

:Kamp mod Lille Drage Osnir:

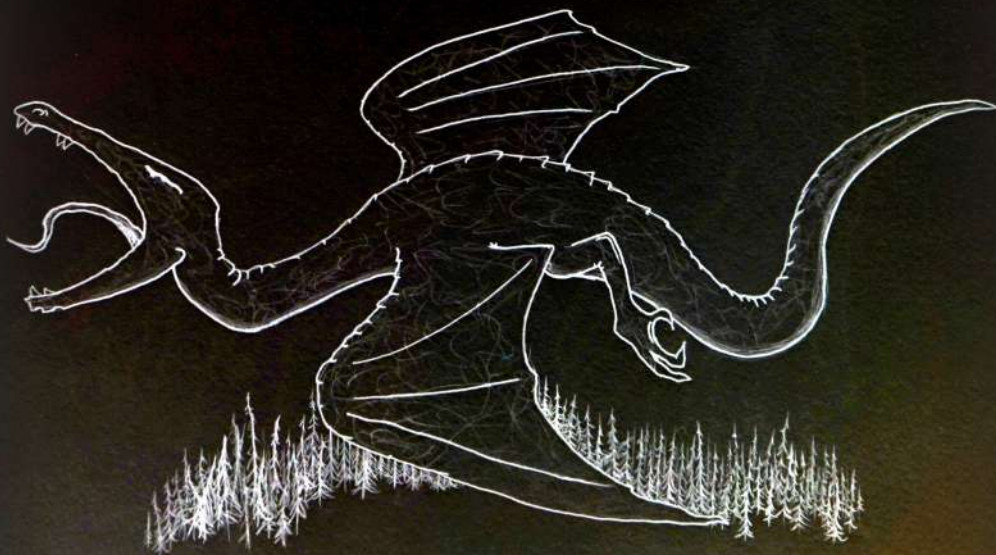
65 helbred / 3 rustning / 9 flugt

- 1: Et kald lyder i det fjerne. Dragen vender sig mod det og flyver afsted.
- 2: Dragen griber (ugunst) i sine kløer og flyver bort med dig: gå til side 333
- 3: Dragen farer frem og sætter tænderne i (ugunst) -20hp
- 4: Dragen oser ud en sort altdækkende giftig røg: +4sygdom til alle
- 5: Dragen åbner sit lange gab og spyr flammer mod: (ugunst) -22hp
- 6: Dragen basker sine store vinger, stiger op og kredser omkring foroven.
Spytter flammende ildkugler ned over: (ugunst: kast 3 gange) -19hp

Nederlag: Dit kød brænder op. Du bliver ædt, rub og stub: **du er død**

Sejr: Dragen falder til jorden og efterlader sit enorme kadaver.

Inventar: 11 stykker drageskæl / 22 dragetænder



Gå videre igennem den forkullede skov:
mod syd: side 100 / mod nord: side 102

:Floden Gennem Askeskov:

Du vandrer igennem en ildhærget skov. En brusende flod, ti mand bred, skyder tværs. Floden strømmer fra øst mod vest, bærer væk de forkullede grene som falder i vinden. Luften er tyk af sod og snavs: *+1sygdom*

:Kryds floden eller følg strømmen enten øst eller vest:

:Kryds floden: kast

1/2/3: Du vader igennem men bliver hevet med af strømmen: gå til side 86

4/5/6: Du vader igennem og når sikkert frem til anden side
mod syd: gå til side 100 / mod nord: side 47

:Følg floden mod strømmen øst:

Du vandrer i dynger af aske og trækul. Svage solstråler står ind imellem de sorte afbrændte stammer.

Du passerer en åbning til en jord hule som fører ind.

Træd ind i jordhulen: gå til side 104

Forsæt igennem skoven: side 193

:Følg floden med strømmen vest:

Du går mod vest, følger floden langs strømmen.

Du travet pludseligt i sand og når op over en af kystens mange klitter: side 84

:Kamp mod **Ulve**:

9hp hver / 7 ulve / 7 flugt

- 1: En ulv springer frem mod (ugunst) og går efter din strube: -9hp
- 2: Ulvene hyler højt og flygter ind i skoven i en fart. Der er atter stille: kamp slut
- 3: Tre andre ulve falder jer i baghold og forøger deres flok: +3 ulve
- 4: Ulvene cirkler omkring dig. Frygt gror i dit sind.
- 5: Ulvene springer frem imod (ugunst) og skambider dig så blodet flyder: -3hp pr ulv
- 6: Ulvene farer mod (ugunst) alle på en gang, flår i en sulten rus: -4hp pr ulv

Nederlag: Ulvene mæsker sig i dit kød, de river fra dine knogler, mens du ligger hjælpeløst i den frosne jord. En ravn sidder på en gren og varsler: du er død

Sejr: De sidste ulve flygter ind i skoven, mens de andre ligger blodigt døde, myre har begyndt deres tjans. Krager flokkes over dit hoved som de skråler deres fund. Lysende øjne lurer på dig fra bag træernes skjul: Gå mod øst: side 108 / eller mod vest: side 102
Inventar: 1 ulveskind: +3værn / 9 ulvetænder / 3 ulvekød: +2hp / 7 knogler (per ulv)



:Jordhules Åbning:

Du træder igennem en mørk åbning i bakken hvor tre fods vissent løv er bjerget op. Længere nede bliver jordhulen til stengrotte, og sort som en grav. Svagt lys skinner ned fra oververdenen foroven.

:angiv om det er dag eller nat:

Nat: Tre store fede trolde dasker frem mod dig: *gå til side 105*

Dag: Du ser tre store sovende trolde som ligger og snorker.

List forbi de sovende trolde: kast for at snige

1/2/3: Du lister forbi: *gå til side 106*

4/5/6: Du vækker troldene: *gå til side 105*

Forlad Jordhulen: side 102

:Kamp mod Huletrolde:

3 Trolde / 33hp hver / 3 rustning / 4 flugt

- 1: Troldene snerrer, mens stanken fra deres ånde gør dig vag: -2 skade
- 2: Troidene skriger og skråler så dit kranie ryster: -1hp
- 3: Den største trold tager en sten og lukker udgangen til: *ingen flugt*
- 4: Trolden slår en ækel hørmer, en væmmelige tåge : +3 sygdom
- 5: En trold griber en stor sten, og kyler den efter (*ugunst*): -5hp
- 6: En af troldene rækker ud efter (*ugunst*) mens den slikker sig om munden: kast højest: Trolden får fat på dig og bidder ned om din hals: -14hp

Nederlag: Troldene flår dine lemmer fra hinanden og fortærer dig: *død*

Sejr: Troldene forgår og drysser væk som sten smulder.

Gå længere ind i jordhulen: side 106 / Gå tilbage ud af jordhulen: side 102



:Jordhulens Gemte:

Du træder ind i de mørke dybe jordhuler.
Du mærker at det som havner her,
kan snildt glemmes i århundrede uden at blive fundet.

:Kast 1 gang for at søge rundt i jordhulens gemte:

1: Du går frem igennem grottens tætte mørke, blandt faldende dråber og svamp befængte knogler, da du støder ind i noget. Den vender sig rundt og vågner op. Du har vækket en ældre trolde: side 195 nederst

2: Under dine fødder er gulvet dækket af gamle knogler som knækker, svamp befængte i bunkevis. Intet finder du bortset fra disse ofres rest...
Hemmeligt og skjult under knoglerne: kast 1 gang for antal jern mønter.

3: Du finder et skelet, hvorpå dens gamle knogle finger sidder en kranie ring med 3 blå ædelsten i ringens malm: ringen forstærker dit angreb to fold, men forstærker også den skade du modtager to fold.

4: Iblandt knogler og kranier ser du en mystisk vækst som underjordisk gror og nærer sig med tynde rødder igennem grottens revner. Med blå blade og lange torne dækker den de hjælpeløse fortids ofres rester: (11 blade / -9hp hver)

5: Iblandt utallige ofres knogler som overalt flyder i grottens mørke, finder du en gennem gnavet hjelm. Belagt i størknet blod, ej mere er den værd. Men ved dens side ligger en jern økse med et langt skaf, beregnet til to hænder (+7skade)

6: Du ser et lille grotte rum længere fremme, hvorfra et dulmt rødt lys pulserer. Uden en lyd at høre, mærkes det som om du ikke er alene i hulens klamme mørke:
Gå tilbage: side 104 / eller forsæt: side 107

Hemmeligt: Svampene som gror på knoglerne: (9 svampe / -7hp hver)

:Jordhulens Dyb:

Blodstørkne pletter er mærket omkring masken. Med onde øjne og store læber hænger den på en stump af klippens væg.

List tilbage forbi trolde: side 104 / tag masken på: nederst



Masken gror fast til dit ansigt som hærdet harpiks.
Du ser syn og mærker at masken ændrer dig.

Om natten får du nu yderligere +1 vækst / +1 skade
Skriv: *Forbandelse: om 11 dage: gå til side 398 øverst*

:Ligskov:

Du vandrer ned af en smattet sti ved bækkens side. Bækken spreder sig og våder hele området til, da der ligger grene, blade og knogler som spærrer vandets løb. En gammel rådden menneske krop står bundet op af et birketræ. Længere nede af den våde sti ser du endnu et lig bundet til et træ. Endnu et og endnu et. Du passerer igennem en birketræs lysning med hundredvis af lig. Et af dem ånder stadig, gisper efter vejret med sin magre våde krop. *Forlad: nederst / eller kast for at befri ham:*

1/2: "Tak! Du barmhjertige! Lad mig betale dig tilbage i blod! Lad mig tjene dig!"

Ake den bandlyste: 1hp / -1 respekt fra Gærbæk

3/4: Manden som var bundet, spæner væk ind i skoven og forsvinder mens han griner ondt. "Tihihhi hohoho" Skriv en note: Shamanen i Jølsø dør om 3 dage: -1respekt fra Jølsø og Gærbæk.

5/6: Manden hoster og taler: "En sand dåd har du gjort mig. Jeg vil betale dig i guld! Jeg vil nu vende hjem til Jølsø, hvor min rigdom stadig er. Opsøg mig der." (*skriv note: Ake i Jølsø*)

...Du forsætter frem langs stien og ligger den rådne ligskov bag dig...

Gå mod øst: side 118 / Gå mod vest: side 103

:Snuglet Bjerg:

Du befinder dig midt på et kæmpe bjerg, det højeste af mange.
Tynde grantræer svajer stærkt i vinden. Kulden bider sig ind til knoglen: 7 Frost

:Bjergbestigning:

Du begiver dig op af den stejle klippeskråning.
Sneen er dyb og sluger dit ben når du træder.
Kast terning for at bevæge dig op af bjerget.
Hvert kast over 1 bringer dig et niveau længere op.
*Kastes 1 vil du da falde ned
og miste så mange helbred som niveau du prøver at nå.
Forsæt op af bjerget: gå til side 113 nederst*

:Bjergnedstigning:

Du begiver dig ned af den stejle klippeskråning.
Sneen er dyb og sluger dit ben når du træder.
Kast terning for at bevæge dig ned af bjerget.
Hvert kast over 1 bringer dig et niveau ned.
*Kastes 1 vil du da falde ned
og miste så mange helbred
som niveau du står på.
gå til side 112*



:Snuglet's Frosne Hus:

Du befinder dig halvvejs oppe af et stort bjerg. Blandt sne, klipper og tynde for sultede grantræer, som svajer stærkt i vinden. Men også et besynderligt træhus står her midt i det frosne ingen mands land.

:Kast for at bedømme vejret:

- 1/2/3:** Solens svage hvide sfære skimtes blot bag skyernes dække: *5frost*
4/5/6: En klar blå isende himmel ligger over bjerget, sus fra det ydre: *7frost*

Indenfor i det frosne hus: Fugende sne står i høje baner fra enhver lille sprække i hytten, og dog holder det kulden på afstand: +4værn

Natte på bjerget: side 111

Forsæt ned af bjerget: side 112 / eller forsæt op af bjerget: side 113

:Natte ved Bjerget:

Den frosne vind hyler over bjergets tinder, Mørket lægger sig over de kolde højder.

Kast for at bedømme hvor kold natten bliver: +6 frost

1: En vindstille nat ligger tungt og lydt under tætte skyers dække natten ud.

2: En klar og stille stjerne nat varer natten igennem.

Fugles vingebask høres som de flyver forbi dig tæt

3: Vinden hyler natten ud, i en bælg sort nat uden stjerner eller måne:

Bjergbestigning er nu sværere. Du falder hvis der kastes 1/2.

4: Mørkeskyer og tordenstorm nærmer sig. Lynet slår ned i tindet.

Småsten falder: (*ugunst*) og rammer dig i hovedet: -1hp

5: En klar og stille stjerne nat varer natten igennem.

Du kan se langt ud i Ginnungagaps fjerne ukendte lag.

6: En bidende og hylende snestorm raser og bringer med sig lag af sne:

Bjergbestigning er nu sværere. Du falder hvis der kastes 1/3.

Morgen: Det svage lys falder atter over de svimlende højder
og med sig en ny dag: +1 vækst / -1sygdom / +1 til døgtælleren

Vend tilbage til den side hvorfra du kom...



:Bjergnedstigning:

Niv6: Du klamrer dig til klippeskråningen og klatrer et niveau ned. Her finder du en lyn som mirakuløst gror ud af den frosne klippe: 4 frost

Niv5: Du tager fat hvor du kan og kravler ét niveau ned af bjerget: 3frost
Du ser en mørk grotte som går ind i bjerget, hvor en gammel mand sidder og ryster af kulde mens han klamrer sig til sin kappe. "Hil. Jeg er såret. Kan du undvære lidt mad og drikke? Jeg skal betale dig tilbage, når jeg er hjemme i Rimhøj!" *Rolf Jurgssøn: 5hp*

"Tak! Jeg er på en dumdristig rejse, for at hente hjem min faders sværd. På toppen af dette bjerg fæstede han det i klippen, for at lænke Rilmir her, langt fra vor hjem. Men sværdet som modstod Rilmirs ild indeholder nu ormens vrede. Så siges. Hvis du når derop så se blot, at det sværd er uundværdigt for os. Jeg vil belønne dig hvis blot du kunne hente det til mig. Jeg vil nu drage hjem til Rimhøj for at hvile. Mød mig der."

Niv4: Du anstrenger dig endnu en gang og klatrer forsigtigt ét niveau ned: 2 frost.
Her står 7 uldne bjerg geder og græsser af hvad de kan finde fra under sneens lag.
Gedernes afføring gør det mere besværligt at klatre ned. Her falder man både ved at kaste 1 og 2

Niv3: Du kæmper dig længere og længere frem, og formår dig yderligere ét niveau ned: 1 frost.
Her gror 9 røde svampe som titter op af sneen: +1hp

Niv2: Forsigtigt kravler du endnu et niveau ned af bjerget. Her er klippen ikke så stejl.
Du nyder den skønne udsigt over skove, enge, kyst og hav.

Niv1: Du klatrer ned og betræder endelig atter bundens bløde muld: *side 116*

:Bjergbestigning:

Niv18: Du nærmer dig bjergets tinde. Der er helt stille. Ginnungagaps frosne ydre føles nært: 14frost. Foran dig åbnes et øje så stort som du selv, og ser på dig med den nidrigste foragt. Du har vækket en grusom orm: *gå til side 115 / Tindet: side 114*

Niv17: Du trodser atter bjerget, klatre ét niveau op. Kulden føles som knive: 13frost. Du ser fire store sorte kløer, på en sort skællet arm som klamrer sig til klippen.

Niv16: Du bestiger nøjsomt det besværlige tinde og klatre ét niveau op. Et par lysende øjne, som skærer igennem snestormens slør, sidder på en sten og taler: "Overalt i Midgård vi kan se. Alle fjerne have. Men hvad er det for sært et hav. Som slet intet vand sig har?" (*lykkedes: åben side 391*)

Niv15: Du trodser bjergets højde og klatre ét niveau op mod tindet: 12 frost. Et stort skællet sort legeme snor sig rundt om klippen. Så bredt som en mand er lang. I dine fødder mærker du en pulse som dirrer i bjergets sten.

Niv14: Du formår dig yderligere ét niveau op af bjerget det kolde: 11frost. En sten som ligner et menneske, hviler her på klippens kant. (*Hvis det er nat: åben side 291*)

Niv13: Du anstrenger dig endnu en gang og klatre ét niveau op gennem det frosne landskab: frost 10. Her finder du en lille jernport, som fører ind i bjerget. (*sølvnøgle krævet: gå til side 293*)

Niv12: Du tager fat hvor du kan og kravler på må og få, ét niveau op af bjerget: 9frost. Du kan svært få fodfæste. Lyden af brækkende knogle lyder under sneen som du træder.

