

:Bjergkæden Falir:

Du står foran en høj bjergkæde som holder på en fugende snestorm, der raser bag dens ryg. Kulden ved bjergets fod er en knogle frysende: 19frost.

Start ved bunden og udhold ethvert niveau for at bestige bjerget:

9: Du nærmer dig tindet: gå til side 301

8: Du klatre op af det høje bjerg, hvis granit begynder at rumle. Et stort øje åbner sig ud af bjerget. En kæmpe hvis enorme næse du har besteget, vågner og gaber. Den ser på dig og griner. Så falder den i søvn igen.

7: Du bestiger gradvist den store bjergkæde. Du aner en skikkelse forneden og straks raser en søjle af blå flamme mod: (ugunst) -22hp

6: Du forsætter op af bjerget og finder en gammel mand i en slidt kåbe: side 297

5: Du bestiger gradvist den store bjergkæde. Du aner en skikkelse foroven og straks raser en søjle af grønne irrede flammer mod: (ugunst) -22hp

4: Du klatrer op af bjergkæden den stejle. En gedebuk (5hp) farer imod dig med sine store buede horn: kast højest: Den smadrer ind i dig, så du falder ned af skråningen, og slår dig mod bjergets side gang på gang: -6hp

3: Du bestiger langsomt bjerget, mens en ørn cirkler højt i sky.
Dens kald giver genlyd på bjergets skråning: 22frost /
En stor sten triller ned af bjerget mod: (ugunst) -3hp

2: Du klatrer op af bjergkæden med kolde ømme fingrer, da en vætte viser sig for dig. Vætten gnider en funkende støv over din trætte krop: +3værn. Og forsvinder: Kolde vinde blæser uden ende: 21frost

1: Du klatrer op af bjerget det kolde, hvor frosne vinde suser: 20frost
Gå ned af bjergets fod: side 296

Natte på bjerget: åben side 111

:Faldirs Tinde:

Du ankommer endelig til toppen af bjerget
og skuer ud over et endeløst snelandskab
under sorte skyer og voldsomme storme.
Lyn brager ned omkring og lyser himlen op
i korte glimt hvor du aner skyggen af
en enorm bevinget drage bag skyerne.
Ormen, den mægtige, taler til dig
med en stemme i dit hoved.

"Hør mig, lille menneske.

Du som er nået så langt, for din æt at være.

Kryds denne verdens kant, og mød din visse undergang.

Det er mit lod i livet, at sørge for at Nifelhjem ikke flyder med tåber."

Du ser dig godt om en sidste gang efter disse skæbnesvangre ord.

Mod øst og vest strækker bjergkæden sig længere end du ser.

Mod syd ser du den bekendte menneske verden,

Skove, heder, enge og floder. Dine fæller et sted derude.

Mod nord ser du ikke andet end is, storm og død.

Hvis det er nat og du kan kaste 6 på ét forsøg: åben side 386

Klatr ned af bjerget mod syd: Gå til side 300

Klatr ned af bjerget mod nord: Gå til side 302

:Frosne vider:

Du vandrer ned af bjergets nordlige side. 3 dage går mens du forsigtig forvilder dig ned. Den første dage det hagler: 17frost
Den anden dag det sner: 18frost. Den tredje dag det stormer: 19frost

Omsider står du ved foden af den tårnende bjergkæde som holder de vilde frosne vidder tilbage. Torden buldrer og lyn slår ned over den uendelige isnende vildmark. En snestorm fra oven pisker mod dit ansigt, så du knuger af kulde: 20 frost. Herfra er der ej længere nogen forskel på nat og dag.

*Gå tilbage op af bjerget mod syd: side 301
:eller kast 3 gange for at forvild dig blindt ud i kulden:*

1: Du vandrer igennem det frosne intet med knibende øjne og frostbidte fingrer: 20frost

2: Du traver igennem tykke lag af sne som vælter ned uden ende, under sorte skyer: 21frost

3: Du trækker dig selv afsted mod skæbnen. En frossen hånd stikker op af sneen: 22frost

4: Du anstrenger dig videre, mens lyn brager ned i horisonten. Dine fødder lider: -1hp / 23frost

5: Du kæmper dig igennem kulden: 24 frost
Ånder cirkler omkring dig og hvisker indbyrdes: kast
1/3: åben side 210 **4/6:** De lader dig til din skæbne.

6: Du traver ved verdens ende hvor selv dine tanker er frosset til is: 25frost

Viljeløst forsætter du blindt mod nord: side 304

:Kamp mod Nifel Kæmpe:

140hp / 9rustning / 11flugt

- 1: Himlen buldrer. Lynet slår ned i kæmpen fra oven: -22hp
- 2: Kæmpen brøler af dig så store klatter savl flyver gennem luften: -3hp
- 3: Kæmpen sparker til sneen og begraver dig under et bjerg af sne: -4hp
- 4: Kæmpen rækker ud efter dig med sine fingrer for at knuse din krop: -14hp
- 5: Kæmpen løfter sin fod over (ugunst), tramper ned, jorden skælver: -27hp
- 6: Kæmpen ånder dybt ind, blæser ud over dig en storm af frost: 30frost

Nederlag: Kæmpen fnyser af dig, mens du ånder ud i denne fjerne frosne verdens afkrog: du er død

Sejr: Den store kæmpe falder tungt om, så sne står op i luften og daler stille ned på ny. *Inventar: 40 troldehuder*
Gå mod syd: side 303 / Gå mod nord: side 306



:Frosne vider:

Du vandrer håbløst ved verdens kolde ende.
Under din fodtrin kan du mærke den solide is lige under sneen.
Terrænet er fladt og goldt. Intet gror, intet lever. Kun sne og is,
Og stormen som buldrer over dit hoved: *27frost*

Vend om: gå til side 302

:Kast 3 gange for at forvild dig blindt ud i det frosne intet:

1: Du vandrer igennem det frosne intet med lukkede øjne,
mens dine fingre stivnes: *26frost*

2: Du travet over isen mens uvejret raser: *27frost*
Noget stort og grumt bevæger sig mod dig: *side 303*

3: Du trækker dig selv afsted mod viljen,
enorme kranier fra fordums kæmper findes omkring: *28frost*

4: Du anstrenger dig videre igennem verdens ende: *29frost*
Den store drage cirkler rundt i himlen under glimt af lyn: *side 305*

5: Du kæmper dig frem igennem kulden. Stemmer skriger i dit indre og vil hjem: *-30frost*

6: Du vågner pludseligt op og ser at du går baglæns.
Du falder tåget om: *-31frost / gå til side 302*

Forsæt blindt mod nord: side 306



:Kamp mod *Falnir - Nifels Orm*:

111hp / 11rustning / 11flugt

- 1: En kæmpe ørn skyder tværs over himlen og bidder ormen: *-11hp til dragen*
- 2: Ormen dykker og slår efter alle, med sin lange krop henover isen: *-22hp til alle*
- 3: Ormen blaffer sine vinger, skynder de kolde vinde mod jer: *33frost til alle*
- 4: Ormen dykker fra himlen og æder (*ugunst*) med sine store tænder: *-44hp*
- 5: To sorte stråler skyder fra ormens øjne mod: (*ugunst*) *-39hp*
- 6: Ormen spyer kulde over (*ugunst*) som indkapsles i is: *55frost / paralyseret 3 ture*

Nederlag: Da dit hjerte holder op med at slå, fryser dit blod til is på et øjeblik mens ormen sluger dig hel. Verdens ende bliver din værdige grav: du er død

Sejr: Ormen falder fra himlen og lander tungt på isen. Et sidste ord formår den at sige: "Under bjergets rødder, ved kogende floders strøm vil indgangen findes, til det virkelige liv du søger. Forlad denne falske verden, menneske." *side 306*
Inventar: 30 drageskæl. 50 dragetænder (+11skade)

:Verdens Ende:

Du skuer over endeløse sletter af fugende sne og bidende kulde: *38frost*
En kulsort og hvirvlende himmel raser over en susende snestorm, mens lyn slår ned.

Vend om: gå til side 304

:eller kast for at bevæge dig blindt rundt i det frosne vildnis:

1: Besværligt traver du igennem den dybe sne, mens store tramp
lyder i det fjerne. En kæmpe rumsterer bag snestormens slør,
skriger galt og har sit øje på dig: *åben side 303*

2: Du traver tværs af den fugende døds sne. En skikkelse dukker frem af det isnende vejr og
taler: "Vidt du før og mangt du fristed. Intet er der her for dig. Flyv med mig tilbage til verden
hvor du nytter." ***Flyv afsted: gå til side 173 Afslå:*** Skikkelsen forsvinder på ny i det blæsende
kuldets hvirvlen: *39frost / kast igen*

3: Du kæmper imod det frosne helvede
og aner en stor ørn, svæver højt i himlen, over det frosne storm: *40frost*

4: Du traver igennem den endeløse Nifels mark og ser syner. Mennesker
som du har kendt, som du ved er døde. Står ved din side: *41 frost*

5: Du maser dig igennem den umenneskelige snestorm,
da lynet slår ned i dig så sneen sodes sort: *-23hp / 42frost*

6: Du traver igennem de frysende vider. Ud af sneens slør ser du et bjerg i det fjerne, højere
end man kan se dets tinde. Det vil tage dig syv dage at nå frem til bjerget: *43frost*

Den lange uge mod bjerget: I syv dage er du ved at trave. Stormen tager til: *44frost...
45frost... 46frost... 47frost... 48frost... 49frost... 50frost....*

Ankomst ved bjerget: Endelig træder du for bjerget det høje, hvor en stor port
findes for dets fod, ti mand høj og syv mand bred, af skinnende guld. Enorme rødder gror
omkring bjerget og strækker sig under den dybe sne. Porten, den store,
åbner sig for dig. Du lille skabning under fordums hvælving. Du vandrer ned af en trappe af is
under bjergets fod, hvor de større rødder gror og luften er stille. Tykke tåger ligger tungt om
grund. Hvisken og åndedræt fylder luften. Trappen af is ender ved et stort mørkt hul som
fører ned i en ukendt afgrund. *Spring ned i det ukendte: side 387*

:Snask Grotten:

Du træder ind i det klamme mørke.
Gennem klippeveje og nedad
smalle trænge huler og huller.
Der er glat, fugtigt og dine fodtrin giver genlyd
i de lange dryppende gange.

Du ser bunker af algebefængte kranier og knogler,
som slikkes rene af horder af slimede snegle
som bolttrer sig i hinandens klister.
Tre tunneller fører fra denne grotte væk.

:Første Tunnel:

Du træder ned af den første tunnel, da du hører lyden af sten som
skærer mod sten. Tunnellen styrter sammen og adskiller dig fra dem
du rejser sammen med i to lige hold.

Stenskred: 40skade at rydde / forsæt fremad: gå til side 312

:Anden Tunnel:

Du træder ned gennem den anden tunnel.
Klamt grønt vand risler ved dine fødder.
For hvert skridt sænkes tunnelen og vandet går højere
og højere, til vejen forsvinder ned i det grønne vand.

:Dyk ned i vandet:

Du dykker ned i det klamme grønne vand,
svømmer igennem en smal passage
og dukker du op i en ny grottehule,
ser funklende blå krystaller skinne
overalt omkring: *gå til side 315*

Tredje Tunnel: Du famler dig forsat frem
igennem det ukendte: *gå til side 308*

:Dybe Snask Grotte:

Du træder igennem det klamme mørke.
Gennem klippeveje og nedad smalle trænge huler og huller.
Der er glat, fugtigt og dine fodtrin giver genlyd i de lange dryppende gange.

Du træder ind i en ildelugtende grotte hule og ser bunker af algebefængte kranier og knogler som slikkes rene af horder af slimede snegle som bolttrer sig i hinandens klister. Tre tunneller fører fra denne grotte væk:

:Første tunnel:

Du går ned af evigt lange og trænge grotte veje. Du når enden af tunnellen og finder et bælg mørkt hul som fører ned. **Hop ned i hullet:** du falder ni fod ned og lander i en bunke knogle:
gå til side 309

:Anden tunnel:

Du bevæger dig igennem tunnelen og ser lys forude.
Du finder en tilvokset udgang fra grotternes trænge greb.

Forlad grotten: *gå til side 263*

:Tredje Tunnel:

Du træder ind i det klamme mørke
Gennem klippeveje og nedad smalle trænge huler og huller
Der er glat, fugtigt og dine fodtrin giver genlyd
i de lange dryppende gange: *gå til side 307*

:Drypstens Grotte:

Du befinder dig i en lang drypstens hule, hvor blide dråber falder fra stalagmitter. Rammer vandpytter på bunden i en evig og fjern drypstens grotte sang. Du kan se et fjernt svagt lys længere inde i grotten, hvorfra en hæs stemme hvisker til dig.

"Du er sand, du er modig og du er retfærdig i din gøren
Du som kommer her hver dag bringer mig vand og tager mit byttes sten
Jeg vil dig takke, du af stores æt Jeg vil dig prise, og tappe dig en gift
Et dram af den gode tid Jeg har mig skabt af dit slid
Må den kvæle din nabos blod og give plads til dit eget som en flod"

Gå ikke mod stemmen: En krukke kommer trillende fra stemmen mod dig,
lander foran din fod. **Gift krukke:** +10 skade : 9 dråber i alt / side 311

Gå mod stemmen: Du fortsætter længere ind i grotten mod det fjerne lys...
Da taler den hæse stemme til dig igen..

"Du som nærmes,
Jeg nu kan dig lugte,
Du uvedkommende gæst,
som farer blindt i ubekendte kroge.
Min mesters nabo, du selvfølgelig må være,
som han har fortalt, ja om dig ved jeg alt"

Du ser nu det lys du fulgte, en smal
søjle af lys fra grottens loft og ned.
En skikkelse står i hjørnet, kædet fast,
og iført en maske af jern; taler den til dig..

"Du som nærmes
Jeg nu kan dig se
Du er ingen som vi kender
Uset er det som det hænder"
Gå til side 310

:Kamp mod Den Indelåste:

33helbred / 5rustning

- 1: En klokke kimer i det fjerne. Bæstet river og trækker febrilsk i sine omkransende lænker.
- 2: Bæstet hvæser og ånder mens gift og savl væder ud fra bag dens påtvungne maske.
- 3: Bæstet løfter sine to forben og skyder mod (ugunst) sin ætsende edder: -8hp
- 4: Bæstet skyder en klat spind mod (ugunst), forhindrer din bevægelse (9skade at befri)
- 5: Bæstet gurgler og spytter en klat gift mod (ugunst) som rammer dig med et plask: -10hp
- 6: Bæstet skriger i panisk raseri og angriber nu +1 gang for hver tur



Nederlag: Du bides, lammes, spindes op og ædes længe efter: du er død

Sejr: Du spidder bæstet mens den skriger og hiver, falder livløst sammen, trækker sine lange ben til sig. Inventar: Gift krukke: +10 skade : 9 dråber i alt / Jernmaske: +5 rustning

Drypstenenes dråber fylder atter rummet med deres blide klang: side 311

:Dybe Sorte Grotter:

Kast 3 gange for at begiv dig igennem de dybe sorte grotter

- 1: Du vandrer frem, snubler og slår hovedet på det våde grotte gulv: -1hp
- 2: Du famler dig blindt frem igennem grotterne. Ethvert skridt kan blive dit sidste.
- 3: Igennem snævre klamme tunneller går din færd. Du bliver langsomt ængstelig.
- 4: Du træder frem mens fjern ond latter runger igennem de tomme kolde grotter.
- 5: Du famler dig frem og falder ned i et lille vådt hul: -1hp. Kast 6 for at kravle op.
- 6: Du trodser det dybe mørke og finder et skelet som holder en sølv mønt i hånd.

Gå frem den ene vej: side 312 / eller gå frem den anden vej: 308



:Mosgang:

Du vandrer igennem tunnelens snævre mørke,
hvor loftet drypper fra okkerfarvede huller,
mens mos gror op af dybe sprækker i klippegulvet.
Sprækkerne i gulvet giver sig og knager,
mens du bevæger dig frem.

Da ser du nu noget i mørket længere fremme.
To lysende fakler i beslag hænger på hver side af en jern dør.

Betræder man gulvet: Du træder frem mod døren
men sprækkerne i gulvet under dig brager sammen
og du falder tyve fod ned i en kløft
hvor din højre fod brækker og sætter sig fast
i klippens snævre bund: -3hp

(Hullet i gulvet er fem fod bredt)

Jerndøren: Vand risler ud som du åbner døren,
afslører en lang mørk tunnel som går ind
Du travet igennem den klamme tunnel.
Du kan knap trække vejret for stank og fugt
:gå til side 313:

:En Klam Passage:

Du passerer igennem den mørke snævre gang
med vand for dine fødder. En mager skikkelse rejser sig
fra vandet foran dig. Iført ringbrynje, grøn af alger og fugt,
som dækker ham fra top til tå. En visirhjem som
dækker halvdelen af hans rådne dødninge ansigt
og i hans en knogle fingrer en javertus af et langsværd,
hans drabelige våben som han knuger i hans knogle hånd.

