

Jarlens hævn (SPILTRÆF 1895)

I mange år, havde de yderste landsbyer langs Fossellfloden - helt oppe nær Fosselsøen - været ukendte usteder. Sågar lod området til at lide under en forbandelse. Det var især efter, at to landsbyer, Kalsheim og Falslet var blevet udsletter af udøde som hævn for en misgerning. Så begyndte de udøde også at angribe Talgstedt (efter mange år, hvor man troede, at Jarlen havde fået sin hævn). Det tog de lokale meget ilde op. Efter at have modtaget varsler fra Odin, tog gamle Bjarke, byens bedste kriger, affære. Han udvalgte sin fattersøn Torstein som sin ledsager, og kontaktede hobbiterne (skovfolket) i Stenbakkerne og sin Datter Fenja, der arbejdede som magiker i havnebyen Salfjord.

Fra skovfolket kom Druiden Hirna Grankvist og "krigeren" Herg Væselklo; de var heller ikke interesserede i at blive overrendt af udøde. Bjarke havde bedt sin datter om at rekrutere en præst til kampen mod de udøde. Dette lykkedes - tildels. På en havneknejspe fandt hun den forsumpede og ulykkelige Appolodorus Krystalgiates, den tidligere så berømte spørgselsjæger, der i embeds medførsmisten næsten al sin effektivitet efter mødet med en vampyr. Fenja slog sig til tåls, og trak Appolodorus ud af knejspen og ind i skovene før han blev ædru...

Således drog gruppen afsted, og kom gennem mange farer og problemer et forbi Kalsheim, skovtroldenes by, og op til Jarlens Hal ved Foselsø. Her opdagede de ved et spøgelsessyn, hvorfor Jarlen gik igen, og i ruinerne mødte de ham selv. Ha var blevet dræbt ved mordbrand, og den som ikke dør en krigerdød er lukket ude af af Valhal.

På trods af protester fra Thorstein, var det der, der bød Jarl Bodvar til tvekamp (Han sagde "din tur kommer nok, min søn"). Tvekampen var dyr for Bjarke, der ramtes af jarlens kraftsugende økse, men den blev vundet. Således fik Jarlen sin krigerdød og gravlagdes i sine fædres grav - forbandelsen var hævet.

Åndemaneren (SPILTRÆF 1986)

Efter de havde fjernet de udødes trussel, rykkede menneskene snart ind i ruinerne af Falslet og genopbyggede byen. Bjarke, Thorstein og Appolodorus flyttede med, og beskyttede nybyggerne, og bistået af Hirna som miljøkonsulent.

Dette var til udelt bekymring for skovtroldende (goblins) i Kalsheim. En listig frostjætte, Dirgond, fik dem til at hjælpe ham med at prøve at genopvække en ond åndemaner, der havet levet i området tusinder af år tidligere, og som var begravet i en gravhøj i bakkerne nord for Falsø. Til dette formål fangede de nogle mennesker til at ofre for at give åndemanerne livskraft - en af disse var Thorsteins unge kone Helga.

Heltene satte ud øjeblikkeligt, og kæmpede sig gennem skovtrolde og bugbears udøde, der vr sluppet ud fra gravene. De kom frem, nedkæmpede skovtrolde, rigtige og rigtige tolde. Jätten Dirgond kom da ud af højen, og tilbød at lade det komme an på en tvekamp mellem sin champion Hurgl og en af gruppen. Igen blev det Bjarke, der effektivt slagtede kæmpetrolden.

Herefter gik gruppen ind i garvhøjen, og mødte åndemaneren og de uhyggeligheder af sine følger, som han havde vækket op. Efter en hård og især forvirrende hamp, var heltene sejrrige.

Siden da er det gået godt i Falslet. Alle skovtrolde, derså meget vrikker med et spidst øre inden for 2 mile bliver myrdet, og Bjarke og Appolodorus har sammen fået perfektioneret en metode til nedkæmpelse af omstreffende dødninge.

Årets æventyr foregår 4 år efter Jarlens Hævn og 2 år efter Åndemaneren.

En rådslagning i Falslet i Foselskovene - sent en høst-eftermiddag;

Druiden Hirna Grankvist fra Skovfolket (hobbiterne) er netop ankommet til Falslet i fugleform. Hun har sammenkaldt sine gamle våbenfæller.