Niv11: Du klamrer dig til klippeskråningen og klatrer ét niveau op. Her gror to grantræer som magtesløst svajer i de svimlende højder: 8 frost



:Bjergets Tinde:

Du klamrer dig til klippen mens du klatrer og ankommer lige under bjergets tinde.

Du ser alle verdens hjørner på dette, i sandhed, verdens højeste punkt: *15frost*.

En mørk indgang af store bærende sten, ligger foran dig...

Du træder ind i det smalle bjerg kammer og finder en runesten af alfaderen foran et brændende sværd af sort obsidian, Flammen varmer og styrker din frosne krop: +9hp.

Ildstens sværd: +11skade / +7værn

(Sværdets flammer æder dine fjender: skaden for hvert angreb går igen næste tur)

Gå tilbage ned af bjerget: På vejen ned fra tindet ser du en lille gylden svamp som titter op alene. (når den spises: åben side 252)
...Forsæt ned af bjerget: side 113

:Kamp mod Dragen Rilnir:

99hp / 11 rustning / 11 flugt

- 1: Dragen tager til vejrs, cirkler rundt om bjerget i lange buer: +2undvigelse
- 2: Dragen gør et frygteligt brøl som får jeres knæ til at ryste: -3 skade for én tur
- 3: Ud af dragens næsebor oser en tyk røg som indhyller bjerget i røg: +5sygdom
- 4: Dragen farer frem mod (ugunst). Sætter sine store tænder i dig: -20hp
- 5: Dragen cirkler rundt om bjerget og spyer en ildkugle mod (ugunst): -27hp
- 6: Dragen åbner sit gab dækker bjerget i alt ædende, slikkende flammer: -22hp

Nederlag: Du når enden af din livstråd som offer for det mægtige ildens bæst.

Solstråler står majestætisk ned omkring dit forbrændte lig mens valhallas ryttere nærmer sig i det fjerne, for at bringe valen til sin retmæssige ære og hæder: du er død

Sejr: Livet forlader det enorme bæst, mens det falder ned af bjerget, slår sig mod bjergets side gang på gang og forsvinder ned under skyernes dække: side 285



:Snuglets Bjerg Fod:

Du går på den stejle brede grund ved foden af bjerget
og hører en klagende sang fra voldsomme struber, lydende fra inde i
bjergets nedre kerne: kast 1 gang for at gå enten op eller ned af bjerget.

- 1: Du vandrer på bjerg vejen og snubler i den kolde jord, slår hovedet på en sten: -1hp
- 2: Du vandrer frem mens en blæst sætter ind og fejer bjergets nedre skråning: 5frost
- 3: Du vandrer på den stejle vej og finder 3 grønne svampe. (+1skade hver, for en stund)
- 4: Du vandrer frem mens en varmende solstråle titter frem fra skyernes grå dække: +1hp
- 5: En lille vildkat følger dig for at se om du har mad: (3hp/1skade) hvis den brødfødes.
- 6: Du vandrer på bjerget Snuglets stejle vej og finder en lysende blå urt. (+3vækst hver)

Du fornemmer atter bjergets sultne ånders kald, mens du vandrer.
De griber efter dig og har fat i dine hinsides spor.

Op af bjerget: side 112 nederst / eller ned af bjerget: side 165

:De Glemte's Frihed:

Fire skikkelse bliver synlige foran dig,
svævende rundt ud fra bjergets kants.
Vægtløse blafrer de i vinden og synger i kor.

"Norooooomo ajeeeeedah leshnjualiiaiiiiii"

Kræver indsigt at forstå de glemte's sprog.

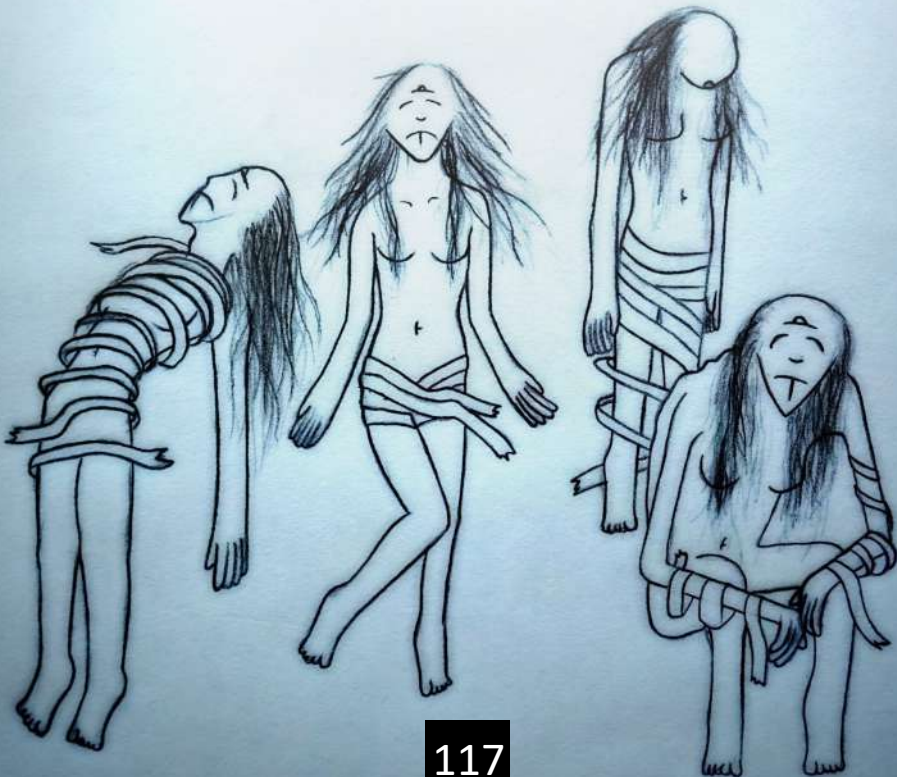
"Dværgenes pagt er brudt. Prisen er betalt.

Verden os var nægtet, tiden er oprindt.

De dødelige atter skal mærke, Retsmelt's gemte gaver: fuldt hp

Vælg 1 hver: din rustning bliver magisk rustning: +3 magisk rustning
eller dit våben bliver magisk skade: +1 magisk skade

De glemte svæver op og cirkler langsomt rundt om bjergets tinde i rungende sang.
Bjergets sten dirrer af de voldsomme toner som fylder de kolde vindes luft: side 114



:Salige Rislende Bæk:

Du vandrer igennem nåleskov og står nu foran en freds fyldt rislende bæk som snor sig igennem landskabet, stryger sten og triller over gamle faldne grene. Man kan ane en landsby, et stenkast most øst, mens skoven forsætter mod vest: kast 2 gange for at krydse bækken.

- 1: Uagtsomt snubler du på de våde glatte sten og slår hovedet på den selv samme: -1hp
- 2: Et strejf af lig dunst møder din næse. En foruroligende blanding med bækkens ro.
- 3: Du krydser bækken. Intet dårligt sker. Bækkens salighed beroliger dit sind: -1sygdom
- 4: Du træder igennem det lave vand, mens fra oven lander på dig en fugle klat. Heldigt.
- 5: Du træder frem. Igler suger sig fast på dine fødder og suger dit blod: -1sygdom
- 6: En sølv mønt ligger og glimter nede i det klare rislende vand.

Gå øst mod landsbyen: side 119 / eller vest ind i skoven: side 108

:Gærbæk Landsby:

Du bevæger dig ned af en sti med store kornmarker på hver side, og ankommer til en lang hal med fem sprækkede lerhytter med stråtag omkring. Udmagrede trætte blikke fra landsbyens bønder erkender din ankomst. Vogne og tønder bliver bygget af tømmer, kradse røgskyer fylder luften fra smedens bronze fremstilling, mens tråde blive trævlet af slidende møer. Gamlinge iført slidte pelse og spundne klæder, nyder gærede drikke fra lager til horn, mens de går rundt og nyder synet af de hårdt arbejdende unge.

De fem lerhytter: side 120

Væveriet: side 122 øverst

Jarlens Langhal: side 124

Smedjen: side 123

Snedkeriet: side 122 nederst

Gå på rov: side 135

Forlad Gærbæk mod vest: side 118 / eller mod øst: side 138



:Fem Usle Lerhytter:

Første Lerhytte Du kikker indenfor hos den første hytte.

3 Beskidte fåreuld ligger på det snavsede gulv. 7 Bundter af tørrede urter hænger fra loftet og dufter: (-3sygdom hver)

En lille udmagret knægt sidder derinde og kikker på dig: side 137 øverst

Anden Lerhytte Du kikker indenfor hos den anden lerhytte.

Jorden under hytten er fugtig og væggene har sorte pletter.

En gammel dame sidder tæt pakket ind i fåreuld og fryser: side 137 nederst

Tredje Lerhytte Du kikker indenfor hos den tredje lerhytte.

En stor beholder findes i hjørnet og er fyldt op med hvedeklid: (+1hp / 9 portioner)

En lille stabel pindebrænde findes i den anden side af hytten samt et lille skrin af træ. (*gemmer på: 7 rav*).

En mand sidder på gulvet og er ganske stille: side 130 nederst

Fjerde Lerhytte Du kikker indenfor hos den fjerde lerhytte.

En febrilsk gammel skaldet mand fortæller meget ivrigt to andre gamle mænd noget han har set: side 121

Femte Lerhytte Du kikker indenfor hos den femte lerhytte.

To gamle kvinder sidder på skamler, mens de bæller øl og griner: side 131



:Det Gamle Fjols:

Oldingen taler med en rystende ivrig stemme: "Har DU set synet?! For JEG har set synet.
Et flyvende hoved. Det er på vej hertil og vi skal tage godt imod ham. Takket være han!
Giv det flyvende hoved en hilsen! Så bliver han glad!"

Forlad oldingen: side 120

Hilsen gives: "Tror du at det er en spøj det her?!" Spyt flyver alle vegne mens oldingen taler.
"Der er ikke meget tid tilbage. Hvis ikke du tager imod vores beskyttelse,
vil du aldrig klare det! Er det med os eller imod os?"

:Tag imod beskyttelse:

Oldingen stirre dig dødt i øjet
mens hans står negls afstand
fra dig og ånder dig i hovedet.

"Det flyvende hoveds tilhængere sender deres hilsener.
Galar kom hid."



:Gærbæks Væver:

Du nærmer dig vævene som spinder ved møernes hænder og fremstiller flotte klæder af fåreuld. På borde foran dem ligger kjoler, kjortler, hatte og bukser. Benklæder, handsker, tørklæder og kapper i hvide uldne farver. "Hver beklædning koster 3 bronze og giver +1 værn".

:Køb / salg af huder og pelse:

1 Ulvepels (15 bronze) / 1 Bjørnepels (30 bronze)
1 Troldehud (60 bronze) / 1 Drageskæl (90 bronze)

Forbedring af Tøj: 5 bronze for endnu et værn point

Forlad væveren: side 119



:Gærbæks Snedker:

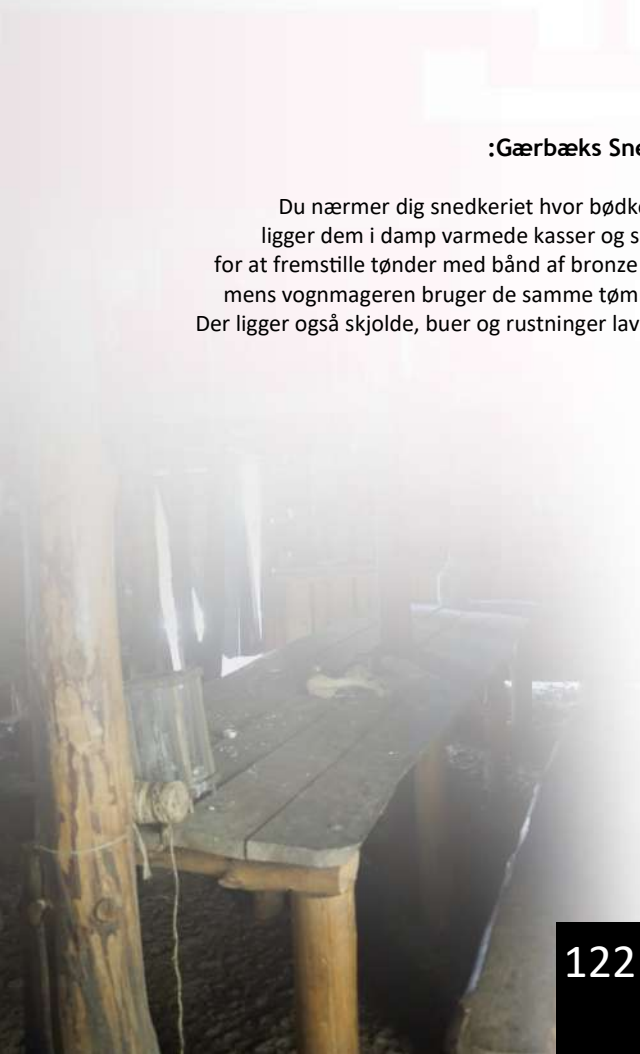
Du nærmer dig snedkeriet hvor bødkeren saver tynde planker op, ligger dem i damp varmede kasser og sætter dem i spænd med snore for at fremstille tønders med bånd af bronze som snor sig rundt i kurvede ringe, mens vognmageren bruger de samme tømmer for at fremstille hjul til vogne. Der ligger også skjolde, buer og rustninger lavet af træ med læder og bronze ringe.

Lille Træskjold: +4undvigelse (10 bronze)
Stort Træskjold: +11undvigelse (20 bronze)

Jagtbue: +2skade (15 bronze)
Krigsbue: +4skade (25 bronze)
10 træ pile: -1skade (7 bronze)
10 flint pile: +1skade (11 bronze)

Træplade Rustning: +2rustning (30 bronze)
Træhjem: +1 rustning (25 bronze)
Træ Armskinne: +1rustning (20 bronze)
Træ Benskinne: +1rustning (20 bronze)

Forlad snedkeren: side 119



:Gærbæks Smedje:

Du træder ind i en hytte hvor der bliver smeltet copper, tin og hamret rødglødende bronze.
Det stinker fælt. "Tag et kik på inventaret. Alting af vor gode gamle og stabile bronze."

10 Bronze Pile: +3skade (25 bronze)

Bronze Dolkstav: +2skade (20 bronze)

Bronze Økse: +4skade (40 bronze)

Bronze Atgeir: +4skade (40 bronze)

Bronze Kniv: +1skade (10 bronze)

Bronze Spyd: +3skade (30 bronze)

Bronze Sværd: +5skade (50 bronze)

Bronze Pig-kølle: +5skade (60 bronze)

Bronze Ringbrynje: +3rustning (40 bronze)

Bronze Hjälm: +2rustning (30 bronze)

Bronze Armskinne: +1rustning (20 bronze)

Bronze Benskinne: +1rustning (20 bronze)

Forbedring af våben og rustning af bronze: +1

-5point / 0point (9 bronze)

1point / 5point (19 bronze)

6point / 9point (31 bronze)

10point / 15point (43 bronze)

16point / 20point (55 bronze)

Forklaring: Se hvilken skades kategori som dit udstyr ligger i.
Det koster den givne pris for at få et yderligere point.

"Det jern det er noget pjat! Det vil aldrig lykkedes Jølsø
at få nok af det til at kunne hamle op med vores gode gamle malm! Hahahaha"



:Gærbæk Jarlshal:

Du træder ind i en dunkel hal, hvor flakkende ild
belyser en stor tyksak som sidder forenden ved et bord.

Den fede jarl taler til dig: "Velkommen hid!

Nye kære børneansigter.

Tag endelig plads ved mit bord"

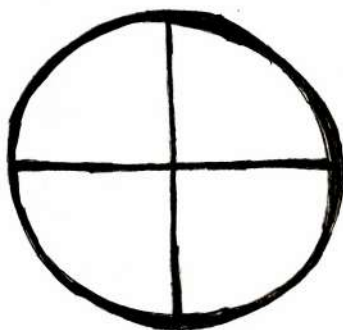
Tre unge karle sidder og drikker sammen.

Den ene stirrer mere på dig end den anden.

Gå derhen: side 129 øverst, nederst og side 130 øverst

En underholdende tvekamp er undervejs: side 132

Mens skjalden sidder og kvader til gildets kamp: side 131 nederst



Sæt dig ned: Du tager plads ved bordet
og bliver serveret flæsk af en udmagret tjener: +1hp
"Fortæl mig om jeres rejse og om jeres hjemstavn,
som givet vis venter på jer spændt"

Gå ud af Jarlens Hal: side 119

Fortæl at du er fra Nålbjerg: side 125

Giv Mjøden fra din Jarl: side 126

Udfordr Jarlen til kamp: side 127

Aftengilde: side 133

Du har dræbt Jarl Agsir af Jølsø:
du gives 100 bronze mønter i en sæk.