Den hvisker til dig: "Lad os hvile, lad os være".
Gå til side 314

:Kamp mod Den Gamle Vogter:

8hp / 7 rustning / 3 flugt

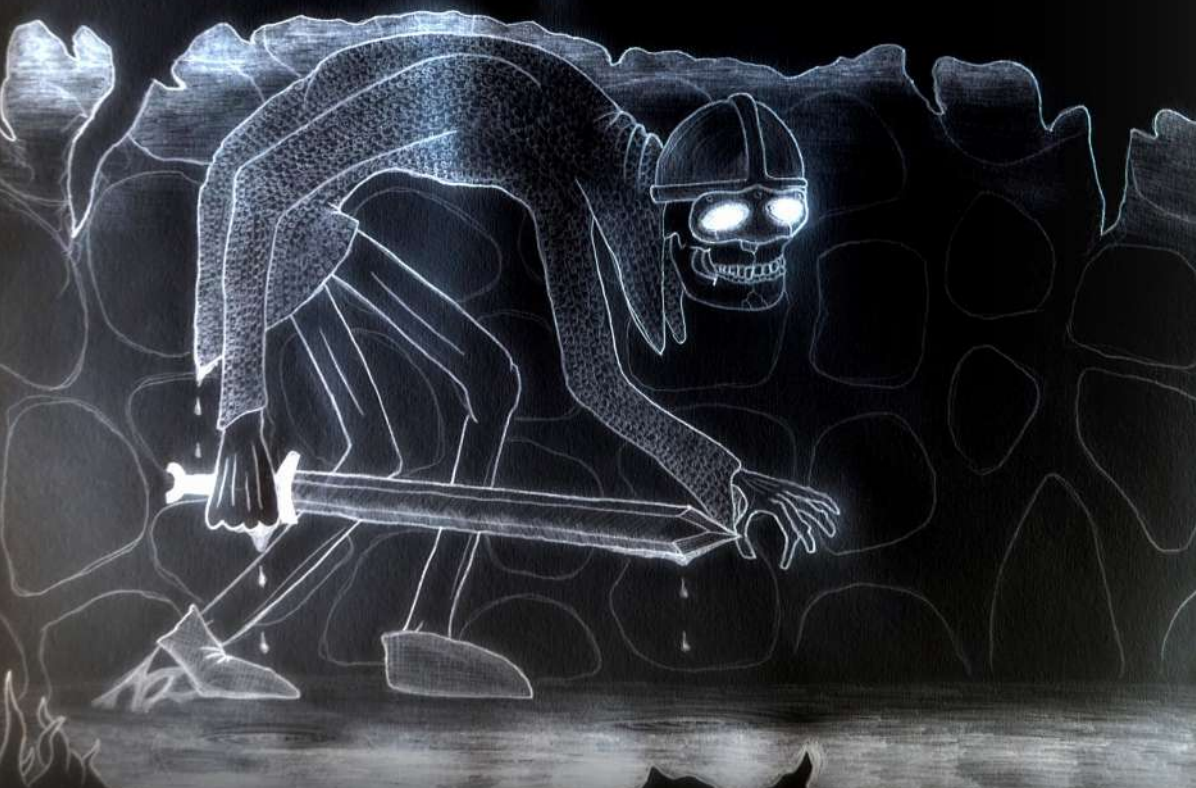
1. Vogteren skriger så højt: at tunnellen braser sammen bag dig: *ingen flugt*
2. Vogteren skriger højt, tunnellen braser sammen bag ham: *ingen fremskridt*
3. Tunnellen ryster. En sten falder ned i hovedet på (ugunst): -2hp
4. Vogter hoster kranie støv i luften som du indånder: +1sygdom til alle
5. Vogteren farer frem og jawer sit sværd frem mod (ugunst): -9hp
6. Den rådne vogter åbner sit kranie, hvorfra en sort skygge kravler ud og svæver mod (ugunst). Skyggen kravler ind i munden på dig og bosætter sig i dit indre Du angriber (ugunst).

Nederlag: Vogteren bruger din døde krop til bygge en dæmning med: du er død

Sejr: Vogteren besejres og den snævre genvej åbnes. Vogterens kranie klager videre.

Inventar: Langsværd +4 skade / Visirhjem: +2rustning / Ringbrynje: +4rustning

Du forsætter igennem passagen og når frem til en lem som fører op: [side 275](#)



:Krystal Grotte:

Du træder ind i en stor grotte af stalagmitter og lysende blå krystaller.
Få svage solstråler står ind gennem snævre sprækker højt op i et klippeloft.
Et dybt vandhul findes i grottens midte, en stor sprække i klippens væg
Og en stor tunnel som fører ind i et kvælende sort sted

Igennem vandets passage: gå til side 307

Igennem sprækken i klippen: gå til side 309

Igennem den sorte tunnel: herunder

Du vandrer igennem hulerne snævre,
mens dråber drypper og vand risler ned igennem grotternes gange.
Du ankommer til en åbning hvor klippens væg åbner sig
på hver sin side ud i et altomfavnende mørke.
Grunden du betræder ophører foran dig og lader
vandet risle let ned i en uanseelig afgrund, hvor varme stiger op.

Ned i afgrunden: gå til side 316

:Grundfjeldet:

Du hopper ned i mørket, falder blot syv fod, og lander i et lindt og lunkent bundskjulende vand dække. Vedvarende ekko fra dine bevægelser runger igennem dette dryppende stille mørke. Bærende søjler af sten, jævnt omkring, strækker sig fra vandets bund til afgrundens uanseelige loft i mørket foroven.

(Hvis Viggo er din følger: åben side 317)

Du træder imellem søjlerne, igennem det våde grundfjeld af mørke: kast

- 1: Du træder forsigtigt frem og ser 10 funklende guld mønter i vandets dække.
- 2: Du vader igennem dette tomme sted mens dråber falder blidt omkring.
- 3: Du vader igennem bundfaldet og famler rundt i det blindende mørke.
- 4: Du træder forsigtigt frem mens hjælpeløse stemmer hvisker i dit øre.
- 5: Du ankommer til en klippevæg med en tunnelåbning syv fod oppe: *side 281*
- 6: Du finder grundfjeldets ende hvor en stor port af bronze stolt står: *side 318*

:Forsvundne Agantyr:

Viggo standser og **husker** hvem han er.

"Jeg er **Agantyr**. Dunkelmarkens konge.
Jeg har... jeg har... uforløste **kval** mig i vente."

"Kære Tjalfe. Kære Olaf. Hvor er I mine sønner...
Hævnens time er nær."

Agantyr kan nu angribe 3 gange på sin tur
+70vækst / +3skade

Gå frem i mørket: side 316



:Porten i Dybet:

Du nærmer dig en mægtig **port** i grundfjeldets dyb.
Glødende **runer** viser sig over porten.



Porten forbliver stædigt **lukket**, omgivet af grottens umættelige **stilhed**.

Dråberne fra oven som springer i ny og næ. **Ringene** i vandet som dannes.
Dit sind pines af denne **magisk forseglede** port i denne mørke afgrund, mens du så sårbart
befinder dig i dens omkransende kvælertag.

*Gå **tilbage** ud i mørket: side 316*



:Retsmelt - Den Skjulte By:

Du skuer en stor skjult grotte by, mørklagt af mangel på liv. Floder af lava løber igennem dybe grøfter langt under hvor du står. Fire store jern porte findes i hver side, og et lille hus imidten hvorfra et lys flækker:

Det lille hus i midten: side 320

Første port åbnes: Damp fosser igennem porten. Du ser en trappe som fører op: side 318

Anden port: er desperat forseglede med plader og nagler: kræver 22skade at åbne:

Du åbner op for en mørk tunnel som fører ind: gå til side 321

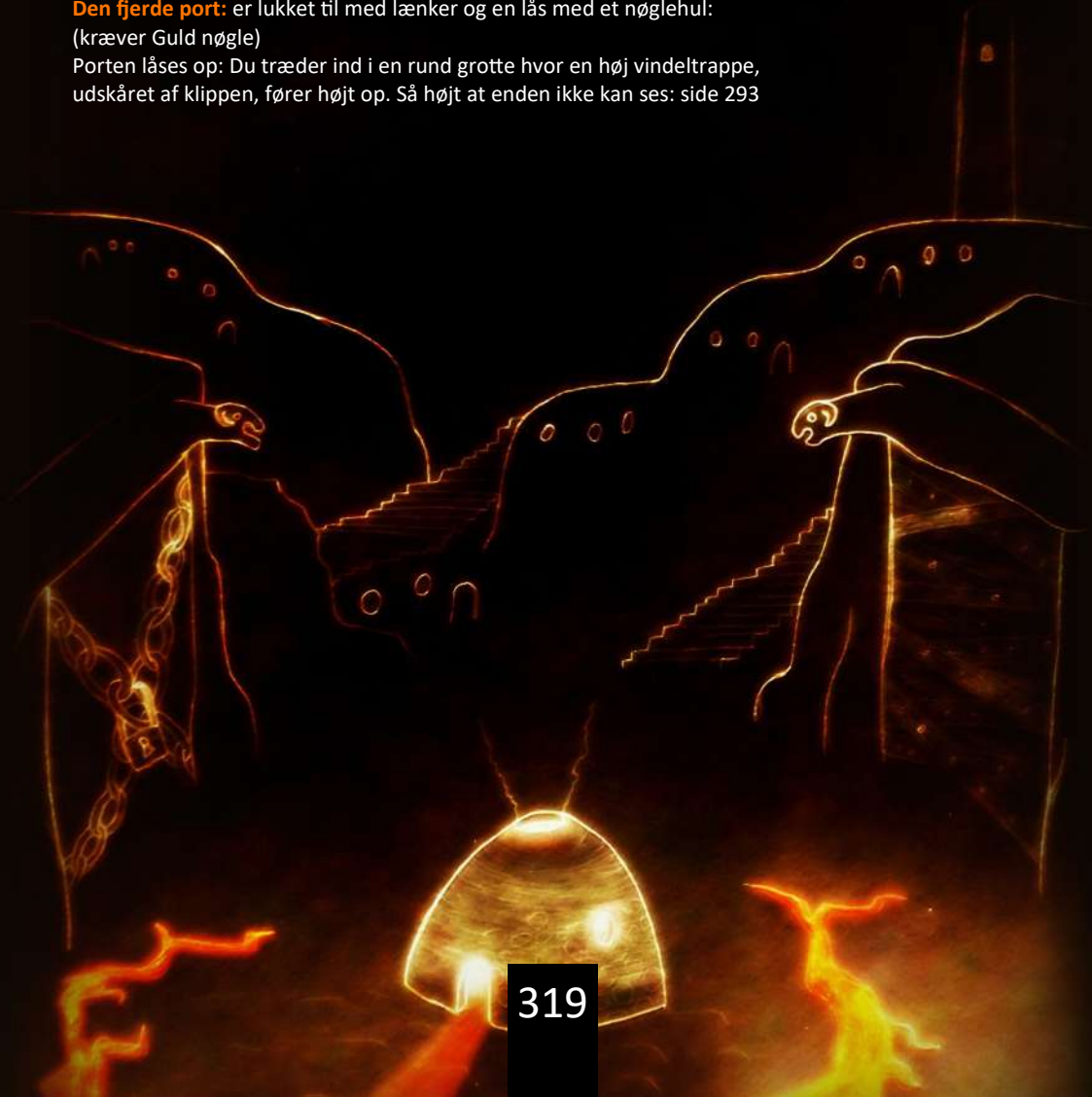
Tredje port: sidder fast i en smeltet klippeåbning: kræver 33skade at åbne:

Du fjerner forhindringen og åbner op for en tunnel ind i et mørke: side 346

Den fjerde port: er lukket til med lænker og en lås med et nøglehul:

(kræver Guld nøgle)

Porten låses op: Du træder ind i en rund grotte hvor en høj vindeltrappe, udkåret af klippen, fører højt op. Så højt at enden ikke kan ses: side 293



:Ervirs Sidste Smedje:

Du træder ind hos smedjen og ser en bred lille gubbe, som puster på et stykke glødende jern, for at hærde det til en klinge. Han taler: "Velkommen, mennesker. Jeg er Ervir, Retsmelt's sidste, og Jeg har **ikke spist** eller **drukket** i 1 år. Så giv mig hvad du har eller lad mig tage det selv." *Bringes ingen **mjød** eller **kød**: nederst*

Første gave: Ervir slubrer det i sig og smasker. "Lad mig omsmede et stykke af din inventar. For at forbedre dens gavn. Ved hjælp af Retsmelts gode smedekunst, mine forfædres arv. Bliver ethvert point som det end giver, en tredjedel bedre. Giv mig hvad som helst."

Anden gave: Dværgen tager imod og gemmer det til senere. Da rækker han dig en stor nøgle af det pureste guld og taler: "Spørg mig ikke hvad den åbner, dit værd og vid må du selv dig gøre."

Tredje gave: Ervir slikker sig om munden og taler: "Lad mig omsmede et stykke af din inventar. For at fordoble dens gavn. Ethvert point som det end giver bliver til to. Giv mig hvad som helst."

Forlad smedjen: "Det er på tide at jeg tager et bette hvil. Det var også godt nok." Ervir snor-ker tre gange og sover da ind: *side 319*

Bringes ingen proviant: Dværgen surmuler "Bringer i mig ingen ofrer? ØV! Det sidste jeg fik at spise var et par våde øjne. Hvis ikke I bringer mad, så må jeg sørge for det selv!" Smeden kaster en økse efter (ugunst) **-24hp**

Nederlag: Dit hoved ruller af mens smeden tager din krop og steger dig over hans bjerg ild. Han spiser hele din krop rup og stup: **du er død**



:De Forseglede Gange:

Du vandrer igennem de tidligere forseglede gange, hvor små lysende blå svampe gror omkring. Du ser en **jern port** forude, mens **to gange**, fører hver sin vej. **En gang**, sort som kul og forseglet indtil for nyligt. Den **anden gang**, et svagt grønt lys skinnende fra hvor den fører.

Jern Porten: (kræver krystal nøgle)

Åbnes: en tør og skærende lyd af sten mod sten: **side 327**

Igennem de forseglede gange: side 319

Igennem den lysende gang: herunder

Du vandrer igennem de tidligere forseglede gange og nærmer dig en lysning hvor tunnellen **ender**. Du ser en stor grøn lysende svampe skov, hvorfra en fjern salig lyd klinger fra inde mellem svampenes svulmende hatte. Farverige tåger danner svimlende **slør** foroven som glitrer som krystaller. Dine skridt synker blødt på den bløde skovbund af mærkelige vækster: **kast**

1/3: Du synker ned og du bliver slugt af svampebunden: **side 324**

4/6: Du forsætter ind imellem svampeskov den grønne: **side 322**

:Lysende Svampeskov:

Du træder frem ind i den
selvlysende klynge af grønne
svampe i mørket mens en
høj klippevæg tårner ved dens side.
En tunnel fører ind i klippevæggen: *side 321*
Mens svampeskoven forsætter ind
i et grøntlysende vildnis: *kast for at forsætte*

1: Du fortsætter ind i den lysende svampeskov
og finder et gigantisk *sneglehus*.

Inde i Sneglehuset: Glitrende grøn slim
klitrer sig til sneglehusets indvendighed.
Ved berøring: Slimen lader til at have forunderlige
egenskaber. Dine sår heles ved berøring: *+3hp*

2: Du træder frem men synker ned i et dybt hul
og havner i et mørkt og utænkeligt sted: *side 323*

3: Du vandre igennem de blålige tågede klynger.
En snurrende hovedpine sætter sig i dig: *+3sygdom*

4: Du går iblandt de blå hatte mens en enorm sommerfugl
kommer baskende foroven og forsvinder videre.

5: Du går igennem skoven mens 7 store lysende
ildfluer sværmer omkring: *+1hp ved indtagelse*

6: Du går igennem svampeskoven
mens dit syn slører. Lyserøde
lys flakker forude: *side 328*

:Kamp mod Rådnerne:
7 rådner / 3hp hver / 1flugt

1: De rådne skriger hæst, dine sanser svimler: -1skade / -1hp

2: Hænder og lemmer står op af grunden og griber om dine fødder.
Du falder og slår hovedet: -2hp

3: Noget kommer over dig så du falder sammen.
En rådden sætter sine tænder i din nakke: -6hp

4: Et stykke af svampeloftet giver slip
og falder ned i hovedet på dig så spore spredes: -3hp

5: Endnu fem rådne spinkle mænd træder frem ud af mørket
og forfølger dig langsomt: -1hp

6: De rådne åbner deres munde
så sværme af spore følger efter dig: +6 sygdom / -1hp

Nederlag: Styrken forlader din krop,
som bliver overtaget af invasive spore.
Dit jordlige legeme genopstår som en spinkle sort rådden
skikkelse som flakker om, mens din ånd bliver fængslet deri
bag en evig tåge af svampenes magt: **du er død**

Sejr: Rådner falder om mens deres giftige støv fosser ud i luften: -1hp
Der er ingen udvej / slå hul på væggen: kræver 9skade / side 325

:Rådnerhule:

Du befinder dig i et sort og **gustent** sted.
Alt er fedtet og råddent. Men du er ikke alene.
Stinkende, mørke, spinkle, langsomme,
øjenløse **væsner** er omkring og skriger hæst af dig.
Du mærker at selve luften herinde,
æder dig indefra: **-1hp** / Gå til side 323



:Rådbefæstede Huler:

:Kast for at begive dig igennem de befæstede huler:

1: Du begiver dig frem i det modbydelige mørke. Væggene er af en tyk sort svampevækst allevegne. Ingen vej ud lader til at findes. Hæse råd folk skriger og rækker efter dig i mørket: side 323.