Hirna (7 niv. Druide): *Mine venner - noget er under opsejling; dyrene i nordskoven beretter om en gruppe mennesker i rustning og til hest, der sniger sig gennem bakkerne mod jætternes skov.*

Appolodorus Krystalgiates (7 niv præst): *Ej det huer mig vel! Min sidste spådom var uheldssvanger. Den kunne tydes som om disse skove ville blive draget ind i et spil mellem højere magter - først troede jeg at det var et varsel om en hård vinter og øl, der ville blive sur; men dette fortæller mig, at det er værre - meget værre.*

Gamle Bjarke Troldetemper (7 niv Ranger): *En drøm har jeg drømt om dødelig kamp mellem krigerørn og kaosdyr - ødelæggelse overvandt den onde plan.*

Fenja Bjarkesdottir (6 niv Magiker): *Atter taler dine drømme sandt fader. Nyhederne sydfra fortæller også om krigstrusler og kaotiske tilstande. Adelsmænd fra Svartalän siges at samle en hær; måske til internt oprør; måske går deres ambitioner på erobring istedet for omvæltning - og ørnen er jo et ædelt dyr.*

Herg Væselklo (7 niv hobbittyv): *Ja! Og i sidste måned var der en ung mand med manerer som en adelsmand hjemme i Stenbakkerne, har jeg hørt, og spørge ud om Stokkelbjærgene og Jætteskoven. Og nu denne flok mennesker, der tror de kan snige sig uset gennem skovene. Så mange fremmede er intet tilfælde!*

Torstein Haraldsson (5 niv kriger): *Hvor lagde du slibestenen Bjarke?*

Området nordvest for Stenbakkerne - Jætteskoven - besøges sjældent af mennesker og skovfolk. Området har intet særligt slemt omdømme; men det opfattes som et skov-jagtsområde for Stokkelbjærgenes kæmper - således har det været fra umindelige tider siden jætterne forsvarede denne sidste del skov fra de fremtrængende mennesker. På trods af de hadske forhold mellem kæmperne og de andre racer har ingen for alvor krydset den accepterede grænse og har risikeret en krig mellem racer. Det er selvfølgelig sket at jægere har forfulgt vildt ind i området, eller at trolde og ogres har trængt ud af det, men heller ikke mere.

Forholdet mellem jætter og mennesker er ikke blevet bedre på det sidste. Især efter det viste sig at en jätte havde bistået skovtrolde i Kalsheim i at fremmane gammel magi til brug mod nybyggerne i Falslet. Denne jätte var Dirgond, der er troldmand for frostjætternes fyrste og indflydelsesrig blandt deres adel.

Tilstedeværelsen af en dulgt gruppe mænd i nordskoven er derfor en ildevarslende omstændighed. Allermindst er det blot en trussel mod den spinkle fred, der hersker i området. I værst tænkelige fald er der tale om en alliance mellem kæmper og mennesker, der har ondt i sinde overfor de frihedselskende Fosselboere - for eksempel adelige sydfra. Dirgond er kendt som en jätte men stort kendskab til menneskene og med mange skumle forbindelser til de mere skruppelløse af dem - dette kunne være en af hans rænker. Og når Gamle Bjarke har drømt om krig og ødelæggelse, tvivler ingen - for Bjarkes drømme siges at komme fra Odin selv.

Men nuvel! De indtrængende er på den ene eller anden måde farlige for freden, find dem og find ud af hvad de er ude på - tag derefter affære. Jagtsæsonen er netop gået ind og I har vejret bytte!

Vore helte beslutter at tage affære øjeblikkelig. De udstyrer sig og tager afsted kl. 7 om aftenen - 4 timer efter de fremmede er blevet set. De planlægger at dække noget velkendt terræn den aften, og overnatte ca 5 km. nv. for Fosselvad.

Bjarke "Troldehammer" Ulfursson:
Den tider ovre, hvor Bjarke ubestridt var sin bys bedste kriger. Nok har tiden forvundet disse sår, men ingen kan vel overgå fostersønnens krigerevner, når han slår sig løs. Men Bjarke opfattes stadig som byens vise leder på grund af hans viden, erfaring og hans drømmesyner.

