kan høres igennem askens slør. Noget vandrer rundt derude og søger efter hvad de havde engang: *kast 6: De kan lugte dig og forfølger dig. Næste gang du bliver på et sted i mere end én stund: åben side 210*

2: Rim skærer igennem skovens tætte slør og ligger sig en frisk omfavnende kulde: 5frost

3: Den døde skovs lyde plager dig natten lang. Søvnløst og kvalt stirrer du i mørket: 3frost

4: En storm raser igennem den døde skov i en endeløs klagesang af døde træer som giver sig, knækker og bøjer. Det rives og rykkes rundt i skovens afbrændte lig: 2 frost / kast: *5/6: en stor afbrændt gren knækker over dig og lander tungt på dig: -3hp*

5: Som afskåret fra resten af verden, tilbringer du natten i denne lomme af død.

Kvælende lufte svæver langsomt igennem den døde skov hele natten: +2sygdom per stund

6: Denne nat er så stille du ikke kan sove for larmen af dit bankende hjerte. Denne nat er for stille.

Noget grumt færdes rundt og sulter efter liv: kast

1/3: Den finder dig ikke. En anden må have blevet dens offer i nat.

4/6: Igennem nattens stille mørke, kommer den mod dig: åben side 238 og kast kun 1 gang.

En ny dag begynder: Du hoster og er svimmel: +1sygdom.
+1 til døgtælleren. Vend nu tilbage til den side hvorfra du kom.

A misty forest floor with fallen branches and moss. The scene is dimly lit, with a soft, ethereal light filtering through the trees. The ground is covered in a thick layer of moss and fallen leaves, with several bare, tangled branches in the foreground. The background is a dense forest of tall, thin trees, their tops shrouded in mist.

: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.

*Forsæt nord ind i sumpen: side 57 / Gå øst igennem nåleskov: side 52
Gå syd 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 øverst

:Vætten ud af Vildnis:

Vætten ser dig an om du er værdig: kast
1/4: Nissen griner af dig og forsvinder som dug fra solen.
5/6: Vætten finder dig værdig:
åben side 391 og vend tilbage hertil.

Gå nord ind i sumpen: side 57
Gå øst igennem nåleskov: side 52
Gå vest igennem nåleskov: side 49



: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.

Øst - Kryds over bækken: side 53
Nord - denne side af bækken: side 50
Sydvest - igennem gravskov: side 41 øverst

: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 Agsir 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!"* Gorm rækker tunge.
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: -7hp

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

Inventar: Buks: +1værn / Jern Økse: +3skade /
kast 1 gang for jern mønter

Forsæt øst mod Jølsø: side 146

Forsæt vest 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. Skikkelser lurker på dig med lysende øjne fra omme bag træernes skjul.

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 ser to sammenflettede skeletter som værner om en amulet af ben som forestiller et menneske. Amulet: +1hp hver nat

Du ser en svag søjle af røg på himlen, fra nord.
Nord: side 60 / Øst: side 54 / Vest: side 51 nederst

:Ulvehøj:

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

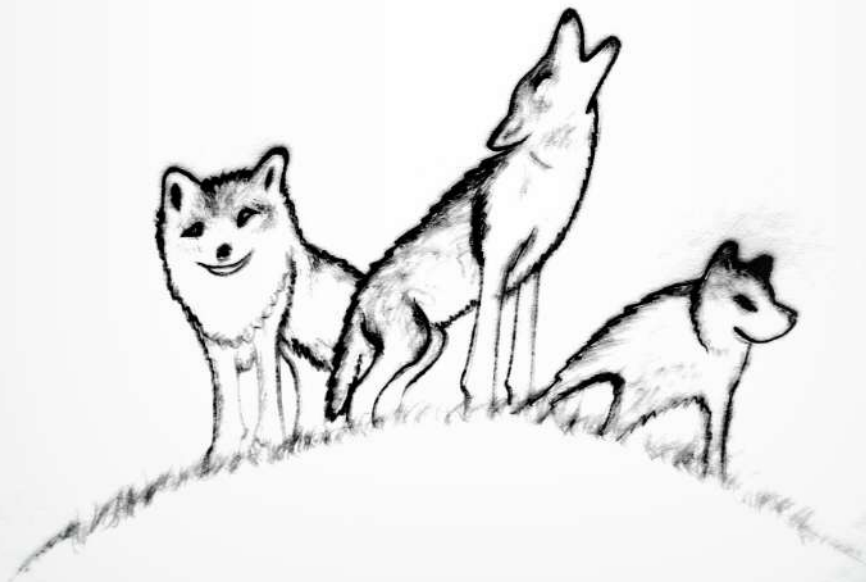
En flok ulve sidder på en høj, længere inde i skoven
og iagttager dig nøje: *kast*

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: *1 frost*
Mod vest ser du en gammel ruin af et hus på kanten af en sump.
Mod øst ser du tæt nåleskov, buskads og vildnis.