2: Du begiver dig ind i det sorte og brager atter igennem gulvet ned. Rådbefæstede væsener skriger hæst omkring dig. Du synker endnu en gang igennem gulvet og lander i støv svampe mug. De befæstede tunneller falder itu om dine øre. Du falder igennem mange lag. Du falder igennem luft og igennem en violet tåge. Nu møder dine mørkvendte øjne et behageligt lys. Du falder og landet midt i en lyserød svampeskov: side 322

3: Du åbner et hul i væggen og afslører en lang mørk gang. Knogler ligger omkring mens en statue af en drage står i midten, som bliver langsomt overtaget af kravlene vækst. En tunnel fører videre hvor den sorte vækst slipper sit greb. Stengangen fortsætter ind i et stort kammer: side 327 øverst

4: Du går frem i mørket mens det river i din næse. Gulvet under dig bryder sammen. Du falder og lander i et snævert hul støv og slim. Hullet vokser til over dig og lukker som en mund af ler: side 327 nederst

5: Du går frem igennem dette modbydelige sted. Dine øjne kradser. Gulvet under dig bryder sammen, du lander i et muggent hul af hæse skrig fra støvede halse som vrider sig. Hullet over dig lukker med skvulpende ryk. Lysende gule øjne borer sig ud af væksten og stirrer på dig hver især. Endnu et øje åbner sig og endnu et igen. Et utal af øjne kikker på dig fra vægge, gulv og loft. En strøm af gullig væske løber fra et pulserende hul. Strømmen møder dine fødder, som brænder og svier: -3hp. En tungere luft ligger sig omkring dig. Et par øjne, stirrende på dig nærmer sig: forsæt til side 326

6: Du går igennem en snæver tunnel der ånder og vrider sig. Din fod synker ned i et lille hul som gror tænder og bidder sig om din ankel: -2hp. Munde åbner sig overalt hvor du træder og bidder med spidse tænder: -2hp til alle for hver tur. Slå hul på væggen: kræver 14skade / side 326



:Kamp mod Eksperimentet:

38hp / al magisk skade / 8flugt

- 1: 7 rådne skikkelser vralter ud af mørket skrigende mod dig: åben side 323
- 2: Eksperimentets ånde er en giftig os: +3sygdom til alle
- 3: Eksperimentet ørler ud over (ugunst), dækker dig i glødende snask: +Forgiftning (se nederst)
- 4: Eksperimentet gløder, pulserer, regenererer sig selv: +22hp
- 5: Glødende snask flyder frem overalt på gulvet, strømmende ud af det pulserende eksperiment: -7hp til alle
- 6: Eksperimentet jorder sit gift glødende bredsværd mod (ugunst) du slynges bagud ind i væggen mens din krop brænder grønne flammer: -22hp

Nederlag: Din krop går i dvale. På et spor af glødende levende snask, trækkes din krop ud af hulerne og frem til et sted: [side 361](#)

Sejr: Eksperimentet hvæsser ud og da knoglerne farer til alle sider i en hvirvelvind: side 325

:Inventar:

13 malforme knogler /
Giftig Bredsværd:

(+13skade / +3 sygdom
til begge ved brug)

Forgiftning: Du mærker i dit indre at eksperimentets edder stadig ulmer i dig og brænder i dine årer: skriv:

Forgiftning:

+3 sygdom hver nat.





:Håbsforladte Tempel:

Du træder ind i en enorm sal. Knogler ligger som et tæppe tykt. To store statuer af dværge bevæbnede med sværd findes i hver sin ende af salen. Et højt pedestal, dækket af aske, står i midten. Ovenpå pedestallet er hakket 9 rundinger ned. 8 af dem tomme, men den niende har et stort æg i sit hule. I dette store stenkammer findes en Jernport til den ene side, og en mørk tunnel fører væk til den anden: side 325
En skygge lister sig mod dig og tager form: åben side 326

*Jern Porten: kræver krystal nøgle
eller 65skade for at smadre / Åbnes: side 321*

Tænd ilden: Ægget rokker på sig, knækker, og ud kravler en lille grøn drage
Dragespæd: 1hp / 1rustning / ildspyning: +1skade Alle disse tal vokser med +2 for hver nat.

:Kamp mod Fortærende Slimkød:

44hp / magisk skade / 9 flugt

Under dine fingrer mærker du et klistret og pulserende underlag. Noget griber fat om din fod og mæsker sig langsomt op af dig med ætsende syre: -2hp

Første tur: I mørket fortærer det uvisse som har fat i din fod sig længere og længere op af dit ben: -3hp

Anden tur: Hele dit ben brænder og slubres af det pulserende klistet, som spreder sig til din hofter med skærende tænder og stinkende ånde: -4hp

Tredje tur: Slimkødet æder sig frem til din brystkasse. Dit ben er nu ætset væk. Monstret gurgler og hvæser. Smerten er ulidelig: -5hp

Fjerde tur: Den klistrende masse af tænder og syre sluger dig hel. Dit skrig druknes i klistet som flyder ned i din hals: -6hp

Nederlag: Du ætser væk som et nærende og spjættende Friskt måltid til undergrundens ukendte uhyrlighed: du er død

Sejr: Du formår at dræbe det fortærende slimkød som giver slip på dig. Du bliver spyttet ud af hullet: side 328



:Giftige Svampe Skov:

Du vader rundt i et forvirrende
vildnis af funkende vækster

:Kast for at begiv dig igennem svampenes vildnis:

1/2: Du vandrer igennem klynger af tykke svampe.
En kanin hopper frem på stien og gnaver en svamp.
Så springer to små grimme mænd frem
og propper kaninen i en sæk. Den ene nisse trækker
en lille kniv mod dig: "Har I et problem, tosser?
Nissen er lille, men kraftig og hans øjne er blodsprængte
af galskab. Væsenet hoster op og spytter en klat
foran dine fødder. *PUF* og de er forsvundet i en lille sky.

3: Du begiver dig atter afsted igennem svampene
og når da endelig udkanten. Her stopper væksten som
en lang mur da den støder op mod en støvet klippebund.
Endelig kan du også se himlen. En sort afgrund
foroven hvor lysende slanger bolttrer sig.
Du kommer til en sø som skinner
håbefuldt som krystaller: gå til side 333

4: Du begiver dig ind i den lysende svampe skov på ny og finder
et enormt sneglehus. Men som du træder frem der strækker sig ud
en gigantisk grøn snegl. Kolossal, slimet og med øjne på stilke.
Ud af dens gab vifter den en lilla tåge som glitrer og lyser magisk.
Det drysser nedover dig og styrker: +3hp / +1 magisk rustning.
Næst peger den ind i svampeskoven mens hattene
åbner en sti for dig. En sti som fører dybere ind mellem
de blå store blå svampe: side 329

:Pluk 30 underjordiske svampe:

Da du ikke aner hvilke svampe disse er,
skal du kaste i dét du bruger dem:

1/4: -3hp **5:** +3hp **6:** +3 vækst

:Lysende Svampeskov:

Kast for at begiv dig igennem svampenes vildnis

1: Du bevæger dig igennem svampeskoven og finder en lille træ dør som fører ind i en forhøjning:
(kræver Svampenøgle / åbnet: herunder)

Du åbner døren og finder et lille hjem som er proppet med gærede flasker: 20 flasker mjød (+7skade 1 stund)
Du kan også hvile her så længe du vil: +1hp

2: Du bevæger dig igennem den dybe svampeskov og kommer til et skovbryn hvor sodne ruiner begynder.
Forkullede rester af en by så langt øjet rækker.
Et tårn står højt langt i det fjerne: *gå til side 337*

3: Du bevæger dig igennem de dybe svampeskove, men hører da fodtrin forude: *gå til side 330*

4: Du vandrer igennem svampeskoven, da rådne sorte hænder graver sig op af jorden og tager fat i dig: *kræver 7 skade at løsrive sig:*
fejles: Hænderne trækker dig ned under jorden: gå til side 323

5: Du vandrer igennem svampeskoven, da du hører fodtrin forude: *gå til side 330*

6: Du vandrer igennem dybe svampeskove, Og indånder svampenes giftige sporer: -3hp
Gå til side 331

Pluk 30 lysende svampe:

Da du ikke aner hvilke svampe disse er, skal du kaste i dét du bruger dem:

1/2: -3hp

6: +3 vækst

3/5: +3hp

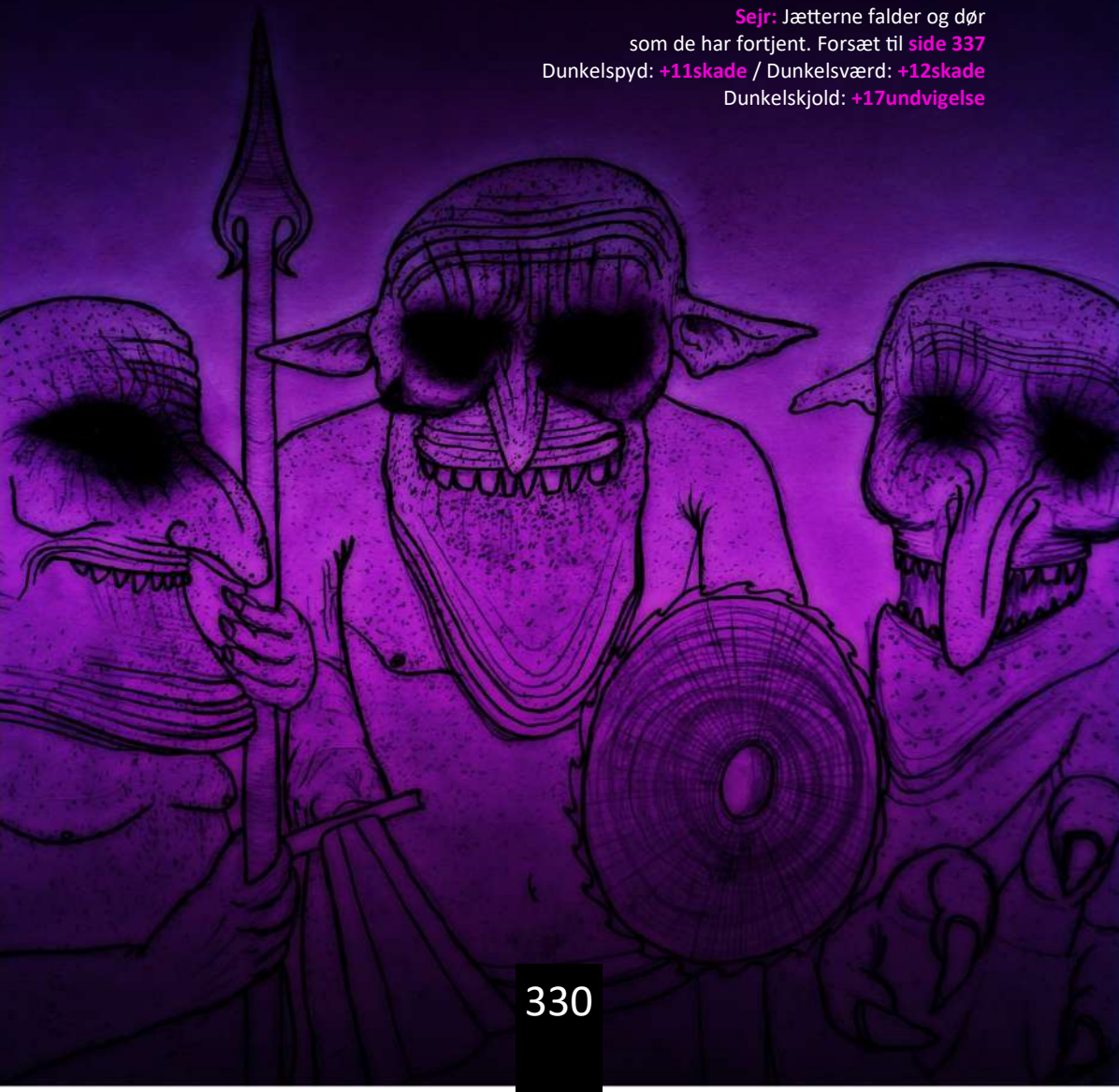
:Kamp mod Trende Jætter - Gik, Gak og Gok:

25hp hver / 4flugt

- 1: Skyer af lilla giftig støv blæser igennem luften og skinder: -3hp til alle
- 2: En jætte kaster sit skjold mod (*ugunst*) det rammer dig på halsen: -11hp
- 3: Jætterne kredser om (*ugunst*) spidder dig med deres klinger: -12hp per jætte
- 4: En sort søjle farer fra tårnets spir, gennem luften og rammer (*ugunst*) -13hp
- 5: Jætterne kalder og endnu 2 af disse hæslige skabninger går ind i kampen.
- 6: Sejd bliver ristet, jætterne vokser i størrelse og magt: +9hp / +3skade

Nederlag: Jætterne kyler dig over skulderen
og spæner afsted mod et træls sted: **side 361**

Sejr: Jætterne falder og dør
som de har fortjent. Forsæt til **side 337**
Dunkelspyd: +11skade / Dunkelsværd: +12skade
Dunkelskjold: +17undvigelse



:Dybe Svampeskov:

:Kast for at begiv dig igennem svampenes vildnis:

1/3: Du vandrer frem mellem svampene,
når frem til en sort stenbro som
fører over en bred afgrøft hvor en boblende flod
af lava flyder. Et lille væsen sidder på trappen
og dingler sine tæer højt over det svedende ild bad.
Mens du nærmer dig ses det at det er en lille bleg
menneskelignende skabning. Med et hvidt skæg, spids rød hat.
Nissen griner og taler: "Hvordan kan en lomme være tom,
men stadig have noget i sig?"

Rigtigt: +10vækst / **Forkert:** -10vækst

Nissen forsvinder i en sky af støv. *PUF*
Forsæt over broen: side 333

4/6: Du bevæger dig igennem svampeskoven,
da du pludseligt ser et højt væsen som tårner væksten
og bevæger sig igennem svampene med lange forsigtige skridt.
Det ligner en kvinde, men med uhyrlige lange arme og ben,
og et ansigt som er skjult af hendes lange grå hår.
Hun lader til at reagerer på lyden af dine skridt.
Hun går langsomt og søgende mod dig.

(Kræver mindst 5 liste point for at bevæge sig uhørt)

Lykkedes: side 333 / Fejles: gå til side 332

:Pluk 30 dybe svampe:

Da du ikke aner hvilke svampe disse er,
skal du kaste i dét du bruger dem:

1: -3hp

2: +3hp

3/6: +3 vækst

:Kamp mod en **Blind og Forbandet Kæmpe**:

70hp / 22flugt

1: Kæmpen ryster og hulker.

2: Rådne hænder graver sig ud af jorden og flår: -4hp til alle

3: Den rækker sine lange fingrer efter (gunst) og klemmer dig i sit greb: -14hp

4: Kæmpen skrider i pine så jeres ører bløder: -2hp til alle

5: Den forbandede kæmpe rækker sin hånd mod (ugunst) og tager en bid: -30hp

6: Sort røg står i en søjle fra kæmpens mund og indtager i stedet (ugunst).

Røgen kravler ind i din mund og forandrer din krop og sind. Dine lemmer strækkes trefold og dit hår vokser. Mens den forbandede kæmpe forvandles tilbage til et almindeligt menneske. (Du er Forbandet: dine hp x3 / samme angreb som foroven)

Nederlag: Den forbandede og ranglede kæmpe kælling tager dig op og går afsted med dig i sin hånd.

Du efterlades et træls sted: **side 361**

Sejr: Den blinde forbandede kæmpe falder døende om, mens en sort røg fosser ud af sin mund. Røgen flakker om før den sætter mod (ugunst).

Røgen går ind i dit krop og sind. Dine lemmer strækkes trefold og dit hår vokser.

(Forbandet: dine hp x3

-kontrol over karakteren

samme angreb som foroven)

Kvinden frelses:

(Yrsa Vilirsdatter: 6hp)

Du befinder dig midt

i en dyb svampeskov.

Et tårn kan ses i det fjerne

Gå mod tårnet: side 333

gå væk fra tårnet: side 328



:En Krystalklar Sø i Mørket:

Du står foran et skinnende blåt lys fra en krystalklar og stille sø i mørket.
Rester af faldne statuer ligger omkring, støv og aske svæver livløst igennem den tomme luft. Til den ene side flakker røde lys iblandt ruiner foran et højt tårn, mens til den anden side gror massive kringlede svampe så høje som mænd og så langt øjet rækker, bag mørkets tykke slør rundt om søen: kast

1/5: Du ser en beskidt og såret olding siddende ved søens funklende skær.

6: *Luften begynder at ryste foran dig. Noget skal til at hænde: side 334*

Gå ind i svampe skoven: side 329

Gå mod ruinerne: side 337 / eller dyk ned i søen: side 335

:Oververdenens Straf:

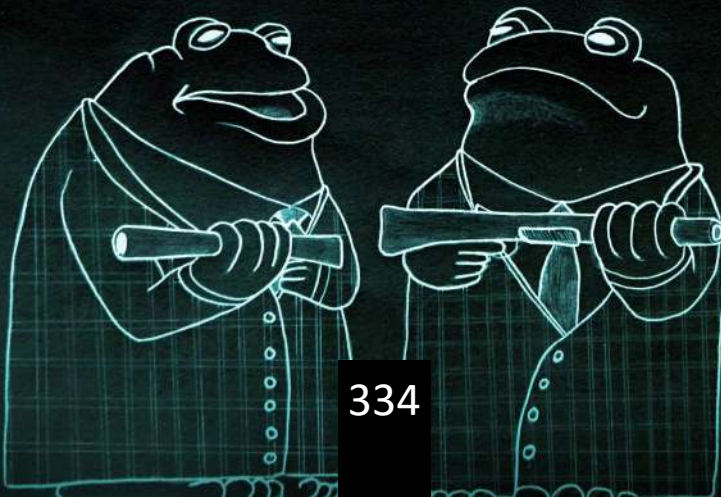
Du hører pludseligt en snurrende lyd
og da åbner en portal sig midt i mørket,
og ud kommer to mærkelige, tudseligende
væsner som går oprejst på to ben, iført tynde
farverige klæder med mønstrer,
og i deres hænde to sorte stave.

