

:Malbred Flod:

Myg sværmer talstærkt rundt ved en stor brusende flod, som skyder igennem et frodigt landskab ved foden af Rimhøj bjerg. Stien forsætter langs floden og forsvinder ind i skoven længere fremme, mens en færgemand står i en lille båd og tilbyder at sejle dig til Lindeby.

Køb en tur til Lindeby: gå til side 202 (koster 1 sølv)

Følg flodens side ind i skoven: side 203 / Eller gå op af Rimhøjs bjerg side: side 192

:Malbreds Færge:

Færgen gynger mens du træder ombord.
Færgemanden skubber den lille båd fra bredden og det går langsomt fremad.
Guldsmede og myg summer omkring mens I venter på at nå frem.
Færgemanden er en spinkel fyr, ligner han kunne blæse væk i vinden.
Han synger en stille sang som utallige gange før:

*"Han der tier, vil leve længe. Stædig olding, ej i nød.
Han der tale, alt blev givet. Vand og brød og hurtig død."*

I sejler gennem de snoende floder, når til kysten og det åbne hav.
Følger stranden op og når til Lindeby efter 3 dages sejlsads: gå til side 241



:Floden gennem Birkeskov:

Du forsætter langs flodens bred
og holder skoven ved din side,
hvor krager flokkes og skråler.
Fugle synger, insekter sværmer,
mellem høje birketræs stammer.

*Hvis du har kødmad
i din inventar: gå til side 204
Hvis ikke: forsæt herunder*

Du vandrer frem
mellem flod, krat og skov,
da et lille væsen dukker frem og
kikker på dig fra skovbrynets mørke.
Vætten ser dig an om du er værdig: kast 5/6

*Lykkedes: Vætten forærer dig noget:
åben side 391*

*Fejlet: For et øjeblik ser du et lille væsen
med et lumske smil på læben. Men nu er den væk.*

...

Du forsætter imellem de høje hvide birk...

*Gå mod Nord mod flodens strøm: 204
Gå mod Syd og følg flodens strøm: 201*

:Flod gennem Nordskov:

En flok store sorte krager dykker ned og går til angreb,
river vildt i blodrus og forsøger at stjæle din mad: -3hp

Nederlag: *Din svag krop falder sammen mens
kragerne plukker dine øjne ud og dit kød i småstykker: du er død*

...

Du går ved flodens side. En skøn melodi flyder igennem luften
og det bølgende græs. Der ved flodens bred
sidder en person og spiller fløjte

*Nærm dig fløjtespilleren: åben side 34
:eller forsæt igennem skoven:*

*Forsæt mod nord: side 205
Forsæt mod syd: side 203*

:Den Stille Lund:

Du vandrer langs stien under løvskovs kroner. En bæk risler parallelt med stien, og breder sig ud til en flod som strømmer mod syd. En frø kvækker, spiser en myg. Bier svæver rundt. Du når frem til en lysning fuld af små hvide blomster, hvor birken ophører og lader en gruppe æbletræer få en smule sollys: kast

1/2/3: Men æblerne er fulde af orm og mug. Da skyder pludseligt en pil igennem den tavse blomsterdal og rammer (ugunst) i ryggen: -4hp

4/5/6: Modne grønne æbler hænger fra træernes grene: 9 styk / +1hp

Gå mod Nord: 206 / Gå mod Syd: 203 eller **søg rundt i den stille lund:** kast

1/3: Du søger rundt blandt hvide blomster og træer og finder en grøn urt. (+3 vækst)

4/6: Du finder en bikube hvor bierne sværmer i flok. (9 honning / +3hp per styk)

:Nordlige Skovbryn:

Du vandrer igennem løv skovens dække, hvor blade og grene knaser under dine fødder. Du nærmer dig skovbrynet, grænsende op til en stinkende sump. Mens løvskoven strækker sig videre mod syd, hvor en flod løber. Du ser en gammel mand sidde på en sten længere fremme, med en bue i hånden, parat og spejdende. Han hvisker til dig: "Vær helt stille.

Jeg jager efter vildt. Mit navn er Arjod. Vi kan handle, hvis du har mønter at råde med."

Skind (+3værn) koster 2 jern mønter

Flæsk(+3hp) koster 1 jern mønt

Hvis du har noten: Asny står dig i gæld:

"Min datter har fortalt mig at det var dig der hjalp hende. Du skal have tak. Jeg kan give dig +1bueskydning, hvis det var sagen?" Tag også disse: 7 flæsk (+3hp)

Arjod: 17hp / 5rustning

Inventar: kast 1 gang for jernmønter / 5 skind / 19 flæsk,

Jernpile: +5skade / Taks Bue: +7 skade / Pelskappe: 11værn / Harnisk: 5rustning

Gå nord igennem skovbrynet: side 264 / eller syd ind i løvskoven: side 205



:En Mur af Tåge:

Du vandre langs stien i løvskov, under bøgetræs kroner,
da luften den bliver tyk af fugt. Foran dig forsvinder stien ind i en tæt tåge,
ikke en lyd er at høre fra det store hvide skjulte foran dig.

:Du går ind i tågen den ugenomsigtige: kast

- 1: Du trodser tågens blinde og går frem mod det ukendte: *gå til side 208*
- 2: Du går frem igennem tågen, som ufravigeligt holder sit greb om dine omgivelser: kast
- 3: Du famler igennem tågen, men falder brat ned, da du er gået ud over en klippeskråning. Du falder, slår dig på sten og lander hårdt i sand: -3hp : *side 81*
- 4: Du passerer tågens slør og når frem til en by, indhyllet tæt i tåge: *side 218*
- 5: Du vandrer gennem tågens slør mens skygger svæver løst igennem den stillestående luft. Ivrigt dunkle øjne ses tydelige igennem tågen. De følger hvert dit skridt: *side 210*
- 6: Du træder frem igennem tågen og hører en hvisken som kredser om dig: *side 209*

:Slugt i Blinde:

Du vandrer blindt igennem tågens tætte greb, kan ikke se hvor du er: *kast*

1: Du passerer igennem tågens slør og når frem til en by,
indhyllet tæt i tåge: *gå til side 218*

2: Du trodser tågens blinde og går frem mod det ukendte: *kast igen*

3: Du går frem igennem tågen, som ufravigeligt
holder sit greb om dine omgivelser: *gå til side 207*

4: Du vandrer gennem tågens slør mens skygger svæver løst igennem den stillestående luft.
Ivrige dunkle øjne ses tydelige igennem tågen. De følger hvert dit skridt : *gå til side 210*

5: Du træder frem igennem tågen og hører en hvisken som kredser om dig: Du ser en skygge
af et menneske i tågen, som står, iagttager dig: *side 209*

6: Du færdes i tågens blinde, søger ivrigt frem, men da slipper jorden under dig og du falder
ned i et mørkt hul og lander hårdt på bunden: -1hp : *gå til side 211*

:Kamp mod Den Gale Opfinder:

22hp / 9rustning / -5hp hvis man rører ham / 2 flugt

1: Han falder til jorden i gråd, mens han knuger mulden i hans rystende hænder.

2: Galningen hvisker stille i tågen: "Det var ikke mig. Det var alt, for intet."

3: Galningen falder på knæ i knusende gråd og hvisker: "Det er ikke min skyld".

4: Galningen løber ind i (ugunst), holder dig nede, bider dit øre af i galskab: -3hp

5: Galningen kaster op og græder mens han taler håbløse ord om fortiden.

6: Galningen i tågen skriger febrilsk, graver sine næver ned i jorden og fylder sin mund med jord, tager en sten og løber mod (ugunst).

Galningen slår stenen mod dit hoved mens du ser ham i hans bitre øjne: -7hp

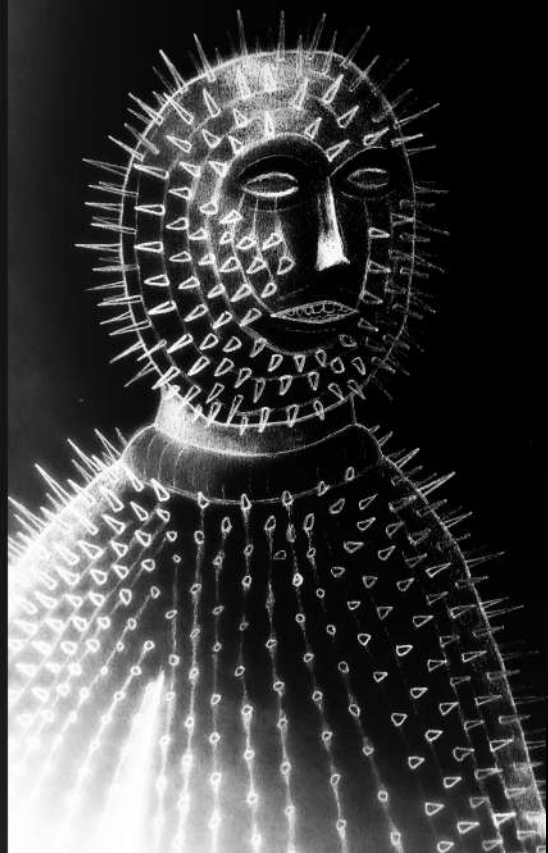
Nederlag: Du falder blødende til jorden, mens den galningen spæner væk og ler: *du er død*

Sejr: Galningen tier og ruller sig sammen, hvor han trækker sine sidste åndedræt. Hvile falder endelig over ham, og du ser i hans øjne at han har ventet på dette.

:Inventar:

Javertus Jern Rustning (9 rustning /
-5hp når fjender rører dig)
kast 3 gange for guldmønter

Gå videre igennem tågen:
side 211 / eller side 218



:Kamp mod De Hvileløse:

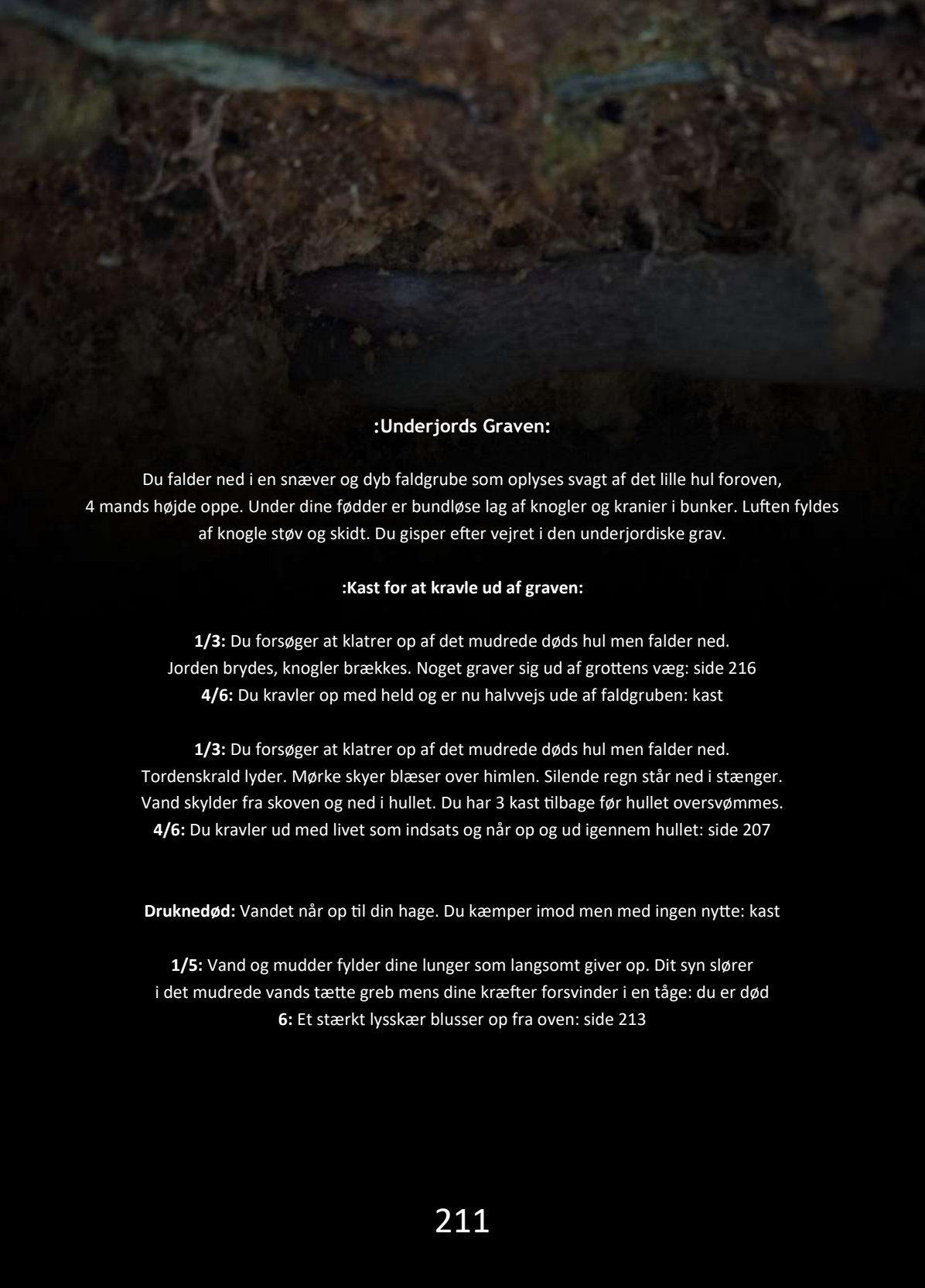
3 ånder / 9hp hver / skades kun af magi / 2 flugt

- 1: En ånd farer mod (ugunst) og kravler ind gennem din mund. Du falder til jorden, med fråde og savl dryppende, og er ude af stand til at slås: -3 ture
- 2: Yderligere to hvileløse ånder svæver ud af tågen mod dig: +2 ånder
- 3: Ånderne nærmer sig (ugunst) og æder af din vækst: -1 vækst per ånd
- 4: Ånderne omringer (ugunst) borer sig ind i din sjæl: -2hp for hver ånd
- 5: Ånderne suger livet fra (ugunst) -3hp for hver ånd, overføres til dem selv.
- 6: De hvileløse svæver mod (ugunst), flår og æder af dit liv: -5hp per ånd

Nederlag: Du ånder ud for sidste gang. De hvileløse griber fat og forsvinder med dig ned under jorden. Aldrig oververdenens lys at se igen: du er død

Sejr: Den sidste ånd forsvinder lydløst som dug fra solen: gå til side 208





:Underjords Graven:

Du falder ned i en snæver og dyb faldgrube som oplyses svagt af det lille hul foroven, 4 mands højde oppe. Under dine fødder er bundløse lag af knogler og kranier i bunker. Luften fyldes af knogle støv og skidt. Du gisper efter vejret i den underjordiske grav.

:Kast for at kravle ud af graven:

1/3: Du forsøger at klatrer op af det mudrede døds hul men falder ned.

Jorden brydes, knogler brækkes. Noget graver sig ud af grottens væg: side 216

4/6: Du kravler op med held og er nu halvvejs ude af faldgruben: kast

1/3: Du forsøger at klatrer op af det mudrede døds hul men falder ned.

Tordenskrald lyder. Mørke skyer blæser over himlen. Silende regn står ned i stænger. Vand skylder fra skoven og ned i hullet. Du har 3 kast tilbage før hullet oversvømmes.

4/6: Du kravler ud med livet som indsats og når op og ud igennem hullet: side 207

Druknedød: Vandet når op til din hage. Du kæmper imod men med ingen nytte: kast

1/5: Vand og mudder fylder dine lunger som langsomt giver op. Dit syn slører i det mudrede vands tætte greb mens dine kræfter forsvinder i en tåge: du er død

6: Et stærkt lysskær blusser op fra oven: side 213

:Kamp mod Panserkravl:

44hp / 6rustning / 8flugt

- 1: Kravleren borer sig igennem jorden og æder rester: +1hp / beskyttet
- 2: En klump jord af grottens loft falder ned i hovedet på (ugunst) -2hp
- 3: Kravleren skyder mod (ugunst) en klat syre som ætser: -5hp hver tur
- 4: Kravleren og spreder en giftig æter i luften: +9sygdom til alle
- 5: Kravleren skovler med sine arme, en masse knogler ind i gabet: +3hp
- 6: Kravleren farer mod (ugunst) og får fat på dig med sine fange arme, som presser dig ind i sit flæsende fortærende gab: -19hp

Nederlag: Kravleren sluger dig hel. I dens mave drukner du i syre mens dit kød brænder langsomt op: **du er død**

Sejr: Kravleren krøller sig sammen og dør. Rødderne foroven løsner sig nu og lader lyset ind i den våde grav. *Kravl op: gå til side 208*



:Et Sorgfrit Lys i Graven:

Lyset nærmer sig langsomt og taler da til dig med en blid stemme.