Gå vest mod ruinen ved sumpen: side 53
eller øst igennem den tætte skov: side 55



:Nåleskovens Dyb:

Solen er ikke til at se for tykke skyer og høje træer.
Du går frem ind mellem træers skjul: kast 3 gange

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

:Kamp mod Jætten Skrunmer:

16hp / 1rustning / 4flugt

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

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. Skrunmer æder dine fingrer. Alt bliver sort: du er død

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

Inventar: Niddingssværd +7skade / -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 øst: side 60 / Gå mod nord: side 65



: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 meget hæst:

"Et andet menneske! Du er i hullet! Jeg har aldrig set andre mennesker i hullet! Jeg er Dørg den Trælse! Jarl af Gærbæk! Bøj dig! 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? Du ved at 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 Dørg den Trælse:

8hp / 5 flugt

1: Galningen græder og taler: *gå til dialog på midten af side 58*

2: Galningen sætter sig, tager sig hårdt til hovedet og hvisker arrigt.

3: Galningen kryber ind i en mudder revne i hullets væg og gemmer sig.

4: Galningen sparker ned i vandet så det sprøjter op i (*ugunst*) dine øjne.

5: Galningen griber om (*ugunst*), og presser dit hoved ned i vandet: kast højest:

fejles: Dørg griner mens din mund fyldes med mudder, skidt og snavs:

Du har nu tre forsøg til at kaste højest før du drukner på mudderhullets bund.

6: Galningen skriger, spyt flyver, han farer mod dig med en skarp sten

og hamrer stenen mod dit hoved: -4hp

Nederlag: Galningen i hullet, Dørg den Trælse, fortærer dine lemmer råt,

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: 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: kast

1/3: side 56

4/6: side 57

: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 / 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 fra loftet, huset knirker og 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.

Hendes trolddom er nu ej mere: gå til side 63



:Skulkes Rådne Hus:

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

*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 befinder dig pludseligt 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 fra hovedskallen. Kast for antal hp mistet / side 54

Kravl ned af kæmpens krop: **4/6:** Du kravler ned fra kæmpens pande: side 65

1/3: Du mister grebet og falder, men lander så i hans store hånd som lukker.

Fængslet i hans hule greb, traver han afsted med dig: 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*

:Dødsens Snask:

Du befinder dig i en stillestående stor dyb sump. Rådne træer som falder i det bløde lag ligger overalt. De træer som stadig står, drukner langsomt.

Kast 2 gange for at gå syd eller nordvest igennem sumpens snask.

- 1: Du vader frem med sump-snask til lænden og finder 3 hvide svampe (+1vækst hver)
- 2: Du maser dig igennem snask og finder et kranie med 1 guldmønt imellem tænderne.
- 3: Du træder frem igennem snask og skidt mens noget ukendt æder af dine tæer: -1hp
- 4: Du træder frem i snask mens en brændende smerte starter i dine fødder: +4sygdom
- 5: En ravn svæver bekymrings frit igennem luften. En fugle klat lander på dit hoved.
- 6: Du vader frem i det dybe, men bliver slugt ned i sumpen og forsvinder. Du har nu 3 forsøg til at kaste 6 for at komme op. Andre karakterer giver +1 til dit kast hvis de kaster 6.

Fejlet: Sumpens tykke snask fylder dine lunger: -10hp / du har nu et forsøg mere

Druknedøden: Dine spjæt holder op, i sumpens sorte snask hvor du druknedøden lider.

Sumpens snask forsætter syd og nordvest.
Gå mod syd: side 57 / eller mod nordvest: side 66

: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 lidt mad til mig?"

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

Inventar: Jern Økse: +9skade / Jern Hjelm: +5rustning / Jern Ringbrynje: +7rustning

Gå nordvest ind i den forkullede skov: side 102 / eller sydøst ind i sumpen: side 65

:Hvis Raudung 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 Jølsø var på spil som de plejer.

Denne gang skulle vi rigtig vise dem og give dem los!

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 skyggebelaet 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.

På vej hjem mod Ødenborg.



:Natte i Sumpen:

Mørket falder over verden.

Fårekylinger, 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 stjernesrud skyder.
- 2: Du sover trygt natten ud, mens sumpen bevæger sig tættere 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.
+1 til døgntælleren. Vend tilbage til den side hvorfra du kom.

:Det Sorte Skovbryn:

Du går igennem den forkullede skovs grænse, og ser en forblødende mand, som ligger i skovbrynet og gisper efter vejret og bløder ud af sine øjne. Hans blodstørknede læber gisper et par ord frem: "D.. d.. de er.. bag.. mig". *Skriv note: **du indhentes af side 56 om 3 stunder.***

Helbred manden: han er døende og kræver bestandig hjælp, +9hp, hvis han skal overleve.

Smaddermanden Sigurd: -8hp / 44vækst

Han overlever: og vil nu følge dig, skriv note: indtil han finder Jarlsøn Raudung.