:Gærbæk Jarlshal:

"Sig mig dette; hvor var Nålbjerg da slaget ved Snuglet fandt sted? Jeres Jarl er en kujon!

Hvis tilfældet er at din jarl ikke har fortalt om slaget ved Snuglet, så var det således;

Jølsø indgik en pagt med jætterne. De blev naret med snilde. Men nu er deres lod i livet således at de ofrer til jætternes magter fremfor aserne, og disse magter er sultne. Så Jølsø har været tvungen til at finde frisk menneske kød at ofre. De listede sig afsted med at bortføre vores unge, men ved selv samme øjeblik da trampede vi alle afsted. Et blodigt slag ved bjergets fod blev fejdet. Vi sendte vores løber til Nålbjerg for at efterspørge forstærkning. Men intet held var deraf.

Siden da er langt mere blod blevet spildt. Men til dig vil jeg give dig denne mulighed.

Slå Jølsøs Jarl Agsir ihjel for os! Gør bod for Nålbjergs feje navn!

Hvad siger du?"

Afgiv ed at slå Jarl Agsir af Jølsø ihjel: "Vi regner med dig! Meget afhænger af dette.

Så tag imod vor kundskab, hvis du det magter. Kundskab: **Gennem boring.**

Dit angreb rammer to fjender på en gang når du kaster 6. Far vel du tapre ungdom!"

Forlad hallen: side 124



:Mjødgaven og Jarlen:

Du giver Gærbæks Jarl mjøden fra din hjemstavn.

:Afgiv hvorvidt mjøden er forgiftet eller ej:

Mjøden er forgiftet: Jarlen tager imod gaven og bæller det hele foran hans mænd som travlt nedstirre dig med tvivl. Så står blod ud fra jarlens mund i en lang stråle. Jarlen indsmurt i blod, griner hysterisk og trækker sit sværd: -7 respekt / gå til side 127



Mjøden er god: Jarlen tager imod gaven og bæller det hele foran hans folk, som travlt nedstirre dig med tvivl. Jarlen slikker sig om munden og siger: "Den var god nok":

+1 respekt fra Gærbæk / side 124

:Kamp mod Jarl Raffe:
35hp / 3 rustning / 3 undvigelse

1: En bonde har sneget sig op bag jarlen og borer nu en kniv ind i hans ryg: -2hp til jarlen. Jarlen fnyser og spidder bonden med sit sværd. Bonde blodet sprøjter.

2: Jarlen æder et stykke flæsk i et snuptag: +1hp til jarlen

3: Jarlen tager en slurk af en flaske og spyr en stråle af flammer mod (ugunst)-3hp

4: Jarlen tager fat i en træel og kyler den mod (ugunst)...

I forvirringen spidder Jarlen dig med sin lange hvæssede klinge: -8hp

5: Jarlens sorte blik gennemborer dig, som frosset spiddes af hans klinge: -9hp

6: Onde skygger fra det hinsides svøber Jarlens klinge i deres mørke sejd: +3skade

Nederlag: Lige inden at du gives til døden, holder Jarlen inde.

Du bliver sparket rundt i mudder i midten af byen af fulde folk. Så besvimer du: side 132

Sejr: Den fede jarl falder om. Tykt sort tjæret blod flyder ud i utrolige mængder som en flod uden ende. Det sorte forsvinder fra hans øjne. Han er sig selv igen for et øjeblik før han dør. Du forlader Gærbæk til dem selv og deres egen skæbne at regne ud: side 119

Inventar: Bronze Langsværd: +5skade / Træskjold: 3undvigelse / Kappe: 4værn
Læderkjortel: +3 rustning / Kast 7 gange for bronze mønter



:Kamp mod Torben den Barske:

23hp / 5flugt

- 1: Stanken fra Torbens svedige, spækkede krop river dig i næsen: -1sygdom til alle
- 2: Torben drejer rundt i en finte mens hans sved rammer (ugunst) i hovedet: +2sygdom
- 3: Bersæreren Torben svirper (ugunst) med hans klamme svedige rævepels: +5sygdom
- 4: Torben den Barske bander og taler ord til dig som ikke er ment for spæde øre
- 5: Torben den Barske hugger sin økse i skalden på (ugunst) -9hp
- 6: "Som en trolde fra en æsk!" skriger han og slynger sin kløvede økse mod (ugunst): 10hp / lammet næste tur

Nederlag: Du falder i kamp. Torben slikker sig om munden og klapper sin mave: du er død

Sejr: Den berygtede bersærker, Torben den Barske har mødt sin ende.

Men Gærbæk har ikke tænkt sig at give op. Jarlens egen søn træder nu frem: side 136

Inventar: Bronzeøkse: +2skade / rævepels: +1værn / kast 2 gange for bronze mønter





:Jali Raffessøn:

"Jeg ser dig luske rundt.
Du pønser på noget!
Hvad er du ude på?"
"Se du dig hellere
godt bagud fremover."
Gå videre: side 119

**Hvis Dørg den Trælse
er din følger:**

*Jali råber: "Hvad i alverden!
Har du slæbt Trælse Dørg
op af hullet?! Nu vanker der tæsk!"
Alle i Gærbæk drejer hovedet ved navns nævne,
og enderkender Dørg den Trælses tilbagevenden.
De farer alle vredt mod dig: åben side 136 og 134*



:Torben den Barske:

"Hva' sådan en bette størrelse
der lusker rundt?: kast

1/3: Du kan tro at Torben
vil give dig nogle tæsk! Kan du komme her
din bette luskebuks!": gå til side 128

4/6: Torben spytter ned.
På din fod lander en stor spytklat.
Torben skrider videre: side 119



:Anralf Raffessøn:

"Hil og sæl. Hvad bringer dig til Gærbæk?"

Foreslå at Anralf følger dig: kast

1/3: "Ellers tak. Jeg har... andet...
at se til. " Anralf går sin vej

4/6: "Ja, lad os. Men kun
hvis du betaler mig i mjød!
Giv mig en tår nu ellers vil jeg ikke!"

Anralf: 16hp
Jagtbue +1skade /
11pile: +1skade

Gå tilbage til Gærbæks midte: side 119



:Den Fattige Mester:

"Lad roen falder over dig, barnlille.
Sæt dig ned og tag ved lære
af min spyd teknik. Se i dit sind.
Jeg viser dig alt igennem det hinsides."

Gå videre: side 119
Eller bliv undervist: forneden

Du sætter dig ned med underviseren.
I 3 dage og 3 nætter sidder,
du uden at vide det.
Du ser voldsomme syner i dit sind. Af
underviserens overlegne kamp teknik:
+7skade til spydkast
Gå til side 119

:Gamle Bette og Anli:

"Hej Barnlille. Har du virkelig kommet her helt selv?

Kun hvis du har spyd point:

Hvad siger du til at lærer lidt spyd teknik af et par gamle damer?" De ler.

Sammen øver I jer hårdt.

Damerne er gamle, men deres muskler kompakte og erfarne.

Du lærer lidt: +1spydstik (ignorerer rustning)

Du forlader hytten igen:

Gå til side 124



:Skjalden Strym:

"Hej du. Hvis du vil have skjald som en kundskab så kan jeg lære dig det. Det er ikke så ringe, du kan uskadeliggøre fjender og styrke venner ved at give dem et godt kvad. Kast blot, + dine skjald point, højere end dine fjender har hp for at uskadeliggøre dem for en tur. Mens for hvert tiende skjald point du kan hoste frem, kan du give dine venner enten +1hp eller +1skade for en stund. Syng sammen med mig dette kvad for at lære at skjalde."

"Thor foer hjem fra Østerfærd
og kom til et Sund;
paa den anden Side af Sundet
var Fægekarlen med Baaden.
Thor raabte: Hør, du
Svend hinsides Sundet,
hvad mon du er for en Svend?

Fægekarlen svarte:
Hvem er du, som raaber til mig?
Hvad mon du er for en Karl?
Skjalden kvader videre
til den sidste går i seng....

Lær kvadet af Strym:
Sangen om Haarbard: +1 skjald
Gå til side 124



:Langsom Henrettelse:

Du vågner op ved at vand bliver hældt i hovedet på dig.
Gærbæks folk griner og spytter, jamrer og klager over sig.
Tæt pakket står de i en kreds omkring dig, for at håne dig en sidste gang.
Du skal henrettes. Men....

Du kan måske undslippe endnu:

Hjælp udefra: hvis der er nogen på dit hold der kan banke vagterne på side 134.

Sejd: hvis du kan gøre 22skade til 5 vagter på én tur.

Lykkedes: side 119

Du Henrettes:

Gærbæks folk slæber dig ud af byen, over den rislende bæk og frem til Ligskoven.
De binder dig op af et træ, med stærke reb og mange knuder. For at stå og rådne der,
indtil intet er tilbage...

Du befinder dig i Ligskov i 7 dage og 7 nætter,
hvis nogle skulle ku nå at redde dig. Tiden går.

:Aftengilde i Gærbæk Jarlshal:

Aftenen falder over Gærbæk og folket samles i jarlens hal. Jarlen og hans indre cirkel æder sig godt mætte i mængder af kød. Men til bønder og gæster, dig iblandt, gives kun rester og krummer. Men mjød er de ikke sparsomme med. Gærbæk hælder mjød i dig i lange baner: +1hp. Så rejser Jarl Raffæ sig, som han har til vane, for at fortælle om hvad han ved.

”Bedre dage har vi set! Husker I?
Altid har vi været Dunkelmarkens ryggrad.
Os i Gærbæk, kendt for vores slid og slæb.
Vor hårdføre folks bedrifter.
Den bedste mjød, er ingen i tvivl om,
at den herfra stammer.
Men nu bliver solgt for en slik i Lindeby,
tyveknægte og løgnere.
Husker I gamle Halmstad? Som måtte gå under,
blot for at være enerådige bønder!
Gærbæk, Halmstad og Jølsø var de højeste
blandt Dunkelmarkens stader!
Men Jølsø knækkede. Kun Odin må vide hvilken
fejl der ledte til deres blodtørstige feje veje!
Vi må stå sammen for at forhindrer dem
I at tage flere af os! Nok er nok!
Tag disse ord med jer i søvn
og lade dem styrke jer! Vi vil få brug
for hver en tørn! Død over Jølsø!

Gærbæks folk ligger nu snorkende hvor de drak.
Også du må lade dig nøjes med at sove på jorden,
foran de ulmende gløder fra gildets bål:
åben side 111 og derefter side 119

:Kamp mod Gærbæks Mænd:

5 mænd / 17hp hver / 5rustning

- 1: Gærbæks mænd stormer frem imod dig, men snubler i mudder og falder.
- 2: Vagterne spiser nu røde fluesvampe og skriger i bersærk: +2skade de næste ture
- 3: (*Ugunst*) mærker et slag i brystet, ser en pil har boret sig fast: -5hp
- 4: "Død over Nålbjerg!". Råber deres tørre halse. Endnu en vagt træder ind i kampen.
- 5: En af vagterne spytter på (*ugunst*) og svinger sin økse mod dig: -6hp
- 6: Vagterne alle kredser om (*ugunst*), stikker hver deres klinger i dit kød: -7hp per vagt

Nederlag: Du slynges bagud i mudder, din mund fyldes med blod: side 132

Sejr: Gærbæks vagter ligger nu døde på jorden. Folket ser tavst til det blodbad som udfolder sig. En stor bersærker træder nu frem: side 128

Inventar: Bronze spyd (+4skade), Bronze økse (+5skade)

2 røde fluesvampe (+2skade, +2sygdom). Kast 1 gang for bronze mønter for hver vagt.





:På Rov i Gærbæk:

Du forsøger at snige dig frem for at stjæle lidt mønt.
Vælg en hal og: kast / eller kom på bedre tanker: 119

Hvis du opdages: -4 respekt

De Fem Lerhytter

Kast flugt 2 for at liste ind
Du finder x antal bronze mønter: kast 1 gang
Kast flugt 2 for at liste ud / Fejlet: side 134

Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind
Du finder x antal bronze mønter: kast 2 gange
Kast flugt 3 for at liste ud / Fejlet: side 134

Jarlens Hal

Kast flugt 6 for at liste ind
Du finder x antal sølvmønter: kast 3 gange
Kast flugt 6 for at liste ud / Fejlet: side 127

:Kamp mod Jali Raffesøn:

20hp / 4 rustning / 2 undvigelse / 2 flugt

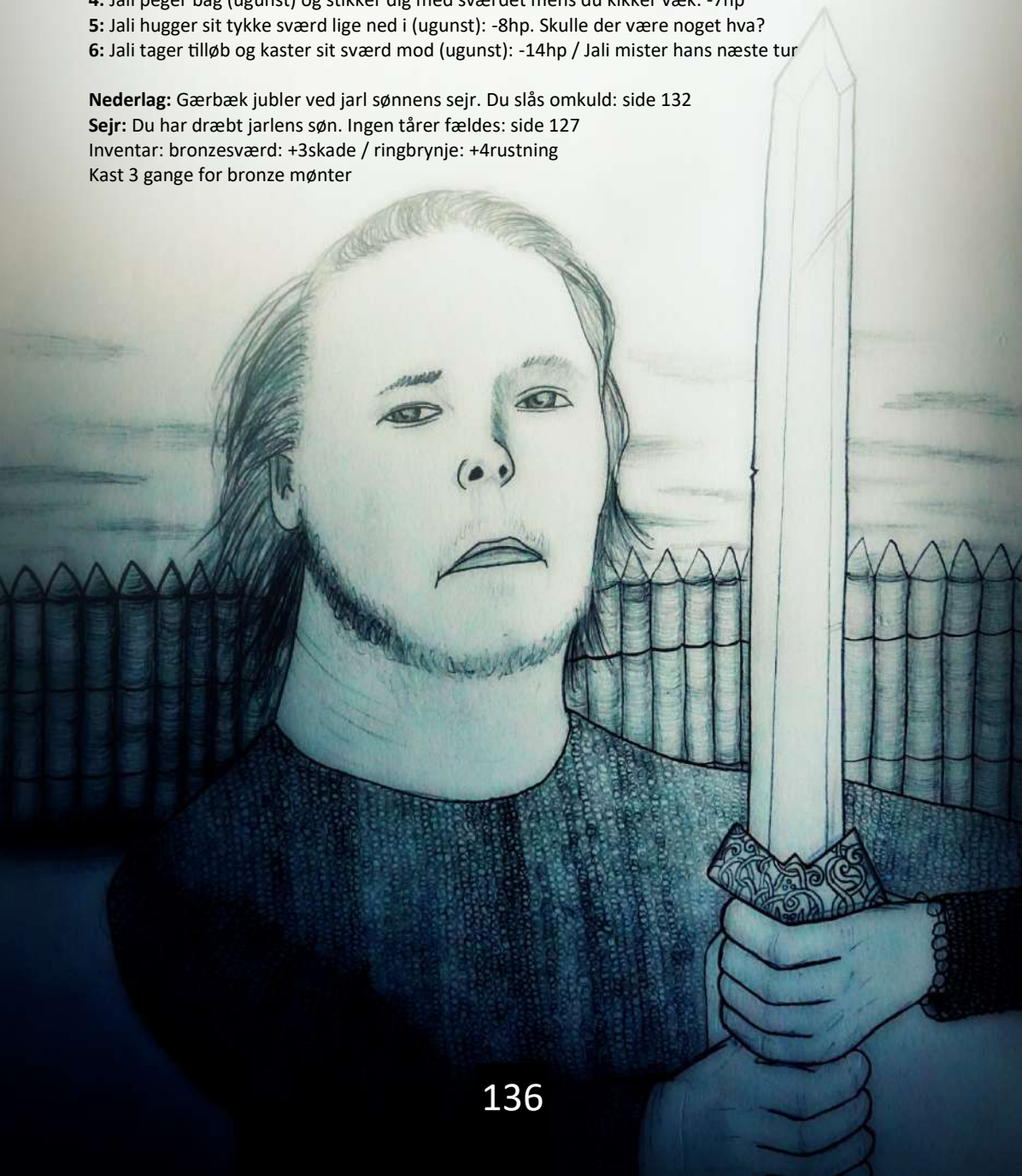
- 1: En pil skyder frem og rammer Jali i knæet ved en fejl: -5hp. Undskyld råbes der
- 2: En pil skyder igennem luften og rammer (ugunst) i ryggen: -5hp
- 3: En fugleklat falder ned fra oven og rammer (ugunst) i øjnene: du mister næste tur
- 4: Jali peger bag (ugunst) og stikker dig med sværdet mens du kikker væk: -7hp
- 5: Jali hugger sit tykke sværd lige ned i (ugunst): -8hp. Skulle der være noget hva?
- 6: Jali tager tilløb og kaster sit sværd mod (ugunst): -14hp / Jali mister hans næste tur

Nederlag: Gærbæk jubler ved jarl sønnens sejr. Du slås omkuld: side 132

Sejr: Du har dræbt jarlens søn. Ingen tårer fældes: side 127

Inventar: bronzesværd: +3skade / ringbrynje: +4rustning

Kast 3 gange for bronze mønter



:Forældreløse Knægt:

Den lille fattige knægt rækker frem en keramisk skål,
hvori der ligger 2 bronzemønter.