"Rejsende på vejen, du søgende i mørket. Hør mig og frygt ej.

For din time er ej oprunden, du er af aserne beset og givet dette lys.

Lad det styrke dig og vend tilbage til overfladen, hvor der er brug for dig."

Lyset går i ét med dig og fylder dig med god vilje

+fuldt liv / +3vækst / +1skade til armstyrke

Lyset aftager sig, du åbner din øjne og befinder dig

iblandt de tågede sletter foroven: side 214

:Svindende Løvskov:

:Kast 1 gang for at gå igennem tågens slør:

- 1: En kutteklædt skikkelse med en fløjte træder ud af tågens slør: side 215
- 2: Du går frem igennem tågen. Luften står stille. Hyl kan høres fra langt væk.
- 3: To svindende skikkelser med sorte øjne svæver ud af tågen mod dig: side 216
- 4: Du finder en bikube hvor bier sværmer. (3 honning / +2hp per styk)
- 5: Du går frem og træder over et bunddække af knogler fra et slag engang.
Søg under knoglerne: x antal guldmønter: kast 3 gange
- 6: Du går frem igennem tågen og træder på en mand som ligger på jorden.
Han er døende og rækker sin skælvende hånd, måbende ud efter dig:
"Red dig selv! Det er for sent! Et øje i det fjerne!" Manden ånder ud og er død

En træ mur, gemmende på en by, kan anes længere fremme.
Mod vest titter et hav af træer svagt ud af tågen, Mens mod nord
ligger jorden øde for blot over savede træstubbe.

Gå mod byens mur: side 218
eller mod nord: side 249 / eller mod vest: side 208

Han taler til dig med sin pivende stemme:
"Hvor mange mønter har du mon med til mig? Han griner hånligt: kast

:Kamp mod Skjalden Jikke:

22hp / 9flugt / kast højere skjald point end Jikke for at forhindre hans kvad

- 1: Jikke kvader for sig, livs givende gode toner: +10hp
- 2: Jikke stikker af og forsøger at flygte: kast for flugt / side 216
- 3: Skjalden kvader brændende toner. (ugunst) bryder ud i flammer: -14hp
- 4: Skjalden kvader og fremmaner en mand af ler til kampen: 10hp / +3skade.
- 5: Skjalden kvader søvndyssende toner. I hypnotiseres: alle mister næste tur
- 6: Skjalden kvader dødsens toner. (ugunst) bryder ud i flammer: -17hp

Nederlag: Du falder for skjaldens kvad. Han tager alle dine mønter og løber. Du vågner op dagen efter i en regn pyt og tager dig til hovedet i pine: side 214

Sejr: Skjalden Jikke ligger døende. Han har kvadet hans tyv kvad for sidste gang.

Hvis man har noten: Jikke lever. Så visk den ud nu. Forsæt til side 214

Inventar: magisk fløjte: +3skjald / x antal mønter: kast 3 gange for hver type mønt



Den ene ånd bærer en stor økse, den anden to dolke.
De klapper deres støv dryssende knogle kæber og går mod dig.

:Kamp mod Helhjems Ånder:

2 ånder / 31hp hver / 5 magisk rustning / 6 flugt

- 1: Ånderne kaster øksen og dolke mod (ugunst) -17hp for hver ånd / de mister næste tur
 - 2: Ånderne forstærker deres åndelige rustning: +3 magisk rustning hver
 - 3: En af ånderne kravler ind i munden på (ugunst), får dig til at angribe (ugunst).
 - 4: Ånderne danner 4 falske illusioner. (*Kast to hemmelige kast som er de rigtige.*)
 - 5: Ånderne suger ud af (ugunst) hver især 3 vækst point som de modtager selv.
 - 6: Ånderne hviner og svæver frem mod (ugunst). Ånden smadrer øksen på dig: -13hp / lammet 1 tur.
- Den anden ånd flænses dig med sine to dolke: -13hp / ingen undvigelse

Nederlag: Ånderne kaster sig over dig og trækker dig ned i Helhjem: du er død

Sejr: Ånderne forsvinder som støv i vinden. Alt er stille der midt i tågen: side 214



:Natte ved fjorden:

Mørket falder over land og hav. Solen går ned.
Livets lyde fra Lindeby runger fjernt i tusmørket ud: *kast*

1: Skyer farer over himlen. Flagermus flakker rundt på denne rolige nat: *3 frost*

2: Som natten foldes ud, falder snefnug blidt omkring, dækker landskabet i et blødt og fint lag
sne: *5 frost*

3: I nat står regn ned i hårde stænger, som pile fra oven,
gennembløder landet: *7 frost / x2 -hp hvis du er våd*

4: Tordenskrald buldrer og lyn slår ned i nat. Brand startes i dette døvende mørke: En tilfældig karakter fra side 222, brændte inde og er nu død.

5: En nærmende storm kan anes i horisont. Et nådesløst slør af sne kommer, og dækker alt i
frost: *13frost*.

6: Din ånde bliver til dis. En tandskærende vind sætter sig i en stjerneklar og bidende kold nat: 9 frost. Knækkende kviste og raslende blade bevæger sig igennem det mørklagte landskab: åben side 394

Solen står op på ny og åbner en ny dag.
Med dagslysets kommen, mærker du en kriblende fornemmelse i brystet
som har sat sig i dig. Du er svimlende svag af en ukendt årsag: +1sygdom
+1 til døgentælleren. Gå tilbage til den side hvorfra du kom.

Hvis man lander på Ohp pga. sygdommen: Du svæver mellem liv og død.
Det er nu i gudernes hænder: Du ligger syg og svag på jorden og ser et lille
væsen som propper din mund med tørrede svampe: -3sygdom / +1hp.
Det smager fælt og du ser pludseligt vilde ting som du ikke forstår.

:Fjorbyens Port:

Du nærmer dig en mur af bøgetræs stammer med en port som fører ind.
En støj af stemmer ebber ud fra byens indre. Hovedet af en vagt bag muren titter frem, iført
en klods af en jern hjelm, med et spyd i hånd og et uredt og vildt
overskæg, ser han ned på dig og taler: *"Hil! Betal 1 jernmønt for at få adgang!"*

:Forlad Lindeby:

mod Vest: side 214 / mod Nord: gå til side 249 / mod stranden: side 80

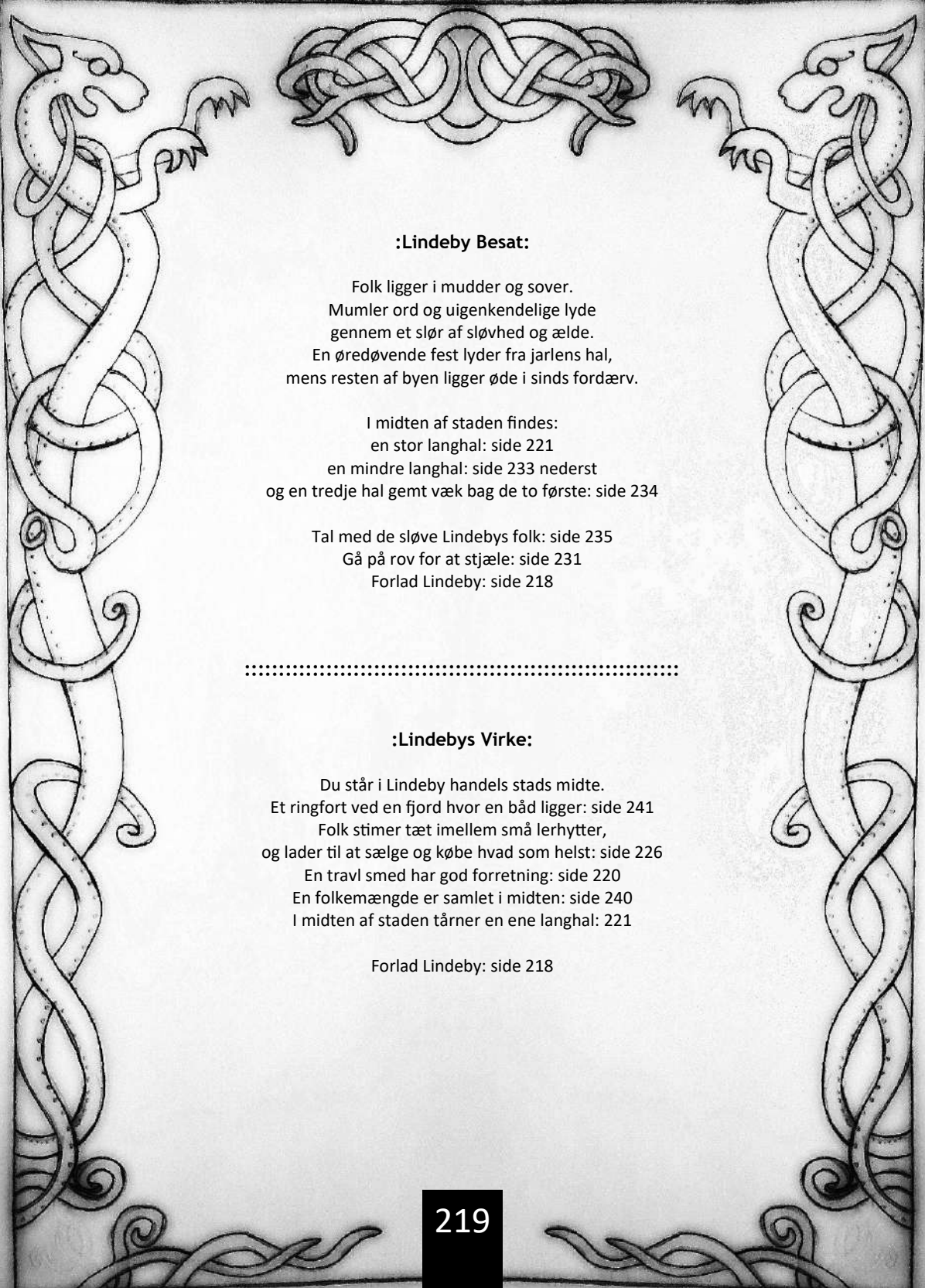
Du nægter: "Så bliv ude din fattige lud!" Vagterne håner dig, griner, peger fingrer
og bæller mjød fra horn i vildskab: -1 respekt mellem Nålbjerg og Lindeby

Du betaler: Godt. Efterlad nu dine våben her hos mig.

Vagten nikker. Porten åbnes.
"Velkommen i Lindeby."

Hvis Liritas lever: side 219 øverst
Hvis Liritas er død: side 219 nederst





:Lindeby Besat:

Folk ligger i mudder og sover.
Mumler ord og uigenkendelige lyde
gennem et slør af sløvhed og ælde.
En øredøvende fest lyder fra jarlens hal,
mens resten af byen ligger øde i sinds fordærv.

I midten af staden findes:
en stor langhal: side 221
en mindre langhal: side 233 nederst
og en tredje hal gemt væk bag de to første: side 234

Tal med de sløve Lindebys folk: side 235
Gå på rov for at stjæle: side 231
Forlad Lindeby: side 218

.....

:Lindebys Virke:

Du står i Lindeby handels stads midte.
Et ringfort ved en fjord hvor en båd ligger: side 241
Folk stimer tæt imellem små lerhytter,
og lader til at sælge og købe hvad som helst: side 226
En travl smed har god forretning: side 220
En folkemængde er samlet i midten: side 240
I midten af staden tårner en ene langhal: 221

Forlad Lindeby: side 218

:Lindeby's Mester Smed:

Du maser dig igennem folkemassen og kommer til smedens marked.
Hvor specielle nytænkte våben kan købes mellem myldrende knevrende folk.
Smeden fortæller at han ønsker at forblive ukendt. Du vil blive betjent igennem det mørke vindue i huset hvor han sidder og hamrer malme.
Gå tilbage til Lindebys midte: side 219

Tveægget Atgeir: +7skade / angriber 2 gange på en tur (koster 9 guld)
Lænkede Knive: +5skade / skade alle fjender på en gang (koster 12 guld)
Kæmpe Hammer: +11skade / lammer på både 5/6 (koster 18 guld)
Massivt Jern Tårnskjold: +50 undvigelse (koster 30 guld)
10 Sølv Pile: +7skade (koster 5 guld)

Forbedring af våben og rustning af jern: +1

-5point / 0point (koster 2 guld)
1point / 5point (koster 4 guld)
6point / 9point (koster 6 guld)
10point / 15point (koster 8 guld)
16point / 20point (koster 10 guld)



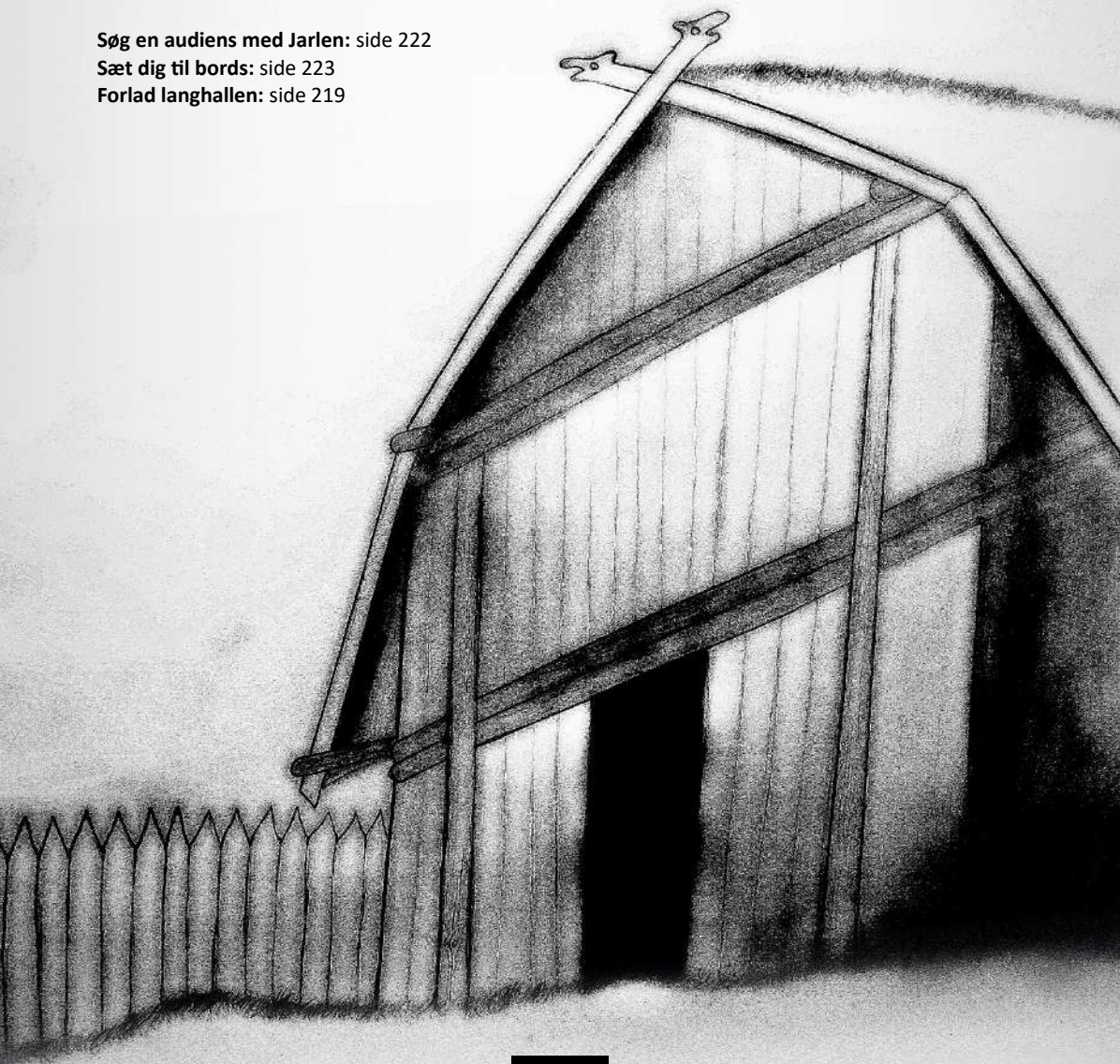
:Lindeby Jarlshal:

Du træder ind i den store pragtige hal. Her er fest og latter, fra et gilde hvor folk sidder, som sild i en tønde, om lange borde, og bæller mjød fra store lagre. Jarlen af Lindeby, en ældre herre, sidder ved et højsæde omringet af tilsyneladende gode venner og bekendte, foran et lunt ildsted med kødmad på en jernstang. De synger livlige drikkesange i kor og slår i takt i bordet. Men på trods af den livlige stemning, ligger du mærke til det blanke, livløse udtryk i folkets blikke.
For nu, tænker du ikke mere over det.