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

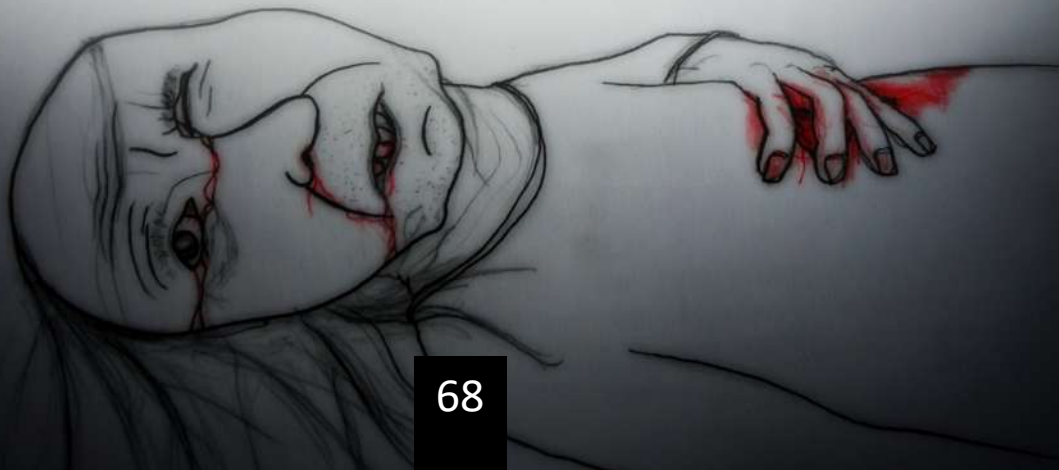
Du traver videre på sandstien og når frem til en lille flod som slår hist på tværs. Afbrændte rester fra en bro ligger på hver side af floden, fra en bro som før var. En stille landsby kan anes længere fremme ad stien, på den anden side af floden.

:Kast for at springe over floden:

1/2/3: Du falder i vandet og bliver **våd: x2 skade fra frost i 3 stunder**

4/5/6: Du springer over floden og står på den anden side.

Du går **mod lyset:** side 69 / eller **ind i den forkullede skov:** 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

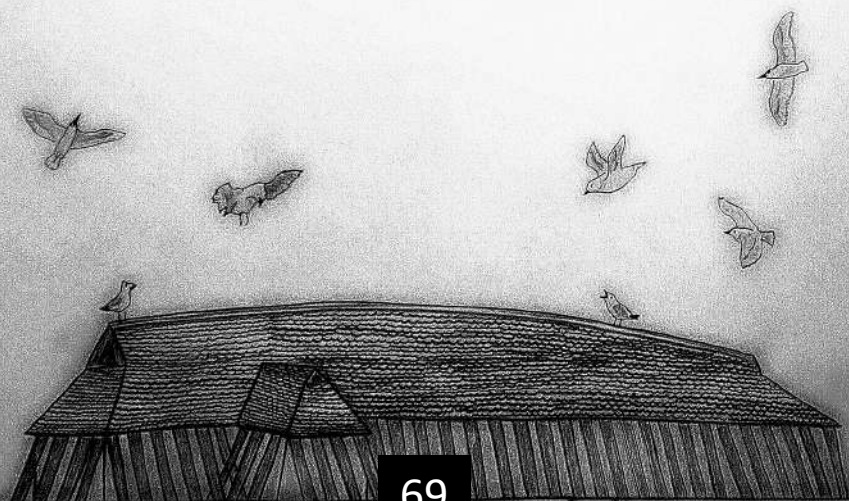
Første Hytte: side 70
Anden Hytte: side 71
Tredje Hytte: side 72
Store Langhal: side 73
Natte ved Havet: side 75

:Forlad Ladstrav:

mod vest, stranden og havet: side 76
mod øst, den forkullede skov: side 68

Hvis du har noten:

Sydlændinge bygger i Ladstrav: side 78



:Ladstrav - Lille 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: Du ser et **skelet** sidde op af væggen: side 71 nederst

3: En bunke aske (Du finder en **guld mønt** 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: **+1 følger**

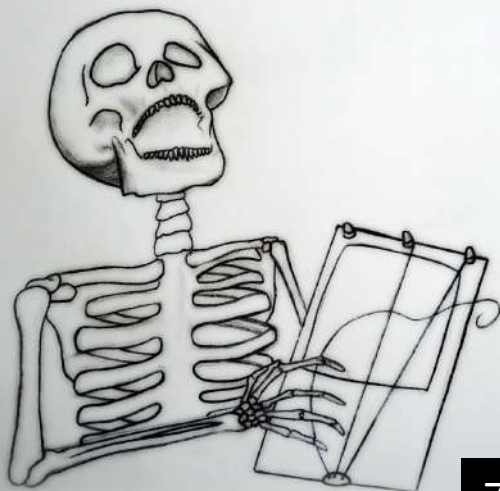
Stum Gamling: 3hp / -5skade
Gå tilbage ud af hytten: side 69



: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 drysser 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 / bruges 1 gang)**

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. Du får et forberednings point for hver gang du brygger en gift. Skriv udfor **Gift Forberedning** hvor mange gifte du brygger.