Hvis guldmønt gives:

vil du, af gudernes gunst,
få en **forbier** til gode:

Skriv over din ugunst:
en lille lodret streg,
med en lille cirkel i midten.
Næste gang du modtager skade
vil denne sættes i kraft,
så at du ikke modtager angrebet.
Derefter hviskes den ud.

Gå til side 119

:En Frysende Gammel Kone:

En gammel kone sidder på jorden,
tæt pakket ind i uld.
En keramisk beholder fuld af væske
står foran. "Fyld dit skind med mjød.
3 bronze mønter pr slurk.
+0.5hp per slurk"
mumler hun bag ulden.

Gå til side 119



:Bløde Våde Skovbund:

Du vandrer igennem det som i folkemunde kaldes Snuglets skov.
Da det ligger for foden af bjerget af samme navn. Gærbæk landsby ligger lige vest,
mens skoven forsætter øst: kast 3 gange og vælg en retning frem

- 1: Du vandrer frem intetanende om de giftige planter der rører dine ben: +5sygdom
- 2: Du vandrer lige igennem en sværm af hidsige hvepse som stikker: -1hp til alle
- 3: Råger flokkes og skråler fra træernes toppe mens du passerer forneden.
- 4: Du vandrer gennem den bløde våde skovbund af mudrede blade som klistrer.
- 5: På din vej igennem den våde skov, finder du 3 røde svampe: +1skade for en stund
- 6: Bier sværmer omkring. Du finder en bikube på et træ: (7 honning / +1hp per styk)
- 6,2: Du vandrer gennem skoven da luften fyldes af en herlig fløjte musik: side 139

Gå vest mod Gærbæk landsby: side 119

Gå øst ind i Snuglet Skov: 143

:Skjalden Joke:

Du følger den forførende musik og finder en kutteklædt mand som svæver i skrædderstilling og spiller et søvndyssende fløjte kvad.
:2 skjald point kræves for at bryde hans sejd:

Nederlag: Du falder i søvn og lander i skovbundens mudder.
Joke stjæler alle dine penge og forsvinder.
Skriv note: Skjalden Joke har (x antal mønter)

Sejr: Hans magiske toner brydes. Han kaster dig de penge som han tog fra dig sidste gang og løber væk: side 138
:Kast for at forfølge Skjalden. 5 flugt point er krævet:

Fejlet: Skjalden løber fra dig og forsvinder: side 138
Lykkedes: Du indhenter skjalden: åben side 215



The background image is a composite of two forest scenes. The top half shows a dense network of moss-covered tree roots hanging down from above, creating a complex, web-like pattern. The bottom half shows a sunlit forest floor covered in vibrant green moss. Several mushrooms with light-colored, slightly translucent caps and dark stems are growing from the moss. Sunlight filters through the trees in the background, creating a soft, ethereal glow. A single brown leaf lies on the moss to the right.

:Vilde Krat og Rådne Træer:

Du træder frem på en sti igennem et vådområde af rådne træer og lette buskadser. Mosser og svampe dækker skovbunden som et tæppe af vrimlende vækster: kast 3 gange

- 1: Du finder en ring af 7 brede lilla svampe som lyser i skovbunden (+1hp per styk)
 - 2: Du vader frem i vildniset mens en stor mygge sværm svæver som en mur af kryb.
 - 3: Du finder en gammel træstamme hvor 3 brune svampe vokser (+1 vækst per styk)
 - 4: Du finder en gruppe af 5 lyserøde små svampe som titter op (-1sygdom per styk)
 - 5: Du finder en stor klynge 9 sorte lange svampe som gror på et træ (-1hp per styk)
 - 6: En kutteklædt skikkelse med et hæsligt fjæs nærmer sig.
- Imødekom skikkelsen: side 142 / eller gå forbi: side 143

Gå mod øst: side 143 / eller mod vest: side 138



:Den Krybende Vækst:
20 grene / 3hp hver / 2 flugt

- 1: Den skyder en tornet vækst mod (*ugunst*) som river dig til blods: -1hp
- 2: Væksten gror en stor klynge af grene smadrer ned over (*ugunst*) -3hp
- 3: Tjørnen gror op under (*ugunst*) og binder sig rundt om dine ben med stikkende torne dybt i dit kød: -2hp / +1gren / +3 flugt
- 4: Tjørnen gror en stor sort svulst som åbner sig og afgiver giftige gasser: +2sygdom til alle
- 5: Væksten gror og vrider sig frem: +3 grene
- 6: Væksten gror op under (*ugunst*) og fængsler dig i et tykt krat som snævrer sig ind, river sine torne gennem dit kød: -4hp / +7 flugt

Nederlag: Panik griber dig ved forståelsen af at en plante bliver din død. For sent forstår du, mens du ligger der og lader de tornede grene trække dig under jorden. Væksten opløser dig med syre og nærer sig på dit lig. Den vokser og breder sine sorte grene: du er død / +3 grene

Sejr: Den sidste afhuggede gren falder til jorden og visner: gå tilbage til side 146

Inventar: 3 frø som kan vokse sig til krybende vækster som denne. Tager 10 dage at ud gro. 1 flimrende øje, vækstens kerne. Giver endnu +1 vækst hver nat hvis høvlet og brygget om.

:Den Omvandrede Seer:

Han siger intet, men du ved hvad han vil.
Han rister en rune i luften foran (ugunst).
Skriv et R på dit nederste helbreds felt.
Hvis du lander på det felt for du fuld liv.
Men kun én gang. Hvisk den ud derefter.
Gå tilbage til side 140

:Den Kvalte Lund:

Du vandrer frem og finder en gold lund hvor spindelvæv ligger tykt
som et kvælende tæppe og blafrer blidt i den kolde vind: kast 3 gange

- 1: Du ser mørke huller i jorden hvor mange lysende øjne stirrer på dig fra mørket dernede.
- 2: Et dådyr står længere fremme, og bliver i et glimt nappet af noget stort og sort fra under jorden, og er atter væk.
- 3: Du vandrer igennem dette skumle sted mens små edderkopper kravler op af dine ben og bidder dig med deres gift: *+6 sygdom*
- 4: Du tager et skridt frem, men din fod finder en sprække. Små edderkopper kravler op af dit ben og bidder dig med deres gift: *+8 sygdom*
- 5: Du træder frem men falder igennem spindet ned i en stor mørk kløft. Du falder og falder igennem snesevis lag af edderkoppers spind: gå til side 145
- 6: Du springer heldigt frem mens enorme edderkopper forfølger dig fra under spindet.

Du passerer kløfterne uhindret:
mod øst: side 146 / mod vest: side 140





:Silke Kløfterne:

Du lander på bunden af kløften klam, klistrende og mørk som en grav.

Store tykke spindelsvæv, som strækker sig fra væg til væg.

3 stille pubber af indspundne byttedyr hænger slapt omkring som fluer.

Nogle små, andre større. Svagt lys står ned i støvede søjler fra oven gennem en kløft. En snæver tunnel fører dybere ned under jorden.

Kast for at åbne pupperne:

1/2: Et bevidstløst rådyr viser sig fra pubben

3/5: Et halvpist menneskeansigt viser sig: +1 sølv mønt

6: Ansigtet af en ung mø viser sig: åben side 195 øverst

Den snævre tunnel: Du ser hundrede små sorte kravlere, som farer rundt over og under dig.

Fra tunnelen foran dig, viser sig et par forfædelige, enorme, behårede ben, 8 sortblanke øjne som skinner og ser enhver af dine bevægelser. To store kæber med lange eder dryppende hugtænder som dirrer efter kød: side 145

Kravl op og ud igennem kløften:

Langsomt men sikkert kravler du igennem spind og spindlere

som bidder dig med giftige hugtænder: +3sygdom

Endelig når du tilbage ud i den friske luft: side 143

Den snævre tunnel videre ned: side 316

:Kamp mod den Lodne Avler:

44 helbred / 7 flugt

- 1: Den lodne skyder en strimmel af spind, fra sin fede bagkrop, mod (ugunst) Spindet klistrer sig fast til dig og du falder bevægelseshæmmet til grunden: -1 tur
- 2: Små edderkopper kravler over (ugunst) og bidder dig med edder: +3 sygdom
- 3: Lange hugtænder og ivrige ben, spinder sig ned fra oven og bidder: +3 sygdom til alle
- 4: Det store fede lodne udyr sprøjter gift mod (ugunst) som brænder i dine øjne -4hp
- 5: Den lodne skyder skarpe hår ud i luften som rammer alle: +3 sygdom
- 6: Den lodne farer frem og sætter sine giftige tænder i (ugunst) -6hp / -2 ture



Flugt: Du træder et skridt bagud og falder ned i et sort snævert hul: side 309

Nederlag: Du falder om og bliver fortæret af en horde af små edderkopper.

Kun knogler bliver efterladt som den store lodne æder: du er død

Sejr: Den lodne kæmpe spindler hviner og ruller om på ryggen og trækker sin ben til sig mens den ryster i sine sidste sekunder af livet: side 144 nederst

Inventar: Giftblære (+9sygdom) / 2 edderkoppe tænder: +9skade

:Snørklende Ur Skov:

Du færdes på en ofte betrædt sti, tæt slugt af træer og krat omkring. Som en tunnel fører den vejen øst og vest, igennem denne vildt bevoksede del af skoven: kast 3 gange

- 1: Tornede slyng planter falder ned over (ugunst) og ridser dig som små kløer: -1hp
- 2: Du kaster et blik ind i krattet og ser hundredvis af sorte edderkopper i tætte spind.
- 3: Midt på stien ser du en ligbleg hånd som stikker op af jorden. Dens fingrer ryster let.
- 4: Du hører et højt knæk mens et stort træ falder ned i hovedet på (ugunst) -5hp
- 5: Du passere et gammelt lig som er fanget og kvalt af skovens slyng: +3 jern mønter
- 6: Ud af det tætte krat snor sig en tornet vækst som hastigt gror og spreder sig: side 141

Gå mod øst: side 147 / eller mod vest:143

:Søen ved Bjergets Fod:

Du kommer frem til en stor sø, ikke langt fra snuglet bjerg.
En landsby ligger på den fjerne søens bred

Gå ind i skoven mod vest: side 146
Gå mod Landsbyen: side 148

Fang en fisk: kast (kræver spyd eller atgeir)

1/5: Du fanger ingenting
6: Du fanger en fisk! (+3hp)

:Jølsø Landsby:

En landsby dukker op længere fremme
i en lysning, ved foden af et bjerg.
Det er en mindre landsby med kvæg
som græsser, børn der leger og en smed
der hamrer. Fem små huse ligger rundt i en ring.
Du ser to vagter står med spyd og holder udkig.

Gå øst mod bjerget: side 164
Gå vest mod søen: side 147
Gå ind i landsbyen: nedenunder

Du nærmer dig landsbyen
og to krigere som står vagt
og spærrer din vej. De taler:

"Hil. Navn, ophav og ærinde i Jølsø?"

Sig du kommer fra Nålbjerg: side 149
eller sig at du stammer andetsteds: side 150

:Kamp mod Jølsøs Krigere:

3 krigere / 30hp / 5 rustning / 4 flugt / 2undvigelse: -10hp derved

- 1: Krigerne farer imod (*ugunst*) men snubler og lander i mudder. Ingen griner.
- 2: Krigerne finder op af lommen en rød fluesvamp, tager en lille bid: +2skade
- 3: (*ugunst*) blod løber fra dine læber. Du ser en pil har boret sig i sit bryst: -4hp
- 4: Krigeren råber folk an. Endnu en kriger går ind i kampen.
- 5: Krigerne kredser om (*ugunst*) springer frem og hugger økserne i (*ugunst*) -10hp per styk
- 6: Krigeren stirrer på (*ugunst*), råber så spyt flyver og kaster sin økse som borer sig igennem din mave, slynger dig bagud, blod flyder ud af din mund: -11hp

Nederlag: Tænder og blod ryger alle vegne. Du falder bevidstløs til jorden. Du hører deres sejrskald mens dit blik sortner: gå til side 164

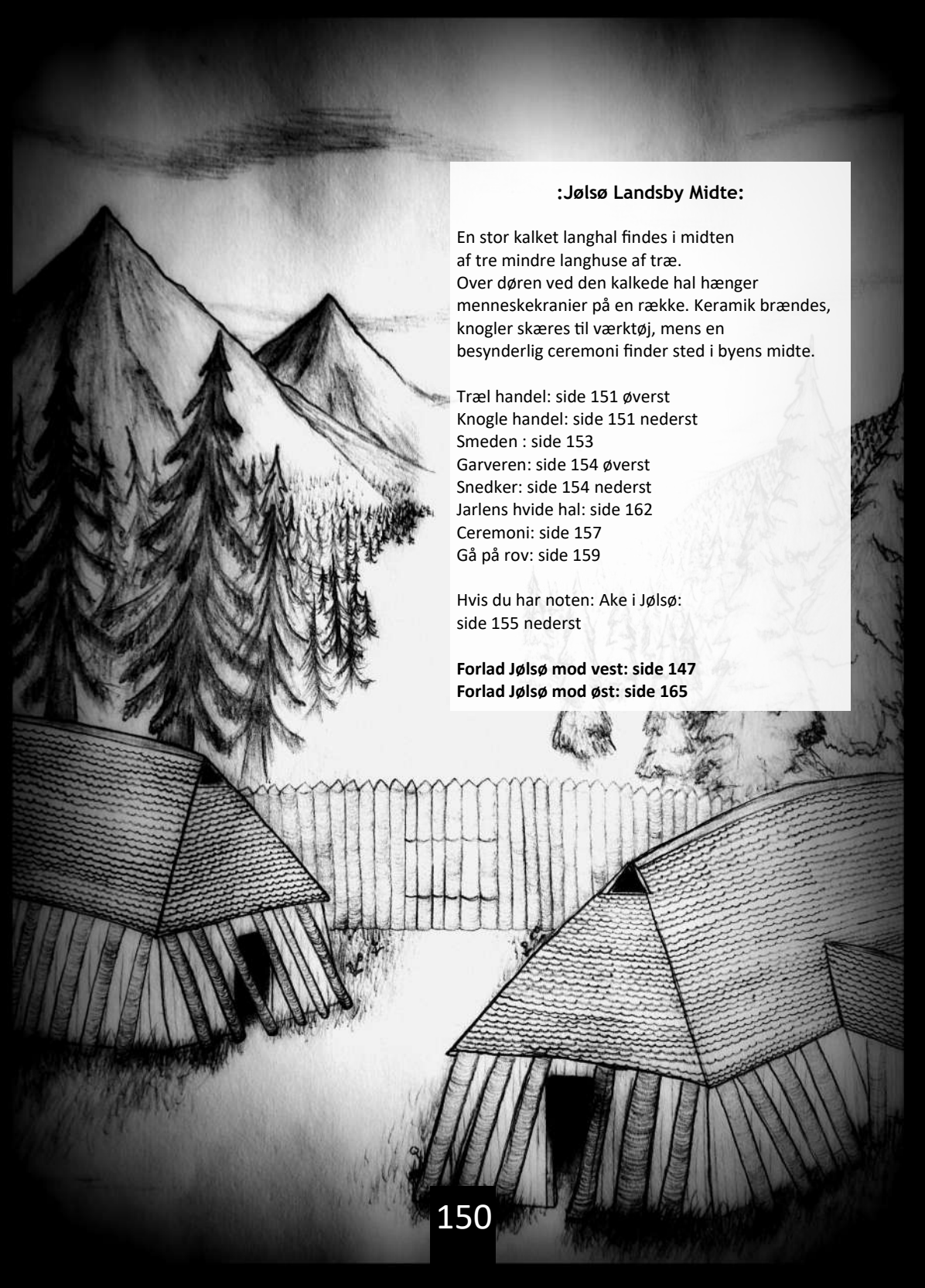
Sejr: Jølsøs mænd ligger døde på jorden for dine fødder. Jølsøs jarl stormer frem: side 156

Inventar: 3 Jern Økser: +5skade / Jernhjelm (+4rustning) / Ulveskind: +7værn

9 røde fluesvampe (+2skade / 10 bidder per svamp) / Bjørnepels: +10værn

Kast 7 gange for jern mønter





:Jølsø Landsby Midte:

En stor kalket langhal findes i midten af tre mindre langhuse af træ. Over døren ved den kalkede hal hænger menneskekranier på en række. Keramik brændes, knogler skæres til værktøj, mens en besynderlig ceremoni finder sted i byens midte.