*"Vi er Essal og Atir, interdimensionelle agenter, ribbit, fra oververdenen.
Der er udstedt en arrestordre på (ugunst). Du er ved den interdimensionelle domstol, sigtet
for forbrydelser som du ikke endnu har begået.
Men ret skal være ret, også i fremtiden."*

*De tager dig med igennem portalen og låser dig inde i en lille celle i en anden dimension. Der
sidder du i hvad der er tilsvarende til 7 menneske liv.
Langsomt hærdes din krop af årene: +20vækst*

*Men da er din dom afsonet. Agenter vender tilbage og smider dig igennem portalen hvor du
havner i det netop samme tid og sted som da de tog dig.*

"Tak for dit samarbejde." portalen lukker og er væk: side: 333



:Den Oversvømmede Trappe:

Du dykker ned i det krystal klare søens vand. Som en lodret tunnel forsætter den nedad i en oplyst afgrund. Med engang belagte trappetrin og cirkulære murer af marmor forsætter den i en spiral længere og længere ned.

Kast for at begiv dig ned / eller vend mod overfladen: side 333

1/2: Du dykker ned gennem dybet, finder en grumset bund hvor knogler er stuvet op.

(Hemmeligt: iblandt knoglerne finder du en snavset amulet:

Dugfalds Hjerter: +1skade for hver følger eller med karakter du har)

3/5: Du dykker ned gennem dybet da du bliver omringet af noget som du ikke kan se.

De kradser og river i dig så blod står ud fra mange flænger og blander sig

i det dybe grumsede vand: -3hp : *kast højest for at slippe fri.*

6: Du dykker ned gennem dybet, holdende på vejret. Noget stort bevæger sig længere nede i det mørke vand: gå til side 336

:Tyranen i Dybet:

Du trækkes nedad mod dybet
som var du lænket til en undersøisk strøm.
En orm åbner sit gab og sluger dig hel:
(kræver 100 skade at skæres fri)

Lykkedes:

Du løsriver dig ormens mave
Mens tyrannen brøler og fylder
dybet med dens pine.
Du flyder mod overfladen:
gå til side 335

Fejles:

Du bliver offer for
dybets tyran, hvori dens mave
du opløses langsomt
af syre: du er død



:De Forbrændte Ruiner:

Et tungt mørkt slør ligger over spredte forkullede knuste ruiner fra en gammel fantastisk by. Statuer, søjler og vægge af snavset marmor er overalt. Du aner noget der bevæger sig omkring i mørket, trædende forsigtigt igennem aske, sten, endeløst og udmattende. Et lille tårn iblandt ruiner og et tempel kan svagt anes igennem sløret. Sveden fordampes fra din pande for hvert skridt du tager. Dine øjne er uklare og du trækker vejret med besvær.

Det mørke slør af aske gør at karakterer ikke kan hjælpe hinanden i disse kampe. Man finder hinanden ved at kaste 6 på den tur man burde have haft.

:Kast for at vandre gennem de mørke ruiner:

- 1: Du sniger dig blandt de gamle ruiner og passerer ubemærket: gå til side 341
- 2: Du vakler frem mens en modbydelig skikkelse forfølger dig: åben side 237
- 3: Du går igennem mørket, mens en skygge forfølger dig: åben side 280
- 4: Du træder frem igennem støv og aske. To skikkelser følger efter dig: side 339
- 5: Du går frem i mørket, støder på tre skikkelser som forfølger dig: side 330
- 6: Du vandrer gennem støvet da en gigantisk hånd borer sig ud af grunden og rækker efter dig: *kast højst:*

Lavest: Hånden får godt fat i dig og trækker dig dybt ned under jorden hvor du møder et par store lysende øjne. Hånden knuger sig om dig med en knusende styrke: -17hp

Højst: Du afværger hånden som forsvinder tilbage ned under den brændte slettes golde overflade. Støv står op: side 341

:Retsmelt's Stædige Tårn:

Du træder ind i det smuldrende tårn. En vindeltrappe af løse sten strækker sig igennem bygningen fra top og længere ned en tårnet selv, under jorden.

*Gå ned: side 357 / Gå op: herunder
Forlad tårnet: side 341*

Tårnets spir:

Du går op af trappen
og kommer til et lille rundt kammer i tårnets spir.
Kammeret flyder med gamle bøger og skrifter.
Et næsten nedbrændt vokslys brænder
i kammerets midte, og spreder et flakkende lys.

Dværg skrifter: kræver lvl 100 i en sejd for at læse

Du læser dværgenes ældgamle tanker,
men forstår kun netop lige en enkelt sejd: kast

1/5: Med dén vil du formår at forstærke våben.

Du kan nu give ethvert stykke: +10 skade,
på bekostning af -3vækst for hver gang.

6: Det er en gådefuld én, denne skrift.

Et slags bånd mellem verdener,
hvor styrke kan hentes, hvis blot den vil gives.
Du gives +100 vækst - antal dødsfald.
Fortrydelses minder hober dig op.
Kold sved løber.



:Tvende Nisser - Fut og Nof:

To lave grimme nisser træder ud af mørket
og ser på dig med foragtende øjne.

Hvis man har bestikkelse som kundskab: nederst / ellers forsæt

"Jeg sagde jo I bare lige kunne prøve!
Vi ER de farligste jætter i hele dimensionen!
Vi er Fut of Nof! Og vi vil have vores frihed!"
I en kæde har de en fange med en sæk over hovedet.
Fut trækker en blå dolk ud af skeden of peger den mod dig
mens hans læber dirrer af vanvid: gå til side 340

Bestik nisserne: kræver 10 guldmønter
Nisserne smiler og fløjter mens de vralter væk.
De har ingenting set og har aldrig mødt dig: side 337

:Kamp mod Fut og Nof:
50hp hver / 9 magisk rustning / flugt 33

- 1: Nisserne prutter og griner. Deres prut er magisk og brænder dit indre: -3hp til alle
- 2: Nof remser mens funkende grøn støv danser ned over dem: +7hp til dem
- 3: Nof remser, (ugunst) bliver til vand som fordamper: paralyseret i 3 ture
- 4: Nof klapper, en kampesten kommer bragende gennem murbrokkerne og hamrer ind i (ugunst): -9hp Fut forsvinder i en sky af støv. PUF. Dukker op bag (ugunst) og borer sin dolk igennem dit lår: -14hp / -3skade
- 5: Nof knipser, din krop vender sig på hovedet. Nu går du på armene og har fødder for hænder: -9skade / varer kun 1 tur
- 6: Fut kaster sig over (ugunst) og dolker dig med sin kniv: -16hp / -3skade 1 tur

Nederlag: Jætterne vinder, som de vidste de ville, griner og sparker jeres livløse kroppe ned i vulkanen hvor I lander på en klippespids. Du bliver fundet lang tid efter af en ånd som trækker jer med og spærre dig inde i et fængsel: gå til side 358

Sejr: Nissen smiler til dig og siger på gensyn. De forsvinder som støv. Fut's magiske kniv falder til jorden og klirrer, mens Nof's stav flyver rundt som havde den sit eget liv og prøvede at slippe væk
Nissekniv: +10 skade (fjender får -3skade hver gang de rammes)
Nissestav: +1hp for hver stund eller tur
(kræver at kaste 6 for at gribe den)



:Forkullede Ruiner:

Støv, aske og sten fra en mægtig by.
Et hårdt fører at trave i.

En tør og soden luft at indånde.
På højre hånd, iblandt ruiner,
findes store mørke huller i jorden,
foran resterne af et hærget tempel.

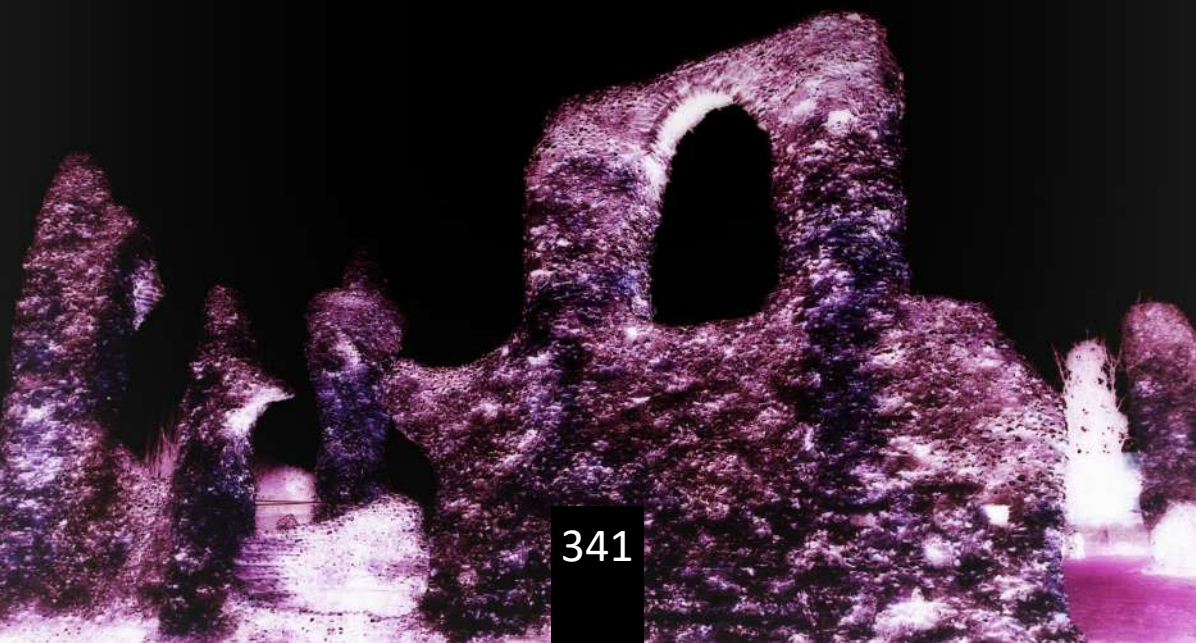
På venstre hånd er rækker
af små ødelagte huse, hvor imellem
en sti snor sig mod et faldefærdigt tårn
med et ensomt flakkende lys i toppen.

Mod templet:

Du bevæger dig imellem sorte afgrunde som langsomt lader
byens rester falde mod den usigtbare bund. Du nærmer dig
det gamle tempel, som vakkelt står imellem grundens mangler
Gå ind i templet: side 343 / Hop ned i et hul: side x

Mod tårnet:

Du går imellem sønder revne huse og tegn på tidligere liv. Jorden
åbner sig under dine fødder, et stort synke hul åbner sig som en mund
Du falder ned i et mørke og triller ned af en skråning: *side 342*



:Levn og Gamle Hjem:

Du går imellem de utallige huse, mens støv og aske falder blindt omkring i mørket, udvisker fodspor og drukner minder fra gamle hjem i snavs og skidt.

Første Hus: Et kæbe-løst skelet ligger på gulvet, halvt dækket af aske. *Skjult: 3 guldmønter*

Andet Hus: er fyldt kun med aske. Blod størkne fremmede runer er malet på væggen.

Tredje Hus: En arm strækker sig ud af støvet og stikker en kniv i din fod: -3hp / +7sygdom. En lille jætte hvæser, kravler ud af et hul og er væk.

Fjerde Hus: En ødelagt stol står på gulvet mens en tom træhylde står op af muren. *Skjult: Et hulrum i muren afsløres. Et skelet sidder klemmt sammen med 7 guldmønter*

Femte Hus: Gulvet kollapser som du træder ind. Et synke hul sluger huset: -9hp

Sjette Hus: Du ser et varmt ildsted hvor en familie sidder og luner sig. Du gnider dine øjne. Nu er de væk. 5 raserede skeletter ligger på gulvet.

Syvende Hus: Du træder ind i det syvende hus. Her er ingenting.

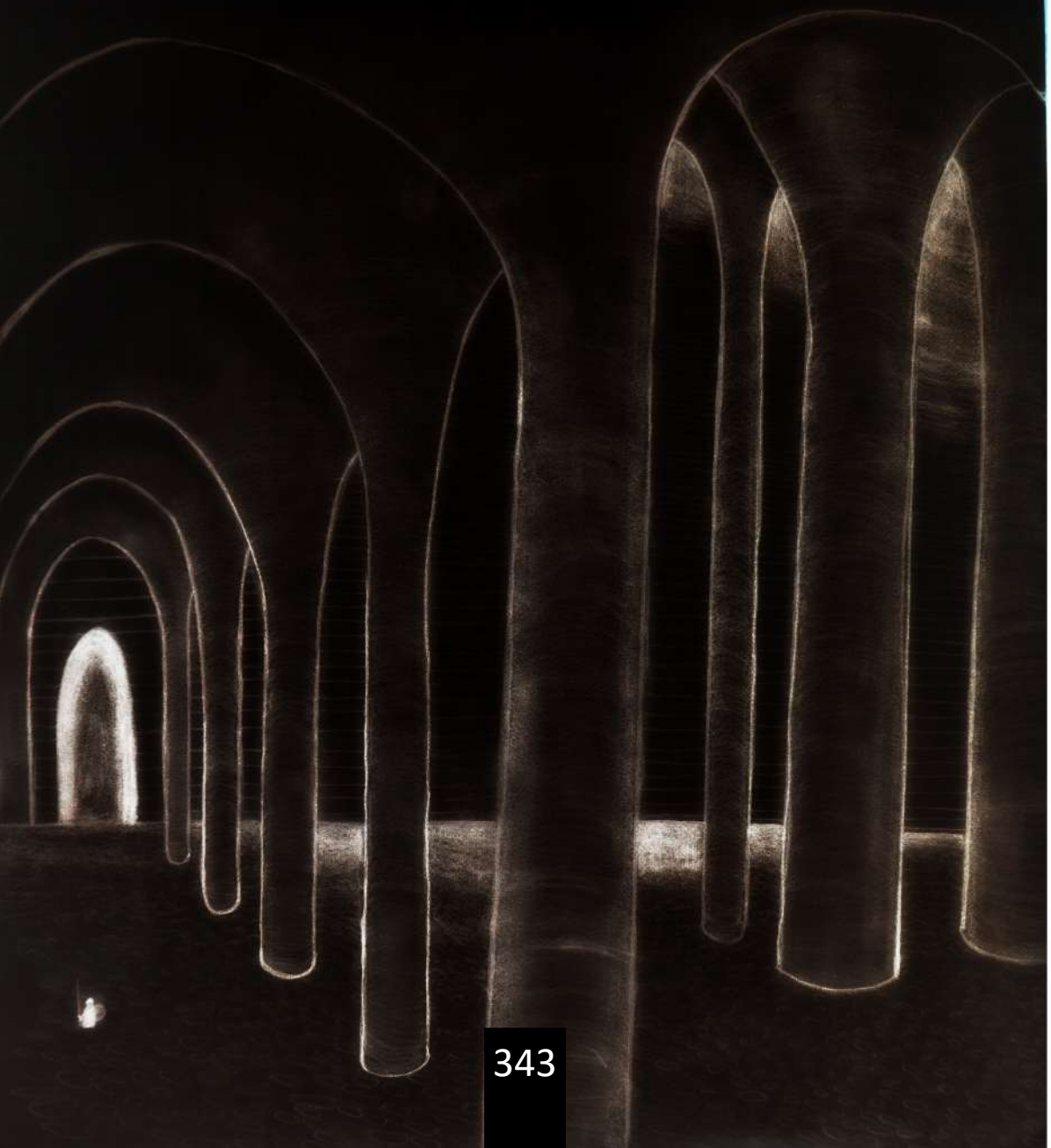
Ottende Hus: Aske dækker gulvet. En knusende lyd fra under dine fødder lydder. Glasskår var gemt under asken: -2hp. *Hvis man leder iblandt asken: du skærer fingrene: -1hp. Men finder en krukke med 9 røde svamp (+3hp hver)*

Niende Hus: En vag skygge sidder i en stol. Et halv usynligt omrids af en grædende kvinde. *Skyggen forsvinder som om den aldrig var der.*

Du når frem til plads med en enorm drage statue af granit. En sti imellem husene fører herfra mod det lille tårn hvor lyset i toppen flakker: side 338

:Håbs-forladte Halle:

Du træder ind i en uendelig hal af stensøjler og skygger. Luftstille buegange forsætter ind i et fjernt mørke. En stor rustning står midt i tomheden. Porten lukker bag dig,
Rustningen rejser sig selv. Under de hærdede rustnings plader gløder
Retsmelt's ånd af ild og hævn. Fra ud af intet formes; et bølgende rød glødende
sværd, mens den ånder en tung hinsides dis: side 344



:Kamp mod Retsmelt's Ånd:
44hp / 11magisk rustning / 15flugt

- 1: Rustningen stirrer blot på dig, livløst og forbandet: +7hp til ånden
- 2: Rustningen blæser mod (*ugunst*) en iskold vind på dig: 8 frost
- 3: Rustningen spyer stikflammer mod (*ugunst*) -9hp
- 4: Rustningen svæver mod (*ugunst*) borer sit sværd i dig: -11hp
- 5: Retsmelt's ånder kaster deres sværd mod (*ugunst*) -9hp
- 6: Rustningen svæver op og hamrer ned på (*ugunst*) som et stenskred: -31hp

Nederlag: Du lider nederlag og falder mod det hinsides, dværgenes hjem.