: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**.

*Ladstravs Rustne Atgeir: +9skade
Hajtands Skjold: +9 undvigelse / 1 skade gives ved undvigelse*

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

Lig **mjødgaven** foran Jarlen: side 74
Gå tilbage ud af hytten: side 69



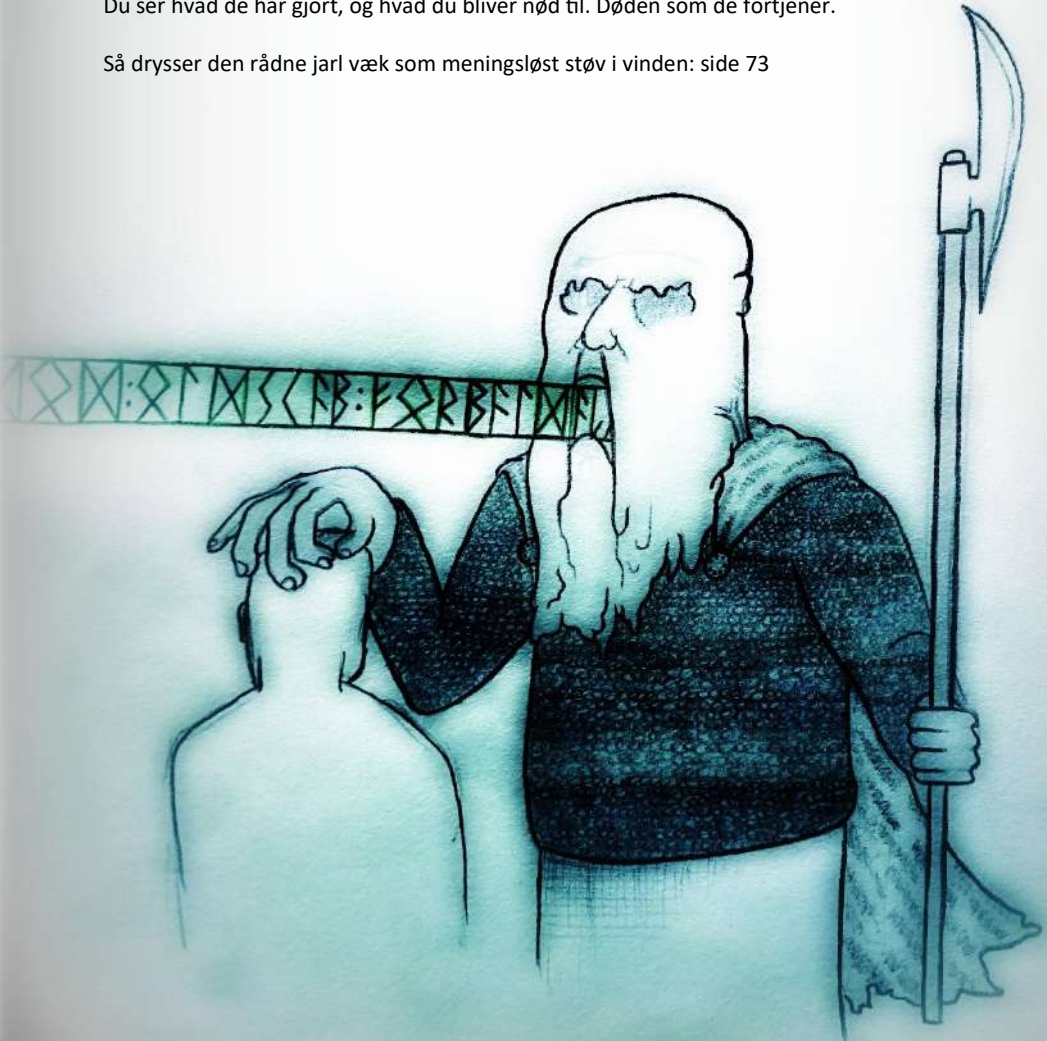
:Videns Byrde:

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 Midgaards 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. **Odgafr den grumme**, i Ødengård.
Og **Rilnir, den gamle orm**, på toppen af snuglet bjerg. De er som låst i skæbne.
Du ser hvad de har gjort, og hvad du bliver nødt til. Døden som de fortjener.

Så drysser den rådne jarl væk som meningsløst støv i vinden: 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 stjerner 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 hen-
over 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 naghol-
mene: 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 går på stien imellem landsbyen
og stranden, da pludseligt.... *kast*

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

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*

6: Du ser et fremmed langskib komme sejlende:
Vent på skibet: *side 77 øverst / eller forlad: skriv note:*
Et skib er gået i land og indtager Ladstrav om 3 stunder

Mod Stranden: *side 80 / eller mod Landsbyen:* *side 69*

Hemmeligt: **kast 1 gang for at lede rundt i fyrkrattet:**

1/2: Du finder et menneskekranie med en stor flække i skallen.