Appolodorus Krystalgiates:

Appolodorus er blevet en ny mand. Selv om Falslet mangler de civilerede steder og landes elegance og kultur, har nybyggertilværelsen - især hans ægteskab med Bergthora og fødslen af han datter Helena Hildthyrá - givet ham en anden ungdom (og løst noget af hans alkoholproblem). Ydermere er han glad for den tillid nordboerne giver ham, og hvorledes de accepterer hans præstevirksomhed og hans forsøg på at lade kulturens lys skinne. Hans eneste ærgelse er at venen Gamle Bjarke stadig anses for den vise i byen på trods af hans strålende spådomsevner, som hans præsteskab for Appollon giver ham. Spells: lvl. 1: 5/ lvl. 2: 5/ lvl. 3: 3/ lvl. 4: 2.

Fenja Bjarkisdóttir:

Fenja er den efter Appolodorus, der har været i bedst kontakt med "civilisationen". Hun er skeptiker, og opfatter den som et nødvendigt onde. Hun arbejder normalt i Salfjord, men trækker sig gerne tilbage til Falslet med jævne mellemrum. Spells lvl 1: 4/ lvl 2: 2/ lvl 3: 2 [+2 lvls ekstra]
Spellbook: OPLYSES SENERE (UNDSKYLD!)

Torstein Haraldsson:

Her er en, der nyder sit ry som mægtig kriger. Det er en ære for Torstein at blive opfattet på side med sin fosterfader for sine kampevner i en alder af kun 22 år. Han er også stolt af at føre sin slægt videre med sønnen Harald på banen, og en ny på vej. Erfaring har lært ham lidt af Bjarkes forsigtighed i kamp, men han er stadig glædest for at improvisere i den slags situationer.

Særregel: Torstein er specialiseret øksemand. Det vil sige, at han har brugt 1 Wpn proficiency på at specialisere sig i 1 økse, og senere har brugt atter en på at opnå Single Proficiency med alle økser. Dette giver de normale bonusser på to hit, damage og AP. Til gengæld bruger han udelukkende økser i kamp [lignende proficiency grupper eksisterer for andre våben-grupper, bl.a. Sværd og Spyd. De gør det ud for normal double proficiency].

Hirna Grankvist:

Som 7'ende niveau druide, er Hirna nu den mest ansete af Stenbakke-hobbiterne. Hun har brugt sin indflydelse til at få skovfolket til mere at stole på menneskene, og at få menneskene til at følge hendes forskrifter om landbrug, skovbrug og jagt. Det er iblandt hendes opgaver, at holde øje med hele området fra Stenbakkerne til Høgsbakkerne. Hun er en meget lidt krigerisk type selv, med hun er i stand til at bistå stridigheder effektivt, hvis det skulle være nødvendigt.

Shapechange: 3 gange om dagen, kan hun omforme sig til dyr. Det tager 3 hele kamprunder, at lave sig om (eller skifte tilbage). Maksimum HP er det pågældende dyrs Maximum HP (dog mindst Druidens Niveau i HP - ingen 44 HP gråspurve her!) Reduceres dyrets HP til under 0, skifter druiden ufrivilligt form, og kommer det samme antal HP antal under 0, men sædvanlig chance for at dø af det. Ydermere skal druiden klare et Save vs. Polymorph eller miste bevidstheden.

Spells: 1 lvl: 6/ 2 lvl: 6/ 3 lvl: 4/ 4 lvl: 1. Hirna har kasten Protection from fire & Protection from Lightning på sig. Hun har 10 good-berries.

Herg Væselklo:

Rygtet om at være sit folks bedste kriger (ifølge skovfolkets taktiske forestillinger), har beredt stakkels Herg væsentlige problemer - krigere anses nemlig højt hos skovfolket (i modsætning til deres mere civiliserede og fredelige racefæller). Således bruger han megen tid hos menneskene i Falslet (eller på "arbejde" i Salfjord) for at undgå at blive gift. Herg er nemlig frihedselkende i enhver forstand. Iøvrigt har han intet mod romance; det er kun de prospektive svigerforældre, han ikke kan lide.