Søg en audiens med Jarlen: side 222

Sæt dig til bords: side 223

Forlad langhallen: side 219



:Jarlen af Lindeby - Koldben den Glade:

Du nærmer dig den festende jarl og hans flok. De for øje på dig og stirrer alle mens de synger videre. Næst bryder de sammen i latter og skåler. Jarlen taler til dig med en munter og beruset stemme: "Hvem er du, bette *hik* ven, som kommer her i den gode tid? Tag endelig for dig med spise og drikke, for vi er kun lige *hik* begyndt!"

Giv Jarl Kolbein mjød gaven fra din hjemstavn: side 232
eller udfordre Jarlen til kamp: side 246

:Sælg Dunkelmarkens Jarle som trælle:

+4 respekt / 90 guld : for hver jarl solgt.

Den trælbundne jarl bliver
taget imod af en jublende folk.

De binder ham til en stol
Og hælder mjød på ham uden ende.
En ufrivillig gæst at håne.
De synger og sejler.



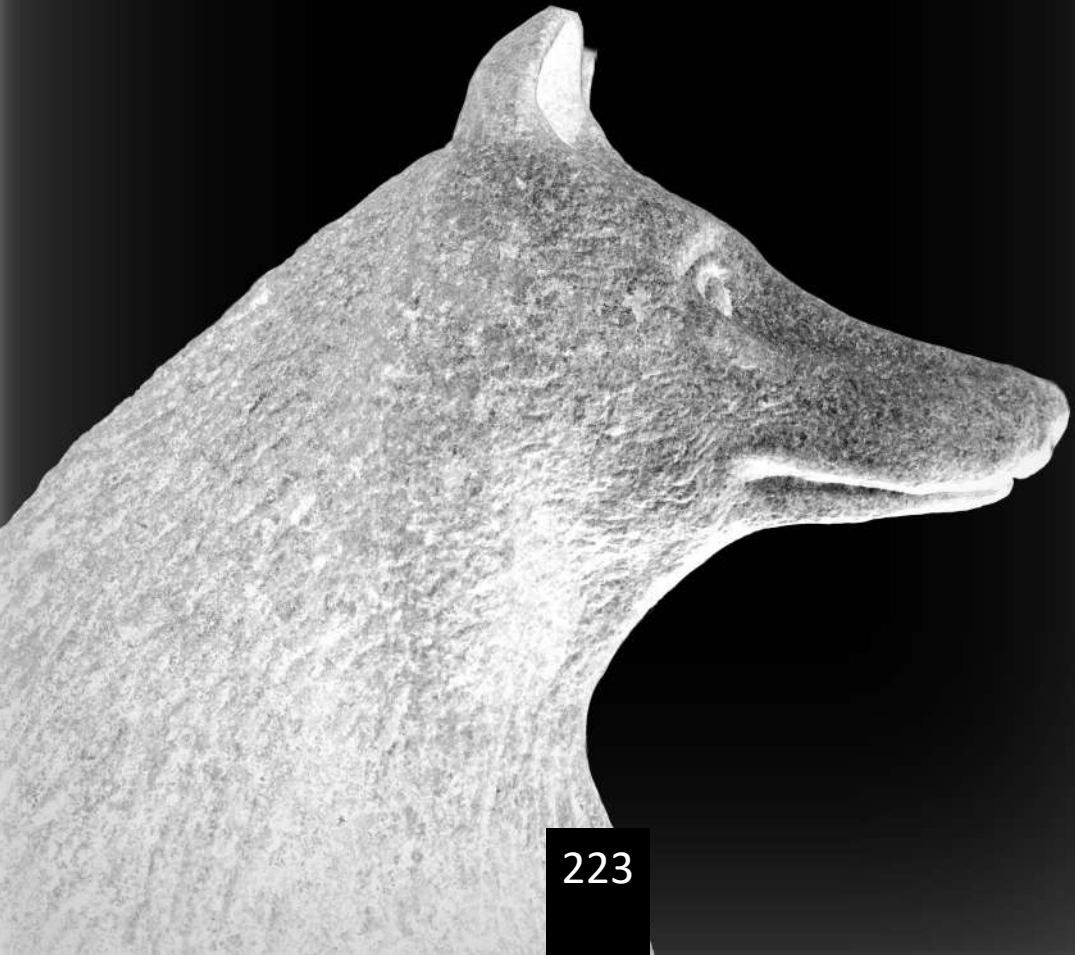
:Gilde hos Jarlen af Lindeby:

Du sætter dig til bords og bliver serveret godt varmt oksekød og lunken mjød fra de store tønder: +3hp. Snakken går med lyst rundt iblandt hans gæster. Der bliver hånt, væddet og grint fra de mundhuggende fulde folk.

Eufrazio Dalsud: side 224
Uggi Nalonssøn: side 225
Ethra Garmssøn: side 227
Skjalden Vinkner: side 230
Mjyrgjol Læknirssøn: side 230

Vasil Yaroslavich: side 225
Magne Trondssøn: side 227
Gunhild Kolbeinsdatter: side 229
Ernst den Kløgtige: side 229
Jarl Koldben den Glade: side 222

Forlad langhallen: side 220



:Beruset Olding på gulvet:

Oldingen kigger op på dig og skåler
med sit horn fuld af mjød, og taler:
"Hva spirrevip! Skal vi drikke om kap?!?!"

Afvis: Oldingen drikker for sig selv

Drik om kap: I drikker på livet løs.
Du vågner op den næste morgen
uden en anelse om
hvad der har hændt: -3hp

Gå tilbage til side 223



:Eufrazio Dalsud:

"Vær hilset barnlille.
Mit navn er Eufrazio.
Jeg er en kloster udsending sydfra.
Jeg er kommet for at indsamle
vraglære og kætteri.
De vil blive nøje
studeret for at... forstå jeres verden.
Hvis du har en runestav
så vil jeg købe den for 1 guldmønt."

Prut om prisen: kast

1/4: ikke tale om. Du ved ikke
hvad du har med at gøre min lille ven.
5: Lad os sige 2 guldmønter. Ikke mere!
6: Lad os sige 3 guldmønter, udmærket.
Men så giver du mjød!"

Giv Eufrazio din runestav:

"Du gjorde klogt i dette. Det glæder mig
at kunne befri dig for denne ondskab.
Jeg har set hvad det gør ved folk.



:Mødet med Vasil Yaroslavich:

Vasil løfter sit mjød horn for at skåle. Han taler ivrigt til dig på et sprog du ikke forstår. Uggi Nalonssøn maser sig frem og oversætter for dig. Uggi taler: "Han vil gerne gøre et væddemål med dig. Sæt en sum penge på spil og få dobbelt tilbage hvis du kan slå hårdere end ham." De giver jer et skjold værd så I kan prøve jeres armkræfter.

Vasil: 30hp / 9værn /
Langsværd af Jern: +7skade

Gå tilbage til side 223



:Uggi Nalonssøn:

"Hvad?"

Byd Uggi at blive din følger: vælg

Foruden betaling: "Pikkel af din fattige reje."

Imod betaling: "Den er god.

Hvor mange dage er der tale om.

Giv mig et forskud på en jernmønt

om dagen til den givne tid.

Nemme penge haha. Lige i pungen"

Uggi: 32hp / 8værn / 6flugt

Inventar: Jern Dolkstav (+4skade)

Gives mere end 10 mønter: da vil han forsætte dig selv efter den givne tid, da I er blevet venner.



:Lindeby's Marked:

Pels Hat: +2værn (4 jern)

Hør Kjortel: +4værn (10 jern)

Talisman: +1magisk rustning (1 guld)

Tørret Gedekød: +1hp (5 bronze)

Tørret Oksekød: +3hp (1 jern)

Skindstøvler: +3værn (5 jern)

Bjørne Pelskappe: +5værn (1 sølv)

Tørret Rådyrskød: +2hp (9 bronze)

1 honning: +1hp (1 bronze)

En mand står med forskellige dyr i bure: Åben side 227 nederst

En shaman sidder og yder åndelig støtte til de ældre: side 228

Jagtbus: +3skade / koster 7 jernmønter

10 træ pile: +1skade / koster 1 jernmønt

Stenslynge: +0skade / 3 bronzemønter (løber aldrig tør for skyts)

Gå tilbage til Lindebys midte: side 219



:Ethra Garmssøn:

"Hil der. Hvad er der los?"

Foreslå at Ethra følger dig: kast

1/2: "hm. Måske i morgen."

Han giver dig en lille tørret svamp
og smiler: +1hp

3/6: "For en jern mønt om dagen
kan vi aftale."

Ethra Garmssøn:

15hp / 6værn / 2flugt

Kæp: -2skade

Tilbage til Jarlens Langhal: side 223



:Magne Trondssøn:

"Hil og sæl!

Vil du købe et dyr til at blive din følger?
Jeg fanger, tæmmer, træner og sælger dem.
To guld mønter per styk!"

Gase: 4hp / +1skade

Ulv: 7hp / +2skade

Falk: 2hp / +1skade / 5undvigelse

Kat: 3hp / +1skade / 1undvigelse

Hest: 11hp / +5flugt



:Gavnraad - Lindebys Shaman:

Har du kendskab til svampe? Hvis du har blot 2 forberednings point i forvejen, da vil jeg, ganske gratis, vise dig et trick som kunne redde dit liv.

Har du mon set nogle af de ganske sjældne svampe som forøger vækst?

Hvis du blot bringer mig 3 af dem, til at sunde min gamle krop på, da vil jeg vise dig hvordan du forøger effekten i en velsmagende vækst bryg."

Tilbage til markedet: side 226

Giv 3 vækst øgende svampe: "Ja! Ser man det! Nu skal du bare se." Shamanen viser dig nu et længere ritual og tilberednings rækkefølge: +1 forberedning. Meget er der at huske, men det klikker for dig og du lærer opskriften. For hvert forberednings point du har, kan du nu ligge +1 til de svampe som giver vækst point, og lave dem til livs givende brygge.

Gavnraad træder helt tæt på og hvisker til dig: "Du har bevist dig som sand i dit ord, så jeg vil derfor spørge dig om din hjælp med et meget vigtigt anliggende. Har du hørt om Den Ydre Konge? Sandeligt siger jeg dig, den forbandelse som spreder sig over Dunkelmærken er en forberedelse til hans komme. Han er her om 111 - antal dage gået indtil videre. Men vi kan gøre et ritual for at sinke hans indtog. Det bliver enden på os alle hvis vi ikke er klar. Men vi må være ganske forsigtige og gøre alt i hemmelighed. Har jeg dit ord?

Bring mig 3 krukker jætte blod og 1 øje fra en krybende vækst. Så kan vi sammen stå stærkere imod vor ellers sikre ende. Asernes gode gunst være med dig min ven."

Gavnraad giver dig 3 tomme ler krukker og rister en rune i sit sind: fuld hp / - alt sygdom

:Ritualet udføres:

Gavnraad koger jætteblodet og svøber det flimrende vækstens øje. Runer ristes, Trolddoms ord sværges.

Shamanen kæmper for sit liv i sit sind, mens hans sejd forsøger at bryde de ydre rammer og forsinke ødelæggelsen: kast

1/3: Gavnraad forsvinder i et ildhav og er væk.

4/6: Gavnraad sejrer i det hinsides og forsinke Den Ydre Konges ankomst med 33 nætter. Forpustet og rystet taler han: "Det lykkedes, men jeg må skynde mig nu."

Gavnraad forlader Lindeby og haster afsted mod nord.

Gå til side 219

:Ernst Kolbeinssøn:

Ernst rasler et par terninger lige foran dit ansigt.
"Er du frisk på at vædde lidt?"

Forlad: side 222

Væd om penge: Ernst ligger samme
værdi som du selv: kast højest

Væd om trælle: Ernst kalder frem en
træl magen til din: kast højest

Væd om livet selv: Ernst vil følge dig hvis du vinder.
Hvis du taber skal du tjene ham: kast højest

Du tabte: og skal nu ende dine dage
med at være skosvend for Ernst.
Han vil fremover være at finde
Her, iført hele din inventar.

Du vandt: Ernst har ingen inventar forud over
hans kjortel, da han har væddet det hele væk.



:Mødet med Gunhild Kolbeinsdatter:

"Hved du hvad jeg har set? Sådanne syner!
Hvis blot du vidste hvad jeg har set!
Jeg kan ikke sige det!
Hjælp os..."

To mand traver hastigt mod jer
De tager fat i hende og straks er de alle væk.
Gå til side 222

:Skjalden Vinkner:

"Goddavs du! Skal jeg lære dig at skjalde et kvad?"

:Skjalden Vinker lærer dig sit kvad, I synger:

"Frøj, Njords Søn, havde en Dag sat sig i Lidskjalv og saae ud over Alverden. I jættehjem saae han en fager Mø, da hun gik fra sin Faders Hus til Fruerstuen, derover blev han saare mod i Hu. Skirne hed Frøjs Skosvend; ham bad Njord prøve at bringe Frøj til at tale. Da sagde Skade:

Rejs dig nu Skirne, frem for Frøj du gange.
Ord med ham at skifte; derom skal du spørge,
hvem den vise Vaning er saa gram i Hu. Onde
Ord jeg venter, faar jeg det i Skifte, om jeg nu
vil gange frem for Frøj og spørge, hvem den vise
Vaning er saa gram i Hu. Frøj, du nu mig svare,
Guders stærke Hersker, paa hvad jeg vil spørge.
Hvorfor sidder, Herre, ene du i Halle
tavs den hele Dag: +1 skjald / gå til side 223



:Mjyrgjol Læknirssøn:

"Hej din bette krapyl.
Hvis du har nogle mén,
enten i krop eller sind,
kan jeg helbrede dem for dig
imod betaling. God betaling!"

Gå tilbage til side 223

+1hp: koster 1 sølv
-1sygdom: koster 2 jern

Få helbredt sindets skader:

"Jaså. Fortæl mig
hvad der plager dig."

...

"Tjaaa du fejler vidst ikke noget,
du er vidst bare dum."





:På Rov i Lindeby:

Du forsøger at snige dig frem for at stjæle lidt mønt.

Vælg en hal og: kast / eller kom på bedre tanker: 173

Hvis du bliver opdaget: -7 respekt

Klistrede Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind

Du finder x antal jernmønter: kast 2 gange

Kast flugt 3 for at liste ud / Fejlet: side 245

Mørklagte Langhal

Kast flugt 3 for at liste ind

Du finder x antal jernmønter: kast 3 gange

Kast flugt 4 for at liste ud / Fejlet: side 236

Smedens Langhal

Kast flugt 4 for at liste ind

Du finder x antal sølvmonter: kast 3 gange

Kast flugt 4 for at liste ud / Fejlet: side 245

Jarlens Hal

Kast flugt 6 for at liste ind

Du finder x antal guldmønter: kast 7 gange

Kast flugt 7 for at liste ud / Fejlet: side 247

:Fest i Lindeby Langhal:

:Angiv hvorvidt mjøden er god eller giftig:

Mjøden er giftig: Jarl Kolbein tager mjøden og ser dig dybt i dine øjne. Så hælder han mjøden ud på gulvet og taler. "Spørg mig ikke hvordan. Men jeg ved hvornår mjøden er god, og hvornår den ikke er. Du, min fine lille ven, har netop nu forsøgt at slå mig ihjel: -7 respekt / side 246



Mjøden er god: Jarl Kolbein tager mjøden og hælder den hæmningsløst ned. Så ser han intenst på dig, slikker sig efter om munden og taler: "Ikke dårligt: +3 respekt. Men jeg kan lære dig lidt, om mjødbrygning, hvis du har plads til det i dit lille hoved?"