3/4: Du finder en stor bunke fiskeben.
(skjult: *kast 3 gange for antal bronze mønter*)

5/6: Du finder et tungt lille træskrin, gemt bag et fyr krat.
Skrinets lille jern lås er loddet fast. (*kræver 9 skade at åbne*)
Åbnes: Du finder: kast 3 gange for antal guldmønter

: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



: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 dig 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: +2hp hver*

*Gå mod stranden: side 80
eller mod Ladstrav: side 69*



:Ladstrav Kirke Bygges:

Dag 1 - 10: Sydlændingene knokler løs med at bygge deres kloster.

De forærer dig en forsmag på deres lægekunst: 3urter (-7 sygdom hver).

Dag 11 - 20: Sydlændingene knokler løs med at bygge deres kloster.

De forærer dig en forsmag på deres lægekunst: 5urter (-8 sygdom hver).

Dag 21 til 32: Sydlændingene knokler løs med at bygge deres kloster.

De forærer dig en forsmag på deres lægekunst: 3 eliksirer (+9hp / -9sygdom hver).

:Ladstrav Kirke:

Dag 33: De kristne byder dig velkommen og invitere dig ind i deres kirke for at bede.

Forlad: side 69

"Gloria Patri, et Filio, et Spiritui Sancto. Sicut erat in principio, et nunc, et semper, et in saeculorum. Amen." Du helbredes og tilgives for alle dine synder: +9hp / -9sygdom

En munk med et langt uret hår og skæg taler til dig: "Jeg har set hvad der er på vej. Har du set det?

Sandeligt er det Herrens vilje at vi kom. Du vil få brug for alt den hjælp vi kan give.

Jeg er Broder Bogdan. Lad os bekæmpe denne ondskab sammen. Både med klinge, som i Ånd, skal vi fælde denne usle ondskab og uddrive dæmonerne i Herrens navn!"

Broder Bogdan: 33hp / 9 magisk rustning / 9værn

Besidder Brændende Lys: 9, hæves ikke. kurere for 9sygdom hver nat.



: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 De venligst pege os i retning af jeres nærmeste adel? Og måske sågar lade dig døbe som tegn på ægtheden af vor venskab?"

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

Afvis: "Nuvel, på gensyn du stakkel hedning." Gå din vej: side 80

Udfordr de kristne til kamp: side 386

:De Kristnes handel:

"Hvis du har mad og drikke, kan vi tilføje det i vores handel! Hvert +1hp = 1 jern mønt."

Trækors: +1 magisk rustning / koster 1 sølv

Guldors: +7 magisk rustning / koster 3 sølv

Byzans lut: +7 skjald / koster 3 sølv

Damaskus stål: omsmedet: +14 skade / koster 5 sølv

Jernkors: +3 magisk rustning / koster 2 sølv

Tørrede urter: +7hp / koster 1 sølv

Remedie glas: +33hp / koster 3 sølv

Oliekrukke: koster 1 sølv

De Kristne takker dig for din gæstfrihed og tager afsted ind i landet for at bygge en kirke. Skriv note: "Kirken bygges i Ladstrav".

Forsæt langs stranden: side 80



: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: når frem til stranden på den anden side:

Mod øst bliver stranden til en fjord, hvor et fort ligger. Gå mod byen: *side 83*

Mod vest forsætter stranden så langt du kan se: *side 81*

: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 7 små blade stikker op: -1 sygdom 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 bløtter
hans knogler til solens bagende lys. Skjult: kast for antal bronze mønter

5: Du vandrer langs kystens bred, ved skrålende mågers flokken, og ser et skib langt ude i horisonten...
Skibet er i land om 3 stunder: åben side 77 øverst

6: Du vandrer langs stranden og ser en skikkelse længere fremme
som stille sidder foran vandet: side 83

:Du forsætter frem langs stranden:

Mod sydøst: side 82 / eller **Mod nordvest:** side 80

: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 84
Gå langs stranden mod [syd](#): side 81
Forlad stranden og gå mod landsbyen: side 76

eller tag en båd og åre fra Ladstrav
og begiv dig til [havs](#): side 88

: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 nærmere.

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

"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 hvis du kaster 6.

(Hvis man bruger bue og pil og har kundskaben: Pileregn og Bersærk.

Da får du dobbelt angreb når både 6 og 5 kastes.)

"Det er på tide jeg vender tilbage til Rimhøj. Mød mig der, om du vil, så skal vi spise sammen." Jarlen rejser sig og går mod nord: *gå til side 83*



:Havets Udløb:

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 traver 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 82

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

:Flod Under Bjergpasset:

Du kommer til en brusende flod. Kysten strækker sig i vest. En jordhule går ned under mulden mod øst. Et fort ligger mod nord, klemt ind i et snævert bjergpas.
Kryds floden: nederst / og vælg en retning

Gå vest ud til kysten: side 54 / Gå øst ind i løvskov: side 104
eller gå nord mod bjergpasset: side 47

Hemmeligt: Dyk ned og undersøg flodens bund: kast

1/2: I sløret fra det beskidte vand ser du kun skidt og snavs.