Synopsis

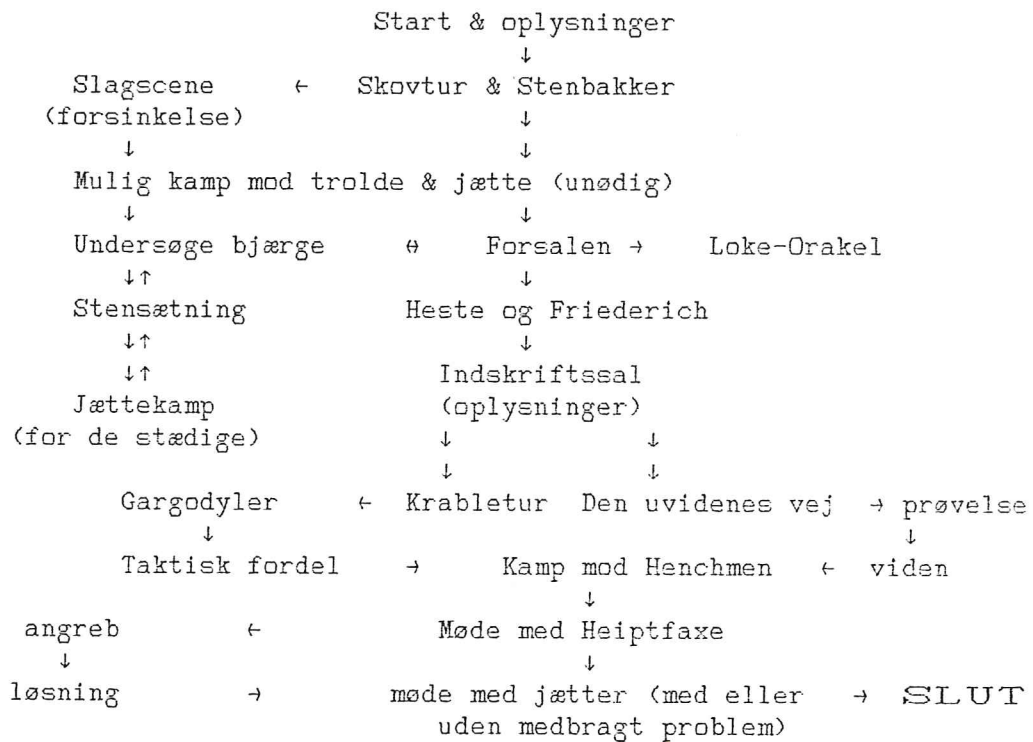
Årets AD&D-scenarie bygger på det traditionelle princip: Noget sker; karakterene undersøger. Uligt de sidste år har karakterene ikke denne gang noget personligt i klemme. Det viser sig senere, at de er vidner til en begivenhed, som det nok er rarest at få afværget konsekvenserne af - ikke mere.

Gruppen sættes på sporet af en lille gruppe skumle mandspersoner, som de kan følge til en gammel hule med ondt rygte. Ved at undersøge dele af hulesystemet lærer de noget om stedet og også om gæsterne og deres mulige formål. Stedet byder også på farer, som i større eller mindre grad kan forudsiges og garderes imod. Jo længere de trænger ind, jo større chance vil de få for at kunne gennemskue den sidste situation.

Mødet med den anden gruppe og det efterfølgende møde med Heiptfaxe, der har taget lederens plads skal være så mystificerende som muligt. Spillerne skal være i tvivl om, hvad det er meningen de skal gøre indtil det muligvis er for sent. Der skal lægges op til den uhyge, der kommer af uvished.

Begyndelsesvis skal spillerne nøjes med at forfølge rygterne om delegationen/provokatørgruppen til jætterne. De, der kan bevæge sig gnidningsløst mellem hypoteserne vil have fordel her, da en del af sporene kan misforstås. For stemningens skyld skal spillelederen ikke lindre på den tvivl, der eventuelt piner spillerne. Chancerne for at fremture af fejltagne spor er ret lille, men det vil spillerne næppe finde ud af, hvis de ikke spilder megen tid med at undersøge disse løse spor.

Scenariets opbygning er som følger:



Komplikationer og tidslinie.

For det første begiver karakterene sig ind på forbudt område - med alt hvad det indebærer af fare for freden. Dette er netop samtidig med kæmpernes efterårsjagt begynder - derfor er der mange mindre jagtgrupper i området.

For det andet er de fremmede ikke ude på fred eller alliancer med jætter. Deres leder er på vej til et magisk sted i bjergene, hvor han vil hidkalde en den dæmoniske hest Heiptfaxe og lave en pagt. Dette vi dog ikke lykkes, og Heiptfaxe vil tage lederens plads for at 'se sig om' da det er en ret nysgerrig dæmon, der er tale om her. Desværre er den ikke særligt velinformeret, så den vil nok afstedkomme forvirring når den først viser sig.