Din sjæl tilslutter sig deres sørgende rækker i afgrunden: **du er død**

Sejr: Ånden får fred mens den tunge rustning stille falder til jord: side 345

Inventar: Dværge-sværd: +17 magisk skade / Rustning: +11magiskrustning



:Retsmelt's Halle:

Du går ned af de store dunkle sten halle.
De bærende søjler kaster et hav af skygger
for hver du passerer.

Stille triste ånder følger dig
igennem hallene lange.
For dem er det ikke forbi.
De giver deres sidste kræfter i håb:
Fuld hp til alle / +10vækst til alle.
Du mærker deres længsel
da de ny er i ét med dig.
"Lad det nu lykkedes.
Lad det nu lykkedes."

Du forsætter blindt igennem
de uendelige halle ned: side 346

*Hvis man har Åndemaners Kald:
Da kan du give form til en hær af Retsmelts ånder.*

*For hvert point i din sejd gives:
1hp / +1skade til dine 9 ånder.*

*De vil beskytte dig og tage al skade
Så længe de lever.*

:Trende Indre Veje:

Du når frem til et stort rundt kammer.
Tre dybe haller fører væk fra dette sted.
Alle vegne ligner hinanden.
Du ved end ikke hvorfra du kom.

Første vej:

Du går ned af den første vej du ser.
Hallen fører dybt ind i mørket.
Lidt om lidt kommer du til en flod af lava
som krydser hallens årer: side 347

Anden vej:

Du går ned af midte vejen, måske.
Hallen fører dybt ind i mørket.
Intet sker udover dit sind som opløses
af hallernes trav: side 345

Tredje vej:

Du går ned af den tredje vej,
som fører dybt ind i mørket, og kommer
til en port af træ og granit: side 350

:Retsmelt's Smedje:

Du går igennem en lav tunnel og når frem til en stor grotte,
hvor en tynd flod af lava flyder. Floden deler sig op
i mange små, løber ud i høje skakt ovne af granit.
Skeletter ligger overalt og fatter stadig deres hakker og
vogne fra da malmen blev løsgjort. En tunnel fører ind i et mørke
mens smedjen findes længere fremme i samme hal.

*Forsæt mod smedjen: nedenunder
Gå tilbage: side 346*

En ånd svæver frem mod dig og peger på:
(ugunst) En lem åbner under fødderne på dig og
falder ned i et kammer hvor store solide stenvægge
langsomt nærmer sig hinanden.
(kræver 44 skade at ødelægge disse vægge)

Du knuses mellem væggene
og dit blod løber ned i en skakt
hvor det bliver kogt op og blandet
med de gamle dværges malm.
Ånden tager jernet lavet med dit blod
og smeder et blod rødt langsvæd af dit liv:
Blodsværd: (antal hp som du havde er antal skade)

:Kamp mod Den Smeltende Orm:
88hp / 9 flugt / 9 skeletter: 8hp hver

1: Den smeltende drage forsøger at spy ild, men denne form er ikke hvad den engang var. Mod (ugunst) stormer frem skeletterne og hakker panisk deres økser: -15hp pr skelet

2: Dragen ser på sine smeltende knogler med foragt og tænker: "hjælp mig".
Endnu 7 skeletter dukker ud af lavaen.

3: Den rødglødende drage hulker, og lader sig håbløst falde ned i lavaen, i ønsket om en hurtigere død

4: Dragen farer mod (ugunst) og klapper sine rødglødende kæbers store tænder over dig: -29hp

5: Den glødende kæmpe sætter af, flyver over jer, lava drypper ned over alt: -70hp til alle

6: Dragen farer vildt rundt i blinde, løber ind i klippevæggen. Sten falder ned foran udgangen.. (27 skade kræves)

Nederlag: Du smelter væk på et øjeblik: du er død

Sejr: Vejen ud er åben: gå til side 346



:Smedjen Smelter Over:

Lavaflodens udspring krakelerer, pibler ud med rødglødende smeltet sten.
Lava spreder sig hastigt ud over vejen tilbage: kast for flugt

1: Panisk snubler du og træder forkert, lava brænder din fod: -55hp

2/6: I al hast skynder du dig mod udgangen. Luften brænder dit indre: -3hp

Varmen i grotten stiger. Lavaen spreder sig: kast for flugt

1/3: Skygger har fat om dine ben og forhindrer din flugt (kræver 20 magisk skade)

4/6: Halvvejs igennem smedjens hal er du nået. Lavaen spreder sig.
Luften brænder dit indre: -7hp

Gulvet foran, hvor skaktovene tårner, er fuldt dækket af boblende lava.

Spring fra ovn til ovn: kast for flugt

1/4: Du springer ikke langt nok men griber ovnens kant
mens lavaen slikker dine fødder: -55hp

5/6: Du springer fra ovn til ovn og kommer frem.
Luften brænder dit indre: -11hp

Det sidste spring mod udgangen er nu for dine fødder: kast for flugt

1/5: Du falder ned og smelter i den helvedes boblende stenmasse: -100hp

6: Du springer mod udgang men fra under dig rejser sig en afdød kæmpe af rødglødende masse af smeltende sten, for at afspærre udgangen: gå il side 347

Lava død: Din krop bliver til ingenting på et øjeblik. Lavaen stiger: du er død

:Porten på Verdens Bund:

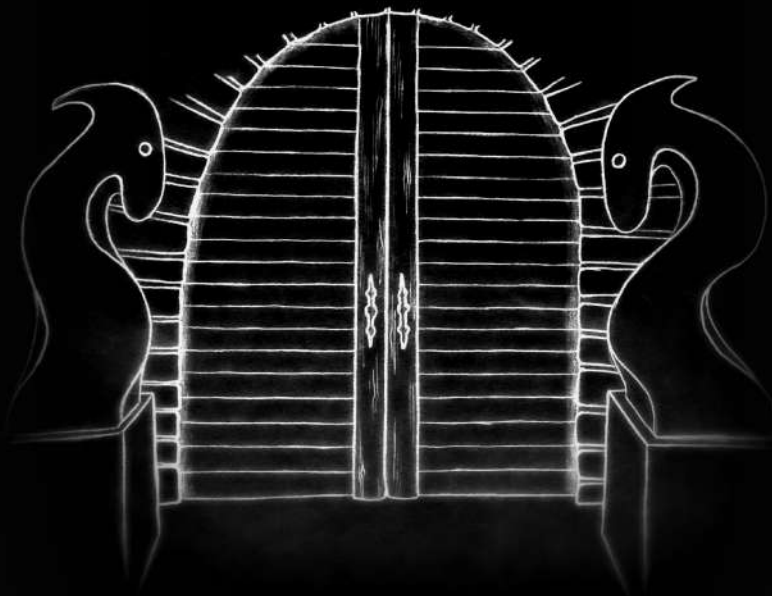
Du træder op foran en port. Funklende og gnistrende, 5 mand høj rager den. To store statuer står på hver side. Legemløse orme med store tomme øjenhuler.

Åben porten: Dine fingrer slår gnister, bliver svedt sorte, da porten berøres: -4hp
Du ser et flimrende slør over de lange tømmer. Din fremfærd forsøges forhindret.

*Hemmeligt: Kræver 11 magisk skade at bryde
Gå væk fra porten: side 346*

Ydes det krævede antal: Porten åbner sig blidt: side 351

Ydes et lavere antal: Statuernes øjne lyser op og skyder hede stråler af blå ild lys mod dig: -7hp



:Endens Tærskel:

Du træder over portens tærskel og mærker uden tvivl,
at du er trådt ind i en anden verden.

Du ser en enorm kugler som svæver over dig.
Ikke med dine øjne ser du. Men stadig er den nær.
Nærmende, pulserende og fortærende.

Bag dig ser du kun en mur af blanke sten.
Der er ingen vej tilbage.

Du er i en mørk sal af sorte sten.
Svage irgrønne flammer bluser fra fakler omkring.
Smuldrende kranier ligger over gulvet spredt.
Hæse stemmer hvisker fra bag væggene tykke.
To veje fører fra salen væk.

En Trappe ned: gå til side 352
og en trappe op: gå til side 362

:Drukne Stengange:

Du går ned af trappen og ankommer til en korridor,
hvor trappen forsvinder ned i stille vand, som dækker gulvet.
Du tøver før du sænker dine fødder i dette sorte våde.

Gå tilbage op af trappen: side 351 / Træd ned i vandet: herunder

Du sænker dine fødder ned i vandet og finder bunden, mens vandet når til dit knæ. En lang
oversvømmet vej er foran dig. Mørket skjuler hvad end der ligger længere end 20 fod væk.
Der stopper dit blik.

...Du vader igennem den snævre mørke vandvej...
og ankommer til et kryds hvor vejen deler sig i fire:
Fra den fjerde vej hører du den blide lyd af rislende vand
Fra den tredje vej hører du en sørgende hulken.
Den anden vej er barrikaderet med tømmer.
Den første vej er gemt bag en stor dør.

Første vej: side 357 (låst / kræver dunkel nøgle)

Anden vej: side 353 (kræver 14 skade at åbne)

Tredje vej: gå til side 355 / Fjerde vej: gå til side 354

:Aflukkede Gange:

Du falder igennem hullet og lander hårdt i vand: -1hp.
Du befinder dig i en snæver gang med tykt råddent vand til knæet.
Både forude og bagude forsætter gangen ind i et blindende mørke:

Gå ligeud:

Du famler dig frem. Vandet bliver lavere for hvert skridt,
til du går på tørre sten: *gå til side 359*

Gå bagud:

Du famler dig frem, vader igennem vandet,
og finder en barrikaderet dør (*kræver 14 skade at åbne*) *gå til side 352*

:De Nedre Løb:

Du træder frem igennem vandet, som ikke længere er stillestående.
Du ser at vandet bevæger sig mod hvor du går,
og hører en rislende lyd af vand længere fremme....

(Hvis Nølger blev genfødt: åben side 355 øverst)
(Hvis Gavnraads Ritual blev udført: åben side 355 nederst)

Du forsætter og finder et stort hul i gulvet hvor vandet drypper
ned mellem sten og snavs. En sort blind afgrund af gangen
som mangler før den forsætter længere fremme.
Omtrent ti fods lang åbning: *Kast flugt 6 for at springe over*

Du falder ned: gå til side 353 / Eller formår: herunder

Du bevæger dig frem igennem slam og råd, mens du hører en forpint jammer.
En skikkelse nærmer sig langsomt forude i den klamme mørke gang.
Du ser en misformet hæsling med tre hoveder, seks arme og seks ben,
som græder og stønner, med en aflang maltrakteret krop
og en hud hvor svampe gror fra dens klamme blege lemmer: side 356

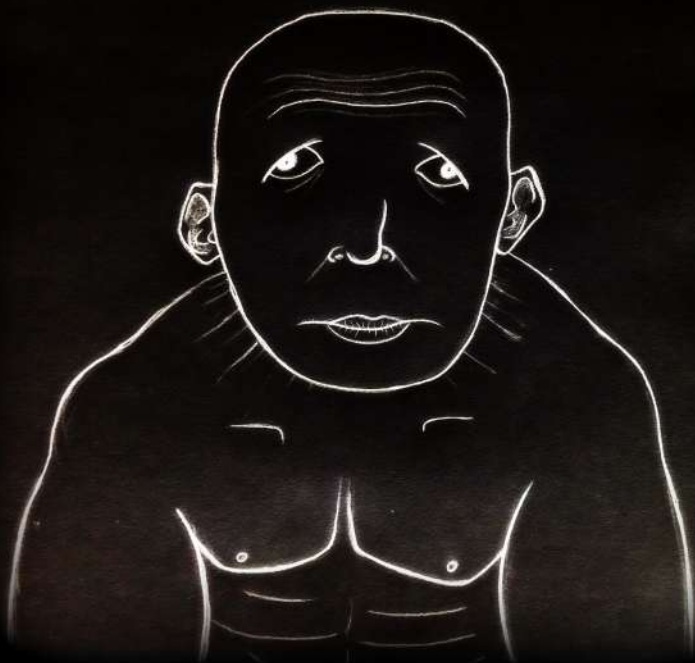
:Nolger Tilbagevendt:

En stor muskuløs skikkelse
træder frem af mørket forude.
Det er Nolger, genfødt, som nu
vil hjælpe dig som du har hjulpet ham.

Nolger taler uden at bevæge kæben:
"Jeg er ikke dum og grim!
Menneskene holdt mig for nar.
Det er her jeg hører til.
Men dette sted er ikke mere.
Hævnens time er god og nær."

Nolger: 77hp
Kampestens Hammer +22skade

Gå tilbage til side 354



:Gavnraads Hjælp:

"Så mødes vi igen min ven.
Vi skal nok klare det! Før vejen frem
og jeg skal gøre alt i min magt!"

Shamanen rister sine runer: fuld hp til alle

Gavnraad: 55hp / 11 magisk rustning
Kan give fuldt hp hvis han i kamp kan kaste 6

Gavnraads har også: Livsdræn: 9
At bruge når du ønsker det.

Gå tilbage til side 354



:Kamp mod Forbandet Hæsling:

60hp / 7magisk rustning / 1 flugt

- 1: Den ørler ud i vandet, hvor du står, og ætser dine fødder: -3hp til alle
- 2: Hæslingen udånder en giftig ånde ud i luften: +3sygdom
- 3: Hæslingen kravler mod (ugunst) braser ind i dig. Du tilsøles i slim: -7hp
- 4: Hæslingen spytter og kaster giftig ætsende slim alle vegne: -4hp til alle
- 5: Den strækker sine halse, bider (ugunst) med sine skæve tænder: -3hp
- 6: Hæslingen skyder stråler af ætsende ørl alle vegne: -7hp til alle

Nederlag: Du bliver overmandet af hæslingen som fortærer dit kød og næres af din krop: +3hp til hæslingen

Sejr: Hæslingen udånder og modtager sin ende med lettelse.
Dens rådnende krop går i opløsning i vandet. **Inventar:** Dunkel nøglen.

Forsæt frem: gå til side 368 / Gå tilbage: gå til side 352



:Forræders Fængsel

Du træder ind i et klamt kammer,
Lænker hænger, knogler flyder. Du ser en ene
Udmagret mand håbløst ankret til væggens hold.
Med kæder af sort stål om sine eftergivende håndled,
Øjne lukkede, ansigt fortabt. Fødder, en fods længde fra gulvet.

Fangens kæde: kræver 200 skade at bryde : Lykkedes: nederst

Fra fængslet fører tre veje væk:

Første vej: side 359 / Anden vej: side 352 / tredje vej: side 364

:Kauwid den Fængslede:

Jeg var iblandt de vagter som holdte skansen i vor mægtige forfædres by. Jeg mindes at mens vores håndværkere og folk festede glædeligt, da så vi øjne i mørket som stirrede på vores enhver

bevægelse. Vi stod fast med jern og vilje. Gik ud med fakler for at oplyse hulernes kroge. Men intet var at finde. Men nu står jeg her, med dette sorte hul i min hukommelse. Hvad end der er sket har det været over vor dødelige viljer. Vi må gå frem med rejst pande på den vej som vi ligger for os selv, ved alfaderens endelig vilje. Ligeså er jeg sikker på at vi vender hjem ingen længe! Lad mig takke dig af hele mit hjerte, og give dig den bedste gave min æt har i forråd.

Vil du hellere om jeg forbedrer dit våben eller viser dig nogle skjulte sejdoms runer?

+1skade / Kauwid: 1hp / -5skade

:Forræders Fængsel:

Du vågner op i et sort kammer af råd og knogler.
Kæder binder dine arme og ben. Du kan intet gøre.

Vent på at nogen kommer og hjælper dig
Kæder: kræver 200 skade at bryde

Brydes: side 357

Ingen hjælp findes: Du mister håbet og giver afkast på din indre flamme.
Men døden vil ikke have dig. Der hænger du, ude af i stand til at gå bort i fred.
Fordømt til en uendeligheds tortur af kvælende stilhed og plagende fortrydelse.

To andre fanger er også fængslet her.
Bryd deres kæder ligeledes

Gæmner: Gæmner tager sig til hovedet i smerte. "Det sidste jeg husker er min tilbage vandring fra Jølsø, efter et møde med Jarl Trond. Jeg fulgtes med mine brødre Løks og Ervir. Mere husker jeg ikke. Hvor i Mimers vrede er det du siger vi befinder os? Det kan ikke passe. Dette sted, disse sorte sten, har jeg aldrig set. Gæmner: 1hp / -5skade

Lalpo: "Det sidste som jeg husker er da Ervir, Gæmner og Løks drog til overfladen. Da fik vi besøg fra en smigrende rejsende som lovede os guld og grønne skove. Alt hvad vi havde attrå, ville han forærer for blot at kunne hvile hans ben i vor midte. Han var en høj mand med et bredt smil, dybe øjne og iført en tyk filtret kutte. Sammen festede vi og tømte vor lagrer ned i vor maver og det... Det er det sidste jeg husker. Lalpo: 1hp / -5skade

:Kælling Skjul:

Du træder ned i et rundt kammer, fuld af støvede krukker,
mens lysende ildfluer sværmer tågende omkring.
Tre hæslige jætte kællinger sidder og stirrer på dig,
mens de fniser og blottes deres rådne tænder.