3/4: Du finder, på flodens bund, en skinnende guld mønt.

5/6: Du finder en guld ring, to snoende orme som skinner.

Du mærker tydeligt hvordan ringen forstærker dit indre:

+ endnu 1 vækst om natten.

Kast for at kæmp imod strømmen: styrke giver +3 til disse kast

6: Du formår at kæmpe imod strømmen: forsæt øverst

1/5: Du bliver straks revet med af strømmen
og slår dig på mange skarpe sten: -3hp / kast herunder:

1/4: Hjælpeløst bliver du revet med langt ud på det store hav: side 86

6: I sidste øjeblik for du mast dig tilbage til flodens bred: forsæt øverst

: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 / styrke giver +1 til dette 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:

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

I denne kamp skal du nå at afhugge de 5 arme før fjendens fjerde tur.

Runde 1: Armene knuger sig om dig og trækker dig mod vandet.

Runde 2: Armene holder tæt og trækker dig under vandet.

Runde 3: Armene trækker dig hårdt igennem vandet til du ser dens uhyrlige krop under havets mørke slør.

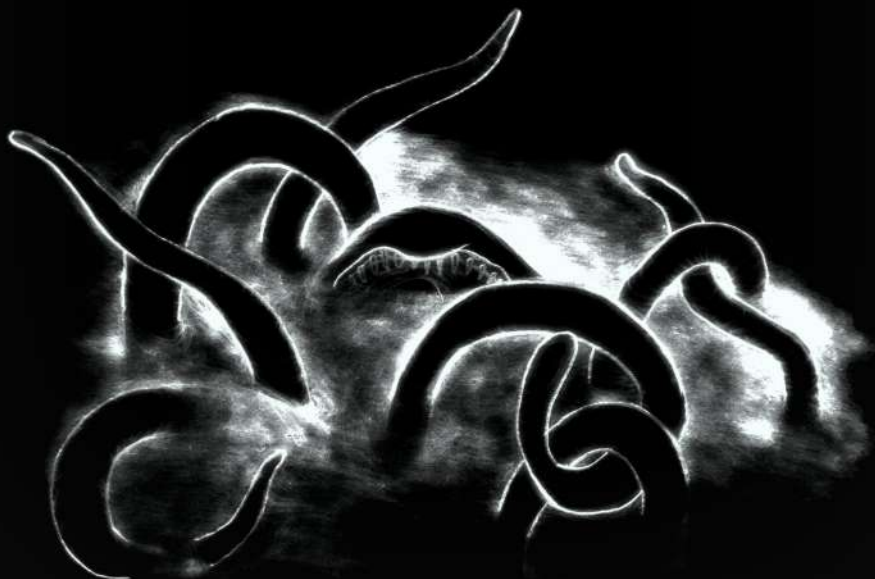
Runde 4: Armene trækker dig helt tæt. Du bliver bidt over i to af uhyrets store næb: -27hp

Du overlevede: Uhyret griber om dig på ny: første runde påny

Nederlag: Vandet farves rødt. Uhyret vender tilbage til dybet.

Resterne af dine lemmer flyder op på stranden og spist af måger: *du er død*

Sejr: Uhyret forsvinder tilbage ned i dybet hvorfra det kom: side 80



:Sejlads mellem Fastland og Nagholmene:

Du slæber båden med ned til kysten, skubber den ud og sætter afsted.
Brug denne side, for hver overfart imellem øerne og til og fra fastlandet.

:Kast for sejlads:

- 1:** En lang skygge snor sig i vandet under båden og følger dig: side 90
2/5: Måger skråler, gopler flyder. Du sejler afsted uforstyrret: vælg nederst
6: En storm raser. Havet lever. Du slynges igennem utallige bølger: -9hp.
Du skyller op på stranden. Båden er itu: side 94

Vestre holm: side 95

Sønder holm: side 92

Nordre holm: side 93

Mod åbent hav: gå til side 89

Sejl 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
Eller 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**