Kæmper og hest går sent i eventyret fra at være to betydelige problemer til at være eet meget stort et, medmindre spillerne har ladet være at maksimere det ene og muligvis undgået det andet.

Foroplysninger: Spillerne ved ikke ret meget om sagen. Og de behøver ikke at vide ret meget. De er deres hjemstavn beskyttere, og de fremmede opfører sig som en trussel. Noksagt!

Karakterene har besluttet sig at reagere øjeblikkeligt, og har kun ganske kort tid at søge oplysninger i. Gruppen er klar til afrejse 4 timer efter de fremmede først blev set et sted i de nordlige Stenbakker.

Tidsplaner for de fremmede og for vores helte:

- Dag 1 15- De fremmede observeres i bakkerne
- 17- De fremmede slår lejr; Hirna flyver til Falslet for at rådslå
Man besluter sig for afgang straks.
- 21- Karakterene slår lejr for natten nær nordskoven
- Dag 2 5- De fremmede bryder lejr - karakterene læser på spells
- 9- De fremmede løber ind i og dræber en gruppe kæmper
- 10- Gruppen bevæger sig ind i kæmpernes område
- 12- De fremmede når hulen - opsøger orakel; holder hvil.
- 14- De fremmede går videre - Gruppen møder Kurt, Jacques & Maurice
- 16- Tidligste ankomst til hulen. Gösta & Co læser runer.
- 18- De fremmede når frem, Gösta går direkte ind til Heiptfaxe
- Dag 3 7- Heiptfaxe kommer ud, og får Göstas tjenere til at bære sig ud.

Forsinkelsesmomenter. (effekt af tidsbrug - se Samtræf 8 & 9)

- 2 timer for at opsøge valsted med hele gruppe.
- 2 timer for at bese stensætning hele gruppen.
- +1 time for at ride
- ½ time for at opsøge orakel
- ½ time efter skøn - f.x. hård kamp; udsørge Friederich; raise død

At sove/vælge magi tager også tid (sove 2 timer for 1/2 lvl. spells; 4 timer for 3 lvl. spells og 6 timer for 4 lvl. spells + læse/bede ¼/spell lvl opnået.

Sover han, vil Bjarke få en drøm med en vild trampen, der kommer nærmere og nærmere og mærkere - tag spilleren udenfor og beskriv i episk stil. Dette er en alt andet end fin hentydning fra Odin.

Samtræf 0 Scenariestart

Kender spillerne hinanden? Ellers få dem til at introducere sig og snakke kort før de går igang. Få dem til at skrive navne sedler med deres eget og karakterens navn foran sig. Opret kontakt mellem dig og spillerne.

Hjælp spillerne med at komme igang - med at vælge karakterer, checke spells og vælge dem osv. Få dem også til at indse, at de skal spille effektivt og ikke spille tid. De må godt tro, at de har dårlig tid til scenariet, hvilket ikke er tilfældet. Find ud af, om der stadig er nogen, der har problemer med AP-systemet.

Gå så igang med scenariet - få alle til at vælge spells og lave en udstyrsliste med, hvad de vil have med. Svar på deres relevant spørgsmål om jætter, adelsmænd, profetier osv etc. Gør dem klart, at det er karakterene selv, der har valgt at forfølge disse folk; og at de har grund til uro.

Foroplysninger og magi: Spillerne har i løbet af scenariet adskillige muligheder for at søge oplysninger. Gør dem klart, at de selv sidder inde med mange oplysninger om området - udover dem beskrevet i introduktionen. Her er en kort gennemgang af muligt relevante oplysningen, som de har.

Nordskoven er muligvis mere end et jagtområde or jætterne. Blandt andet har de en stensætning på et forbjærg her, hvor de til tider danser. Der kan forventes en del aktivitet i området, da jagten er gået ind, og frostjætterne kommer sydpå fra tundraen om efteråret. Der er færre typer jætter (udover trolde og ogres)- Frostjætterne er herrer. Der er forskellige adelige slægter sydfra, der kræver overhøjhed over Fossil-skovene. Jætterne skulle være istand til at kontakte sære magter fra andre verdener

Oplysninger søgt ved magi, vil alt efter typen og spørgsmålet give forskellige resultater. *Speak with Animals* er nemt at styre. Dyrene kan henvise til valstedet eller de fremmede, der rider mod bjærgene. Hirna kan ligeledes lave sig om og recognicere. Husk at regn tid ud og overvej muligheder for hun går galt af resten af karakterene.