Afvis: herunder / **eller lær kundskaben:** åben side 233 øverst
Jarl Koldben vifter dig væk med hånden og taler sine sidste ord til dig.
"Der er nogen der venter på dig. Galar kom hid." side 219



:Mjød Brygning:

Kundskab: **Mjødbrygning.**

Fordobler effekten ved mjød brygget.

Giver både hp og skades point, og bliver bedre for hver gang du brygger.

At brygge mjød kræver 1 honning og 1 urt.

Tag antal point fra både honningen og urten tilsammen, fordobl det og tillæg til sidst dine point fra kundskaben.

Da vil du få +1 mjødbrygning

og din drik vil være færdig om 3 dage.

1 honning og 1 urt giver kun en slurk.

Men i en beholder kan du lave mange på en gang.

"Gør os stolte, lille ven! Bryg os en dejlig berusende mjød!"

Jarl Koldben forærer dig en lerkrukke til at brygge i. (kan indeholde 9 slurke)

Lindebys folk ler, skåler og drikker videre på livet løs: side 232 helt nederst

:Klistrede Langhal:

Du træder ind i den ene langhal af bøgetræs tømmer. Dine fødder klistrer sig klamt til det fedtede gulv. En fyr ligger og ørler så det vælter ud.

Fyren der ørler: Halfdan Ågessøn (4hp / -5skade)

Inventar: Lille jern kniv (-2skade) lasede pjalter og to 20 sølv mønter

Længere inde i langhallen ligger syv døde okser og rådner under en sværm af fluer. Bag okserne i en bunke halm, to skikkelser som boltrer sig i attrås uskik.

Dit unge sind svimler: +1 sygdom.

Gå tilbage ud af langhallen: side 219

De boltrende to: "Gidder du godt pikket af, hva!"

Hemmeligt: Udforsk langhallen: kast

1/2: Du finder et ugenkendeligt kadaver fuld af maddiker.

3/4: Du finder 7 klistrede krukker honning.

5/6: Du finder et arsenal af 33 sølv pile (+7skade).



:Kamp mod Dørmanden:

30hp / 7 rustning / 6 flugt

Du nærmer dig indgangen til den anden langhal. En mand går dig i møde ved dørtærsklen og taler: "Hvad laver du her, spirrevip?" **Vend om:** side 219

1/6: Dørmanden svinger næven og giver (ugunst) en kæberasler så tænder flyver: -11hp

Nederlag: gå til du kender ikke kodeordet

Sejr: gå til Du sagde kodeordet, nederst

Inventar: Ringbrynje: 7 rustning

Du kender ikke kodeordet:

To vagter tager dig i hver arm og slæber dig med ind. Du bliver ført frem til en olding som sidder i en stol, iført en tyk gammel kåbe.

Dørmanden spørger oldingen: Kender du det her barn?: kast

1/3: Skikkelsen i stolen vifter let og afværgende med sin gamle tynde hånd. De putter en sæk over dit hoved og slæber dig væk. Mange knivstik spidder din krop: -20hp. Du bliver kastet ind i et mørkt hjørne. Der ligger du, intet vidende og bløder: gå til side 244

4/6: Skikkelsen i stolen ser dig i dine øjne med et skummelt blik: side 235

Du sagde kodeordet:

De lukker dig ind og tager dig med.

I nærmer jer en gammel mand som sidder i en stol. Han taler: side 236



:Din Dom - Halshugning:

...Du vågner op bundet til en pæl.
Folkemængder flokkes omkring dig – Fakler flakker i nattens sorte
"Du dømmes hermed for ugerning mod Lindebys gode æt!
Må du rådne i Helhjem foreverigt"

*Hvis du har noten: **Asny står dig i gæld:** forsæt nederst / ellers herunder*

Henrettelse: Bøddlen holder øksen højt
og svinger sin hårdt ned mod din hals: du er død

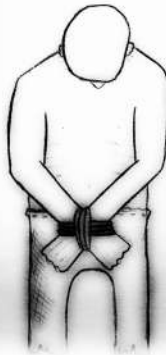
Asny står dig i gæld: kast

1/3: Asny forsøger at redde dit liv. Hun skyder mod bøddlen. Men rammer forbi. Skriv note: asny trælbinder i Lindeby

4/6: Bøddlen holder øksen højt og svinger sin hårdt ned mod din hals.

En pil rammer bøddlen i hans øje. Han falder livløst sammen En skytte sidder på et tag, sender mange pile hist og her. En pil rammer dit reb og befrier dig.

Asny står dig ej længere i gæld.



Kæmp: side 149 / **Eller flygt:** herunder

:Lindebys vagter har **4 flugt**, du spæner alt hvad du kan med dine trætte lemmer: kast

Fejles: Du indhentes, bankes og bindes. Slæbes med tilbage til toppen af denne side.

Lykkedes: Du løber mod frihed: side 218

:Olaf den Skjulte:

”Hil og sæl, barnlille. Jeg har fulgt din færd og set dig an med nøje.
Du har brug for hjælp. Og jeg vil gerne hjælpe dig, hvis du blot hjælper mig
til gengæld. Skal vi indgå en sådan aftale?”

Angrib Olaf: side 237 / eller **besvar hans forslag:** herunder

Ja: Olaf smiler lumsk og gør en fagt med sin hånd: fuld hp til alle. Hvad jeg kan give dig til gengæld er uanet styrke og magt, hvis du blot overgiver dig til den ydre konges indtog. En ufattelig magt er på vej hertil. Han vil nødig udslette os alle, men det ville være nødvendigt hvis vi kæmpede imod. Den ydre konge er her om: 111 - antal dage gået indtil videre. Skriv note: gå til side 381 når dagene er gået. Bring mig nu hovedet af Jarl Vilir og jeg skal fremme dig i rækkerne af den Ydre Konges hær.

Nej: Olaf ler højt, stirre dig i dine øjne og gør en mærkelig fagt med sin hånd. Da synker du ned i gulvet og falder igennem jordens mange lag, som var de lette skyer på himlen. Du ankommer et grusomt sted: *gå til side 98*

:Kamp mod Olaf den Skjulte:

13hp / 33magisk rustning / 3 undvigelse / 9flugt

- 1: Olaf griner mens han i sin stol svæver rundt i luften: nærangreb forhindres
- 2: Olaf staver en rune og gengiver sig ud i 6 lignende kroppe:
kast uden at se udbyttet for at bestemme hvem der er den rigtige.
- 3: Olaf stirrer med hans øjne mod (*ugunst*) en fjerdedel af dit liv overføres til Olaf
- 4: Olaf sejder dit våben som du holder der gløder rødt og nu er ubrugelig i 3 runder.
- 5: Olaf stirrer med hans voldsomme øjne på (*ugunst*) halvdelen af dit liv overføres til Olaf
- 6: Olaf griner så spyttet flyver og stik flammer står ud til alle sider: -7hp til alle omkring.

Nederlag: Olaf ler mens livet forsvinder fra dine øjne. På dit sidste åndedræt, ser du et grumt syn. En af de ondeste ånder over ham og er hans hinsides herrer. En hemmelighed som du tager med dig i døden. Men den hinsides ånd har en værre skæbne til dig: side 244

Sejr: Olaf den skjulte forsvinder som aske i vinden da han nu er besejret og hans styrke er brugt op. Latter runger i luften. En grum ånd tager form foran dig: side 238

Inventar: Kranie amulet: +1 åndemaning / Ring af blått guld: fremtidige sygdomspoint halveres
Silke Kåbe: giver evnen til at svæve: +3undvigelse



:Kamp mod Budbringeren Liritas:

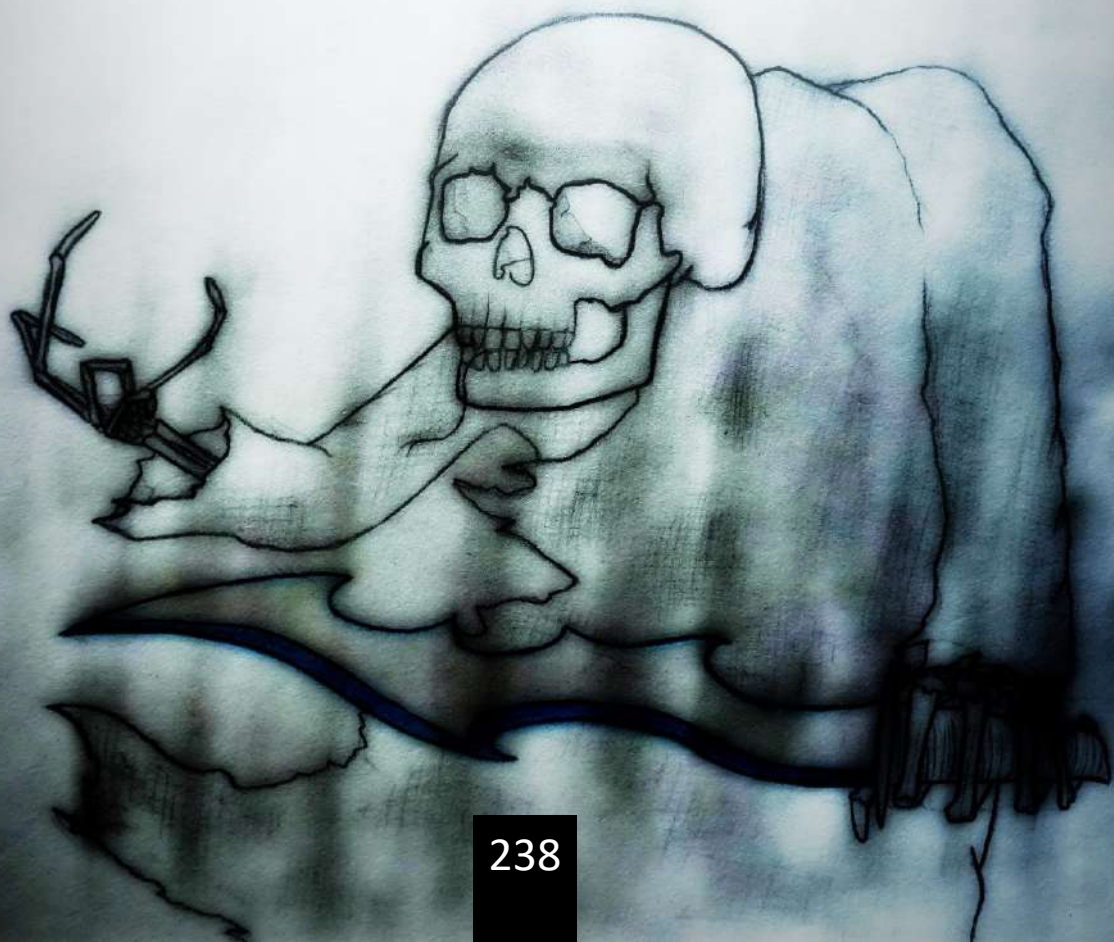
77hp / 7 magisk rustning / 7 flugt

- 1: Ånden hvæser af (ugunst) og længes efter dit liv. Den suger ind i sit kranie: -3vækst
- 2: Ånden sejder frosne runer. Dit blod fryser til is: -4hp og -4skade til alle næste runde
- 3: Ånden åbner sit dødnings gab og suger livet ud af (ugunst) -5hp som gives til ånden
- 4: Ånden lyner frem mod (ugunst) og hakker sit åndelige sværd dybt i din krop: -15hp
- 5: Ånden tager kontrol over (ugunst's) tanker. Du angriber (ugunst) mod din vilje.
- 6: Ånden lyner frem mod (ugunst) og spidder dig med sit åndelige sværd: -17hp. Skygger spreder sig fra ånden og mørklægger alting. Dine angreb rammer kun når du kaster 6

Nederlag: Ånden føler intet mens den ender dit liv, og genopliver Olaf på ny: side 388

Sejr: Ånden hviner og forsvinder tilbage ind i dens egen verden: side 239

Inventar: Åndsklinge (+11magiskskade)



:Fjordbyens Genfødsel:

Et kvælende slør løftes fra Lindeby.
Onde ånder store som små flygter fra din magt.
Nu hvor Liritas greb om byen ej mere kvæler.
Lindeby's folk er som frigjorte fra ondskabens magt.
Du ser hvordan menneskeligheden vender tilbage til deres blikke.
Der festes på livet løs og de hædrer dit navn: +7 respekt

Du foræres en skattekiste: 30 guldmønter, 30 sølvmønter, 30 jernmønter,
og et stort drikkehorn med Lindeby's bedste mjød: +9hp / +9skade for en stund

Men noget er stadig ikke ved det gode.
I kanten af dit blik skimter du onde vætter som følger hvert dit skridt.
Du er blevet anset som en trussel mod den deres mesters indtog.
Vætterne klamrer sig til dig og gnaver i dine ben. Intet kan du gøre.
Du står midt i Lindeby og må affinde dig med den pris du må betale
for din heltedåd: Hver nat æder vætterne 1 vækst af dine.

Bliv i Lindeby: og se byens folk komme til live: side 219 øverst
Eller begiv dig videre: ud efter din egen skæbne som venter: side 249

:Henrettelse i Byens Midte:

Du baner dig vej igennem folkeskaren
og ser at en henrettelse er ved at finde sted.
Der råbes: "Skjalden Jokke, den omvandrede,
er anklaget for tyveri og trolddom.
Han vil hermed blive henrettet medmindre
der er nogen her der vil tale hans sag."

Sig intet: Skjalden henrettes,
alle de penge han har stjålet
blev aldrig fundet: side 219

Sig dommen imod:

Lindebys folk bliver rasende: -4 respekt.
Jokke formår at liste sig væk i tumulten,
mens folket går til angreb på dig:

skriv note: *Jokke lever* / gå til side 245



:Bjarne den Skaldede:



:Lindeby Fjordhavn:

Du træder ned til fjorden, hvor et skib er bundet til en bjælke.
Der sidder en vindblæst gammel mand og venter på betaling.

Rejs til Ladstrav: 30 jern mønter / Rejs til Nagholmene: 40 jern mønter
Rejs til ukendte lande: 100 jern mønter

*"Retur koster dobbelt!" hvæser den gamle sømand og spytter.
Gå ombord: side 241 / eller gå tilbage til byens midte: side 219*

:Med Skibet fra Lindeby: I drager afsted i skabet, ud på de rullende bølger. Du og de unge mænd ror, mens den gamle sømand spytter: kast for at rejse:

1/2: Vejret er roligt og I når sikkert frem uden forhindring: forsæt nederst

3/4: Ude på det gyngende hav bliver I overfaldet af et fremmede skib: side 78

5/6: Vejret blæser op og I sejler igennem en voldsom storm: kast

1/3: Skibet bliver splittet fra hinanden i havets vrede. Du driver på et stykke af skibet i 3 dage: -
33vækst. Men da vågner du endelig op på en strand: side

4/6: Havet raser men I klarer det og sejler igennem. Når frem til jeres kyst.

Rejs til Ladstrav: side 268 / Rejs til Nagholmene: side 92 / Rejs til ukendte lande: 89

:Lindeby Trælle Market:

Du maser dig igennem folkeskaren og finder frem til markedet for handlen af trælle. Kvinder, børn, oldinge og selv stærke mænd står bundet og er til salg. En stor tyk mand med langt skæg råber op og præsenterer to trælle som skal slås. Folk ser dem an og gør væddemål i mønter af forskellige malme. Den ene træl er en ung mand som mangler en hånd, mens den anden træl er en olding med ar i ansigtet. De sidste væddemål bliver gjort.

Sådan fungerer det at vædde: To forskellige terninger kastes tre gange.

Den hvide terning repræsenterer den unge træl, mens den farvede viser den gamle.

Har man væddet på den vindende træl, da fordobler man sin indsats.