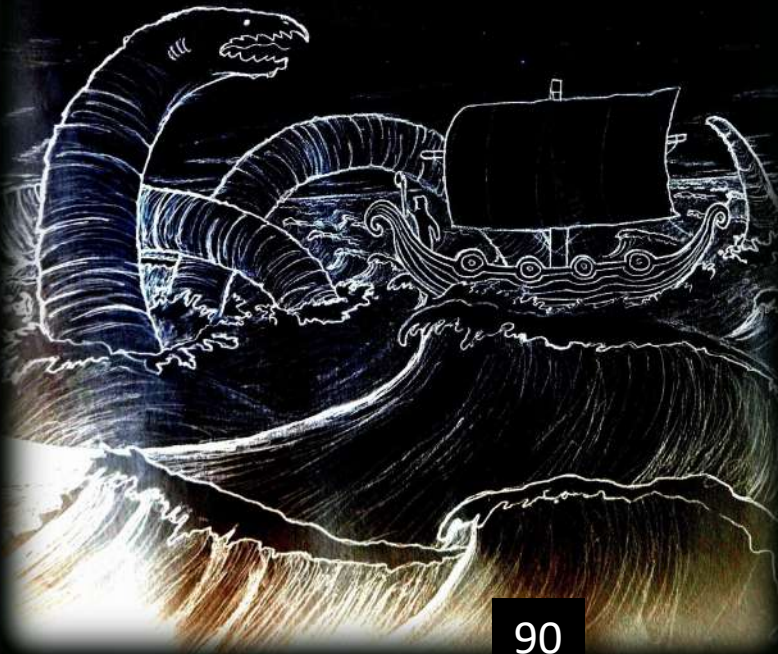
:Kamp mod Lindorm til vands:

100hp / 4 rustning

- 1: Lindormen holder sig under vande og forsvinder ned i dybet: væk
- 2: Ormen cirkler rundt om jer mens dens lange ryg slår buer oven vande...
- 3: Lindormen ser på dig med dens store lysende øjne og taler: forneden
- 4: Ormen cirkler rundt, med sin hale svirper slår den til (ugunst). Din brystkasse lider et voldsomt slag mens du falder i vanden med et splask: -9hp
- 5: Under havets overflade ser i dens lange skygge som nærmer sig. Båden bliver tippet over. I falder i det kolde vand, og ser hele ormens store krop under vandet som slår buer rundt om dig. -1 tur til alle
- 6: Ormen kredser om dig mens noget enormt fra længere nede i dybet rejser sig. En kolossal krabbe-klo har fat om ormen mens den vrider sig i grebet og forsvinder ned i mørket: kamp slut

Nederlag: På havets rullende bølger finder du dine ende: du er død

Sejr: Lindormen synker til dybets bånd og er ej længere dig en plage: side 88



:Urgup den Seende:

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

"Jeg har ord fra Retsmelt, hvor 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 bærer dig med en kundskab.
Har du plads til det, lille menneske?"

Forlad: side 95

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 dig **uskadelig** indtil din næste tur.

**Når du har brugt
afkald 9 gange:**
gå til side 398 nederst



:Mellem Ø:

Du går i land på den sydligste ø. En halvlille ø hvor få træer gror.
Du mærker en let ringen for dine øre. Måger flokkes i himlen over dig.

:Kast for at begiv dig rundt på øen:

- 1: På den lille ø finder du en enkelt lille gul svamp som skinner et forunderligt grønligt skær. (*når den spises: åben side 252*)
- 2: Du finder et lille vandhul dækket af løv, hvor haletudser myldrer: +1hp ved indtagelse
- 3: Du finder en runesten med mærkelige indgraveringer, ikke runer. Noget fremmed.
- 4: Du går frem, finder imellem cedertræerne, en lund hvor store kampesten ligger.
- 5: Du vandrer gennem øens tynde skov og finder røde svampe: +1vækst / kast for antal
- 6: Du vandrer mellem cedertræer, finder et gammelt hus. Stråtaget væk, kalken udvasket, men stadig står det.

Indenfor i det lille hus:

*Mos gror som et tykt tæppe mens alverdens vækster gror op af gulvet og ud af vægge.
En stol står under vinduet ved et lille bord hvor en pibe ligger sammen med fremmede runer skrevet på læder.*

Under mosset: *er en lem. Under lemmen er et hulrum. I hulrummet findes en kiste.*

Kisten: (*kræver 17 skade at åbne*)

Du finder guldmonter (kast 7 gange for antal) og en tung nøgle af sten: sten nøgle

Ryg piben: *"Hvem i alverden ryger min pibe?!" åben side 96*

Forlad øen: *gå til side 88*

:Lille Ø:

Du går i land på den mindste ø.
En lille jordklump mest af sand og granit hvor små lyng ihærdigt vokser.

- 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.
- 4: Skaller knækker under dine fødder. Fluer stimler om sten dækket af gammel tang.
- 5: En tung dis ligger sig over øerne i havets brusende overflade.
- 6: Du vandrer frem og finder en grotte åbning i vandets overflade: *side 94*

Forlad øen: side 88



: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.

Forlad grotten: side 93

Forsæt ind: Du vader igennem vand og tang. En krabbe skynder sig væk.
Grottens ende bliver nu synlig forude. Runer af størknet blod er gjort på klippens væg.



Du vader frem igennem vandet og ser nogle store knogler, kludret ind i råddent tang
længere fremme. Du går længere ind igennem tang som stinker og saltvand der skyller.
Du når frem til det store skelet som sidder på en stor grøn glat sten,
det ligner som om at den venter på noget.