Detection-type magi vil give udslag på passende måder. Bemærk, at mange af tingene/væsenerne er kaotiske fremfor onde - ofte stærkt kaotiske (protection from evil beskytter stadig mod hidkaldte væsener). Detect balance vil give stærkt udslag - detect evil vil kunne sige, at der "er noget". Detect magic giver udsving f.x. ved rune-protalen eller ved prøven.

Divination og Augury (og orakelsvar) vil være sværere at have med at gøre. Her er et sammensurium af resultater, som kan udvælges og ændres til svar på passende spørgsmål. Husk niveau af spell, samt værdi af offer når du svarer:

Een er kommet for at indfri en gammel gæld (hvad han tror er en gammel gæld). En skummel plan overskygges af en grim skæbne. Mørke ting lurker. Faren ved jætterne er deres tilstedeværelse - ikke deres planer. Stensætningen er intet i forhold, til hvad der ligger under. Og om/i helligdommen: Der er også en vej for dem, der ved. Den som tror sig smart skal lide en hård skæbne / den som følger sin sunde fornuft klarer sig igennem prøver og fristelser. Varslerne er ikke gode! Er man fangen må man lære kunster.

Samtræf ½ Afgang

Spillerne kan let frarådes at medbringe heste. Hvis de insisterer, vinder de nogen tid (1 time), men vil blive set at jætterne på skovtur - envidere vil deres spor let kunne findes og følges. Hestene vil i almindelighed være nervøse i hulen.

Karakterene tog afsted om eftermiddagen, og slår lejr om natten. kl 6 står de op og vælger magi - de formodes ikke at have valgt nogen relevant magi dag 1. kl. 10 dag 2 bevæger de sig ind i kæmpernes område. Hirna vil nemt kunne finde tid til at flyve omkring.

Samtræf 1 Skovtur

Situation: Karakterene hører tunge tramp og kan nå at komme i skjul eller blive rodet ind i en nyttesløs kamp. Har de heste, kan de ikke gemme sig - ellers kan de godt nå i skjul. Der er Frostjætten Kurt og hans hus-ogres Jacques og Maurice

Kæmpen Kurt er kun iklædt lændeklæde og hans ogres er klædt i huder. De bærer spyd og kastespyd. Maurice har to nedlagte hjorte over skulderen. Kurt bærer et Kloppkølle (Mark II), et par kastespyd og en sæk med div, et bastardsværd (som kortsværd) og et horn i bæltet.

Ingen af monstrene er særligt opmærksomme; Kurt kigger sig dog omkring efter vildt. Hvis karkaterene er i skjul, kan de lade kæmperne passere uden at blive bemærket. Ellers kan de angribe fra overraskelse eller baghold.

Giver de sig til kende, vil Kurt søge at overtale dem til at forlade området medmindre han tror sig overlegen i hvilket tilfælde han vil angribe. Kommer han i fare, vil han blæse i hornet og flygte fra kamppladsen.

Kurt: AC 7 HD 10+2 47 hp. Kloppkølle II +6/+2 dam 2d8+11
Javelin(1 er +2) +5 dam d10+11

Jacques & Maurice: AC 6 4+4 HP, 22,31 Spyd +3/+1 dam d8+3

Udstyr Kurt: Spyd & Javelins, Sæk med skrabeting og huder, dværgekranie (om halsen) horn, pung med 97 stk guld og 4 ædelsten (2x50, 100, 200). Krukke (10l) snaps Maurice & Jacques: Huder, spyd, to hjorte, 5 pæne sten, 1 pung med knucklebones og 31 Guldstykker.

Der er andre kæmper i omegnen. Når Kurt at blæse i hornet, vil de ankomme ca 10 minuttter efter (løbende og prustende). De vil ikke vide, hvor der sker noget, og de vil lede rundt til nogle flere kommer (10 min - 2 kæmper og 3 ogres - 15 minutter 1 kæmpe 2 orges & de første kæmper finder åstedet.