Træl handel: side 151 øverst
Knogle handel: side 151 nederst
Smeden : side 153
Garveren: side 154 øverst
Snedker: side 154 nederst
Jarlens hvide hal: side 162
Ceremoni: side 157
Gå på rov: side 159

Hvis du har noten: Ake i Jølsø:
side 155 nederst

Forlad Jølsø mod vest: side 147
Forlad Jølsø mod øst: side 165

:Jølsø's Trælle Handel:

Tre trælle står bundne til pæle, sultne og udmagrede. To af Jølsø's unge mænd skændes om den bedste måde at gøre dem villige og kamp klar. En tredje kraftig karl med et spyd bevogter en hjælpeløs ene fange i et bur, lige ved siden af handlen.

*Tal med de to Jølsø's mænd: side 158 / landsbyens midte: side 150
Den vogtende karl ved den bundne fange: side 152*

Svag Træl: 4hp / har en sten: 1skade (koster 3 jern)
God Træl: 9hp / har intet: -2skade (koster 5 jern)
Stærk Træl: 14hp / har en kæp: 3skade (koster 7 jern)

:Jølsø's Knoglesnitter:

Du nærmer dig Knoglesnitteren som sidder ved en bunke af knogler og horn, hvor han fremstiller værktøj og sager med en kniv. Han anerkender ikke din ankomst, men han vil stadig handle.

Gå tilbage til landsbyens midte: side 150

Sælg dine fjenders knogler: 1 jern per styk

Ben kam: -1ugunst (koster 1 jern)
Knogle fløjte: +10skjald (koster 5 jern)
Knogledolk: +2skade (koster 2 jern)
Oksekæbe Økse: +3skade (koster 4 jern)
Troldekranie Hjelm: +5rustning (koster 10 jern)

10 Spidse Knogle Pile: +2skade (koster 2 jern)
Knogle Skjold: +8 undvigelse (koster 10 jern)
Bjørnetands Spyd: +3skade (koster 3 jern)
Rådyrgevirs Spyd: +4skade (koster 6 jern)
Kop af Menneskekranie (koster 2 jern)

Fangen i det lille bur af pinde, ryster og hopper håbløst, men forbliver tavs.
Vagten trækker en mine, men passer sin tjans med fornøjelse for fangens pine.

:Kamp mod Store Lars:

26hp / 3 flugt / 4 spydstik

- 1: Han truer med at aflive fangen hvis ikke du forlader denne, i hans ord, håbløse kamp.
- 2: Han spænder sine muskler og ler. "Du har grund til at være bange! Flygt du hellere!"
- 3: Store Lars bundet et skummende horn mjød. "Mmmmmmmmm!" +9hp
- 4: Store Lars stikker med al hans styrke sit lange spyd mod (ugunst) -11hp
- 5: Store Lars hvirvler rundt med sit spyd i cirkler og rammer alt og alle: -7hp til alle
- 6: Store Lars tager tilløb og kaster sit spyd med hans overlegne styrke mod (ugunst) -17hp

Nederlag: Store Lars griner og slår dig bevidstløs: side 164

Sejr: Store Lars falder blødende til jorden og ler. "Ha! Så findes der alligevel én der er mig overlegen i styrke. Det skulle man ikke tænke. Spar mig mit liv og jeg skal give dig mit."

Store Lars vil være din følger. Inventar: Jernspyd (+5skade). "Nå har du hørt det Lille Kvint? Du skal med far på arbejde!" Store Lars ødelægger buret.

Ødelæg buret: (kræver 9 skade)

Ud af burets pindebrænde kravler en lille tynd dreng med meget store for tænder og taler med en pivende stemme:

"Tak for at befri mig. Store Lars er min far og han ville bare lære mig lidt om manddom. Men nu hvor jeg er fri må jeg hellere betale dig. Jeg har ingenting så jeg må hellere blive din træll, hvis jeg overhovedet er værdig.

Lille Kvint: 4hp



:Jølsøs Smedje:

Du træder ind i den første del af langhuset,
hvor en gammel smed sidder med en blæsebælg
og opvarmer jern og kul så gnister flyver.
Han sender dig et strengt øje og taler:
"Du er vidst ikke herfra, din bette wøws."

To af Jølsøs mænd kommer farende og prøver
at slæbe dig ud af smedens værksted: "Du kan godt
glemme det din luskebuks! Sådan at lure vores
overlegne jern smed, for at give gode råd til Nålbjerg!
Ikke på vores vagt!": side 160 nederst

:Smed Handel:

10 Jern Pile: +2skade (koster 5 jern)
Jern Dolkstav: +4skade (koster 20 jern)
Jern Spyd: +4skade (koster 30 jern)
Jern Økse: +5skade (koster 40 jern)
Jern Sværd: +6skade (koster 50 jern)
Jern Pig-kølle: +5skade (koster 50 jern)

Jern Ringbrynje: +5rustning (koster 40 jern)
Jern Hjelm: +4rustning (koster 30 jern)
Jern Armskinne: +3rustning (koster 20 jern)
Jern Benskinne: +3rustning (koster 20 jern)

Forbedring af våben og rustning af jern: +1

-5point / 0point (koster 9 jern)
1point / 5point (koster 19 jern)
6point / 9point (koster 31 jern)
10point / 15point (koster 43 jern)
16point / 20point (koster 55 jern)

Forklaring: Se hvilken skades kategori
som dit udstyr ligger i.
Det koster den givne pris
for at få et yderligere point.

Gå tilbage til landsbyens midte: side 150





:Jølsø's Garver:

Du træder ind i det højre langhus
hvor dyrehudder garves,
ligger i bundter og spændt op på rammer.
En familie med 5 børn sidder og broderer
mønstre på et tæppe. Faderen taler til dig.
"Hvis du har nogle rå og hårde huder så kan jeg
sy dem til harnisk for dig"

Ulvepels Harnisk: +19 værn (koster 15 jern)

Bjørnepels Harnisk: +25 værn (koster 20 jern)

Troldehuds Harnisk: +10 rustning / +7 værn (koster 60 jern)

Drageskæls Harnisk: +30 rustning / +33 værn (koster 90 jern)

:Sælg dine pelse og huder:

1 Ulvepels: 10 jern / 1 Bjørnepels: 20 jern

1 Troldehud: 1 guld / 1 Drageskæl: 30 guld

:Jølsø's Snedker:

Du træder ind i det femte langhus hvor træspåner dækker gulvet som et tæppe.
Save og dolke hænger side om side på væggen over et forråd af skjolde,
nagler og andre udskæringer. Snedkeren sidder og skærer en ny bue med sin dolk.
Han giver dig et mistroisk blik. Gå tilbage til side 150

Lille Træskjold: +4 undvigelse (koster 20 jern)

Stort Træskjold: +7 undvigelse (koster 30 jern)

Træ Tårnskjold: +11 undvigelse (koster 40 jern)

Jagtbue: +2skade (koster 20 jern)

Krigsbue: +5skade
skyder to pile på en gang
(koster 35 jern)

Mesterbue: +8skade
skyder tre pile på en gang
(koster 50 jern)

:Jølsø og Gærbæks Fejde:

Det hele startede fordi at en af vor knægte arbejde for Gærbæk. Men de holdt op med at betale ham. Så tog han maden og de slog ham ihjel. Det kan du godt se at den holder ikke.
Derfor skal Gærbæk dø!

:Tilbagevendte Ake:

Du skal have tak for at befri mig! Tag disse: kast 3 gange for jern mønter / +1 respekt fra Jølsø.



:Kamp mod Jarl Agsir:

Jarlen: 44 hp / 9rustning : 4 vikinger / 22hp hver / 4 rustning

- 1: En viking sparker dig lige på knæskallen så du synker i jorden: -1hp
- 2: Jarl Agsir kyler hans flade hånd i en lussing som svinger (ugunst) bagud i jorden: -1hp
- 3: En viking griner hånligt og giver dig en kæberasler så dine tænder knækker: -2hp
- 4: En økse bliver kastet mod (ugunst), fra en af Jølsøs mænd. Dit kød splittes til blods: -7hp
- 5: Jarlen stormer imod (ugunst) svinger sin hærdede klinge imod dig og lader dit blod flyde mens hans arrige øjne fryder sig: -19hp
- 6: Jarlen hælder en væske over sit sværd og lader klingens svøbes i flammer. Han udvælger sig sit offer (ugunst) og stikker sin flammende klinge tværs igennem dit tynde kranie -33hp

Nederlag: Jarlen skriger og fejrer endnu en sejr. Du bindes og slæbes med: side 164

Sejr: Jølsøs berygtede vikinger ligger magtesløse på jorden.

Du har fjernet en længe hærgende plage: vend tilbage til den side hvorfra du kom

Inventar: Agsirs Bredsværd: +10 skade / Pikket Jernhjelm: +4rustning

Jern Ringbrynje: +5rustning / kast 9 gange for jern mønter



:Shamanen Ulf:

Røg fra brændende urter står omkring,
mens shamanen synger en mærkelig sang: *kast*

1: Shamanen synger højere og hårdere til han til sidst skriger og stamper, mens de tørrede urter får stikflammer til at skyde op. Shamanen peger på dig og siger: "Du har forrådt os. Din slægt gjorde det. Ligeså vil du selv."
Jølsøs folk samler sig mistroisk i en ring omkring dig: side 149

2/5: Shamanen frembringer mægtige vætters øjne som beskuer jer: *kast*
1/3: Uværdig! Jølsøs folk skuler af dig. **4/6:** I findes værdige: +1 magiskskade

6: Du falder dybt i tanke, glemmer omverden og indser en ny måde at tænke over dine færdigheder: +1 til en valgfri kundskab.

Ritualet er fuldbragt og han tilbyder nu ivrigt sine magiske tjenester.
Forlad Shamanen: side 148

:Shamanens Tjenester:

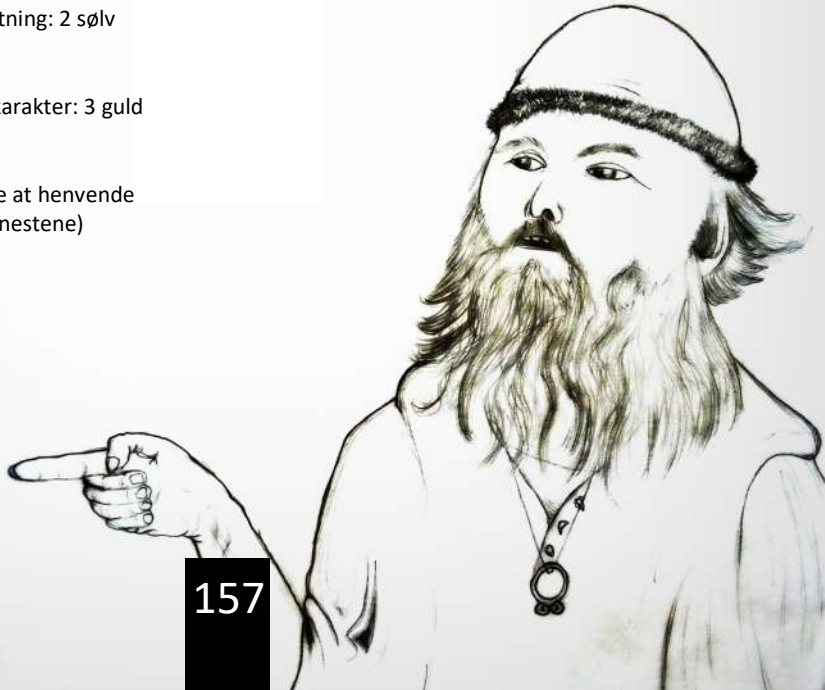
Glem et kundskab: 1 sølv

Fjern en forbandelse: 3 sølv

Talisman: +1magisk rustning: 2 sølv

Velsignelse i blod:
+2magisk skade til din karakter: 3 guld

Runekyndighed: 9 guld
(Gem side 389 til senere at henvende sig til når man finder runestene)



:Leidulv den Sure:

"Hej du. Nå er du ude på dit rite, hva.
Hah det gjorde jeg sidste år. Jeg tog egentlig
bare til Lindeby og drak mjøden selv.
Det ved jarlen ikke noget om haha."

"Skal jeg lærer dig en ægte Jølsø kundskab?
For kun 11 jern mønter skal den blive din."

Kundskab: Bestikkelse
Betal fjender for at gå og dermed undgå kamp
For hver hp fjenden har, skal man betale 1 jernmønt

Køb kundskaben: "Godt så. Og tag så og pikkel af selv hva!"

Afvis: "Det er dit eget problem." Leidulv kalder på vagterne:
Side 149



:Arnfinn den Spøjse:

"Hej hvad så. Mit navn er Arnfinn. Kan jeg skænke dig en tår?"
Arnfinn rækker dig et horn mjød.

Afvis: Arnfinn griner og bundet hornet. "Den er god med dig."
Så trasker han videre i søgen efter mere mjød.

Drik: Arnfinn drikker et halvt horn og rækker dig da hornet til dig: (+1hp)
"Kom med mig. Så finder vi noget mere mjød til os!"
Arnfinn jubler og taler på ny:

"Måske du har lagt mærke til at vi her i Jølsø ingen hus skjald har.
Jeg vil glædeligt betale dig 1 jern mønt for hver skjald point
du har, hvis du vil lære mig dem at kvade.

Tag Arnfinn som din følger: 20hp / Jernsværd: +5skade
Gå tilbage til side 151





:På Rov i Jølsø:

Du forsøger at snige dig frem for at stjæle lidt mønt.
Vælg en hal og: kast / eller kom på bedre tanker: 150

Hvis du opdages: -4 respekt

Første Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind
Du finder x antal bronze mønter: kast 1 gang
Kast flugt 3 for at liste ud / Fejlet: side 149

Anden Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind
Du finder x antal jern mønter: kast 2 gange
En Jølsøs pige går til dig: åben side 160 øverst
Kast flugt 4 for at liste ud / Fejlet: side 149

Tredje Langhal

Kast flugt 4 for at liste ind
Du finder x antal jern mønter: kast 2 gange

Jarlens Hal

Kast flugt 6 for at liste ind
Du finder x antal guldmønter: kast 4 gange
Kast flugt 7 for at liste ud / Fejlet: side 156

:Esla Jormsdatter:

Hun rækker dig et vandskind mjød: (+1hp). Næst foreslår hun dig at i følges. Hun føler sig nemlig ikke sikker alene. Men først skal i drikke på jeres venskab.

Du drak af mjøden: Hun kikker på dig med foragt, mens du ligger på jorden og vrider dig i smerte fra giften: -22hp. "Troede du virkelig. Hahaha. Dræb eller bliv dræbt. Sådan er livet." Næst tager hun alle dine mønter og spytter dig i ansigtet. Var det alt du havde. Sikken skam. I det mindste er jeg fri for at høre din ynkelig røst. Vi ses i Helhjem din nidding."



Gå tilbage til landsbyens midte side 148



:Kamp mod Øksebrødrene Vidi og Jos:

15hp hver / 3 flugt

- 1: En tilfældig Jølsø fyr kaster en sten efter (ugunst): **kast 6:** den rammer dig hovedet: -3hp
- 2: Jølsøs shaman hjælper brødrene og forstærker deres økser med sejd: +3skade fremover
- 3: Øksebrødrene lader vandet foran dig mens de griner og håner: kast igen
- 4: Øksebrødrene farer frem mod (ugunst) og svinger deres buede klinger: -8hp per styk
- 5: Øksebrødrene lander hver et hug lige i hovedet på (ugunst): -9hp for hver øksebror
- 6: Øksebrødrene kaster hver deres økser mod (ugunst): -13hp x2 / lammet 1 tur

Nederlag: Øksebrødrene hoverer og danser på din blødende krop. Du besvimer: side 164

Sejr: Øksebrødrene er ikke mere. Jarlen er rasende og træder frem: gå til side 156

Inventar: 2 Jern økser: +4skade / 2 kjortler: +2værn / kast 1 gang for jern mønter

:Mjødgaven og Jarlen:

"Nårh! Det var også på tide! Lad mjødens smag bedømme jeres værd!"
Der bliver hældt op til alle mand på tværs af hallen fra den mjød som du bragte.
"Skål barnlille! Vi drikke for dit liv!" Jarlen ler hånligt.