En hulkende menneske mand er lænket fast til en søjle i midten.
Stykker af hans kød mangler. En kælling taler: "Velkommen til vores ydmyge bo.
Kan vi friste med lidt sød spise, som blot vil styrke og nærer dig, min kære?"

Hvor er vi? "Hvem kan sige det? Vi ved det ikke selv. De bedre kalder det Nifelhjem."

Afvis spise: "Hvis du senere har fortrudt, vil vi altid være her for dig." **Forlad:** side 357

Tag imod spise: Kællingerne giver dig en kurv med frugt og bagværk: +fuld hp
Så begynder de at skære i den lænkede mand, mens de tager mystiske stinkende
ingredienser fra krukkerne og blander dem i mandens sår. Sammen synger de
i kor og rister runer i hans blod: side 360



:Ufrivillig Forandring:

Du bliver offer for kællingernes vilje.
Hvis du har følgere: forsæt nederst / hvis ikke: kast

1/2: Røg fylder kammeret, du hoster og ser at du nu har taget mandens plads og er nu lænket til en sten, sort fra størknet blod og pinsler. Kællingerne fniser og ler mens de skærer dine indvolde ud og ligger dem i krukker. Sådan går din tid nu, holdt i live af kælling sejd og langsomt høstet for dine organer. Efter en grum evighed træder atter en mand ind i deres kammer, og da er det at du endelig kan hvile: du er død

3/4: Røg fylder kammeret. En ulidelig smerte i din side træder i kræft. Du falder sammen i pine. Men som røgen lægger sig, ser du at en tredje arm er vokset ud af din krop. Det er et lille, blegt og skrøbeligt legeme som du nu kan mærke mens du bevæger dine nye fingrer: halv skade fra alle angreb fra din tredje arm / side 365

5/6: Røg fylder kammeret. Din hud begynder at koge og boble. Den hærder sig til en hæslig sten agtig hård skal. Du kan svært se ud af dine forvoksede øjenlåg. Men i en vandpyt, kællingerne viser dig at du nu er et afskyeligt misfoster af et insekt menneske. Dit lod i livet bliver udvisket for dine øjne og erstattet af det at være en hæsling. Intet menneske vil ville se dig igen: +20rustning / side 365

Hvis man har følgere: Røg fylder kammeret, du smides rundt i en hvirvelvind af utænelige fornemmelser som bryder enhver sanselig oplevelse mulig i en krop. Som røgen lægger sig, ser du at din krop er blevet blandet sammen med dine følgere (*hvis du har nogen*). Alles hp ligges sammen til ét. Men angreb kan stadig udføres individuelt fra jeres arme som står ud alle vegne fra jeres store maltrakterede, sammenflettede krop. Intet normalt tøj kan passe til denne nye monstrøse krop. Intet menneske vil ej heller se jer i øjnene længere.

:Fængsel for de Uværdige:

Tag et nyt stykke papir og skriv følgende:
"Forbandede (**din karakters navn**)."

Skriv dine **våben** ned. Skriv dit **rustning** ned.
Skriv **følgere** ned.

Gem nu både dit **gamle** og dit **nye** karakter ark.

Tag **solurs arket** og skriv en note: (**din karakters navn**) er forbandet
og fængslet på side (**side tallet** på hvor du led nederlag)

Hvis du, i dit næste spil, med en **ny karakter** kan finde fængslet på side,
Inden **50 dage** er gået fra begyndelsen af det nye spil, så kan du nå at redde
den gamle karakter. Men hvis de **50 dage** er gået, så vil du finde den gamle karakter
som en sindsfattig og forbandet fjende at kæmpe mod.

Du er død : **indtil** det modsatte er bevist.



:Tusind Offer Trappen:

Du træder op af en
trappe af kranie trin,
to mure og et loft af
fordums menneskes skalde.

Forsæt nederst

(Hemmeligt)

*Hvis man ligger mønter i kraniernes øjne
Vil de vækkes til live: 1hp / +5skade hver
De vil tage skade i dit sted*

En skikkelse træder frem foroven
som blokerer din vej.
Iført en forkullet rustning,
bærende et stort skjold af et kranie med horn,
og en enorm kæbe knogle som våben: side 363

:Kamp mod Nifels Fede Vogter:
70hp / 22 rustning / 40 undvigelse / 17 flugt

- 1:** Stærke blå flammer indhyller dragekæben, hans våben: +9skade
- 2:** Vogteren spreder en dødbringende prut som ætser: +7sygdom til alle
- 3:** Vogteren tager til at spy ild ud over det hele: -9hp til alle
- 4:** Vogteren farer mod (*gunst*) og hamrer sit kæbevåben mod dig: -21hp
- 5:** Vogteren farer mod (*gunst x2*) og smadrer sit kæbevåben mod jer: -22hp
- 6:** Vogteren kalder. En stor orm slanger sig frem igennem tårnets gang: side 364

Nederlag: Du falder ved vogterens vold og vom. Du kastes i fængsel: **side 361**

Sejr: Vogterens fede vom sprættes åben og vælter ud med stinkende snask på trappen der ruller ned. Men når så også det fede kadaver er rullet ned, er trappen er fri til gennemgang: side 365 eller 362

Inventar: Dragekæbe (+17skade)
Kranieskjold (+40undvigelse)
Obsidian Hjelm (+22rustning)



:Kamp mod Helhjems Orm:

90hp / 7rustning / 7flugt

- 1:** Gode vætter fra deres skjul, vil at du sejrer. De sejder fra et gemmested: +7hp til alle
- 2:** Ormen spytter frem en stor klat syre ned over (ugunst) som brænder og ryger: -7hp
- 3:** Gode vætter vil at du sejrer. Dine våben lyser af magi: +3skade til alle / permanent
- 4:** Ormen gylper ud en ætsende bølge af syre som brænder alle: -9hp til alle
- 5:** Ormen slanger sig hastigt frem og maser (ugunst) med sin store krop: -16hp
- 6:** Ormen sluger (ugunst) hel. Hvis ikke ormen dør på din næste tur da vil du fordærves i ormens indre: -37hp per tur

Nederlag: Du sluges af ormen som fragter dig frem til fængslet: side 361

Sejr: Den store orm falder død om og drysser væk som aske: side 365 / eller side 357

Inventar: Ormetænder 80 styks / +14skade





:Synsbedragende Gange:

Du træder ind i et kryds af gange, som strækker sig fire blinde veje frem,
fra trappen som i midten fører ned

Første vej: Du går frem, ind i skyggen, og søles til i slim og slam fra et hul foroven.
Snegle klistrer sig til din hud: -9sygdom. *Forsæt: gå til side x*

Anden vej: Du går frem, ind i skyggen, og hører en hvisken tæt i dit øre.
Stemmen fortæller dig at du skal forsætte, komme nærmere, ikke stoppe.
Den siger det igen og igen uden ende. *Fortsæt: gå til side x*

Tredje vej: Du går frem, ind i skyggen, og hører musik fra dybere inde i mørket.
Fløjter der kvæder i hobevis og en stemme så hæsli: *gå til side 371*

Fjerde vej: Du går frem, ind i skyggen. Men din fod finder intet fæste.
Du falder og lander hårdt på et klistret stengulv: side 368

Trappen fra midten ned: *gå til side 362*

:Kamp mod Urgup den Seende:

90hp / 9 magisk rustning / al magisk skade / 55flugt

1: Urgup remser og lader magiske grønne flammer blusse op i sit blod: +7magisk rustning

2: Urgup galdrer og puster en kold vind over (*ugunst*). Du forsternes de næste 3 ture

3: Urgup galdrer og fremmaner en storm af mudder og skidt som tilsøler alle så de knap kan bevæge sig: -5skade næste tur

4: Urgup galdrer og fremmaner 2 kopier af sig selv: *kast 2 gange mere*

5: Urgup galdrer og fremmaner en kopi af (*ugunst*)
...som straks angriber (*ugunst*).

6: Urgup galdrer og river ud af alle tilstede hver 1vækst, som han æder og modtager selv

Nederlag: Du falder magtesløst mod gulvet, Urgup suger alle dine vækstpoint: *du er død*

Sejr: Urgup forsvinder i en støvsky mens han griner ondt

Korridor: gå til side 371.....

Korridor: gå til side 368.....



:Den Seende:

Skikkelsen taler: "Er Urgups aftale **fuldbragt**?"

Ej fuldbragt: side 367

Hvis aftalen med Urgup blev **fuldbragt**: herunder

Den kutteklædte taler:

"Det bryder mine forventninger at se dig nå så langt."
Han sænker hæften sin og viser sig at være Urgup selv.
Han giver dig styrke: **+fuld hp til alle**



Hvis du har brugt **Afkald** 9 gange:
Urgup løsriver dig fra det hinsides. Din krop vender tilbage.
Du gives også **+1** : nu kan du obskures på både **5** og **6**.

"Jeg lover dig min lille fine ven, at du ikke vil miste din krop igen. Hehehehe!
Og nu vil jeg lade dig passere, For at gøre hvad du skal.": **side 372**

:Slimede Årer:

Du passerer mørket og går ind i en tunnel
hvor store glas med gullig væske og syltede lig står omkring.
Krummede fingrer og forvredne ansigter, der skrider i tavshed,
stadig fra den dag de fik dødsstødet. Snegle kryber overalt,
efterlader slimspor over glasset. En stor slimet masse
findes i midten af kammeret. Tre veje fører fra dette kammer ud...

En smal gang: 367 / En trappe ned: 370 / En bred gang: 367

Slimmassen i kammerets midte:

*Du skuer den slimede masse.
Et ansigt viser sig ud af slimen
som rejser sig op som en klistret
søjle af fordærv. Ansigtet stirrer
intense på dig og kalder på hjælp.
Flere ansigter strækker sig ud af
slimmassen og kalder desperat
på hjælp. Gråd og klynk fylder
kammeret mens slimen sitrer:
Gå til side 369*

:Kamp mod De Forpinte:
40hp / tager kun skade ved ild

- 1:** Ætsende slim kryber op af (ugunsts) fødder og ben: **-1flugt / -1hp**
2: De forpinte kryber langsomt tættere på dig mens de væder og klistrer
3: Ansigterne skriger og hænderne kratter (ugunst) med sine klistrede negle: **-2hp**
4: Dens øjne blinker, tunger slikker, vrider sig i gråd og **kryber sig frem.**
5: Den spytter en klat mod (ugunst), som blændes af æter: **-3hp / -næste tur**
6: Slimsøjlen vælter ned over dig, indhyller dig i sit klister. Du kan ikke trække vejret eller bevæge dig: **9skade krævet for at løsrive sig: 3 forsøg...**
Fejlet: Du kvæles og bliver omdannet til dens masse som gror. Du gror fast som et hjælpeløst ansigt der lydløst kalder på hjælp: **du er død / al vækst overføres**

Nederlag: Slimmassens ansigter gumler dig i sig: **du er død / al vækst overføres**

Sejr: Slimen opløses og dør ud. På gulvet ligger nu fem nøgne spinkle mennesker, uden kræfter til at rejse sig. De trækker vejret vildt og kæmper håbløst for at stå, og ånder så ud og ligger livløse:
side 372



:Den Fejlede Slægt:

Du ser et stort malformet væsen med vækster groende alle vegne.
Et stort trist øje kigger på dig fra en halv pandeskal og to små øjne stirrende ud af maven.
Den mumler ivrig og kæmper med sin forbandede krops begrænsning men formår ikke
at ytrer et eneste ord du forstår. Den ved det godt, og fælder en tårer.

Hvis man har lvl 7 eller højere i en runestav:

Den malformede kæmpe knækker en del af sig selv af og giver til dig.
En stav af dens forbandede krop med snoende vækster, svulster og brusk.
Den kigger på dig med bønfoldende, desperate øjne.

(Malform Stav: enhver sejd du kaster, kastes endnu en gang)

Trappe op: side 368 / Korridor: side 359

(Hvis du har noten: **Jarl Vilirs Hævn**
åben side 372 nederst)



:Jætte Skjalden Spim:

Du passerer igennem mørket og når frem til et aflangt kammer
hvor en lille grim jætte sidder og svæver midt i kammeret,
med en mærkelig krop som vrider sig og gror som snegle.
Den har 6 arme og en fløjte mellem sine lange tynde fingrer
og gør et svimlende kvad. Et magisk skjold beskytter jætten og døren frem:
7 skjald point kræves for at bryde denne sejd

Hvis du har noten: Jokke lever side 373

Fejlet eller intet gøres:

Jættens sejd overmander (ugunst).
Du svimler og tåger ved det betagende kvad.
Den tunge ånd som fylder kammeret er over dig.
Dit kød smelter og dine lemmer falder fra hinanden: -15hp /
gå tilbage til side 367 / eller prøv igen



Lykkedes:

Din musikalske kløgt og overlegne toner
sprækker jættens kvad op. Den tunge ånd som jætten
havde frembragt med dens sejd vender sig i stedet mod den selv.
Jætteskjaldens kød smelter mens hans lemmer ædes op af det usete.
Forsæt frem: side 372

:Xromonex - Den Galdrende:

Du træder ind i en stor sal, hvor tre døre fører væk. Forenden er en bred trappe som fører op. Brede søjler bærer loftet midt i rummet. Ild antændes i kar langs murene. En rædsom øjenløs kæmpe med 4 munde, viser sig. Ned af trappen kravler endnu en kæmpe, med 6 lysende øjne, et gab så stor som du selv og lange klamme fingrer: Den øjenløse galdrer taler:

*"Jeg er Den Øjenløse Galdrer,
Jeg er udsending fra Muspelhjem. Repræsentative
for den umættelige forbandelse som stammer
fra vor hinsides. Ligegodt hvilken modstand
I folk kan gøre er det spildt.
Mange er vi som ulmer og sejder ondskaben frem.
Odgafr den Grumme, Eiselnur den Usande,
Rilnir den Endeløse, Rantask den Skjulte,
Nolger den Glemte...*

.....

*...Jostir den Seende, Ryfmur den Gamle,
Welm den Udøde, Rylvor den Giftige,
Olavur den Listige....*

.....

Og Jeg! vil nu gøre min pligt." side 374



:Jokkes Bodsvandring:

En skikkelse træder ud af mørket
og oplyser kammeret med et magisk kvad.
Det er skjalden Jokke. Jætten Spim brænder
op, i flammer som danser fra Jokkes fløjte.
Jætten er ikke mere og vej frem er åben.
Jokke taler med hans pivende stemme:

"Jeg beklager at jeg stjal fra dig,
og at jeg stjal fra alle andre. Ja, jeg har ikke
levet noget et ideelt liv, men tillad mig
at betale dig tilbage på en måde der betyder
noget. At blive din følger
i denne sidste skæbnens time."

Jokke: 33hp / Gamle Fløjte: +11skade
(lammer når 6 kastes)

Forsæt sammen med Jokke til side 372



:Vilirs Søde Hævn:

En høj skikkelse, en fyr med et langt skæg
og økse træder frem fra skyggen.

"Dig kender jeg! En sand gude gave
i denne mørke stund.
Lad os hvæsse vore klinger
en sidste gang, og gå
vor undergang i møde.
Jeg er Vilir! Ved Odins Skæg!
Mig skal de ikke tage sovende!
Her er stadig friske sind som går
til døds gilde med smil på læben
og rolige hjerter!
Lad os vise dem
hvad vi er lavet af!
Aserne er med os!