Tilbage til Lindebys midte: side 219

:Trælle til salg : antal hp er prisen i sølv:

Pigebarn: (3hp / -6skade)

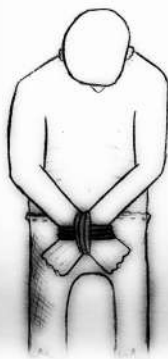
Drengebarn: (4hp / -5skade)

Kvinde: (7hp / -4skade)

Mand: (8hp / -3skade)

Gammel Kvinde: (5hp / -5skade)

Gammel Mand: (6hp / -4skade)



:Ussel Trældom:

Du bliver smidt ind i en mudret indespærring. Andre træller kommer og smider heste afføring, halm, jord og vand som du får besked på at, med dine bare fødder, trampe sammen til en blanding som man velkendt bygger hytter af. Dagen går mens du slider og moser i møg til dine knæ. Du er træl: kast

1/5: Du slider endnu en dag. Ingen udsigt for frihed: +1sygdom / kast igen

6: Du ser en mulighed for at flygte og du tager chancen: kast herunder

1/3: Du bliver fanget, banket og slæbt tilbage i trældom: -3hp / kast foroven

4/6: Det lykkes dig at flygte. Du spæner mod frihed: gå til side 249

:Kamp mod Trælmester Arkjalir:

39hp / 5 rustning / 4 flugt

- 1: Arkjalir træder frem, snubler over en bevidstløs træl, og falder.
- 2: Trælmesteren pifter. To spinkle trælle med store kæppe kommer ham nu til hjælp. (3hp hver / -1skade)
- 3: Arkjalir drikker en skummende mjød og peger på dig med et intenst blik: +5hp
- 4: Arkjalir kaster et reb rundt om (ugunst) og træl binder dig: kræver 3 skade at skære
- 5: Trælmesteren svinger sin takkede stridskølle mod (ugunst): -14hp
- 6: Trælmesteren kaster sin takkede stridskølle mod (ugunst): -22hp

Nederlag: Du falder om ved trælmesterens nådefulde hånd.
Du lænkes og kastes i fængslet for at rådne: side 244

Sejr: Trælmesteren falder i knæ, kaster op så skægget drypper af galde, og falder død om.
Inventar: Harnisk med pelskrave: +5 rustning / +3værn / Jern Stridskølle: +9skade

Gå til Lindebys midte: Side 219



:Lindeby's Trælse Fængsel:

Du vågner op i et mørkt rum, med hænderne bundet. Frataget hele din inventar.
En anden fange deler dit selskab i dette dunkle fængsel.

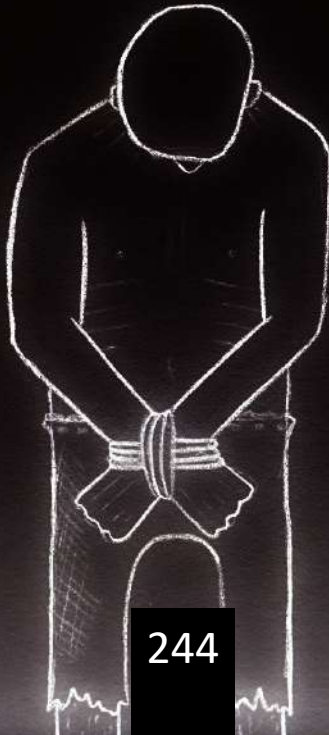
Forbliv i trældom: I dagevis sidder du bundet, men bliver dernæst sat til arbejde: side 242
Eller løsriv dig: (kræver 30 vækst eller over) forsæt herunder

Du løsriver dig, kommer på dine ben og hjælper den anden fange.
Forsøg at snig jer ud af Lindeby: kast

1/3: I sniger jer forsigtigt frem men bliver opdaget: gå til side 245

4/6: I sniger jer forsigtig imellem de ildelugtende Lindeby's huse og kravler over muren ud mod frihed **Skriv en note: Yrsa Vilirdatter befriet:**
"Endelig! Jeg tager hævn mod Olaf den skidne nidding! En skønne dag!
Min fader er Jarl Vilir af Rimhøj. Mød mig dér og du skal blive rundhåndet betalt!"
Før du ser dig om, spæner Vilirdatter allerede mod vest for at vende hjem.

Atter befinder du dig omsider uden for Lindeby's mur.
Men med hvilken pris: gå til side 249



:Kamp mod Lindeby's Fordrukne Mænd:

17hp hver / 9 mænd i alt / 2 flugt

- 1: De fordrukne mænd råber af dig, groteske ord, du ser frygt i deres øjne.
- 2: Lindebys mænd savler og sluger hver 1 svamp og skriger i kampgejst: +3skade fremover
- 3: De fordrukne mænd farer frem men skvatter og falder over deres egne ben.
- 4: En mand drikker af sit horn og puster det igennem en fakkel mod (ugunst).
Store flammer blusser i dit ansigt: -6hp
- 5: Lindebys fordrukne mænd holder deres afstand. Men med ét får (ugunst)
en dolk i ryggen af én som har sneget sig bag dig: -7hp
- 6: De fordrukne mænd farer imod dig, hugger og stikker hver især
deres klinger mod dig: -9hp for hver mand

Nederlag: De fordrukne mænd jubler i blodrus, mens din styrke forlader dig. Du bløder ud mens de fester: side 244

Sejr: Lindebys fordrukne mænd ligger blødende og døde for dine fødder. Tre nye krigere træder frem. Uden et truende ord nærmer de: side 246

Inventar: Jernøkse: +3skade / jernspyd: +2skade / træskjold: +2undvigelse
Jernhjelme: +3rustning / uldkjortel: +5værn / kast 9 gange for guldmønter





:Kamp mod De Tavse Krigere:

3 Krigere / 45hp hver / 7rustning / 3flugt

- 1: De tavse krigere omringer dig med løftede skjolde: ingen flugt
- 2: En kriger slynger en sten efter (ugunst) du mister en tand ved slaget: -2hp
- 3: Krikerne nærmer sig (ugunst) hugger efter dig på skift: -7hp pr kriger
- 4: En af krigerne springer frem mod (ugunst) og svinger sin klinge i dig: -8hp
- 5: En kriger sniger sig op bag (ugunst) og hakker sin klinge i dig: -8hp
- 6: En grum ånd over (ugunst). Udspilede onde øjne skærer dig i dit sind, mens du ryster på jorden i afmagt: *paralyseret*

Nederlag: Sindet forlader dig foran de tavse krigere som stirrer dig i øjnene med foragt: *gå til side 244*

Sejr: Lindebys krigere ligger blødende og døde for dine fødder: side 219

Inventar: Maskehjelm: +7rustning / Jernsværd: +4skade / Jernspyd: +3skade
Kast 7 gange for guldmønter



:Kamp mod Jarl Koldben den Glade:

30hp / 5 rustning / 7 undvigelse / 9 flugt

- 1: Jarlen nedstirrer dig mens han ryster. Skygger svæver over ham: +6hp til jarlen
- 2: Jarlen hopper rundt og stikker da sin klinge i (ugunst). Du stikkes til blods: -11hp
- 3: En skygge kravler ind i munden på (ugunst) du angriber (ugunst).
- 4: Skygger samles over (ugunst), de fortærer dig styk for styk: -8hp
- 5: Jarlen tager en økse fra en fyr og kaster den mod (ugunst) Dybt lander den i dig: -9hp
- 6: Jarlen hæver sit sværd over hovedet og løber mod (ugunst) med vilde øjne.
Han hakker sin hvæssede klinge midt igennem dit kød: -15hp

Nederlag: Du falder til Lindeby's magt, overlegne evne. Du lækkes og slæbes væk: side 244

Sejr: Jarlen falder om og alle bliver stille. Så farer de imod dig rasende: side 245

Inventar: Lavastens Sværd: +9skade / Jernhjem: +2rustning / Harnisk: +5 rustning

Kappe: +5værn / Stort Træskjold: +7 undvigelse / kast 9 gange for guldmonter



:Vølvens Følge:

I vølvens følge rejser I øst, til Lindeby, fjordens handlende stad. Bag ved den gamle seer vandrer I gennem skov og hede, og ankommer til porten ved deres mur. Vagten lukker jer ind og ind træder i dernæst i jarlens hal for at rådgive jarl Kolbein, den siddende drot. Vølven taler: "Granskende han så, hende blankt i øjet. Hvorom vil du spørge. Alting grant jeg kender. Hvordan og hvor dit øje, Odin han har skjult. Kostelige spænder, 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 Midgård."

Kostelige spænder skal du få, ikke af Odin værdige, men finest iblandt Midgårds mænd "En pige med et gammelt skrin bringer vølven tre spænder af sølv. 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 og her til egnen han fandt. Alting vil forgå, være de gode eller ej. Forkast jer fredens lune, i jeres lydte hal. I vækkes fra søvnens tåge for jeres lod at tage. Krigstid ulmer og nærmer sig i hast. Det er hvad de høje har givet jer at se." Vølven falder pludseligt i knæ mens en storm raser igennem hallen. Mange onde øjne stirrer og rådne hænder flænser hende sønder mens de strammer og trækker hende ned i en uendelig afgrund.

Skriv en note: Vølven er fængslet

Du opdager nu, hvad du har lært i

Vølvens følge: +1indsigt

+Runekyndighed (gem side 389)

Kom videre i livet: Gå til side 219



:Den Fældede Lindeskov:

Du vandrer frem igennem landskabet,
hvor mange døde træstubbe er efterladt.
Lindeby's port kan ses ikke langt herfra mod syd.
Mens en frodig løvskov står længere mod nord.

Kast to gange for at passere imellem de døde stubbe:

- 1:** Du vandrer frem mens skyerne slipper deres tætte greb om himlen og lader en solstråle stå ned mod dig: -1sygdom
- 2:** Du vandrer for en stund, en rovfugl flyver højt i sky.
- 3:** Du vandrer imellem de gamle stubbe, da det begynder at regne. Jorden bliver smattet og gør dine fødder våde: +2frost
- 4:** Du vandrer over den blotlagte skovbund og ser en flok dådyr som farer over sletten i den fjerne ende.
- 5:** Imellem træstupperne finder du 3 glimtende guldmønter
- 6:** 3 lumske typer nærmer sig ud fra skovbrynets skjul: gå til side 250

Gå nord mod skoven: side 253 / Gå til Lindeby mod Syd: side 218

:Brynjar, Bui og Bølværk - Bølvi Banden:

"Ingen forventer... Bølvi Banden! Nu giver du os alle dine penge! Ellers så binder vi dig til det træ der også kan du stå der og hygger indtil kragerne plukker kødet fra dine knogler!"

Giv pengene: "Hah! Sikke en taber! Gå til nederlag forneden

Benægt: "Nåå! Jamen så skal du dø": *kast*

:Kamp mod Bølvi Banden:

3 bøller / 19hp hver

1: Banden skal lige til at sætte efter dig men så tøver de og diskuterer det indbyrdes....

"Du har ikke set det sidste til Bølvi Banden!" Råber de i kor og løber ind i skoven: side

2/6: Banden udvælger (ugunst) at give øksehug, sværd-mén og spydstik: -10hp per bølge

Nederlag: Bølvi Banden tager dine penge og binder dig til et træ hvor du nu står.

Der står du til: du dør.

Sejr: Bølvi bander har mødt deres bane. Deres ugerninger er nu talte: gå til side 249

Inventar: Toppet Bronze Hjelm (+1rustning) / Jernøkse (+7skade) / Jern Spyd (+4skade)

Jern Kort Sværd (+5skade) Stort Træskjold (+15undvigelse) / En sæk med 99 bronzemønter



:På Rov med Bølvi Banden:

Sammen med Brynjar, Bui og Bølværk
rejser I ud for at plyndre.

I overfalder en rejsende på vejen: kast

1/3: Den rejsende hakker jer alle 4 til plukfisk: du dør

4/6: Den rejsende giver jer alt hvad han ejer.

Du fylder dine lommer med 30 jern mønter.

I rejser videre og finder endnu et offer: kast

1/4: Den rejsende hakker jer alle 4 til plukfisk: du dør

5/6: Den rejsende giver jer alt hvad han ejer.

Du fylder dine lommer med 30 sølv mønter.

I rejser videre og finder endnu et offer: kast

1/5: Den rejsende hakker jer alle 4 til plukfisk: du dør

6: Den rejsende giver jer alt hvad han ejer.

Du fylder dine lommer med 30 guld mønter.

Rejs videre med Bølvi Banden: side 251

Eller forlad Bølvi Banden: herunder

Du forlader Bølvi Banden men de slog dig bevidstløs
så snart du vendte dig om.

Skriv: Bølvi Banden har x antal x mønter

Derefter sælger de dig til trældom: gå til side 244

:Syner af Kong Svamp:

En enorm svamp med 5 øjne og en stor
surmulende mund gror op af jorden foran dig.
Den åbner munden og bader dig i skinnende farver.
Du modtager svampe kongens velsignelse: kast

- 1: Dit hoved koger over ved synet af svampe kongens lære.
Dit hoved tager skade: når 6 kastes tæller det for 5
2/6: Du gror stærkere ved svampekongens lærdom:
Vælg 1 af dine kundskaber. Den får dobbelt effekt.

Svampe kongen forsvinder tilbage ned i jorden. Du vågner op
med dit savl hængende ned af halsen. Omtåget og forvirret.
:Vend tilbage til den side hvorfra du kom:





:Nolgers Genfødsel:

Du står foran den åbne afgrund
med Nolger ved din side.
Han ser afgrunden
og begynder at ryste.
"Jeg husker det hele nu.
Jeg flygtede engang op derfra.

Der er noget jeg skal gøre."
Nolger springer ned
i afgrunden og er væk.
Skriv en note: Nolger er genfødt

"Jep. Der røg endnu én ned i suppedasen."

siger en gammel mand med spids hat som står og ryger pibe ved afgrundens kant,
som du først får øje på nu. "Unge nu om dage. I vil gøre hvad som helst for lidt tant og fjas. Hmpf.
Dengang jeg var ung var der skam andre... hvad end man nu siger."

Forlad oldingen: side 257

Spørg olding om Nolger:

"Den grimrian der sprang?

Tjo. Han lignede en af de pokkers hulefolk.
Retsmelt plejede at bruge dem til at udføre
deres beskidte arbejde, som at tømme latrin
og så videre. Hehehehe. Så kan de lære det."

Spørg oldingen om Retsmelt:

Det er jo dværg kongen Ervirs by.
Den ligger langt under jorden. Gennem
den kløft og videre ned. Mugne typer de dværge."

Spørg oldingen hvem han er:

"Heh. Det er et godt spørgsmål."

Spørg oldingen om hjælp: kast

1/3: "I børn vil dæleme da også have alting gratis!"
Manden forsvinder i en sky af støv. PUF.

4/6: Det kunne være jeg skulle give en hånd.
PUF: fuldt hp eller + 7 vækst / +3 magisk skade.