Mjøden er god: Jølsøs mænd er tilfreds. Du bliver skånet og kan frit rejse:
+1 respekt fra Jølsø / side 163



Mjøden er giftig: Jølsøs mænd tørre sig om munden. "Stærke sager du!" Råber én.
Næst står blod ud i lange stråler fra Jølsøs mænd. Ikke efter længe ligger de nu døde om.
-7 respekt / gå til side 150

:Jarl Agsirs Hal:

Du træder ind og befinder dig i en mægtig oplyst hal.
Jarlen sidder på et højt sæde bagved et langt bord mens fulde folk flokkes rundt om en nævekamp som foregår. De hepper og væder mens de to mænd måler kræfter.
Jarlen taler til jer: "Hvem er I børn, som kommer til min hal for første gang?"
Giv **mjødgaven** fra Jarl Olevar: side 161 / eller **undlad**: forsæt nedenunder

Dit ophav røbes: Jarlen griner hånligt. "Ved I ikke hvem jeg er?... Jeg er Jarl Agsir Ansigtsrist af Jølsø. Nålbjerg... *fnøs*... Jeres Jarl, Olevar, er den ringeste nidding at vandre denne verden. Han har myrdet min datter i koldt blod! For dette kræver jeg mandsbod!"

Høje bevæbnede mænd træder nærmere og danner en tæt kreds om jer.

Gå i kamp: side 156 / eller **overgiv dig:** side 164

Du lyver om dit ophav: "Velkommen skal du være. Men hør mig lille ven. Vi er de mægtigste krigere i hele Dunkelmarken. Meget fra os kan du lære! Så bevis dig selv og bring mig 3 trælle af Gærbæks folk. Så skal du belønnes 30 jern mønter for hver træl. Lad mig give dig min egen personlige kundskab at tage med på trælfærd, hvis du det magter. Kundskab: **Blodtørst**. For hver femte fjende du slår ihjel, for du +1 skade. Skriv antal fjender dræbt udfor Blodtørst. Forlad hallen: side 148



:Aften Gilde i Jølsøs Hal:

Jølsø's folk samler sig i hallen for at blive bispist og falde til ro
før endnu en nats søvn. Jarl Agsir rejser sig efter hans måltid
og taler til folket, netop som han har for vane.

For tre menneskealder siden, da min tipoldefar Hjalmer den beslutsomme var høvding af Jølsø, da ville han bestige bjerget Snuglet og bygge et tårn højt oppe på Snuglets tinde for at spørge aserne til råds. Ham og hans stærkeste mænd besteg bjerget og af flere omgange fragtede de både værktøj og tømmer derop. Men bedst som de var klar, da dykkede en stor sort drage ved navn Rilmir ned gennem skyerne og satte sig på bjerget. Dragen talte: Jeg er sendt af guderne for at straffe jer for jeres hovmod. Som bod skal I hvert år ofrer alle jeres værdigenstande til mig. Hvis I nægter vil I øjeblikkeligt gå jeres evige ende i møde. Høvding Hjalmer undergav sig Rilmirs ord. Vi har siden hen holdt døden for døren ved hvert år at ære dette. Så lad os forsætte med at plyndre alle de svage for deres guld, bronze og jern, så vi endnu en gang kan ofre et stort og godt bod, så ikke at dragen skulle blive mistænksom og tror at vi holder noget igen. Alle mennesker under solen bør tage os til takke for at gøre dette, vores lod i livet: åben side 29 og derefter side 150

Da Hjalmer den beslutsomme endnu var knøs, og det var Trond den barske der var høvding i Jølsø. Da kom tre dværge til hans hal. Dværgene talte: Hil og sæl. Vi er Ervir, Gæmner, og Løks, dværge fra jordens dybder som kommer til jer for at gøre handel og venskab. Til jer har vi medbragt tre gaver for at vise vores oprigtighed. Den første gave er hornet Godner, et horn som er forbundet til vores egen store mjød tønne derhjemme og derfor aldrig vil tømmes. Den anden gave er lutten Strengner, et musik instrument med strenge som er forbundet til vores grotte i dybet og altid spiller med den dybeste klang. Den tredje gave er min egen datters hånd i ægteskab med din bedste søn. Høvding Trond den barske talte: Hil og sæl, dværge fra jordens dybder. Jeg takker jer for hornet Godner, og jeg takker jer for lutten Strengner. Men jeg kan ikke tage imod din datters hånd i ægteskab på vegne af min søn, da ingen søn jeg har nogensinde ville kunne tage sig tilfreds med en mø så grim som hende. Ervir blev gal som en tyr og krævede Tronds hoved i bod. De kæmpede bravt og længe, men dværgen tog høvdingens hoved og forsvandt tilbage ned i jordens dybder og kom aldrig tilbage. Det siges at man stadig kan høre gale skrig komme fra grotterne, så siges det fra de få som har forvildet sig derned: åben side 29 og derefter side 150

:Ofring til Rílnir:

Du vågner op, bundet fast, hængende over skulderen på en mand, som er ved at bestige et bjerg. Med sne til knæet knokler han deropad. Med reb bundet tæt mellem dine hænder og fødder, kan du ikke gøre meget. Men...

Du kan måske undslippe endnu:

Sejd: du har **1 forsøg** til at gøre 14 point i hvilken som helst sejd.

Styrke: hvis du kan gøre 14 skade i **armkraft**, kan du losse ham en albue.

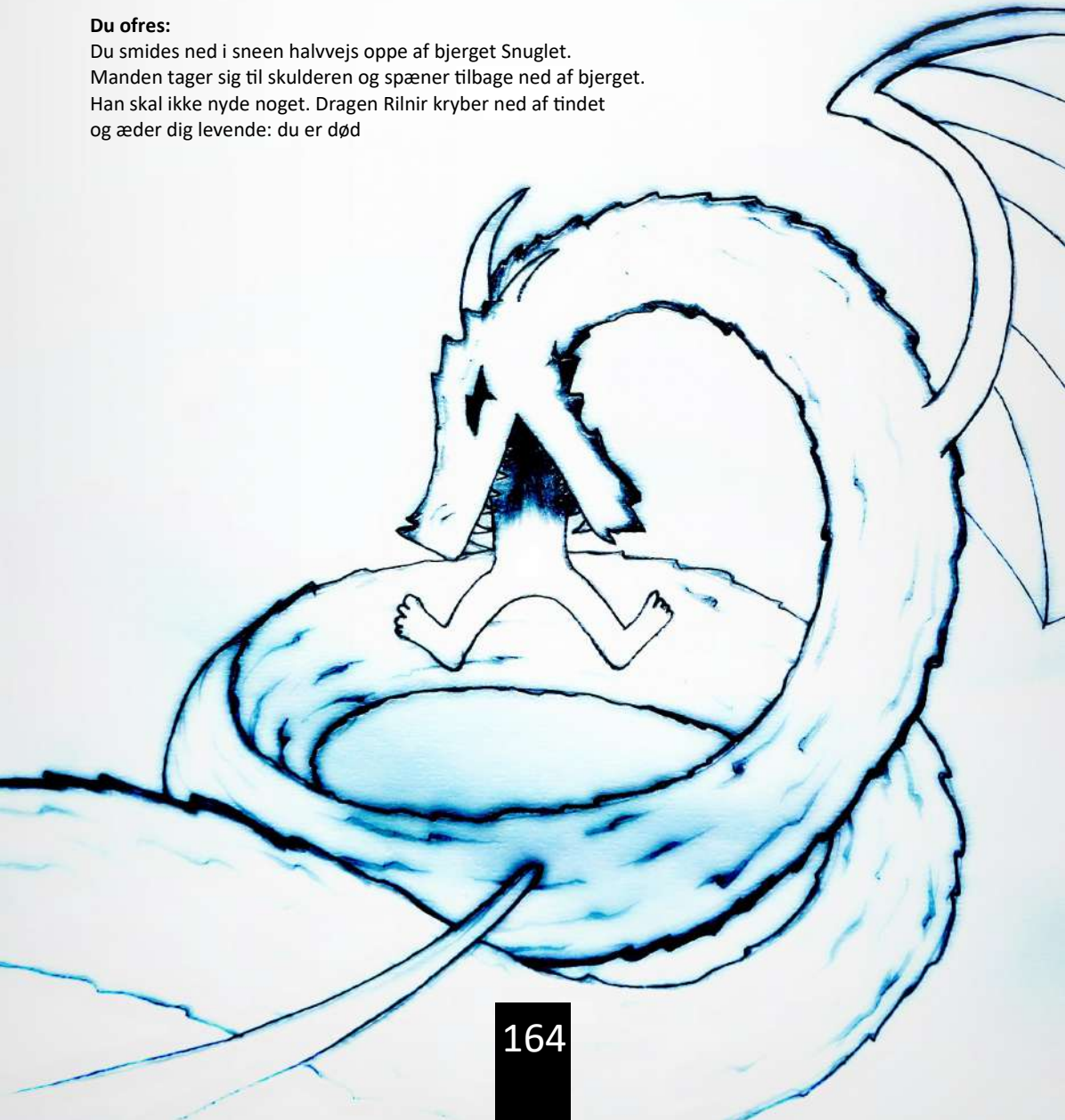
Lykkedes: side 152

Du ofres:

Du smides ned i sneen halvvejs oppe af bjerget Snuglet.

Manden tager sig til skulderen og spæner tilbage ned af bjerget.

Han skal ikke nyde noget. Dragen Rílnir kryber ned af tindet og æder dig levende: du er død



:For Foden af Bjerget:

Du vandrer ved bjerget Snuglet's fod og kommer til en lund.
En frodig løvskov ligger mod øst, og en landsby mod vest: kast 1 gang

- 1:** En knægt sidder i skrædder stilling længere oppe og spiller fløjte: åben side 139
- 2:** Mens du vandrer op finder du en skinnende blålig bjerg urt: -3sygdom
- 3:** Du snubler næsten i et gammelt mosdækket kranie som lå i vejen for din fod.
- 4:** En sjælden solstråle slår igennem skyernes tætte dække og varmer: +1hp til alle
- 5:** Du vandrer og vandrer, og finder en guld mønt som ligger i græsset og glimter.
- 6:** Du ser en lysning inde i krattet, med et blåligt skær i luften, en kvindes blide sang kan høres derfra: gå til side 168 / eller gå forbi: kast igen

Gå op af bjerget: side 166 / øst igennem løvskov: side 207
eller vest mod landsbyen: gå til side 164

:Op af Bjerget:

Du skuer op af bjerget det høje, og tænker til dig selv: Bjergbestigning fungerer således at man klatrer fra niveau til niveau ved at slå forsat sværere og sværere kast.

Hvis du fejler et kast vil du miste så mange hp som niveau du var nået.

Gå ned igen: side 165 / eller forsæt varsomt: herunder fra bunden og op

- 7: Du kravler op og når frem til et snebelagt hvilested af en flade: gå til side 110
- 6: Afstanden til bunden bliver fjernere, højdernes vinde koldere: 3frost
- 5: De svimlende højder nærmer sig langsomt foroven. Vinden rusker i dig: 2frost
- 4: Forbløffet over udsigten træder du på en lille sten som triller ned: -1hp til den bag dig.
- 3: Skråningen bliver stejlere og stejlere: kast 3/6 for at komme videre.
- 2: Trædende på bjergets solide sten trækker du dig op mod det skydækkede tinde.
- 1: Du begynder din bjergbestigning: kast 2/6 for at kravle op.

:Vandhullet ved Bjergets Fod:

I en lysning i skoven finder du et vandhul ved bjergets fod.
Et par øjne dukker op af det mørke vand og stirre på dig...

Gå tilbage ind i skoven: side 167 eller træng nærmere mod søen: forneden

Du træder nærmere. Skikkelsen i vandet smiler. Den træder også frem. En nymfe viser sig og taler til dig. "Velkommen til min sø. Jeg er nymfen Inir. Jeg har en gave til dig på din rejse som jeg ser."

Nymfen rækker frem et algebefængt sværd, slidt af vand

"Tag dette, sværdet Dybner, om det dig gavne, eller lad være.

Sværdet er et trold sværd, magisk, det hvisker til dig din fjendes tanker."

Tag Sværdet: side 168 / eller forlad søen: side 166



:Sværdet Dybner:

Du tager fat om sværdet, men nymfens greb forbliver låst. Begge holdene om sværdet Dybner, begynder nymfen at trække sig tilbage ned i vandhullet.

Muligheder:

Angrib Nymfen: gå til side 170

Riv sværdet fra hende: Styrkeprøve: 3 forsøg til at kaste 6

Fejlet: Nymfens styrke overgår din egen.

Hun trækker dig med ned i vandets mørke, aldrig at blive set igen. Nymfens glødende øjne ser du i vandets slør, mens du drukner: *du er død*

Lykkedes: Du trækker til dig med al din styrke og river troldsværdet ud af nymfens greb, Som forsvinder tilbage ned i vandhullet hvorfra hun kom. Dybner, sværdet, i din hånd, hvisker til dig fra det hinsides. (+4skade / +4 undvigelse / dette sværd kan ikke pareres, da dine fjenders undvigelser har du set)

Gå mod syd ind i skoven: side 167

Gå op af bjerget: side 116

:Kamp mod Vand Nymfen Inir:

15hp / flugt 6 / undvigelse 4 / Inirs angreb kan ikke undviges

Inir svinger sværdet ud af dine hænder og svæver over søen som en ånd

- 1: Blå lyskegler står op af vandet og svøber nymfen som svæver: +7hp til Inir
- 2: Vandet fosser op og skyller over jer som en bølge af slam: -1hp
- 3: Nymfen rister en rune i vandet, du glemte hvor du er: gå til side 58
- 4: Nymfen flyver igennem luften og lander sværdhug i alle tilstede: -8hp
- 5: Nymfen hviner og flyver mod dig og borer sværdet i din vom: -9hp
- 6: Nymfen Inir borer sværdet ned i jorden, åbner op et vandhul under (*ugunst*) hvori du falder. Hullet lukker straks og knuser dine knogler, mens du drukner i mudder: -15hp

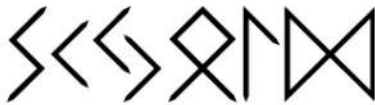
Nederlag: Din livløse krop bliver slugt ned i vandhullet mens nymfen trækker sig tilbage for at æde: du er død

Sejr: Nymfen skriger og bliver til støv som blæser væk. Sværdet Dybner falder til jorden, så klingens jern dirrer.

Gå mod syd ind i skoven: side 58 / eller klatre op af bjerget: side 112

:Rimhøj Port:

Du traver op af bjergkædens sydlige skråning, vinden pisker over de gølge klipper, som en stædig Nifelhjems jätte ånde: 7 frost. Du ankommer til en port i en træmur to mand høj. Muren strækker sig bredt mellem to bjergtoppe, blokerer al færde udenom. Glødende runer er ristet ind i træmurens høje stammer:



En vagt kikker ned på dig oppe fra muren. Han taler: "Vi køber ikke noget og vi lukker ingen fremmede ind! Åbner vi vores port vil vi forgå, onde ting er omkring, vølven har det sagt! Far vel!"
:Rimhøjs port forbliver lukket:

Gå ned af bjergets skråning: side 47

Eller kravl over Rimhøjs mur:
kræver en følgers skuldre at stå på: side 171



:Indtrængen I Rimhøj:

Du hopper over muren og lander hårdt på den anden side,
på højlandets hårde jord. *Kast for hvorvidt om nogen så dig:*
hvis det er om natten gives +2 til dette kast



1: "Du skulle aldrig have kommet her": side 190

2/3: "Du der! Indtrængende!" Råber en mand.
Rimhøjs 5 bersærkere stormer imod dig: *side 172*

4/5/6: Det er forsat helt tyst, ingen så dig.

Gå på rov: side 183

Snig dig igennem: og hop over muren
mod nord: side 191 / eller mod syd: side 170

:Kamp mod Rimhøj's Bersærkere:

5 Bersærkere / 35hp hver / 9 rustning / 6 flugt

- 1: "Det sker! Vølven havde ret!" Råber en i baggrunden: kast igen
- 2: En pil farer mod (ugunst) og lander i dit bryst så blod sprøjter: -7hp
- 3: En mand kaster sin økse mod (ugunst), slår dig bagud med et slag: -11hp
- 4: En pil farer mod (ugunst) og lander i dit bryst så blod sprøjter: -9hp
- 5: Rimhøjs mænd stormer frem og økser løs på (ugunst): -14hp per mand
- 6: Du ser dig om. Ild og flammer blusser alle vegne. Du har nu 3 ture tilbage for at flygte eller vinde, inden du brænder inde og dør i ilden: gå da til side 390

Nederlag: Rimhøjs mænd sætter sig på hug ved din liggende, blødende, døende krop og taler:
"Jeg er ked af det barnlille. Vølven har advaret os. Disse er onde tider. Vi kan ikke tage den chance. Jeg lover dig en værdig afsked." Mere ænser du ikke før alting bliver sort: du er død / Rimhøjs mænd kaster dit lig ud over klippekanten.