Vilir: 45hp / 12 rustning
angriber to gange hver tur
Jern Økse: +8 skade

Forsæt sammen med
Vilir til side 372



:Kamp mod Xromonex og Ligæderen:

Galdrerer: 90hp / 7 magisk rustning / al magisk skade : Ligæder: 60hp / flugt 99

- 1:** Ligæderen stiller sig imellem dig og galdrerer, vil tage skaden i hans sted
- 1:** Galdrerer rister en glødende rune i luften. Ligæderen vokser: +30hp

- 2:** Xromonex bringer frem 11 små snavsmænd som farer mod (ugunst): 1hp / -3skade hver
- 2:** Galdrerer skriger. Dit hoved ryster så du ikke kan se: -5skade næste tur

- 3:** Ligæderen gylper knogler op. 3 Skeletterne rejser dig: 3hp / +3skade
- 3:** Galdrerer udånder en røg som forgifter jer alle: -3hp / gives til galdrerer

- 4:** Ligæderen hamrer sin store hårde hånd ned over (ugunst) -20hp
- 4:** Galdrerer spyer hede stikflammer mod (ugunst): -20hp

- 5:** Ligæderen udvælger (ugunst) og skyder lyn fra sine lysende øjne: -25hp
- 5:** 3 ånder fremmanes (9hp). De vil have (ugunst) og flænses din sjæl op: -33hp hver tur

- 6:** Ligæderen rækker efter (ugunst) og sluger dig hel: -30hp / +10hp til ligæderen
- 6:** Galdrerer påkalder en rædsom skygge som kvæler dig i afgrunds mørke: -33hp til alle

Nederlag: Livet forlader din krop,
mens din sjæl bliver indfanget
af Galdrerer som stamper dig ned
i sin pibe sammen med utallige andre
hulkende sjæle. Han blusser og fylder
rummet med jeres svindende essens:
du er død

Sejr: Galdrerer eksploderer
og sjæle flyver alle vegne.
Flygter fra det fængsel
som han var.
Med både Ligæderen
og Galdrerer døde,
er dunkel tårnets spir,
det tredje plan,
frit tilgængeligt
for din færd.
*Op af trappen:
gå til **side 375***

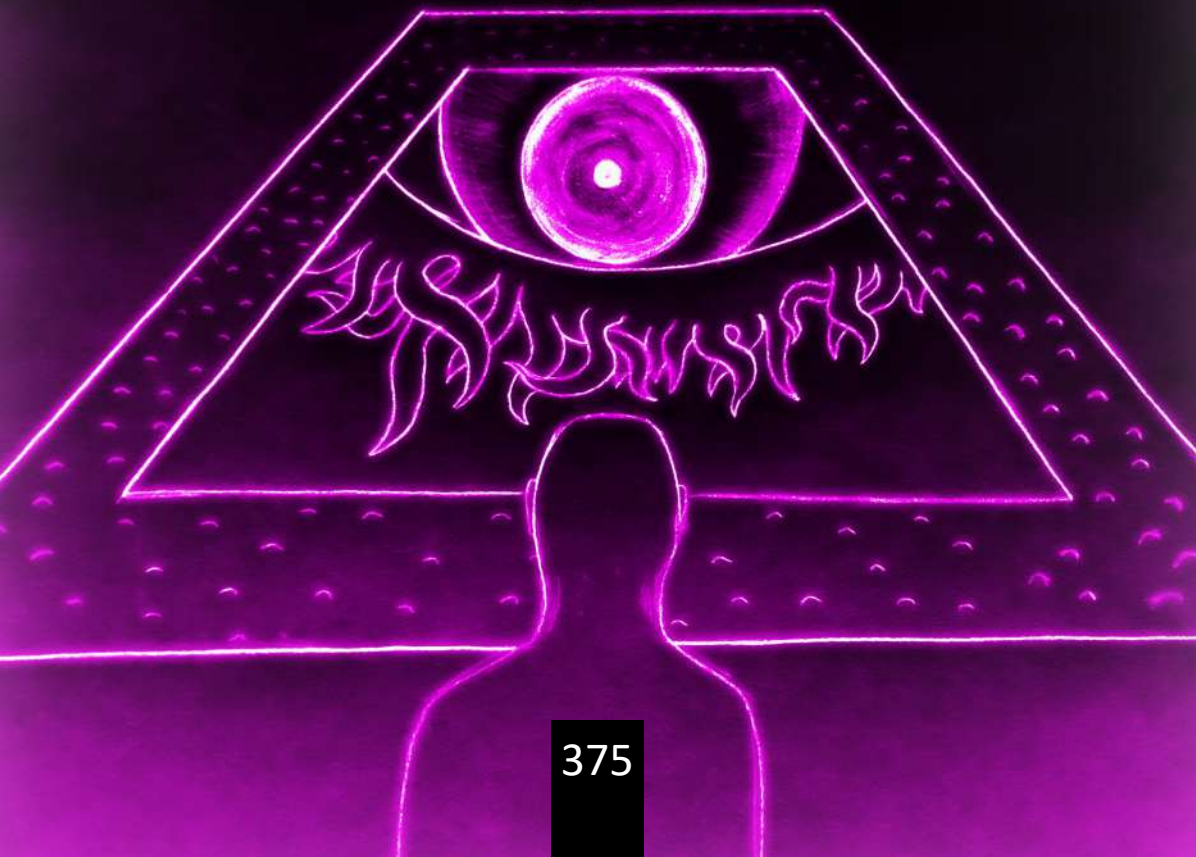
:Portalen Til Det Ydre:

Du går op af den brede trappe af sten og træder ind i et stort mørkt kammer.
I midten af kammeret står **en lilla portal** og flimrer, i en ramme af sort firkantet sten.
Igennem portalen ser du det store øje. Et hav af slanger gror fra øjet. **Den kikker på dig.**

*Hvis man har noten: **Nulms ord** givet: side 376*

*Hvis man har noten: **Vølven er fængslet**: side 377*

Gå igennem portalen: side 381



:Nulm's Ord:

"Aaaarrgrghh! Nej nej nej nej. [Undskyld](#). Jamen det er jo dig!
Så mødes vi igen. Jeg troede du var en anden. Nånånnånnå.
Her er jeg så. Tada! Værsgo": [fuld hp](#) / [+33vækst](#)

"Og nu... og nu skylder du så mig hvad var det nu nå jo. [Et kys!](#)"

Oldingen Nulm kaster sig i armene på dig og kysser dig med hans gamle rynkede tørrede
sprækkede læber. "Det var godt vi havde den aftale! Det var den aftale vi havde, [ikke sandt?](#)"
Gå tilbage til side 375



:Vølvens Endeligt:

En lille mager kvinde i en slidt kåbe er lænket til muren: kast

1/3: Hun rejser sig med lynende øjne: gå til kamp.

4/6: forsæt herunder.

Vølven reddes: Du træder ind i kammeret og ser, til den store overraskelse, Vølven din gamle lærerinde. Hun genkender dig og lyser op af lettelse og glæde.

Da styrker hun din trætte krop med hendes gode sejd: +50% vækst. Vølven forsvinder nu som dug fra solen. Du efterlades ene tilbage i forundring om hvad der er hændt: Gå tilbage til side 375

:Kamp mod Den Gamle Vølv:

45hp / 9 magisk rustning / angriber to gange per tur

1: Vølven lader sin indre styrke blusse op: +fuld hp

2: Vølven forvandler (ugunst) til sten indtil kampen er ovre: paralyseret

3: Vølven påkalder et magisk skjold som indhyller hende: +7 magisk rustning

4: Vølven blusser frem en ring af ild omkring hende: -27hp hvis man nærmes

5: Vølven svinger sin stav og påkalder flammer over (ugunst) -16hp

6: Vølven ser på (ugunst) Du forstenes på stedet: paralyseret i 3 ture.

Nederlag: Du falder. Vølven sukker: du er død

Sejr: Vølven blæser væk som dug i solen.

Inventar: Vølvens Stav (tillader to sejder at blive brugt på en tur)

Du forlader fængslet: side 375



:Den Ydre Konges Indtog:

Du fornemmer en tilstedeværelse
som bryder dine rammer
for menneskelig forståelse.
En titan rumsterer under dig.
Noget overjordisk som ånder sig og vrider.
Du er blot på størrelse med et sandkorn.
Du kan se den så tydeligt,
på trods at dine øjne intet ser.
Du mærker dens opmærksomhed,
lande på dig med en ubegribelig vægt.
Uegnet for dit væren.
Den holder sin bevægelse inde
og betragter dig ligeledes.
Rungende igennem tomheden,
forstår du dens ordløse tanker:

Indgå i en pagt: side 382
eller modstå: side 383

:Den Ydre Konges Pagt:

Du samles på ny og svæver løst i tomheden
foran den overjordiske masse. Et stort øje, som en sol af kød
og voksende lemmer der stirrer på dig, og uendelige umættelige
munde som åbner sig for at tale: *"Overgiv dig til mig, og bliv dødens vasal.
Giv afkald til dine lænker. Dræb alle mennesker og bring min indflydelse til alle verdens hjørner.
Hvad siger du?"*

Afslå: En døvende luft breder sig, mens øjet nærmer sig: gå til side 384

Accepter: Afgrundens skygger indhyller dig og genføder dig på ny. Kaossets essens erstatter dit væsen. Du mister din velsignelse som du fik i starten af spillet.

Kast for at modtage en forbandelse i stedet:

- 1: Livsdræner:** 1/4 af skaden, som du gør, overføres til helbred for dig.
- 2: Spejlbillede:** Du kan formerer dig selv ved at opgive hp, skabe nyt liv fra blod.
- 3: Masochist:** 1/4 af det hp du mister, får du som +skade, permanent i armkraft.
- 4: Ligæder:** Du får +1vækst for hvert lig du æder, men ingen vækst om natten.
- 5: Blodørn:** Du får den psykiske evne til at udføre blodørn, på enhver fjende hvis du formår at kaste 2 seksere. De dør ikke, men aldrig kan de bevæge sig igen.
- 6: Maniker:** Du får dobbelt hp og skade om natten. Men må lide halvt hp og skade om dagen. Ej kan du heller sove og vokse din vækst større. Du er nu låst.

Du skydes igennem en portal, og bliver spyttet ud
hvor kongen vil det: *gå til side 385*

:Kamp mod Den Ydre Konge:

333hp / magisk skade

Øjet viser sig som en enerådig sol af lemmer. Kongen af det ydre: kast

1/2: Du befinder dig pludseligt i Ginnungagaps ydre, mens øjet svæver som en planet foran dig. Brændende stjerner flyver rundt i tomheden: *vælg et tal mellem 1 og 6 / kast:*

Du kaster ikke hvad du valgte: Brændende stjerner farer om dig som ildregn.

Du kaster hvad du valgte: En brændende stjerne flyver mod dig, rammer dig og går i tusind stykker: -50hp

3/4: Kaossets øje suger til sig lyset fra de mange brændende stjerne, og skyder en blændende stråle mod (*ugunst*), der rammer dig som en kampesten mod en myre: -55hp

5: Himlens stjerner passerer forbi jer som en uendelig storm. En frossen måne svæver lige over dig og skyder pile af isnende syre regn ned over jer fra fremmede verdners himle: -60hp til alle

6: Kaosset øje åbner sig op som et sort hul af en stor mund, der suger alle og alting ind med en sulten malstrøms styrke. Inde i det sorte hul bliver du udsat for et tryk der presser din krop fra hinanden, så dine lemmer smuldre væk som støv: -70hp til alle

Nederlag 1: Døende falder du ud af bevidsthed, for dig en ukendt tid. Dit liv passerer dig revy. Hvor du i dine drømme ser din rejse, og de folk du mødte på vejen. venner som fjender. I din tåge ser du en ild, som puster til dig. Hver gang det forlader dig dør du. Igen bliver du født. Du ser solen højt over dig og dybt nede inde i dig. En lysende og gylden skikkelse står foran dig og rækker dig sin blide hånd: *fuldt liv til alle / tilbage til kamp*

Nederlag 2: Du tilintetgøres af den ydre konges magt. Alt er spildt: du er død

Sejr: Øjet eksploderer, transformerer. Det her er kongens endelige form:
Gå til side 384



:Kamp mod Kongens Endelige Form:

999hp

- 1:** Kongen ler hånligt. Det runger fra den virkelige verden og igennem den falske: -9hp til alle.
- 2:** I den virkelige verden. Din pung flyver op af lommen og betaler til kongen: -500kr.
- 3:** Kongen får dig til at indse at han har ædt din tid.
- 4:** Kongen kaster blikket mod (ugunst) og udvisker et stykke af din rustning.
- 5:** Kongen tager (ugunst) og æder dine kundskaber: +100hp for hver.
- 6:** Kongen ser på (ugunst) og udvisker dit våben fra eksistens.

Nederlag: Du uskadeliggøres og pilles fra hinanden foran dine lys vågne øjne: du er død

Sejr: Alt bliver stille. Hele verden holder vejret: gå til side 385

Kongen nikker.
Han takker dig for at spille hans spil.
Imens i Dunkelmarken: Forbandelsens kerne dør ud.
Nålbjerg, Gærbæk, Jølsø, Rimhøj, Lindeby og Ødengård
Bygger hver især sig selv op på ny i ro og mag.

Selv kan du endelig slappe af
Velvidende at

du vandt spillet.



Du svæver rundt i tomheden. Kvalt af ginnungagap.
Din selvofrelse er fuldendt og har ændret meget.
Men mon ikke, at selv nu, der venter endnu et eventyr.



:Fra Ginnungagaps Ydre:

Tre skaldede væsner med store sorte øjne træder ned.
De taler til dig på et fremmedsprog som du ikke kender.
Men pludseligt forstår du ordene selvom lydene forbliver fremmede.

Se hvor grim han er." Væsnerne griner
mens de tager (ugunst) og propper dig i al verdens maskiner
som ændrer dig: +30vækst / +3rustning

Gå tilbage til side 301

:Audhulma:

Du vågner op i et mørkt landskab, bjerge af aske, hvor skoldhede
floder raser, damper og fylder luften med en levende,
hviskende tåge, som ånder dig i øret og klamrer sig til dine ankler.
Elleve stejle floder snor sig omkring og tre store rødder tårner sig
omkring en åbning, hvorfra en søjle port af krystallklart lys skinner.

En enorm blå tyr ligger ved åbningens skær, og pruster tunge åndedræt som fryser i luften.
Tyren vågner og trasker imod dig med sine gigantiske horn, solide hove og øjne sorte som
Helhjems lod. Tyren ånder på dig sit overjordiske prust, giver dig sin velsignelse fra
Audhulma, det gamle dyr: fuldt hp / +100vækst

Da forsvinder den ned i en af de elleve rasende boblende floder.
Passagen mod lyset står åbent for dig. Funklende stråler skinner.

Vend om: side 306 / eller forsæt: herunder

Du vandrer igennem lysets slør, med håb og hjerte for nye eventyr, på nye
græsgange Tænk på de mén og besvær du har udstået på din rejse.
Hvilke venner og fjender du har mødt. Du føler stolthed over hvilken stand du har støbt
din jordlige krop, tilfredshed over hvilket dristige sind, der er dig givet.
Denne lysets portal ved verdens ende, giver dig nu et valg.

Rejs til hvor du nyter: side 319
Eller rejs mod andre verdener: forsættes...

:Lindebys Kvæltag:

Med synsbedraget nede. Havde de intet længere noget valg.
Lindeby fjernes. Trukket ud landskabet af en tåge så tyk.

Der hvor byen før lod er nu blot et hul i jorden. Et sted derude,
iblandt skyerne, varer Jarl Kolbeins glade fester glædeligt videre.

Også du vakler rundt et sted derude nu, for altid at vakle.
Endnu en sjæl slugt af det hinsides: du er død

:Kamp mod De Kristne:

3 munke / 17hp hver : 2 vagter / 21 hp hver / 6 rustning

- 1: Munkene messer i kor mens lys bølger sig over dem: +9hp til alle dem og alle jer.
- 2: Munkene folder deres hænder, lukker deres øjne, beder: +3skade til kossakerne
- 3: Den forreste munk træder frem og råber: "Hvorfor må det være således?"
- 4: Munken taler: "Sandeligt er det sagt at dette land er fortabt"
- 5: Den ene kossak kaster sit spyd mod (*ugunst*). Spyddet åbner op dit bryst: -9hp
- 6: Kossakerne farer mod (*ugunst*), spidder dig med deres spydspidser to: -11hp pr spyd

Nederlag: Du falder på valen. De kristne beder for at du nådigt bliver dømt: du er død

Sejr: De kristne ligger nu alle døde for dine fødder. Gå din vej: side 80



:Valens Tørst:

På denne treogtredivte dag kræver guderne blod.

Hvis en by har mindre end -3 respekt til Nålbjerg, vil de nu drage i krig mod dig.

Hvis en by har mere end +9 respekt, vil de hjælpe dig i denne krig.

Fællespil: Tag billeder og udskriv de sider med krigere som vil hjælpe dig, og giv til spillerne. Så bruges de ligesom følgere, men kun for denne store kamp.

Bestikkelse: betal 100 guld og kast: **4/6: +1respekt**

Gærbæks Mænd: side 134

Torben den Barske: side 128

Jarl Raffé: side 127

Jølsøs Krigere: side 149

Øksebrødre Vidi og Jos: side 160

Jarl Agsir: side 156

Rimhøjs Bersærkere: side 172

Vømhøf Den Kolde: side 190

Jarl Vilir: side 176

Lindebys Mænd: side 245

De Tavse Krigere: side 246

Jarl Koldben: side 247

:Pagten Æres:

På denne syvoghalvfjerdsende dag skal pagten bringes til livs.
Den ydre konges tjenere lystre deres mesters kald.
Kongens indtog er snart, og de modstridige skal bukkes.
Urgup, Odgafr og Liritas forfølger dig: flugt 6

De vil forfølge dig uden ende. Kast for flugt hver nat,
hvis du ønsker det, eller gå i kamp mod ondskaben.

En stor kamp mellem dig og kongens 3 tjenere vil nu finde sted.
Tag et billede og udskriv disse tre sider for at kæmpe uden at bladre.

Odgafr: side 280 / Liritas: side 238 / Urgup: side 96

:Sejr eller hvis de er allerede døde:

Du modtager et syn fra det ydre Ginnungagap.
En rasende ondskab er på vej. Du har 34 dage.
Gå tilbage til den side hvorfra du kom.



:For Runekyndige:

Vend tilbage til denne side for
at lære de runer som du finder i verden.

Sod Mærket Runesten: Side 84

Disse runer er en hilsen fra gamle kong Agantyr.
Stenen ebber med hans efterladte styrke: +3vækst / +1skade

Grotte i Havets Overflade: Side 94

Disse runer er en lænke til den døde kæmpe som sidder der og afsoner hans dom.
Kræver "magtbærer: 9" for at bryde denne lænke.

Rimhøj Port: Side 170 og 190

Denne by er beskyttet af et skjold. Hvis du har 2 eller over i indsigt,
kan du åbne et kortvarigt hul i skjoldet og forsætte til side 173.

Runesten i Vildmark: Side 289

Runerne skriver: Offer din vækst og få til gengæld styrke i arm.
Igennem valfaderen er det muligt. Giv ham dit blod, ved den
hvæssede malms vilje, og træd i hans spor."

(For hvert vækst point du nu ofrer, får du +1 permanent skade.
Men for hvert vækst point du nu giver, mister du også 2hp."