:Tårnende Træer i Stilhed:

Begiv dig imellem de høje stammer: kast 3 gange

- 1: Ikke en lyd er at høre, bortset fra dine øredøvende fodtrin i visne blade.
- 2: Du vandrer igennem skoven. Et uhyre rejser sig fra et vandhul: side 256
- 3: Imellem de høje træer finder du en bunke knogler og X antal jernmønter: kast
- 4: Du finder skovbrynet, med vilje eller ej, og en by der ligger tæt derved: side 249
- 5: Du vandrer igennem den løvdækkede bølgende skovbund. Blade daler stille ned.
- 6: En gammel og dyb stemme taler til dig: "Lille menneske på stien! Betal med dit røde menneske blod, for hvad du mod min æt har gjort!" gå til side 255

Du bevæger dig igennem skovbrynet af de høje tåge skjulte træer og ser en stor sprække i jorden som åbner op for en dyb kløft ned i en mørk afgrund: side 257

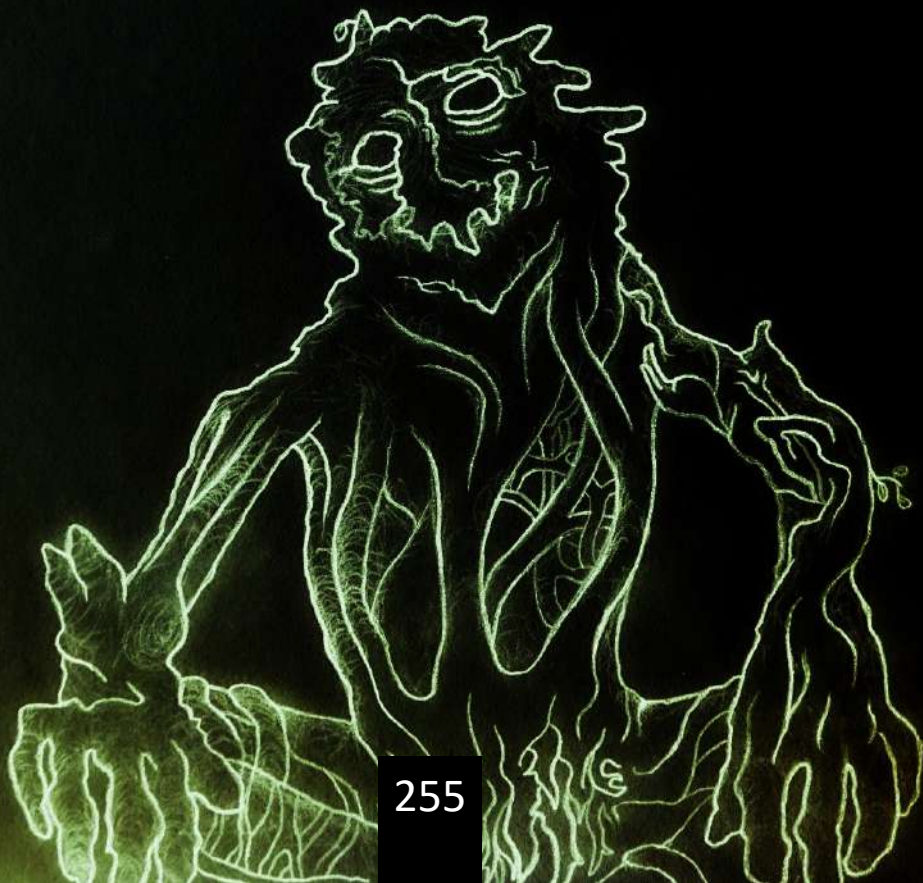
:Kamp mod Det Levende Træ:

40hp / 9rustning / flugt 1

- 1: En vætte ånd svæver rundt om træet, spreder funkende støv: +7hp til træet
- 2: Insekter kravler ud af træets revner, sværmer over jer alle og bider: -1hp til alle
- 3: En hvepse flok hænger over jer og stikker: -1hp til alle
- 4: Træet hvister og åbner et hul under (*ugunst*)... hvori du falder ned og bliver klemmt af rødder og muld: -3hp for hver tur / kast 5 eller 6 for at klatre op
- 5: Træet svinger sin tunge arm med styrke mod (*ugunst*) -7hp
- 6: Træet rejser sig op og falder ned over (*ugunst*) som knuses af den tunge kæmpes barkede krop: -15hp

Nederlag: glædeligt nærer de mulden med din bløde menneske krop: du er død

Sejr: Flammer fortærer træet og efterlader kun aske: side 255



:Kamp mod Den Gamle Karl:

65hp / 5flugt

- 1: Uhyret gylper en guld mønt op, klistret af savl, falder den på jorden
- 2: Uhyret forsvinder ned i vandhullet: +1hp til uhyret / Den vender tilbage: kast igen
- 3: Uhyret svinger sine arme rundt i raseri, kratter med sine lange skarpe negle: -4hp til alle
- 4: Uhyret tager fat i (ugunst) og forsøger at bide dit hoved af: -17hp
- 5: Uhyret hoster flammer udover (ugunst) som en flod af svovl og ild: -20hp
- 6: Uhyret tager fat i (ugunst) og trækker dig med ned i vandhullet for at drukne dig. Du har nu 3 ture for at dræbe uhyret før du drukner.

Nederlag: Uhyrets 6 arme river dig i småstykker og hælder dig i dens store gab: du er død

Sejr: Uhyret gylper op en kostelig skat af x antal guldmønter: kast 3 gange.

Så skrumper uhyret ind og ligger død som en gammel tynd mand: gå til side 254

Inventar: 10 pels (9værn)



:Den Åbne Afgrund:

Du vandrer hvor nordens heder og østens skove mødes
og kommer da til en dyb kløft, hvor naturen skilles brat.
Kun granit og kvælende tåge er at se i afgrunden under dig.
Den anden side af kløften, kun et stenkast væk.

Gå mod nord: side 298 / mod øst: side 256
(Kun en retning er her mulig, da der er en kløft imellem)

Hop over kløften: kast
1/5: du falder: side 259
6: Du springer over kløften: side

Kravl ned i afgrunden: kast 7 gange
1: Du snubler og falder ned
i den tåge dækkede kløft: -5hp / gå til side 259

2/6: Du kravler på klippevæggen af granit,
ned mod afgrundens dyb: gå til side 258

:Afgrundens Dybder:

Du klatrer og klatrer og når frem til en stor sten
hvor du udmattet tager et hvil.
Du kan næsten ikke se toppen af kløften længere,
hvorfra du kom. Tågen tætter sit greb.

:Nedstigning: Kast 7 gange:

*1: Du snubler og falder ned
i den tåge dækkede kløft: -3hp / gå til side 259*
*2/6: Du kravler på klippevæggen af granit,
ned mod afgrundens dyb: gå til side 259*

:Kravl op af afgrunden: Kast 7 gange:

*1: Du snubler og falder ned
i den tåge dækkede kløft: -3hp / gå til side 259*
*2/6: Du kravler på klippevæggen af granit,
op mod afgrundens ende: side 257*

:Afgrundens Dybder:

Du falder og slår dig til blods på klippevæggen den hårde
og lander til sidst på den utydelige tågedækkede bund: -12hp

Du døde: Med dine sidste øjeblikket af liv ser du at du ikke er alene
Men rundt omkring dig stirrer fredløse ånder på dig med sult og iver: du er død

Du overlevede: Du kommer på benene efter det knogleknusende fald
og ser det gudsforladte dyb hvor du har forvildet dig.
Vanddråber som falder fra udløb i skoven foroven,
rammer din pande og går i et med den tykke luft omkring dig.
Sort vand løber for dine fødder og dækker den dybe bund,
imellem de to høje klippevægge af granit.

:Kast for at udforske den mørke afgrunds klippebund:

1: Du bevæger dig igennem tågen
og finder en broget klippevæg.
(hvis du klatre op: side 258)

2: Du betræder kløftens bund.
Over (*ugunst*) falder en tung kampesten.
Du bliver most af den store sten: -7hp

3: Du går frem i blinde og
hører små fodtrin nærme sig: *gå til side 261*

4: Du betræder kløftens dybe bund og finder
et skelet fra et menneske som engang er faldet herved.
Skelettet knuger 7 jern mønter i sin knogle hånd.

5: Du går frem på kløftens våde bund
og hører en hvisken forude: *gå til side 262*

6: Du går frem på kløftens dunkle bund: *gå til side 260*

:Afgrundens Dybder:

:Kast for at bevæge dig frem på afgrundens dyb:
(Eller kravl op af klippevæggen: side 258)

1: Du betræder kløftens dybe bund og finder et skelet fra et menneske som engang er faldet herved. Skelettet knuger 9 bronze mønter i sin knogle hånd.

2: Du går på det dybe klippe gulv og finder en stor bunke knogler.

3: Du betræder kløftens bund.
Over (*ugunst*) falder en tung kampesten.
Du bliver mast af den store sten: -9hp

4: Du bevæger dig igennem afgrundens mørke.
Du hører en lavmælt hvisken og tischen.
Fra mange uenige tunger bag mørkets slør.
De kommer nu til enighed: *kast*
1/2/3: De beslutter at hjælpe dig.
Hvisken galdrer og giver dig liv: +3hp
4/5/6: De beslutter at du er en fjende.
Hvisken galdrer og hiver livet ud af dig: -3hp

5: Du går på den snævre klippe bund,
Et par svævende menneske øjne,
Blodsprængte og ivrige, uden en krop.
De svæver i luften og taler til dig i dit sind.
"Jeg sulter.. Giv mig din vækst..."

Gives intet: "Usle menneske!" Ånden æder af dig 3 vækst.
Gives 1 vækst: "Tak" Ånden giver dig 1 magisk rustning i gengæld.

6: Du går frem igennem den tågede afgrund og finder en dyb grotte åbning som fører ind i klippen: *side 263*

:Afgrunds Handel:

En grim tyk lille jætte nærmer sig og smiler til dig
mens han gnider sine hænder.

"Hejjjjhejhejhej vil du købe nogle svampe?"

"Jeg tager menneskekød som betaling:

1 menneske for 10svampe: +5skade."

eller 1 menneske for 10svampe: +5hp."

Svampenøgle (koster 10 sølv)

Forsæt igennem afgrundens dyb: side 260



:Kamp mod **Muspel Ånd**:

9hp / 7magisk rustning / al magisk skade / 9flugt

- 1: Máneren kaster over sig selv, endnu et lag af magisk rustning: +1rustning
- 2: Máneren rister runer og hæver en kriger fra klippen bar: +1 stenganger
- 3: Máneren fingrer slår gnister mens et lyn kastes mod (ugunst) -7hp
- 4: Máneren rister runer og hæver to krigere fra klippen bar: +2 stengangere
- 5: Máneren fingrer slår gnister mens stikflammer skyder mod (ugunst) -9hp
- 6: Máneren flakker som ild og deler sig i tre: angriber 3 gange næste tur

Stenganger: 11hp / skader -6hp til (ugunst) hver runde

Nederlag: Din sjæl suges ind i dens mund hvor du rumsterer i et virvar af forpinte sjæle: dit antal vækst gives til muspelmáneren

Sejr: muspelmáneren forsvinder sporeløst som et lyn. Som hvis den flygtede i sidste øjeblik. Forsæt gennem afgrundens dyb: side 260



:Grotte Åbning:

Du træder ind i en grotte,
hvor svage stråler af støvet lys
skinner svagt fra en åbning.

Gå længere ind i grotten: side 308

Gå ud af grotten: side 260

:Pløret Smatværk:

Guldsmede og myg sværmer om dig, duften af mose tager til.

Du finder dig selv i et stort mudret pløre af en sump.

:Kast indtil du slår 5 eller 6, for at vade igennem sumpen:

1: Du vader igennem pløret og finder en mudret høj med

7 blå svampe (-1sygdom) gå dernæst til side 267

2: Du vader frem i pløret, men da synker du ned

og bliver slugt i et mose hul: -1hp

3: Du træder igennem sumpen,

lange sultne igler suger dit blod: -1sygdom

4: Du vader igennem pløret

og finder en træ stup med 9 hvide svampe (+2hp)

5: Du krydser sumpens våde,

en grum skikkelse rejser sig fra plørets bund: side 266

6: Du vader igennem sumpens hårde føre mens en kold dis falder.

Syv lange sorte svampe titter op af sumpens smat:

-3 helbred / +5skade for en stund / gå til side 265

:Sumpens Kæmpe:

Du vandrer igennem sumpen da noget enormt rejser sig fra vandet foran dig. En gigantisk tudse har hævet sig på din vej. Så høj som et træ og så bred som et hus. Du hører en stemme i dit hoved: "Lille menneske. Vend om mens du kan. Denne del af skoven er forbandet og gemmer intet andet end død. Men hjælpe dig vil jeg gerne. For en pris vil jeg give dig min velsignelse. Hvad siger du, lille menneske?"

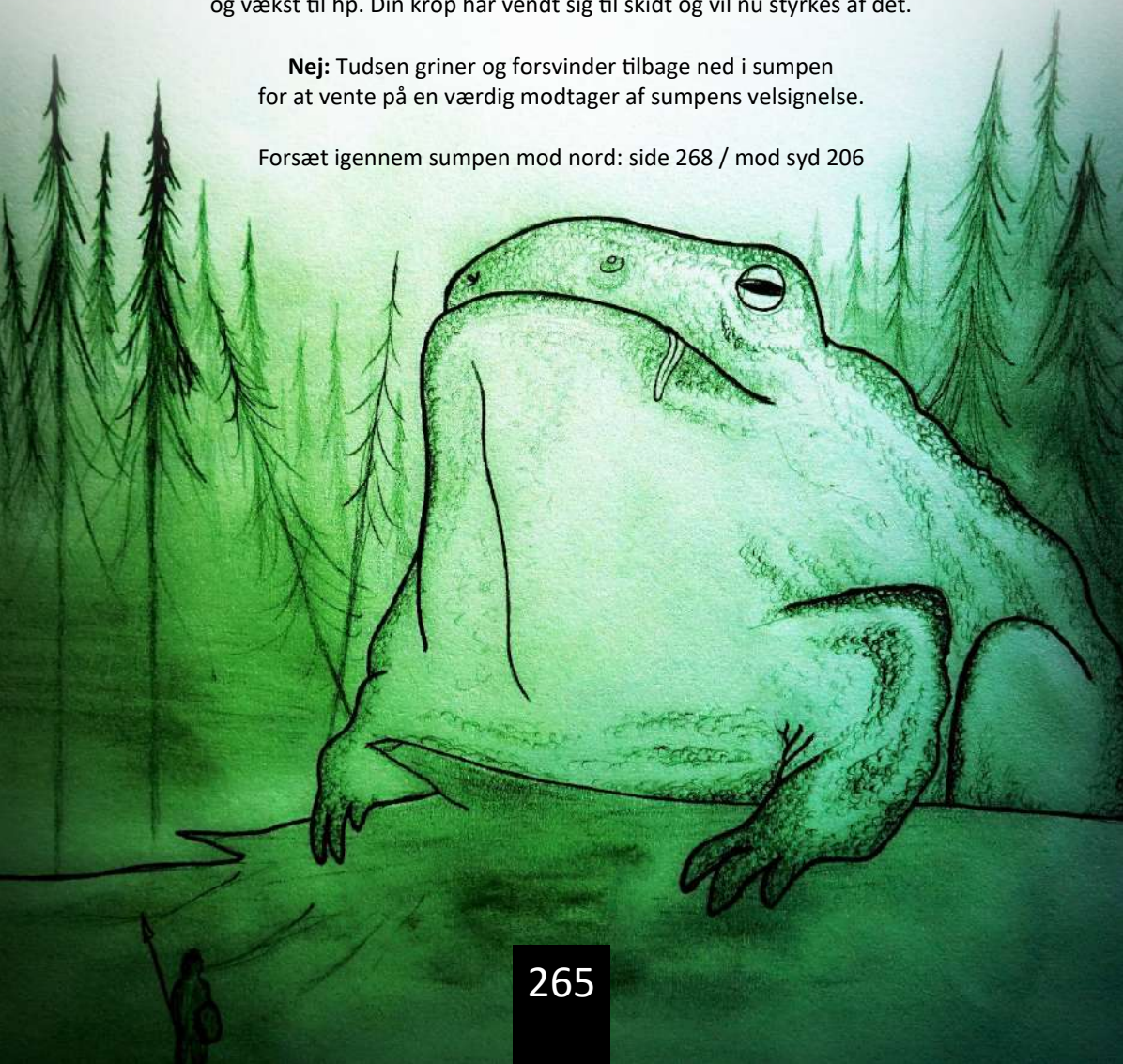
Hvad er prisen: blod

Kamp: side 396 / eller svar forneden

Ja: Sumpens kæmpe tudse gylper op udover dig sin indre sump: -3hp
Gå nederst på dit karakter ark: gør sygdommens minusser til plusser / gør skade og vækst til hp. Din krop har vendt sig til skidt og vil nu styrkes af det.

Nej: Tudsens griner og forsvinder tilbage ned i sumpen
for at vente på en værdig modtager af sumpens velsignelse.

Forsæt igennem sumpen mod nord: side 268 / mod syd 206





:Kamp mod Den Vogtende Drauger:
35hp / 2 flugt

- 1: Draugeren åbner sin mund og slipper løs en sort tåge af råd: -3hp til alle
- 2: Draugeren hvisker til dig med en fremmed tunge, dens kul sorte øjne griber dig med afmagt: -3hp til alle som overføres til draugeren
- 3: Draugeren gylper op på (ugunst) en sort stråle sump snavs: +9sygdom
- 4: Draugeren farer frem og svinger sit mugne sværd mod (ugunst): -13hp
- 5: Draugeren kaster sit mugne sværd mod (ugunst): -14hp
- 6: Draugeren skriger så jorden ryster. Hænder graver sig op af mulden, og op kravler endnu en af de udøde drauger: +1 vogtende drauger (9hp)

Nederlag: Du falder til jorden mens draugeren holder sin rådne hånd over dig og vækker dit afdøde legeme til at rejse sig på ny som udød: +1 vogtende drauger (9hp)

Sejr: Draugeren drysser væk som støv.
Inventar: Rådner Sværd (+5skade / +1sygdom ved brug)

Forsæt igennem sumpen mod nord: side 268 / eller mod syd: side 206

:Rådne Sump Ånd:

En hæslig ånd stiger op af sumpen og taler:
"Jeg forsvinder ikke før i ofrer mig et menneske liv.