Sejr: Rimhøjs mænd ligger døende. De finder det værdigt: bedøm
Hvis du har mødt Jarl Vilir: side 176 / hvis du ikke har mødt Jarl Vilir: side 173
Inventar: 5 Takkede Jern Økser (+9skade) / 5 Jern Hjelme (+7rustning) /
5 Ringbrynjer (+8 rustning) / 5 Bjørne pelse (+15værn) / kast 7 gange for sølvmonter



:Rimhøj Bjergfort:

Du træder ind gennem porten og skuer en mægtig langhal med tre mindre langhuse liggende rundt derom. Rimhøjs folk arbejder hårdt. En smed hamrer jern, børn løber rundt blandt får som æder lyng og græs fra højlandets tørre jord. Fortet har to porte; en som fører syd, og en som fører nord, på bjergkædens anden side.

Forlad Rimhøj: mod nord: side 191 / eller mod syd: side 170

Rimhøjs Spisehal: side 174
Smedens værksted: side 175
Garverens værksted: side 177

:Jarlens hal:

Hvis Jarl Vilir er vendt hjem: side 179 / **Hvis ikke:** side 178



:Rimhøj's Spisehal:

Du træder ind i det første langhus.

To lange borde strækker sig tværs hvor folk sidder for at spise og hvile.

Bagerst i hallen findes et køkken hvor 3 kvinder slider og slæber, steger flæsk over den varm sten og rører i en kedel fuld af korn davre.

Forlad hallen: side 173

:Køb af mad og drikke:

En skål vandet davre for 1 sølv: +1hp

Stegt flæsk med urtesovs for 2 sølv: +7hp

Et mjødskind til turen for 3 sølv (3hp x 9)

:Folkene i hallen:

Rimhøjs folk i hallen ser mistroisk på dig og nægter at snakke.

En meget gammel mand fortæller dig at Rimhøj er beskyttet.

Så går han vredt.

Ansøg om arbejde i hallen:

De spørger om du har over 2 forberedning:

Du arbejder i køkkenet: 3 dage går hvor du slider og slæber,
men for god mad at spise og et sted at sove: *fuld hp / +3 sølv*

:Rimhøj's Gode Smed:

Du træder ind i det andet langhus. Her findes en smedje som hamrer på glødende jern.
Han siger intet, men peger på hans varer... *Forlad smedens værksted: side 173*

10 Jern Pile: +5skade (koster 3 sølv)
Jern Atgeir: +6skade (koster 15 sølv)
Jern Stridsøkse: +7skade (koster 18 sølv)
Jern Langsværd: +8skade / +2undvigelse (koster 21 sølv)
Lille Jernskjold: +7 undvigelse (koster 18 sølv)
Stort Jernskjold: +14 undvigelse (koster 21 sølv)
Jern Tårnskjold: +17 undvigelse (koster 27 sølv))

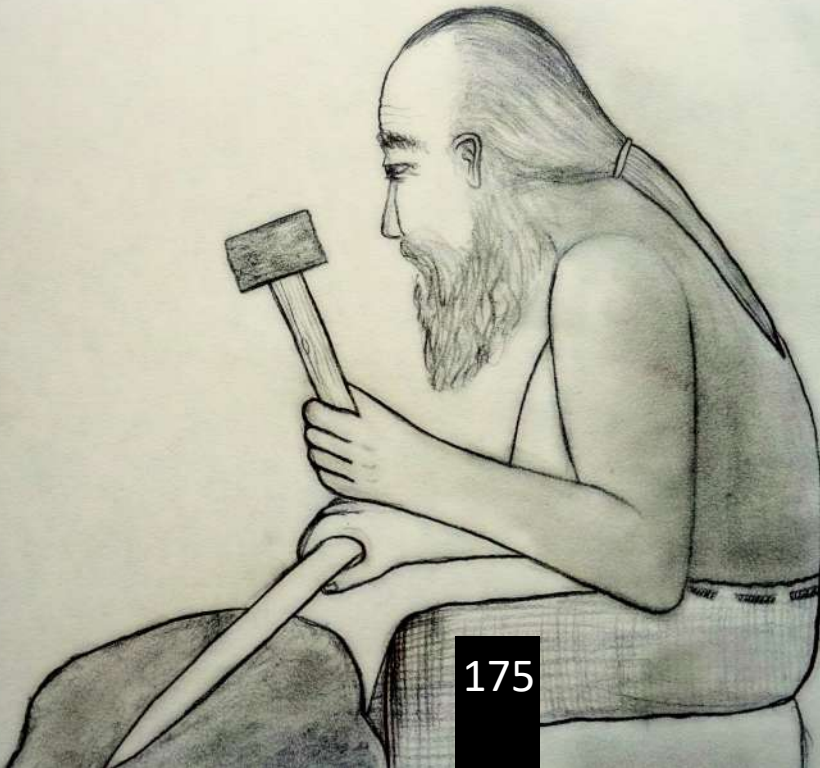
Jern Pladebrynje: +7rustning (30 sølv))
Jern Visirhjem: +6rustning (koster 27 sølv)
Jern Armskinne: +5rustning (koster 24 sølv)
Jern Benskinne: +5rustning (koster 24 sølv)

Forbedring af våben og rustning af jern: +1

-5point / 0point (koster 3 sølv)
1point / 5point (koster 6 sølv)
6point / 9point (koster 9 sølv)
10point / 15point (koster 12 sølv)
16point / 20point (koster 15 sølv)

Forklaring af forbedring:

Se hvilken skades kategori
som dit udstyr ligger i.
Det koster den givne pris
for at få et yderligere point,
fra hvor du står.



:Kamp mod Jarl Vilir:

45hp / 12 rustning / angriber to gange hver tur

- 1:** Jarlen sukker. "Den skæbne du har valgt fører intetsteds. Dette bliver din ende."
- 2:** En ene solstråle spidder skyernes tætte dække og står ned over jarlen: +3hp
- 3:** Jarlen staver tyst og frembringer en svagt funkende slør over sig: +3 magisk rustning
- 4:** Jarlen farer frem mod (ugunst) og økser dig i hast: -12hp / lammet 1 tur
- 5:** Vilir den Retfærdige. Hugger sin økse i dig med styrke: -13hp / lammet 1 tur
- 6:** Jarlens økse skinner af asegunst. Han kaster den mod (ugunst) -21hp / lammet 1 tur

Nederlag: Lige inden at du gives til døden, holder Jarlen inde.

Du bliver lagt i lænker og placeret i byens midte omkring en pæl.

Sejr: Rimhøjs jarl falder. Rimhøj's skæbne er nu i gudernes hænder:

Du forlader Rimhøj enten mod syd: side 47 / eller mod nord: side 192

Inventar: Jern Økse: +8skade / Jern Hjelm: (+5rustning)

Ringbrynje: (+7rustning) / Pelskappe: 9værn / kast 9 gange for sølv mønter



:Rimhøjs Garver:

Rimhøjs skrædder sidder og hygger. Goddag siger han, og spørger om du mangler harnisk eller har nogle skind eller pelse at sælge.

Forlad markedet: gå til side 173

:Sælg dine huder og pelse:

1 Ulvepels: 1 sølv / 1 Bjørnepels: 3 sølv / 1 Troldehud: 6 sølv / 1 Drageskæl: 9 sølv

:Køb af skrædderier:

Ulvepels Harnisk: +19 værn (koster 15 jern)

Bjørnepels Harnisk: +25 værn (koster 20 jern)

Troldehuds Harnisk: +10 rustning / +7 værn (koster 60 jern)

Drageskæls Harnisk: +30 rustning / +33 værn (koster 90 jern)

Forbedring af tøj: +1 værn

1point / 5værn (koster 3 sølv)

10point / 15værn (koster 15 sølv)

6point / 9værn (koster 9 sølv)

16point / 20værn (koster 27 sølv)

Forklaring: Se hvilken værn kategori som dit tøj ligger i.

Det koster den givne pris for at få et yderligere point.



:Rimhøjs Tomme Jarlshal:

Du træder ind i den store kolde hal
og ser fem lange tomme borde.
Ikke et hoved er her at finde.
Du hører vinden rykke i taget over den stille hal.

Forlad Jarlshallen: gå til side 390
Træd længere frem i hallen: forned

Du træder længere ind i hallen hvor jarlens tomme sæde står.
Nogle af Rimhøjs lokale mænd sidder her og drikker.

Per Vallessøn og Halfdan Hillisøn: side 180
Aage Friedssøn og Jan Haraldssøn: side 181
Svampe Bjarne: side 184 øverst
Vømhøf Den kolde: side 190

**Disse karakterer herunder kan du kun møde
hvis du har reddet dem ude i verden:**

Gamle Rolf: side 184 nederst
Yrsa Vilirsdatter: side 185 øverst
Freja Vilirsdatter: side 185 nederst



:Rimhøj Jarlshal:

Du træder ind i den store hal
og ser fem lange borde under glødende fakler.
To skjalde kvader på knoglefløjte og tagelharpe: side 182 nederst
Fem mænd sidder og drikker: side 180, 181 og 190.
Mens en kutteklædt mand sidder
og oplyser de drikkende mænd: side 182 øverst

Sværd dueller finder sted for jarlens selskab, hvor der vædes og satses,
i den fjerne ende omkring Jarl Vilir den Høje som sidder på trone: side 188

Hvis Yrsa Vilirsdatter er bragt hjem: side 186
Hvis Freja Vilirsdatter er bragt hjem: side 187
Hvis begge Vilirs døtre er bragt hjem: side 284

Når dagen er omme: Aftengilde: side 189
Forlad Jarlens Hal: side 173



:Per Vallessøn:

"Hej med dig barnlille. Hvilke skrammer er du mon ude på?"

"Med gamle Agantyr af Ødenborg jeg har fejdet.
Han den gamle jarl og jeg var tæt.
Det var så han mistede forstanden efter hans
ældste søns hjemvenden. Flakke rundt endnu,
mon han sådan færdes."

"Selv fik jeg mig også en god gang børn. De rejste
for længst med de tjærede skibe og er ikke kommet
hjem endnu. Vølven ser at det går dem godt."

Hvis man har bueskydning 2 eller over:

Mange gode skud fra denne bue har smældt.
Mange kval jeg har i mit liv mig sådan forløst.
Lad mig fortælle dig en ting eller to om dét
at smælde pile." Per Vallessøn lærer dig
hans bueskydnings teknik: +1 bueskydning



Rimhøj Jarlshal: Gå til side 179

:Mødet med Halfdan Hillissøn:

"Goddag. Mit navn er Halfdan Hillissøn og jeg sælger ildstål
og ildståls tilbehør. Med et ildstål kan du gøre som hvis
du havde ildtænding som kundskab.

Bål: +10værn / +1hp til alle.

Fakler: tillader færd igennem mørke områder.
Ild våben: tænd ild til trævåben og giv dem +5 skade,
For en stund hvorefter de ødelægges.

Hvis du dog allerede har ildtænding som kundskab
vil ildstålet give dig +3 i alle de forrige nævnte.

Tilbehøret er en god lille læderpung at opbevare den i.
Et uimodståeligt tilbud hvis jeg skal sige det selv.
For blot en sølvmonet kan den blive din.
Hvad siger du min ven?"



:Aage Brynjarsson:

"Hil. Mit navn er Aage.

Jeg sælger livsmjød på vegne af min mester,
selveste Rolf Jurgsson's bryg."

1 skind livsmjød: 4 slurke / +6hp
koster / 1 jernmønt

Hvem er din mester?

"Det er min fader, Rolf Jurgsson.

Han drog afsted en for måne siden.

Håber han vender tilbage snart."



:Stali Stormsson:

"Hil. Mit navn er Stali Stormsson.

Jeg er en mand med mange forbindelser.

Hvis du vil have indflydelse hos
en jarl, så kan jeg hjælpe.

Betal mig bare lige 3 sølv mønter
også skal jeg sende ord
til den jarl du ønsker,
at du er til at stole på."



Tænkeren - Jorman Petrssøn



Grænsen mellem Midgård og Helmhjem
er tynd som et hår.
Men hvad er et hår?
Hvis du blot tror at et hår er noget
der gror på hovedet, så er du allerede halvvejs til
underverdenen. Men der findes ting her i livet som er
langt værre end helhjems livsultne skæbner.
Men du kan starte med at redde dit hår og holde dine
frænder tæt. Det er en god start.
Men hvor skal man starte?
Vi de fleste har jo så mange hår på hovedet.
Hvordan kan man vælge hvilket hår
man skal redde først?
Det skal jeg sige dig. Du klør bare på i det
naturbundne blinde som vi
mennesker nu er betinget med,
og så bliver vejen foran os gradvist blotlagt.

:Skjalde - Fjörgryn og Ane:



"Frigg, du nu et Raad mig raade,
thi min attraa er at fare,
for Vafthrudnes hal at gjæste,
lysten er jeg efter striden,
om de gamle dunkler runer
med den Jætte, vís som faa.
Nødigt ser jeg vist dig fare,
sejlerfader, nu af Asgaard,
Ingen Jætte som Vafthrudne,
tænker jeg, er ram og vis.
Vafthrudnessang forsætter....

Kræver 3 skjald point:

Fjörgryn lærer dig at spille
vafthrudnes sang: +1 skjald



:På Rov i Rimhøj:

Du forsøger at snige dig frem for at stjæle lidt mønt.
Vælg en hal og: kast / eller kom på bedre tanker: 173

Hvis du opdages: -4 respekt

Første Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind
Du finder x antal bronzemønter: kast 1 gang
Kast flugt 3 for at liste ud / Fejlet: side 172

Anden Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind
Du finder x antal jernmønter: kast 2 gange
Kast flugt 4 for at liste ud / Fejlet: side 172

Tredje Langhal

Kast flugt 4 for at liste ind
Du finder x antal sølvmønter: kast 2 gange
Kast flugt 4 for at liste ud / Fejlet: side 172

Jarlens Hal

Kast flugt 6 for at liste ind
Du finder x antal guldmønter: kast 5 gange
Kast flugt 7 for at liste ud / Fejlet: side 172



:Alkymisten - Svampe Bjarne:

"Åååååh hvad har vi her?
Kommer du for at lære
svampenes hemmeligheder?"

Hvis du har lidt kendskab til svampe
i forvejen, mindst 1 forberedning,
da vil Jeg oplære dig som min elev.
Betal mig blot 3 guld mønter
og så skal jeg lære dig
svampenes hemmeligheder.

Afvis: side 177

Eller gå i lære: I 9 dage og 9 nætter fortæller han
og viser hvordan man forøger svampenes virkning: +1 forberedning.

For hver forberednings point du har; kan du nu give +1 til de svampe som giver hp, når du
samler dem til helbredende brygge. "Du har været en... udmærket elev. Drag nu bort og sæt
min viden i brug!" side 177

:Den Hjemvendte Rolf Jurgssøn:

"Jeg er muligvis blind.
Men jeg ved at det er dig!
Fandt du min faders sværd?"

Giv Rolf Ildstens sværdet:

"Du gjorde det, hvad jeg aldrig kunne.
Tag disse... som tak."
Rolf giver dig 10 skind fulde
af hans egen hjemmebryggede
Livsmjød: 4 slurke / +6hp hver

:Hvis du har Forberedning som kundskab:

Du lærer en smule af gamle Jurgssøns
teknik: +1 forberedning



:Hjemvendte Freja Vilirsdatter:

"Jeg kan ikke takke dig nok
for at hjælpe mig ud af det hul.
Jeg kan stadig mærke
edderkoppe giften i mine årer,
jeg er lidt svækket endnu.
Men jeg klarer mig.
Lad mig give dig dette som tak."

Freja giver dig et kys på kinden: +1vækst
Gå til side 189



:Hjemvendte Yrsa Vilirsdatter:

"Jeg står i evig gæld til dig.
Tillad mig at betale dig tilbage."

Yrsa tager sin halskæde af
og forærer dig den

Vilirs Amulet: +3 magisk rustning
Gå til side 189



:Fest i Rimhøj Jarlshal:

Du nærmer dig Jarl Vilir af Rimhøj som sidder på den gode høje stol forenden af hallens lange bord. Du giver Jarl Vilir mjøden:

Mjøden er god: Jarlen dufter til mjøden og smiler. "For Nålbjerg!" siger han og drikker. Han roser smagen med læbeslikken og velbehags lyde. "Nålbjerg har bevist deres kunnen og vi vil agte jer som vor frænder". Jarlen knipser: +1 respekt fra Rimhøj.

Forlad Rimhøjs Jarlhal: side 173
Vær med til Aftengilde: side 189



Mjøden er giftig: Jarlen dufter til mjøden og smiler. "For Nålbjerg!" siger han og drikker. Der jubles, og så pibler det ud med blod mellem Jarl Vilirs tænder. Han rejser sig og peger på dig mens han ryster, blodet sprøjter og drypper. Så falder han død på gulvet. Alle hans mænd og selskabs gæster omringer dig med trukne sværd og økser:
-7 respekt imellem Nålbjerg og Rimhøj / gå til side 172

:Aften Gilde i Rimhøj Hal:

Aftenen falder over byen og folket samles i hallen for at spise og drikke. En gammel kone i støvede klæder med en egetræs stav begynder at fortælle.