Undersøg knoglerne: Inde imellem ribbenene ser du en dinglende nøgle: Gæmnerns Nøgle

Hvis Runerne læses og kæden brydes: Gå til side 397 øverst

:Største Ø:

Du går i land på den tredje og største ø. Her gror høje cedertræer i store tal og svajer i vinden. Det ringer mystisk i dine ører.

Forlad øen: gå til side 88

1: Du når frem til en lund, 9 blå svampe gror hist: +

2: Du går frem på øen og finder et bredt hul som er fyldt op med knogler, kranier og ribben. Under knoglerne: 5 guldmønter

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 x antal guldmønter: kast 2 gange

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

:Kamp mod Urgup Den Seende:

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: *skriv: forbandelse: -9skade*

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: Tjalfe's 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

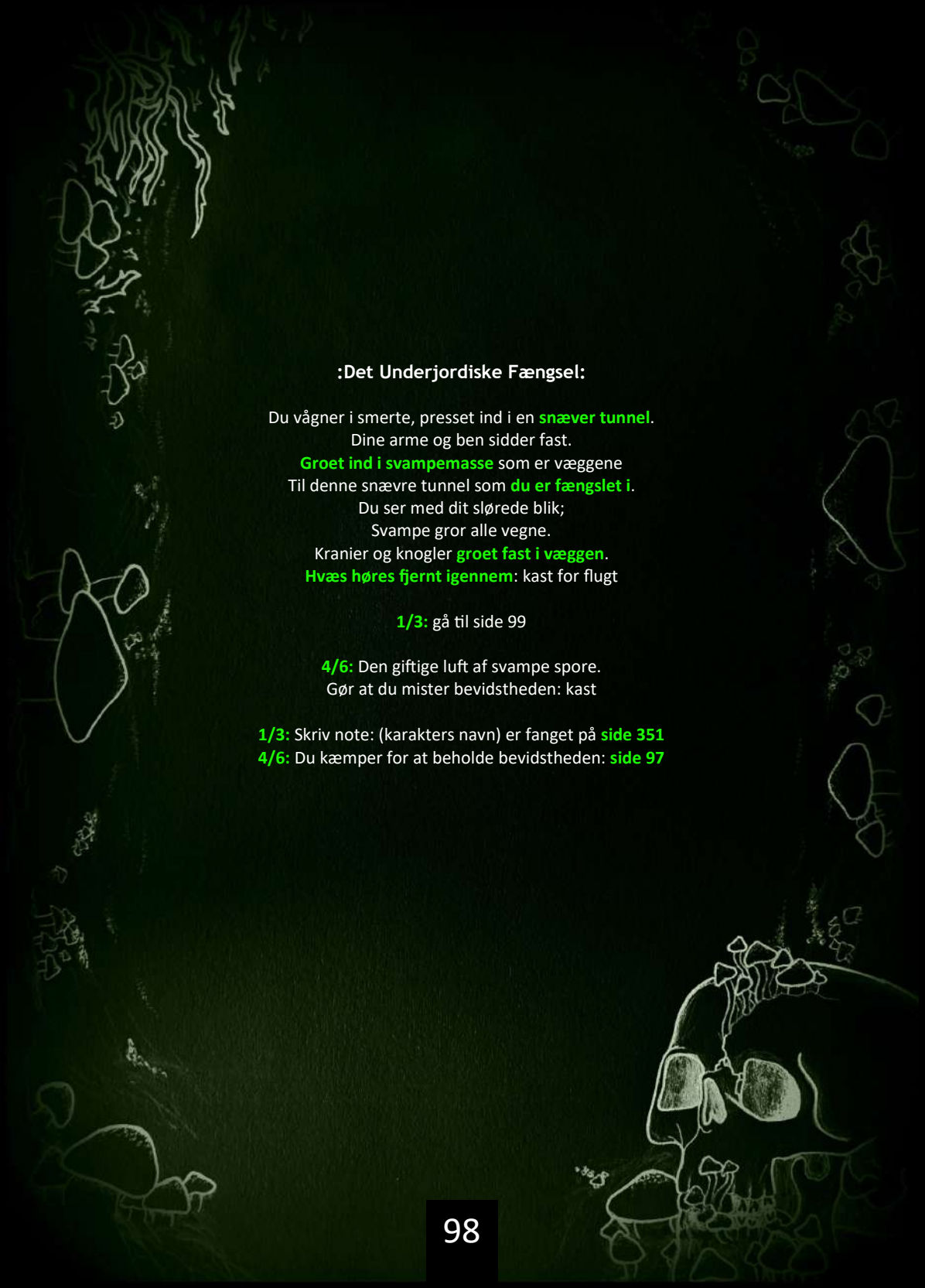
3/4: Du kravler frem og finder
et halv spist råddent lig som
Klamer sig til et algebefængt skjold
(3undvigelse / -3hp til angriberen)

5/6: Igenennem 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 knogler **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.

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 hvissen tisker i det fjerne: *side 292*

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