Offer et liv til ånden: Ånden æder ofret og taler på ny.
"Jeg forsvinder ikke før du ofrer mig et menneske liv."

Afvis: gå til side 273

Forsæt igennem sumpen mod **nord:** side 264 / eller mod **syd:** side 206



:Ødenborg Sletten:

Du ser Ødenborg nærme sig i det fjerne, ud af tågen,
mens du vandrer over en våd slette.

En træ-mur ligger rundt om borgen. Ikke en sjæl er at skue. Skridt for skridt bliver jorden til mørk smattet mudder, mens du nærmer dig.
:Kast tre gange for at passere sletten og nå til borgens mur:

1: Et par blege øjne dukker op af sumpens overflade,
følger dig mens du vader. (*undersøg: åben side 275*)

2: Du træder igennem sumpen og mærker bløde hænder,
som fingerer op og ned af dine ben. (intet at finde)

3: Du trodser sumpen og ser håbløse ansigter
som svømmer rundt om dine ben bag vandets slør.

4: Du tager et skridt frem igennem sumpen
og synker pludseligt ned i et hul: -3hp. Du kommer atter oven vande.

5: Rådne dødningehoveder rejser sig
i massevis fra sumpens bund: åben side 272

6: Langt fremme, snor sig noget langt og sort oven vande,
og forsvinder ned i det mørke smat. Stille igen.

Mod nord ser du fjerne bjergkæder og gølge heder.
Du nærmer dig borgen...

Gå mod bjergkæden i nord: side 286
Gå mod Ødenborgs mur: gå til side 269

:Ødengårds Port:

Du når frem til en høj muggen træmur, hvor skæve trællehuse ligger.

Murens port ligger ned i sumpede smat og har dybe øksehug i dens tømmer.

Mure og huse ædes af svamp, mens sumpen langsomt drukner deres fundament. Blod løber igennem sumpens mørke vand fra borgen ud, og forbliver så rødt som var det frisk. Endnu en træmur ser du længere inde i borgen:

1: Du træder frem mens dunkle skikkelser fra under husenes tage går i vandet mod dig langsomt: +5 drauger forfølger dig.

2: Du træder frem igennem den våde forborg mens noget uset bevæger og snor sig under vandets overflade.

3: Du træder igennem det klamme våde, mens rådne dødninge folk halter langsomt efter dig: +3 drauger forfølger dig.

4: Du træder frem i smattet, mens (ugunst) hører i sit hoved en indre hviskende og uforståelig stemme: -1hp

5: Du træder frem igennem vådet og ser en finger ligge i sumpens vandoverflade. En gylden ring sidder derpå. Ringen er smukt dekoreret med blomster lignende mønstre.

6: Du træder igennem det mørke våde, falder udmattet om og får det sorte tykke vand i mund og øjne: +6sygdom

:Forsæt mod Ødenborgs Sidste Hal:

Hvis du hjalp Raudung: side 270 / hvis ikke: side 271

Forlad Ødenborg mod Syd: side 268 / mod nord: side 286

:Hjemvendte Raudung:

Foran dig ser du et velkendt ansigt. Raudung er vendt hjem og står klar til at befri Ødengård for den forbandelse som har ødelagt alt han havde kært.
Han vil nu kæmpe ved din side til Ødengård er befriet, eller døden hans.

Raudung Tjalfessøn: 40hp / 4rustning / økse: +3skade)

*Hvis du hjalp Manfred: da vil han også været til stede, ved Raudungs side.
Manfred af Ødenborg (45hp / 3rustning / økse: +3 skade)*

Forlad Ødenborg: side 269 / Mod Ødenborgs Hal: side 271



Du omringes af levende døde med våben som nærmes.

:Kamp mod de Fordømte Borgere:

10 skeletter / 3hp hver / 5 flugt

- 1: To skeletter kaster deres spyd mod (ugunst x2): -10hp hver
- 2: (ugunst) kaster sort vand og blod op af halsen: -3hp
- 3: Draugerne piller deres ribben ud, kaster dem efter jer: -0,5hp per skelet
- 4: (ugunst) skriger i smerte, en hånd graver sig ud af dit bryst: -8hp
- 5: Tre skeletter stormer mod (ugunst) spidder dig med spyd: -16hp
- 6: Endnu 6 rådne skeletter rejser sig op hist og her for at følge efter dig.

Nederlag: Du bliver spiddet til du ligner en ost og da fortæret af de levende døde.

Dit skelet rejser sig i muddret til selv at blive fordømt: du er udød

Sejr: De mugne skeletter falder sammen og er igen døde, mens deres ødelagte kranier hvæsser i kor: *"Kongen er istillesat, drømmer i dyb søvn. Ingen kan ham vække, for vi har alle prøvn' Nu er alt fortabt. Vor kræfter væk for længst.*

Fat da din malm, og spid den gamle søvning"

Inventar: 2 Atgeir (+7skade)

Gå mod Ødengårds port: side 272 / forlad dette sted: side 268



:Kamp mod De Fordømte Krigere:

7hp hver / 3 rustning / 3 undvigelse

- 1: En af krigerne kaster sit spyd igennem luften mod (*ugunst*): -6hp
- 2: De sprøjter ud over jer, sort vand fra deres øjenhuller: +3sygdom til alle
- 3: Krigerne falder fra hinanden i fordærvende råd: -3 *fordømte*
- 4: De fordømte krigere rotter sig sammen danner en skjoldmur: +3*rustning*
- 5: Krigerne rasler deres knogle kæber så ild antændes i deres kranier og flammer spreder sig rundt overalt hvor I står i det sorte smat: -9hp til alle
- 6: De fordømte krigerne nærmer sig og hakker vildt i blinde med deres skarpe øksejern: -5hp for hver kriger

Inventar: *Spyd (+3skade) / Rustne ringbrynjer (+1rustning)*

Skjolde (+4 undvigelse) / 25 Bronzemønter:

Nederlag: De rådne Ødenborg's krigsmænd får krammet på dig, og trækker dig ned under det sorte smat: *du er død*

Sejr: De fordømte Ødenborg's krigere falder ved din magt. Vejen er åben.
Gå mod porten: gå til side 274 / forlad Ødengård: side 268



:Kamp mod den Rådne Løgner:

39hp / 3 magisk rustning / skader magisk / 9 flugt

- 1: Ånden dykker ned i sumpen og får endnu: +10hp
- 2: Den fremmaner 5 illusioner af den selv. Kast et hemmeligt kast for at se hvor den er.
- 3: Løgneren farer frem mod (ugunst) og borer sine lange fingre i dit kød som knive: -9hp
- 4: Løgneren suger til sig 1 vækst point fra alle tilstede og gror sig stærkere: kast igen
- 5: Den fremmaner en mand af mudder med 10hp til at tage skaden i dens sted: kast igen
- 6: Løgneren udånder en forpestende sky som forrådner dine lunger: -10 til alle

Nederlag: Løgneren trækker dig ned i sumpen og I forsvinder begge to: du er død

Sejr: Løgneren bliver selv til mudder foran dine øjne og er væk. Vejen er atter åben.

Gå mod Ødengårds port: side 274 / eller forlad Ødengård: side 268



:Ødenborg Port:

Da når du frem til borgens midte. Jarlens Langhal er stor og prægtig.
Blod løber ud fra under portens tærskel og blander sig i sumpens smat.
Vinden blæser en bekymret brise over den forbandede borg: **kast**

Forlad borgen: side 269

1/2: En lille skabning har fat om din ankel: side 275

3/4: Op af sumpens smat snor sig en orm ret mod dig: side 276

5/6: Der er stille. Intet sker. Forsæt herunder

En stor port er lukket for **jarlens hal**.
Mens mange små skæve huse ligger omkring og drukner i sumpen.

Jarlens Hal: at ødelægge porten: kræver 10 skade
Åbnes: Du træder ind i Ødenborgs Jarls hal: side 277



:Efterladte Skifting:

3hp

Et grimt lille, iglebefængt væsen kravler mod dig.

- 1: Skiftingen rækker søgende ud efter (ugunst). Den er nu din følger.
- 2: Skiftingen kravler omkring. Finder en svamp og spiser den: -1hp
- 3: Skiftingen omfavner (ugunsts) ben og vil ikke give slip: +1sygdom
- 4: Skiftingen kaster sump vand op af maven ud over (ugunst) +3sygdom
- 5: Skiftingen har fundet en guld mønt, som den giver til (ugunst).
- 6: Skiftingen kravler efter (ugunst) og bidder dig i benet: +9sygdom

Nederlag: Du falder om, mens skiftingen nærer sig på dit lig: +1hp

Sejr: Den efterladte skifting dør.

Gå mod Ødenborgs Hal: side 276
eller forlad Ødenborg: side 274



:Kamp mod Sultne Lindorm:

62 helbred / 7 rustning / 0 rustning i bugen men 15 undvigelse derved

- 1: Ormen snor sig om (ugunst) og klemmer så dine knogler knirker: -13hp
- 2: Ormen åbner sit gab, spreder fæle gasser: -1hp til alle
- 3: Ormen strækker sig over dit hoved og savler på dig fra sit enorme gab
- 4: Ormen kaster sig op og hamrer ind i (ugunst) med dens hårde skæl: -14hp
- 5: Ormen spyer sin æter ud mod (ugunst) det brænder og svier: -3hp hver tur
- 6: Ormen åbner sit gab og sluger (ugunst): -9hp pr tur (11 skade at skære dig ud)

Nederlag: Den store orm som sluger dig hel, som var du intet: du er død

Sejr: Æter og gasser driver ud af ormen, mens den skrumper ind og ændrer form. På jorden foran dig ligger nu en skrammet ung mand...

Gå mod Jarlens hal: side 277 / forlad Ødenborg: side 274



:Jarls Tjalfes Hal:

Du træder ind i den store mørke kolde hal. Smalle søjler af svagt støvet lys står ind igennem vinduerne. Lange borde og stole står omkring, et koldt ildsted findes hvorfra aske hvirvler rundt. Hallen lader til at være tom, men den føles som fyldt til bristepunktet. Jarlen sidder på sin plads forenden, en bleg skrøbling uden vilje eller væren.

Over ham ser du tydeligt, en skygge som nærer sig på jarlens liv.

Jarl Tjalfe taler: "Børnetrin hid kommer, her i min tomme hal.
Kan I ikke se jeg hviler? Hvad pokker vil I her?"

Udfordr Jarl Tjalfe til Tvekamp: side 279

Eller

Befri Jarlen: kræver lvl 9 i en af de følgende sejder:
Brændende lys, Tankemagt eller Åndemaners Kald.

Du sejder snildt og ret, udfordrer den skjulte ånd: side 280



Jarlen træder mod dig mens horder af de udøde flokkes omkring
:Kast for begge kampe hver tur:

Der er i midten står en drot, iført bloddryppende klæder og et dødsens blik i øje. Han halter
vakkelt mod dig skridt for skridt. Han taler til dig med en
højtidelig gammel støvet stemme: *"Jeg er Kong Tjalfe. Kongen af dette land.
Søn til Agantir den mægtige. Fader til Raudung og Ejnar!
Øverst stå høje Ødenborg. I livet – som i døden!"*

:Kamp mod Det Forbandede Folk:

3hp hver

- 1: Draugerne flokkes om (ugunst), kratter dig og flår: *-1hp for hver drauger*
- 2: Draugerne følger efter jer og kommer fra alle vegne: *+7 drauger*
- 3: *(Ugunst)* Du kaster sort vand op af halsen: *-1hp*
- 4: Draugerne piller deres ribben ud, kaster dem efter jer: *-1hp per drauger*
- 5: En sort skygge sidder på (ugunst's) skulder og piner dig: *-3hp per tur*
- 6: Draugerne *forsøger at overmande (ugunst) kast højere end antal drauger.*

*Mislykkedes: Dødningerne holder dig nede
og graver deres negle og tænder i dit kød: -2hp per drauger*

:Kamp mod Jarl Tjalfe - Den Hjemvendte:

90hp / 1 flugt

En kraftig storm buldrer rundt om jer, i en tæt cirkel.

Undvigelse: Jarlens skæg parerer mange angreb: +7undvigelse

1: Stormen buldrer. Lyn slår ned i (ugunst): -14hp

2: Jarlen ånder en brise fra Nifelheim: 22frost / alle er frosset fast næste tur

3: Et lyn fra stormen slår ned i Jarlens sværd. Gnistrer flyver: +7skade til jarlen

4: Jarlens rimbidte skæg gror endnu længere: +3 undvigelse

5: Jarl Tjalfe farer frem som stormens lyn og spidder (ugunst) med sit konge sværd: -15hp

6: Jarlen svæver mod himlen og skyder ned som hagl med sværdet mod (ugunst): -25hp

Nederlag: Endnu én til de dødes rækker. Du vogter jarlen til udøden er ovre: du er død

Sejr: Jarlen smelter som sne. Intet holder på ham længere: side 280



:Kamp mod Grumme Odgafr:

60hp / 9 magisk rustning / al magisk skade / 7 flugt

En grum skikkelse tager form foran dig.

Den foreslår at enten I gør fred, ellers må du dø.

Gør fred: side 281

- 1:** Odgafr staver onde ord af ild der brænder alt og alle: -4hp til alle
- 2:** Odgafr ler og gror en tåge i (ugunst's) sind som paralyserer dig på din næste tur.
- 3:** Odgafr skråler flammer op af revner i virkeligheden: -7hp til alle
- 4:** Odgafr åbner en portal, sparker (ugunst) derind: -11hp / du vender tilbage om 3 ture
- 5:** Ud mellem Odgafrs tænder kravler en skygge som svæver mod (ugunst) og forsvinder ind bag dine øjne. Du trækker dit våben og angriber (ugunst): kast
- 6:** Odgafr åbner en portal hvorfra et ækelt uhyre kravler ind i kampen: åben side 212

Nederlag: Odgafr æder din sjæl: +alt din vækst til Odgafr: du er død

Sejr: Odgafr ler og flygter væk ind i en portal.

Den tunge luft over Ødenborg letter. Sumpens råd siver ned i jorden.

Side 283: hvis Jarl Tjalfe stadig er i live / **side 286:** hvis Jarl Tjalfe er død



:Odgafrs Gave:

"Vær hilset min fine lille ven.
Jeg har en god gave til dig.

Væsenet rækker dig et lille kranie som hænger i en snor af hår.

Kranieamulet: +3vækst om natten / +3 til døgmtælleren hver nat

Udfordr Odgafr til kamp: side 280
Forlad Ødenborg: side 282

:Ødenborgs Fald:

Den forbandende by bag dig begynder at sive ned i jorden.
Et stort hul i jorden er nu hvor Ødenborg plejede at være.

Forbandelsen Hæves:

Du ser jarlens øjne fyldes med liv, mens en grum forbandelse forlader hans blod.
Med mudder og skidt til knæet, vader han hen til en kiste og finder til dig en gave:

+1 respekt fra alle byer / Agantirs Langsværd: +20skade

Sumpen siver ned i undergrunden og
efterlader en slette af grønt græs og muld.
Byens folk får fornuftige menneskeblkke
tilbage i deres øjne som endelig igen kan se.

*Du ligger den ødelagte by bag dig og rejser afsted på ny...
Forlad Ødenborg mod syd: side 268 / mod nordøst: side 283*



:Jarldøtres Magt:

Jarl Vilir takker dig og forærer dig 10 køb hos smeden på husets regning.
"Jeg havde frygtet Rimhøj uden arving, men takket være dig lever min slægt.

Længe må mine døtre herske over disse bjerge og de dybe dale. Rimhøj,
og resten af dunkelmarken som ligger for vore fødder. Lad det være sådan!

Hil Vilirs Jarl døtre over Rimhøj!"

Folket jubler og fester i mange dage og mange nætter: +11 respekt

Vilir selv drager afsted på hævn: skriv note: **Vilirs Hævn** / gå til side 179



:Jølsøs Skæbne:

Jølsøs folk ser dragen falde. De jubler. "Dragen er død! Vi er frie!"
En stor fest tager sig til mens Jølsøs folk kun begynder at forstå hvad der er sket.
"En lang og modbydelig forbandelse er brudt. Takket være dig!": +9 respekt

Men dragens tunge kadaver triller
videre ned af bjerget på vej mod Jølsø.