Historien om Ejner og Raudung:

For blot en måne siden sad både Ejner og Raudung i deres faders hal på Ødenborg, bag trygge høje mure. Men en skønne aften kom en fremmed gamling ind og bønfoldte dem med sit ord. Han faldt på knæ og talte. Høje drot, ærede Jarl. Fra landsbyen Ladstrav er jeg rejst. For Jarl Agsir af Jølsøs vrede, den mærker vi hvert år. Netop som vi bygger op og samler rigdom til os, så kommer de så plyndrende. Gang og gang igen. Jarlens yngste søn, Ejner rejste sig og sagde: Udemærket lad mig rejse, ud for at tale dem fra dette. Næst rejste sig den ældste søn Raudung og talte. Deres ord dem godt vi kender, jeg hellere alle vor mænd afsted i krig at fører. Og sådan blev det, at de stærkeste forlod Ødenborg og trampede afsted mod Jølsø for at lade ret være ret. Men tilbage i hallen ville noget grusomt til at finde sted. Den fremmede gamling han afslørede sig selv, lod hove, horn og pels udvokse, for en ur-seid at fremmane. Lagde over Ødenborg en mørk og ond magi. Natten den blev lang og sinde de blev sorte. Ødenborg sagde farvel, nu hvor alt håb var borte.

Og det er derfor, vi her i Rimhøj, skal for alt i verden lade vore porte forblive lukkede, indtil at denne ondskab har ædt dem op og rejst herfra på ny. Folkene rundt om i hallen slår i bordet og nikker.

Afsked: Nu da alle er mætte og natten er begyndt,
da går alle ud til deres langhuse og sover natten ud: *side 191*

:Vølvens Følge:

I vølvens følge rejser I nord, til Rimhøj, bjergpassets fæstning. Bag ved den gamle seer vandrør I op af bjergets stejle fod og ankommer til porten ved deres mur. Vagten lukker jer ind og ind træder i dernæst i jarlens hal for at rådgive jarl Vilir, den siddende drot. Vølven taler: "Granskende han så, hende stift i øjet. Hvorom vil du spørge. Alting grant jeg kender. Hvor-

dan og hvor dit øje, Odin han har skjult.

Kostelige ringe, Odin han mig gav. For hende at bruge, synlige seers stave.

For hendes råd at få, skjulte visdom runer. Fjernt hun så omkring,
gennem alle verdener ni, hendes syn kunne nå."

Jarlen taler: "Mest velkommen er du, i min lune hal. Ærede vølv, asers valg, givet til mænd. Kostelige ringe skal du få, ikke af Odin værdige, men finest iblandt midgårds mænd." En pige med et kongebåt skrin bringer vølven tre gyldne ringe.

Vølven giver dig den ene. Vølven taler: "Tungt er mit hjerte og mine syn for tiden. Dårilige syner jeg desværre kun kan bringe. Tiden er af ondskab, skulkende fra dybet. Nordens fortabte søn vendt hjem, og øverst har sig sat.
Hans broder som før der sad, bandlyst til fjerne egne.

Alting vil forgå, være de gode eller ej. Bliv i fredens lune, i jeres gode hal. På jeres mur vil jeg riste, runerne mig givet. Godt vil de virke, blot i dem vil lystre. Sid denne stormen ud, luk ikke op for nogen, om jeres hjem vil jer forgå."
Vølven forlader hallen og rister skjoldets runer på Rimhøjs port.

Du vidner denne sejd og lærer: Troldskjold
(giver: +1 magisk rustning for hvert ternings øje kastet,
og +1 til dit kast for hver gang det bruges)

Forsæt i Vølvens følge: gå til side 248
Forlad Vølvens følge: gå til side 173



:Natte ved Rimhøj:

1: Natten begynder og lader en skyfri kold stjernehimmel vise sig med funklende fjerne stjerner: 5 frost

2: Natten ligger sig over landet mens en kold vind hyler og trækker i de høje egetræer: 7 frost

3: Natten falder på og bringer med sig en altdækkende snestorm som raser natten ud: 9 frost

4: Natten falder over jer. Regn pisker ned, mens pinefulde skrige giver genlyd i det fjerne

5: Natten falder over bjerget, og med sig kommer trampende en hær på 20 udrustede mænd som plyndrer: åben side 200

6: Nattens mørke er begyndt. Noget stort og ødsindst farer over himlene i nat. Store dele af skoven brænder og efterlader kun aske.

Solen rejser sig på ny over landskabet: +1 vækst / -1sygdom
+1 til døgentælleren. Gå tilbage til den side hvorfra du kom

:Vømhøf Den Kolde:

Hvis man har +7respekt fra Rimhøj:

"Lad mig lære dig et go fif. Ser du kulden er slet ikke så farlig som du tror.

Hvis du lader den ind og så kan den blive din ven. *Kast for at lære Vømhøfs fif:*

1/3: Du forsøger men fejler i at lære Vømhøf's fif.

4/6: Du mestrer kulden og hærder din krop derved: +9værn /
hver gang du modtager frost som i antal er færre end dit værn: +1hp

:Kamp mod Vømhøf Den Kolde:

33hp / 11undvigelse / +1hp på hver hans tur

1: Vømhøf kaster en snebold mod (ugunst): 3frost

2: Vømhøf tager noget sne og børster det over sig: +1hp

3: Vømhøf kaster tre skarpe istapper mod (3x ugunst): -7hp hver

4: Vømhøf sænker sin klinge i sneen: +5frost til angreb 5 og 6.

5: Vømhøf Den kolde udvælger (ugunst)

og hakker i dig hans lange bølgede sværd: -14hp

6: Vømhøf spidder (ugunst) med sin klinge: -15hp /

Mens han med sværdets gevir skaft

prikker (ugunst) i sine øjne: -5hp

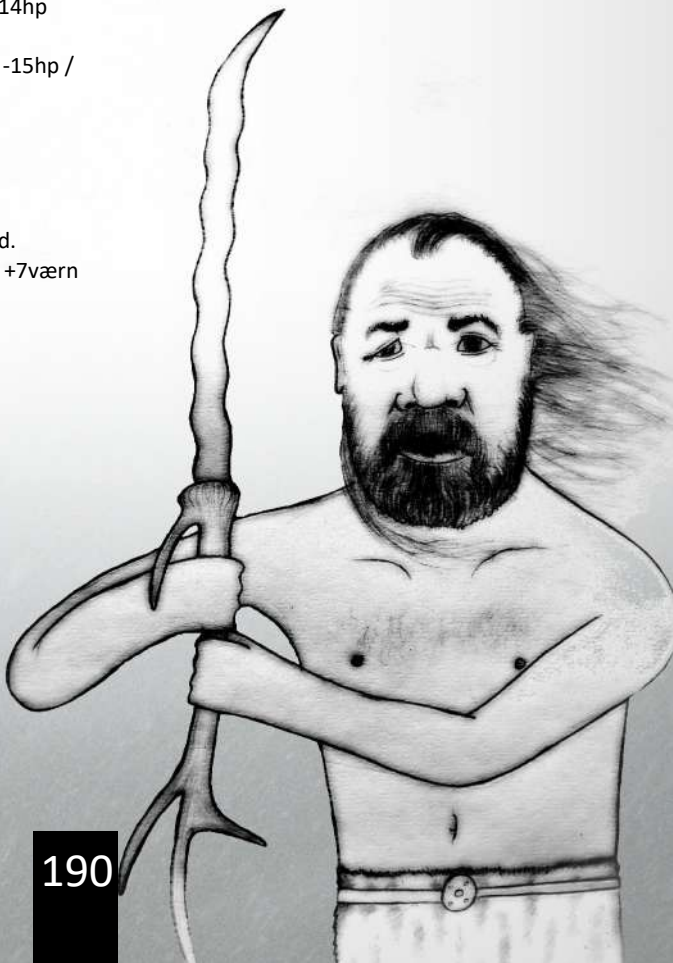
Nederlag: Vømhøf sejrer igen.

Du bløder ud i sneen: du er død

Sejr: Vømhøf falder om i sneen og bløder ud.

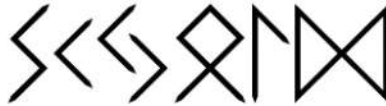
Inventar: Gevirsværd: +9skade / skindbuks: +7værn

Gå tilbage til den side hvorfra du kom.



:Rimhøj Port:

Du traver op af bjergkædens nordlige skråning, vinden pisker over de golde klipper,
som en stædig Nifelhjems jætte ånde: 7 frost. Du ankommer til en port i en træmur to mand høj.
Muren strækker sig bredt mellem to bjergtoppe, blokerer al færd udenom.
Glødende runer er ristet ind i træmurens høje stammer:



En vagt kikker ned på dig oppe fra muren. Han taler: "Vi køber ikke noget
og vi lukker ingen fremmede ind! Åbner vi vores port vil vi forgå,
onde ting er omkring, vølven har det sagt! Far vel!"
:Rimhøjs port forbliver lukket:

Ned af bjergets skråning: side 192

Eller kravl over Rimhøjs mur:
kræver en følgers skuldre at stå på: side 171

:Rimhøjs Nordlige Bjergside:

Du vandrer på Rimhøjs nordlige bjergside.
Du giver det en tanke, hvor langt du er kommet.
En bred flod fosser forneden, rundt om bjergfloden
Fortet Rimhøj ligger oppe i bjergpassets højder:

1/3: 3 lumske typer nærmer dig: side 191

4/6: Træerne svajer i vindens blide stilhed.

Gå mod bjergfodens flod: side 201

Eller gå mod Rimhøj: side 191



:Den Forkullede Skov:

Aske daler stille ned mellem de brændte træstupper: kast

- 1: Du vandrer imellem sorte stammer da du lugter en rådden lugt: side 194 øverst
- 2: Forsigtige fodtrin i den dybe aske høres bag dig. Du bliver forfulgt: side 196
- 3: Vinden blæser igennem den afbrændte skov. Du ser pludseligt syner: side 197
- 4: Du traver i aske og trækul, pludseligt hører du en snerren: side 194 nederst
- 5: En stor skikkelse sidder forude og stirrer på dig som forstenet: side 198
- 6: Du traver vildt i blinde mens dit håb slider tyndt som en snor: side 199



:Forbandet Nidstang:

Et råddent hestehoved
hænger på tre pæle.
Du mærker en fæl stemning
ligge over dette sted.

Pil Nidstangen ned: åben side 392

Eller forsæt igennem
den forkullede skov: side 199

:En Døende Ulv på Flugt:

En let støvregn begynder netop at falde,
da en såret ulv med blødende poter
trasker forbi og lægger sig.

Hvis ulven fodres:

Da bliver den din følgesvend:

Ulv: 1/7hp / +3skade / 5flugt

Hvis intet mad gives: kast

1/3: Ulven forsvinder ind i skoven.

skriv en note: åben side 103 om 3 dage

4/6: Ulven ligger sig og dør.

Forsæt igennem

den forkullede skov:

side 199



:Freja Vilirsdatter:

Den unge mø kommer langsomt til sine sanser.
I en svækket og såret tilstand taler hun.

"Hjælp mig... Rimhøj... Hjem..."

Gispende efter vejret opgiver hun at sige mere.
Hun følger dig nu blindt.

Freja Vilirsdatter: 1/22hp



:Troldefar:

"Æ har du slået mine sønner ihjel? Ikke endnu? Bah det kommer. De er sgu ikke for kække. Jeg laver flere!"

Troldefar remser på sit oldgamle trolde sprog:
-10 vækst / overføres til troldefar

"Hva er du ikke død endnu?
Skidt pyt. Min gamle hud er hård
som bjerget. Du kan slå løs dit
bette pjok. Jeg er ligeglad"

Troldefar: 22hp / 11 rustning / 1 flugt

Troldefar remser igen hver tur:
-10 vækst / overføres til troldefar

Nederlag: Du ædes af rub og stup:
du er død

Sejr: Den ældgamle trolde
er nu endelig død efter tusind års
hærgen og æden og avlen: side 104
Inventar: kast 9 gange
for antal guldmønter



:Kamp mod den Forbandede Trolde:

45hp / 1rustning / 2flugt

- 1: Trolde smasker febrilsk og sultent efter dig.
- 2: Trolde hoster en giftig luft ud omkring dig: +3 sygdom til alle
- 3: Trolde hvisker en trolddom som helbreder dens forvredne krop: +3hp
- 4: Trolde forbander dig på et sprog du ikke forstår: +5sygdom til alle
- 5: Trolde hvisker en trolddom som får dit blod til at fryse: -5hp til alle
- 6: Trolde griber efter (ugunst) tager dig op og gnaver dit ansigt i stykker: -19hp

Nederlag: Trolde slubrer din døende krop i sig med dens lille savlende mund: død

Sejr: Trolde falder død om. Ækle skygger fra dens indre flygter bort i hast.

Inventar: 9 troldehuder, 7trolde-tænder

Gå til side 199



:Glemte Genfærd:

En lysende skikkelse svæver mellem de afbrændte træstubbe.
Den kalder på dig fra det hinsides: kast

1/2: Det glemte genfærd beskylder (ugunst) for sin ufred og forbander dig fra efterlivet (*skriv: forbandelse: -1 vækst hver nat i stedet for at få ét*)

3/5: Det glemte genfærd går i ét med (ugunst), giver dig sine efterladte kræfter i håb om hvile: +3vækst

6: Genfærdet vælger at lydløst følge efter dig (3hp/skades kun med magi)

Forsæt igennem den forkullede skov: side 199



:Ur Kat Ryfmur:

Et enormt behåret bæst af en skov kat trasker frem, en mand høj og to mænd lang. Den taler: "Jeg er urkatten Ryfmur, og jeg bringer dig en mulighed. Ser du jeg har smagt på megen føde. Skovens bytte har jeg for længst mistet smag for. Deri findes ikke det væsen som ikke boltrer sig i efterladenskaber og lader orme mæske sig i sit indre. Kun mennesket har det med til tider at undlade dette. Frit, kan jeg dog ikke vandre her i menneskets verden. Så jeg foreslår en aftale...

Giv mig et levende menneske at fortære og jeg skal belønne dig.
Men hvis du nægter så jeg æder jeg dig i stedet."

Der ofres ikke: Urkatten springer frem med åbent gap: kast højest

Lykkedes: Du undgår urkattens skarpe tænder. Den forsvinder atter væk ind i sin egen verden, besejret og bitter for hævn: gå til side 199

Fejlet: Ind i gabet ryger du, hvor de sylespidse tænder gør deres tjans: du er død



Der ofres: Ryfmur æder mennesket, tygger dens knogler over så det knaser og sluger resten. Urkatten udøver sin trolddom og overfører halvdelen af ofrets vækst point til dig. Den anden halvdel tager Ryfmur selv. Urkatten forsvinder tilbage ind i sin egen verden og er væk: gå til side 199

:Den Forkullede Skov:

Du traver forsat igennem den ildhægede skovbund: kast 1 gang

- 1: Du svimler frem mens alle veje ligner hinanden: side 193
- 2: Du traver igennem de dybe lag af aske og trækul. Et skrig høres langt væk.
- 3: Du ser to mennesker længere fremme som hastigt vandrer forbi: side 200
- 4: Du passere et par forkullede træstubbe som stadig ryger og brænder små flammer
- 5: Du finder et skelet, halv begravet i aske, den holder x antal jern mønter i sin hånd: kast
- 6: En brise bærer med sig en sky af støv og aske som stryger dit ansigt. Stilheden iblandt de forkullede døde træer er døvende. Stirrende øjne følger dine skridt. Du ved de ikke findes.

Du forsætter frem i omtågende blinde: side 57

:Den Forbudte Kærlighed:

De to for øje på dig og sætter straks afsted i modsatte retning: **Indhent dem:** kast 6 flugt

Fejlet: side 199 / du indhenter dem: forneden

De indhentes: Du ser at det er en mand og kvinde som flygter fra dig.

Manden skyder en pil mod dig og spæner videre væk: -7hp / kast 6 flugt

De indhentes igen: Paret vender sig mod dig, spænder buen hårdt og taler:

"Du siger ikke til nogen at du har set os! Er det forstået!?"

"Det kommer ikke dig ved hvem vi er! Gå din vej!" Endnu en pil flyver tværs: -7hp

Gå din vej: side 199 / eller bliv ved: kast 6 flugt

Kvinden kaster dig en lille læderpung med 7 jernmønter.

"Her! Vi har ikke brug for dem mere! Lad os være i fred!"

Sigurd Eirikssøn: 22hp / bue +2skade / 9 pile +1skade

Svana Agsirsdatter: 20hp / dolk +4skade