Porten i dybet: Side 318

Porten af bronze åbner sig langsomt, mens tykke skyer af damp fosser ud.
Et hedt osende hul af svovl og aske, hvor en trappe af sort vulkansk sten
fører ned langs floder af rødglødende lava. Iblandt halv smeltede små
tomme huse som findes omkring, skåret ud af klippens sten, går den
sorte trappe ned og mødes med et lille rundt hus i bunden af grotten
tættest ved de vulkanske masser. Lyden af en smeds regulære jern slag
giver genlyd igennem denne døde underjordiske by: *gå til side 319*

Håbsforladt Tempel: side 343

Disse er smed-mesterens egne runer. **Hvis man stadig er menneske:**
De anerkender din menneskelighed og beroliger mesterens vogtende ånd.
Gå til side 345 for at møde din nye følger.

:Vølvens Segl Brydes:

Et ædende ildhav har slugt Rimhøj. Ond latter, dansende skygger
og slikkende flammer er overalt: kast for flugt for at undslippe ild døden.

- 1: Du bliver fanget i en aflukket labyrint af brændende træ: gå til ild død
- 2/4: Med besvær og varige mén af faldende tagstykker, formår du at undslippe: -3hp
- 5/6: Imellem kollapsende huse og kvælende brand røg undslipper du: +1sygdom

Du når frem til Rimhøjs brændende port og har kun et øjeblik chance: kast for flugt

- 1/4: Lange sorte fingrer har fat i dine ben. Du trækkes ind i ildhavets flammer: gå til ild død
- 5: Flammer slikker op af dig mens du kravler over porten høj: -9hp. Men det lykkedes.
- 6: Du kravler over den sodne port og når i sikkerhed. Rimhøjs sorte røg søjle fylder himlen.

Ild død: Dit kød brænder op i dit magtesløse bur af Rimhøjs sorte rester: du er død

Du undslipper: med huden farvet af sod og trækuls splinter op under dine negle står du
nu på enten den sydlige bjergside: side 47 / eller den nordlige bjergside: side 192

:Runestave:

Alle stave kræver, til at starte med, en 6'er kastet for at benyttes.

For hver gang den bliver brugt vil kriteriet blive 1 mindre og effekten få +1. *Åben side 395 for hver gang du runder (10, 20, 30, osv.) point i runestave samlet: kast 2 gange herunder*

2: Brændende Lys: Et lille lys vil blusse op fra din hånd. Dette lys kan både skade og gavne, men varer ganske kort. Giver 1værn for venner, og 1skade for fjender

3: Stilstand: Stands bevægelsen af luft og liv. For hvert point i denne runestav kan du begrænse fjenders skade med 1.

4: Intetganger: Pust liv ind i det ulevende, ved at ofre dine egne hp kan du sætte dem i en skabning som vil skade dine fjender og tage skade i dit sted. For hvert level vil den få +1hp og +1skade mere end du ofrer.

5: Tankemagt: Tag kontrol over andres handlinger ved at kaste det antal hp som dit mål har eller over. For hvert kast der lykkedes vil du få +1 til dit kast og dermed forøge din rækkevidde. Benyt en d20. Det overskydende antal du slår over deres hp vil bedømme hvor mange ture du har magten over vedkommende.

6: Lynekstase: Forøger hastigheden mellem verdens byggesten. Får is til at tø og luft til at brænde. Det vil lykkedes lige godt hvad du kaster. For hvert point i denne stave kan du give andre +1skade for en stund, + de øjne som du har kastet.

7: Åndemaners Kald: Bliv hørt i det hinsides og inviter en ånd frem til at gøre din vilje. Åben side 495 for at frembringe en ånd. Ånder kan som regel ikke ses, men mærkes tydeligt at dem som kan lytte. Afbrænding af urter giver +1 til dit kast og beskytter dig mod de onde, mens det tiltrækker de gode.

8: Runeskjold: Fremkald et magisk skjold ud af det blå. For hvert point du har kan du tage den skade du får og smide det tilbage mod fjenden. Dette lykkedes lige godt hvad du kaster, men hvad du kaster vil blive lagt oveni effekten.

9: Ørnelod: Tag til vejrs, undgå jordens kvaler og flyv afsted. For hvert point i denne stave får du +1 undvigelse for en tur.

10: Blodform: Giv afkald på vækst point og skab guldmønter fra dit blod eller omvendt. Kan ikke opgraderes.

11: Livsdræner: Tag fjendens hp og gør det til dine egne. 2hp kan også gøres til 1 vækst.

12: Magtbærer: Hvis du finder et foretaget kast, uværdigt. Kan du bruge denne sejd for at tage kastet om. Lige godt hvilket og hvems kast det er. Men kun én gang for hver tur.

:Åndemaners Kald:

Kast for at frembringe en ånd. (*Brændes urter af, tilføj da +1 til kastet*)

- 1: Tunge fodtrin kan høres i cirkler omkring jer. Alle bliver svimle og kaster op: -1hp
- 2: Omgivelserne omkring dig smelter, mens alt bliver rødt som blod: kast igen
- 3: En tilstedeværelse træder nærmere i det hinsides og rækker mod dig: kast igen
- 4: Lyset omkring jer drejer rundt, mens fjern latter runger igennem luften: kast igen
- 5: Et tryk ligger sig over jeres øjne og alt forsvinder døvt hen for en stund: kast igen
- 6: Jeres åndedræt fryser og I bliver kolde. Alt omkring jer fryser til is: kast igen

1: Ånden kræver et offer af 1 hp. Ofres: Blodet tager form og bliver til en jordlig krop for ånden. En lille grim ting bliver den. Med horn som en ged og øjne som slanger. Gullig forkullet flækket hud og små tænder som nåle. Den taler: "Jeg sulter efter menneskekød!" Dæmonen løber hastigt mod den nærmeste landsby. (Smeden i den landsby er nu død.)

2: Ånden cirkler rundt i området som et blad i vinden og forsvinder igen.

3: Det flyder fra din næse med blod som danner et lille menneske (1hp).

4: Ånden kravler ind i munden på (ugunst). +10skade i armkraft / -3 vækst hver dag

5: Stilheden er øredøvende: åben side 393

6: En portal åbner sig: kast igen

1/3: side 396 nederst 4/6: side 394

:Yetiernes Ankomst:

Tre behårede væsner med meget høje pande træder ud af portalen og fniser.

"Se den der. Føj hvor er den grim. Giv os noget og drikke eller vi skrider!"

Ingen berusende gave gives:

"snyd!" Yetierne går deres vej og forsvinder ud af dimensionen.

En berusende gave gives: "Fedt nok. Fortæl os om livet i denne dimension.

Snydt, vi er ligeglade. Lad os finde noget at slå ihjel." Yetierne følger dig nu.

Dornir: 50hp / Telepatisk stråle: +9skade

Sarnir: 70hp / Telepatisk stråle: +9skade

Skrulnir: 40hp / Telepatisk stråle: 9skade



:Klaranus den pinte:

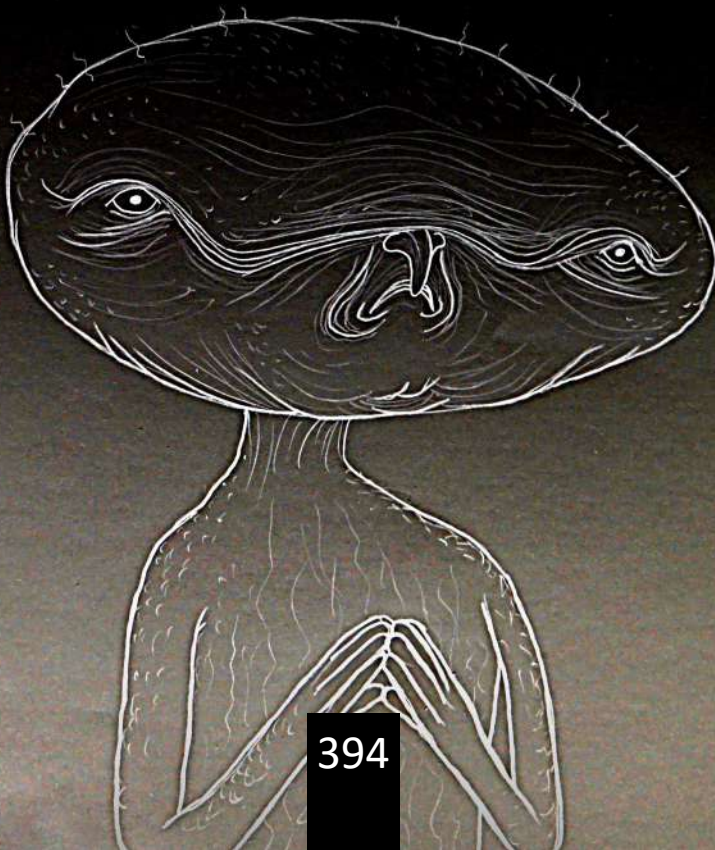
Du mærker et gys i din rygrad, og dine hår rejser sig,
mens et hæsligt væsen træder ud af ingenting.
Med et stort og sidevejs aflangt rynket hoved og en lille spids næse, taler den:

"Hil og sæl min fine ven! Jeg er Klaranus. Klaranus den pinte kaldes jeg.
Mennesker og andre undervæsner kalder mig for udødelig.
Men sult er noget vi deler. Lad os indgå i en pagt, hvis det dig behager?"

"Jeg vil følge dig, og tage ubetydelig skade. Men giv mig et af dine hp
for mig at næres på, når at du angriber noget. Så skal jeg sørge for
at effekten af dit angreb bliver to fold så godt."

Afvis: "Svage nedrige menneske!" Klaranus æder 30 af dine hp og forsvinder
Indgå i en pagt: Din skæbne er nu omskrevet og evigt forbundet med den pintes.

Klaranus den pinte: ∞hp / fordobler dit angreb imod betaling af 1 hp



:En Slidsom Byrde:

Når du opnår 10 point i en runestav; vend hertil for at blive forandret.

Lvl 10: Du fornemmer runernes skjulte viden.
Din hud er tør og flækker i flager: Det første sygdoms felt fjernes.

Lvl 20: Du ser ind i runernes skjulte viden
og hører vætterne tale til dig i det hinsides: + rune kyndighed uden kundskab.

Lvl 30: Du får en åbenbaring om den skjulte viden,
mens du hoster så lungerne piber: Det andet sygdoms felt fjernes.

Lvl 40: Du føler dig oplyst og bebyrdet
og kan ikke længere løfte tunge ting som sværd og rustning.

Lvl 50: Du mærker vætternes frie færd gennem dit sind.
Dine negle falder af en for en: Det tredje sygdoms felt fjernes.

Lvl 60: Du ser klart i det skjulte. Men din krop er gammel
og kan ikke bære sig uden en vandrers stav.

Lvl 70: Du vågner op fra forfærdelige mareridt.
Din stemme føles hæs og støvet, og din hud er som aske: *kast forneden*
.....

1/2: Du opdager at din krop er blevet en smule gennemsigtig:
For hver level herfra vil du få: +1 magisk rustning

3/4: Dit sind er tomt og stille, og dine fødder svæver let over jorden.
Ved lvl 100 vil du kun kunne angribes med afstands angreb.

5: Din krop falder langsomt sammen: +1sygdom for hvert lvl herfra.

6: Din krop splitter sig selv over i to ved en smertelig adskillelse.
Du halveres og har nu halvdelen i to nye karakterer
af halv højde og halvt alting.



:Kamp mod Sumpens Kæmpe:

70hp / magisk skade / 7 magisk rustning / 3 flugt

- 1: Tudsens kvækker og dykker ned i sumpen: +11hp
- 2: Kæmpen hypnotiserer (ugunst), som angriber (ugunst).
- 3: Tudsens sprøjter sump snavs ud over alle: +3sygdom
- 4: Tudsens hamrer sin enorme hånd ned over (ugunst): -22hp
- 5: Den påkalder sin æt. Endnu en kæmpe tudse dukker op.
- 6: Tudsens kvækker, skyder mod (ugunst) en stråle af brændende lys: -33hp

Nederlag: Tudsens skyder sin tunge mod dig og sluger dig på et øjeblik: +1hp / du er død

Sejr: Kæmpe tudsen kvækker en sidste gang og flader slapt ud. En ækel stank opstår. 30 Tudsekød (+5hp) / 10 tudseskind (+4værn)
Gå tilbage til side 265

:Troldsneglen Nalle:

45hp / 7 magisk rustning

Ud af portalen træder en stor snegl i en kåbe.

Hvis man har 55 eller over i en sejd: Nalle tilbyder at blive din følger.

Nalle er langsom: Du har to ture for hver gang han har en enkelt.

- 1: Troldsneglen trækker en bølget klinge og stikker (ugunst) dybt i maven: -9hp
- 2: Troldsneglen sejder (ugunst) og stjæler 3 vækst fra dig som nu bliver hans.
- 3: Troldsneglen skyder en søjle af magisk slim mod (ugunst). Plask! Det brænder i dine øjne: -4hp
- 4: Troldsneglen vækker det slim han har efterladt overalt: +4flugt / -3hp til alle overført til Nalle.
- 5: Troldsneglen smasker dunkle runer mod (ugunst). Kast to gange. Antal øjne er hp stjålet.
- 6: Troldsneglen sejder (ugunst) og stjæler 7 vækst fra dig som nu bliver hans.

Nederlag: Troldsneglen Nalle svøber dig i sit slim og slæber dig med igennem portalen: fortsættes...

Sejr: Troldsnegen Nalle ætser væk. Klam indmad fosser ud.

Inventar:

Klistret hørkåbe (+7værn)

Sneglhut: +7magisk rustning

Sneglstav: standser den slidsomme byrde.

Bølgesværd: +8skade

Gå tilbage til den side hvorfra du kom.



:Dugfald Den Glemte:

Det store skelet vågner op. Rejser sig op på sine knogle ben og børster støvet af sig. Den forsøger at tale, men forgæves.

Disse knogler er ikke i stand til alt som man kan i livet. Men kæmpen bøjer sig for dig og viser sin taknemmelighed.

Kæmpen vil nu følge dig. Den ridser sin knoglefinger i den algebefængte klippevæg og skriver sit navn: Dugfald.

Den døde kæmpe - Dugfald, er nu din følger:
77hp / kan kun helbrede med "brændende lys".

Dugfald trækker frem et kæmpesværd af magi
som gløder som bifrosts mange farver:
+17magiskskade

Han er klar til at dø igen,
for at betale dig tilbage for at befri ham.
Side 94



:Kamp mod Jarl Gert den Forbandede:

33hp / 3rustning / 5flugt

Jarlen tager tilbage sit våben fra dig, hans gamle atgeir: kast højest

- 1: Ud af jarlens mund osrer en kvælende røg: -3hp til alle
- 2: Jarlen stirrer dybt i dine øjne. Forbandelsens greb tætnes.
- 3: Jarlen forgifter luften omkring: +3sygdom til alle
- 4: Jarlen svinger sin rustne atgeirs klinge mod (ugunst): -16hp
- 5: Jarlen kaster sin rustne atgeir efter (ugunst): -19hp
- 6: Jarlen svinger rundt med sin atgeir: -20hp til alle

Nederlag: Du trælbindes af den forbandede jarl,
Til at viljeløst beskytte ham for altid. Skriv note
til næste spil: denne karakter står i Ladstravs midte.

Sejr: En stemme i vinden hvisker: "tak."
Jarlens forbandede genganger forsvinder
som dug fra solen. Gå nu tilbage
til den side hvorfra du kom.





:Du Splittes i To:

Du skriger i smerte
mens din krop splitter sig i to:

-50% af din vækst.

Den ene halvdel som bærer masken,
spæner nu afsted ud i vildmarken,
og forsvinder i sit eget liv:
*gå tilbage til den side
hvorfra du kom.*

:Afkald:

Du giver afkald på din menneskelighed.
Din krop smuldrer til støv og er ikke mere.
Men din ånd dvæler stadig.

Urgup har løjet for dig. Denne sejd var mere
end du blev fortalt.

Viljeløst flakker du rundt omkring på stedet.
I en form hvor du ikke kan skades,
og ej heller kan du skade. Men sejd kan du bruge.
Men ikke alene. Kun som en følger kan du færdes
frem i denne verden som ikke længere vil kaldes din.

Du er udød: Skriv en note:
denne karakter venter på side...



:Kamp mod Skumre - det Levende Bjerg:

333hp / 7rustning / 9flugt

- 1: Kæmpen åbner sin mund, hælder ud over jer en sø med fisk og slam i masser som står ned i en massiv stråle, plasker mod jorden, skylder alt væk: -11hp
- 2: Den hæver sin fod, smadrer den ned på jer så jorden knækker: -33hp til alle
- 3: Kæmpen æder jord og tilføjer det til sin voksende bjerg krop: +10hp
- 4: Lynet slår ned i kæmpen som åbner munden, spytter lynet mod (ugunst) -44hp
- 5: Den skraber sin hånd i jorden, samler en klump, kaster den mod (ugunst) -55hp
- 6: Skumre kalder. Endnu en bjergkæmpe af halv størrelse ankommer om 3 ture

Nederlag: Skumre knuser dig som en myre, uden at give dig tanke: du er død

Sejr: Kæmpen Skumre gisper med dens dybe lunger. Med ét begynder dens bjergkrop at falde fra hinanden. Styk for styk smadrer den mod jorden og ender som en bunke muld.

Inventar: Skumres jernmalm: 100stykk / giver 3x point, hvis smedet om



SKREVET
AF

LASSE UGGERHØJ
JOHANSEN

:Tak Til:

Lindely Holdet

Octomedia

Olmholm Woodcarving

Yxengård

Unsplash.com

Fantastica Frederikshavn

Quendi Hjørring

Koldben den Glade

:Programmer brugt:

Paint

Picasa

MS publisher