Hvis du har Runeskjold: 33: kan du redde byen

Dragens tunge krop lander midt i Jølsø,
ødelægger samtlige halle.

Ud af kadaveret siver en regn af ild
og frigivet forbandet vrede.
Ganske kort varer det, så er der stille igen.
Den forkullede skov har nu fået en fælle.
Røg står i en søjle fra Dankelmarkens indre.
Jølsø er nu ej mere: gå til side 117

:Ødenborgs Hede:

Du vandre på en gold og livløs hede, ikke langt fra en stor mur, mod vest,
som omkranser en forfalden by, indtaget af en stor sump som æder af husene.
Bjerger mod nord holder verdens ende på afstand, mens sydens skove se til den anden side.

Du får støv i øjet mens du vandrer over den bare sandjord som hvirvler væk, lidt for lidt.

:Kast tre gange for at vandre over heden:

- 1: Du vandrer frem og finder et blegt lig, halvt begravet. (*Skjult: kast for jernmønter*)
- 2: Du vandrer over heden, ser en flok ulve som løber mod dig: *åben side 103*
- 3: Du vandrer over heden, flåter bidder sig fast og suger lidt blod: -1hp
- 4: Du vandrer frem over heden, men bliver bidt af en slange i lyngen: -3hp
- 5: Du vandrer over heden i en uendelighed. Vinden blæser, intet sker.
- 6: Du vandrer frem og finder 9 blå svampe. (+3hp/+3skade en stund)

Gå mod vest: side 269 / gå mod øst: side 294



:Kolde Bjergfods Skov:

:Kast 1 gang for hver karakter,
for at krydse den kolde bjergfods skov:

1: Mens du vandrer støder du på
en heksering af 7 røde svampe: (-1hp)

2: Iblandt mos og muld, finder du et gammelt
tilvokset skelet, med 3 guldmønter knuget i sin hånd.

3: Du vandrer igennem den kolde bjergfods skov.
Du finder en bikube hvor bierne sværmer.
(9 honning / +3hp per styk)

4: Du vandrer gennem skoven, finder
en heksering. 9 blå svampe: (-1skade)

5: Du vandrer mellem træer, pludseligt
farer et lille bredt væsen mod dig: side 291

6: Du vandrer igennem skoven.
En stor hånd tager fat om din ankel,
trækker og hiver hårdt i dig
fra under jordens dække: *kast højst*

Lykkedes: Du river dig fri. Hvad end der havde
fat i dig, bliver under jorden.

Fejledes: Hånden trækker dig med ned under jorden
hvorfra dette skjulte uhyre gnasker i dine blottede, blodige
knogler: -15hp / kræver 8skade at undslippe

Gå mod vest: side 118 / gå mod øst: side 142

:Eirik Agantirssøn af Halmstad:

Du mødes med rytteren som glider igennem luften
som var han et blad i vinden. Han ser på dig med sorgfulde,
venlige øjne, som om han så lige igennem dig. Han taler:

"Barn af Nålbjerg. Det er mig en glæde.
Jeg kender dig, barnlille. Men du kender ikke mig.
Jeg var Eirik Agantirssøn, jarl af Halmstad.
Jeg er blevet undladt at finde dig for at hjælpe dig i din færd."

*Eirik rækker dig et stort drikkehorn fuld af
mjød fra det hinsides: 9 slurke / +3hp / +1værn*

"Jeg vil glæde mig til at vi ses igen, kære barnlille.
Skønt om mange, mange år, når alt, som du ønsker det, vil være gjort,
hvis blot. Jeg vil vente på dig."
...Da forsvinder han som dug for solen: gå til side 298



:Runesten i Vildmark:

Kulden går nådesløst ind til knoglen: 9 frost
Du vandrer frem igennem skoven og ser
en stående runesten midt i en lysning.

Gå mod nord: side 294

eller mod syd: side 290

:Frosne Løvskov:

Du vandrer hårdt i dyb sne under frosne løvtræs kroner: 11frost

:Kast 3 gange for at passere løvskoven:

- 1: Du vandrer gennem den snedækkede skov, finder en rislende bæk: 9frost
- 2: Du vandrer frem og træder ned i et iskoldt mudret vandhul: 19frost.
- 3: Du traver gennem den frosne skov, en kold brise rusker i træerne: 14frost
- 4: Du traver frem og finder 7 lysende blå isblomster (2x sejd ved indtagelse)
- 5: En lav skikkelse nærmer sig. Traver gennem sneen og grynter: side 291
- 6: Du vandrer og hører en stille hulken fra under sneens dække:
et skelet ligger under sneen, holder en sølv amulet med form som en fugl (2x flugt)

Gå mod vest: side 287 / mod øst: side 289



:Kamp mod Lille Stenmand:

10hp / 10rustning / 1flugt

- 1: Stenmanden skriger og skræmmer jer: -3skade til dem under 10 vækst
- 2: Stenmanden kalder på sin æt. Endnu en stenmand kravler op af jorden.
- 3: Stenmanden omfavner (*ugunst*) og presser sammen: -9hp
- 4: Stenmanden tramper, I mister balancen: -3undvigelse til alle / gå til nr. 5
- 5: Stenmanden smadrer sine tunge hænder mod (*ugunst*) -11hp
- 6: Stenmanden kaster en stor sten mod (*ugunst*) -15hp / paralyseret 1 tur

Nederlag: Stenmanden hamrer løs på dig med sine sten næver,
uden at stoppe så dit lig går i mange uigenkendelige stykker: *du er død*

Sejr: Stenmanden falder i stykker og bliver til mange små ubetydelige sten.

Forsæt mod vest: side 142 / eller forsæt mod øst: side 144

:Faret Vild i Aske:

Du vandrer blindt igennem den forkullede skov,
i et tungt giftigt slør af røg fra stadig ulmende gløder: +1sygdom / kast:

- 1: Du traver igennem asken. Stilheden er døvende. Luften er kvælende: +1 sygdom
- 2: Du traver frem, ser silhuetter og hører stemmer der hvisker i røgen.
- 3: Dit hoved snurrer, mærker frygten i maven. Ansigter griner i sløret.
- 4: Du traver og snubler over en soden stamme, falder i et hul af aske: -1hp.
- 5: Du vandrer, gennem ildens livløse ødemark, og finder et menneske kranie som lyser.
Du hører dets hvisken til dig. (2xskade når man holder kraniet)
- 6: Du traver frem igennem asken mens sløret letter: gå til side 102 (sydfra)

:Den Uendelige Trappe:

Du betræder stenene, styk for styk, og bestiger den gamle vindeltrappe.

Den forsætter og forsætter og forsætter op i et dryppende mørke.

Et døgn går mens du trasker. Du er udmattet og har brug for et hvil.

Forsæt: Du trasker videre på den gamle vindeltrappe. Endnu to døgn går på denne måde. Dine ben ryster og kramper under dig.

Forsæt endnu: Du trasker stadig videre på den gamle klamme vindeltrappe. Endnu tre døgn går på denne måde. Du kravler på alle fire op af de våde sten

Hvis du dør af sult: *Din styrke har forladt dig i trappens våde mørke skakt. Dine muskler giver slip og du falder bagover og ned hvorfra du kom: du er død*

Hvis du overlever: Du ser et loft i din fakkels svage skær.

En lem af sten fører og væk fra trappen.

(Lemmen sidder fast: kræver 10skade af åbne)

Du åbner lemmen: *og lukker op for en mørk grotte som er fuld af spindelssvæv og knogler: gå til side 147*

:De Store Frosne Heder:

Du traver over den hårde jorde på en tom plæne and lyng og sten
Kolde vinde pisker mod dit ansigt og rusker alt der vokser: *3 frost*
Du skuer bjergtoppe mod nord og mod sydøst, bag enorme skove af granner
Ringborgen Ødengård ser du mod vest, badet i tåge af nordens kulde.

***Bevæg dig over heden mod enten vest, nord eller sydøst:
kast 2 gange og forsæt nederst***

- 1: Du vandrer over den kolde hede og ser en flok rådyr i det fjerne.
- 2: Du vandrer over den kolde hede mens en musvåge svæver højt i sky.
- 3: Du vandre over de kolde vider og finder et menneske skelet: kast for guldmonter
- 4: Du går over den vidtstrakte hede syd for de store bjerge. Intet sker.
- 5: Du går over heden, og kommer til en lille bakke midt i fladland: side 295
- 6: Du går over heden, den kolde, og ser en rundkreds af kæppe i jorden.

***Gå mod ringborgen i vest: gå til side 286
Gå over heden mod nord: gå til side 296 / eller over heden mod øst: gå til side 298***



En hånd graver sig ud af den frosne jord. Noget rejser sig,
ryster græstørv og muld af sig og dér står en fed og grim trolde

:Kamp mod Fed Grim Trolde:

28hp / 5 rustning / 4 flugt

- 1: Trolde tager fat i (ugunst) bidder i dig med dens store tænder: -11hp
- 2: Trolde hulker af ensomhed og sult. Kikker trist på dig og smasker.
- 3: Trolde græder og holder sin hånd frem mod dig. Ryster i sine fingre.
- 4: Trolde prøver at tale. Hoster. Men kan ikke bruge sin uduelige stemme.
- 5: Trolde farer mod (ugunst), griber dig og klemmer dig i sin næve: -12hp
- 6: Trolde tager en dyb indånding og blæser over jer en isnende vind,
fra dens triste hjerte, som for jeres lemmer til at fryse sig fast: +22frost

Nederlag: Dine lemmer knækkes. Trolde sluger dig hel: du er død

Sejr: Trolde gisper efter vejret og falder da livløst og forstenet om.

Gå mod vest: side 286 / **mod nord:** side 283 / **mod øst:** side 298



:Bjergfoden ved den endeløse tundra:

Du vandrer foran et enormt isdækket bjerg midt i det golde ingenmandsland. Over bjergets høje tinde ser du de dødsens nifelvinde fyge, som bjerget holder på afstand. Den isnende kulde du føler her er intet iforhold til hvad der venter: *14frost*

Gå syd tilbage mod menneskets verden: side 294

Gå op af bjerget: side 300

:Nulm Den Bandlyste:

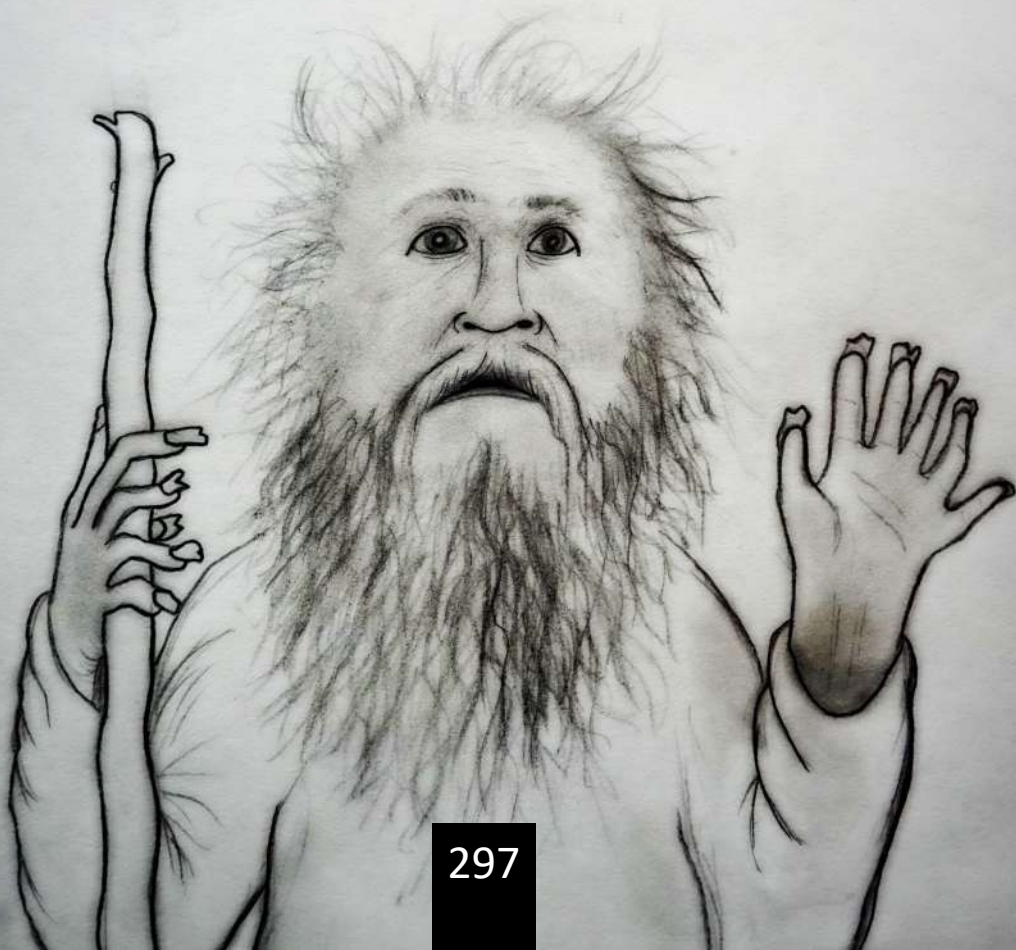
Han taler: "Undskyld. Argh, jeg troede du var en anden." Oldingen spytter en tand. "Det er en gave. Mit navn er Nulm." Han ser panisk ud og fumler med sine fingrer ud i ikke noget. "Det er dig der er indtrængende, her hvor jeg bor. Vær venlig at gå! Nej! Bliv! Hvad!"

Angrib Nulm: Oldingen ler og forsvinder sammen med den flygende sne: side 300

Giv Nulm en gave: "Intet i verden mangler jeg, alt jeg kan fremmane. Det er dig der står i mangel. Nej! Giv mig dit ord og jeg skal give dig mit. Mød mig på bunden af verden, argh, og jeg skal gøre hvad jeg kan." Skriv note: Nulm's ord givet / Nulm bevæger sin hånd igennem luften foran dig: fuld hp / +10vækst / gå tilbage til side 300

Spørg Nulm om vej:

"Se dig for, landsbytosse! Her ommebag, mod nord, det er mit. Der skal du holde dig væk fra, fump. Vend om din åndsbolle og spis brød. Jeg selv er fra selv fra er der. Ødengård. Der boede. Meget vigtigt. Men så skred jeg. Nu bor jeg her. Hvem er du?"



:Frosne Sletter:

Du traver over det vidtstrakte fladland af vindslidte sten og udtørrede vækster. Du ser mod nord, de isnende vinde fyge over bjergene, blæse ned over hederne: 11 frost / kast

1/5: Denne livløse verdens kant for dig til at tænke på dit hjem mens du fryser

6: En skikkelse nærmer sig. Svævende let over lyngen som en brise: *gå til side 288*

*Forsæt over heden mod vest: side 294 / mod øst: side 257
Gå mod skovene i syd: side 268 / Gå mod bjergene i nord: side 296*

:Natte i Nord:

Mørket falder over de livløse sletter
og bringer med sig en dødsens vind fra Nifelhjem: kast 1 gang

1: Skyer dækker natten og blæser over de forfrosne sletter: 24frost

2: Rim og is falder over verden mens lyse stjerner skinner foroven: 25frost

3: En stjerne klar natte himmel hænger over dig,
og svøber verden i dens ydre frost. 29frost. Jorden ryster
i buldrende slag. Noget stort tramper din vej: åben side 303

4: Du sover natten ud i og ser i dine drømme: Knoglerne fra en af ymers blinde avl, ligger lige
under dig. Den taler til dig i advarsler: 24frost

5: En overnaturlig vredesfuld storm ruller ind over isen: 33frost. (Stormen
vil vare hele næste dag med. Du vil ikke kunne se et stenkast frem: 25frost).

6: Du ryster af kulde under en isende stjerne himmel: 27 frost. Men hører pludseligt hæse
stemmer, fra alle vegne, som kalder dit navn: åben side 210

Solen står op og belyser det frosne landskab
så du må knibe dine øjne i lysets skær.
+1vækst / -1sygdom / +1 til døgntælleren
Vend tilbage til den side hvorfra du kom.