Hvis karakterene flygter fra kamppladsen, vil de kunne høre jagthorns-koncert ca 15 minutter efter. og med ujævne mellemrum derefter.

Spille mestertips: Lad spillerne føle, hvad der sker, også hvis der ikke sker noget. Kurt & de andre tramper forbi mens de ligger i buskadset og gemmer sig - lad f.x. en af de lusede ogres stoppe op, grynte, lugte efter, grynte igen og gå videre på deres jagt. Lad dem fornemme, at de enten har gjort noget galt eller det rigtige, men ikke hvilket!

Samtræf 2 Valpaldsen

Situation: Gruppen kommer til scenen for en kamp.

Stedet kan findes ved af følge retninger fra f.x. fugle eller gå efter det sted, hvor ravnene kredser. Det ligger i udkanten af kæmpernes område.

Her ligger 4 myrdede jætter (bakkejætter) og 2 ogres. De er henholdsvis blevet slået med noget tungt og skarpt og gennemhullet af pile eller gennemboret et et eller andet. En jätte har desuden et ubehageligt rygsår og en af orgene har åbenbart stået stille for at på hovedet hugget af med et elegant slag. En af jætterne er også nærmest hugget om som var den et træ.

Speak With Dead: Det var en gruppe på fredelig jagt. De havde nedlagt et par hjorte, og var på vej tilbage, da en af jætterne så noget og råbte alarm. Så skete tingene meget hurtigt. Alle de døde (undtagen den halshyggede ogre og den nedhuggede jätte, der blev paralyseret) kan beskrive angriberne vagt. Især manden på den sorte hest med lansens og krigeren med to-håndssværdet.

Samtræf 2½ Vildspor

Der er en mulighed for at spillerne vil gå på vildspor. For eksempel kan de fastholde deres tidligere eneste terrænmæssige holdepunkter - stensætningen i bjergene eller jættestens hal. Hvis de således nægter at følge spor, spørge sig for etc. Så må de lide konsekvensen.

Stensætningen:

Den ligger på et klippeagtigt forbjerg ikke langt fra huleåbningen (faktisk lige over helligdommen). Den kan skimtes på afstand, og er ikke svær at finde. Den er ikke noget i sig selv, men er egentlig en helligdom for totalt uindviede kæmper.

I første del må de gerne have en ide om at det de laver er relevant. Derfor er her en beskrivelse af stensætningen: Den er 63 meter henover og består i periferien af skiftevis portaler (5 m høje; to sidesten og overligger) og serier af to eller tre mindre (3 meter), spidse sten. Der er 17 portaler og 42 "tænder". Der er en indre kreds af 23 sten på ca 2 meters højde. Der er tegn på, at der for ret nylig har været nogen kæmper her

Der er ingen egentlige offersten osv. her, hvilket kunne tyde på at det ikke var en egentlig helligdom, og at en sådan kunne være i nærheden.

Tid: Frem og tilbage til stensætningen tager 2 timer + evt. tid brugt med sære udregninger.

Fremturer spillerne med at søge i blinde i bjergene, må de gerne det. På et tidspunkt vil to kæmper overraske dem bagfra. De er egentlig på vej til den nærmeste bosted for at berette, at nogle mennesker tilsyneladende er trængt ind i deres område og har dræbt en (eller to) jagtgrupper. Disse jætter vil slå alarm som de angriber. Tag to frostjætter fra det afsluttende samtræf.

Samtræf 3 Ind i hulerne

Huleåbningen: Gruppen har fulgt sporene og kommer til en huleåbning i bakkerne før bjærgene. Her kan de finde de fremmedes skjulte heste, og de kan støde ind i en vagtpost, som vil tage mange midler i brug for at opfylde sin opgave.

Har de ikke fundet sporene, kan de gennemsøge området omkring stensætningen, drage til valstedet ell. lign. Hvis de bevæger sig fra stensætningen mod valstedet, støder de på sporet efter 1 time (to timers forsinkelse ialt).

Indgangen er i enden af en slugt mellem to høje. Her er der en delvis forarbejdet åbning der fører ind til en kort, bred gang. Lidt ved siden af åbningen fosser en bæk ud af en sprække i klippen. Gangen munder ud i en hvælvet, iregulær hule, der tilsyneladende er tom. I nærheden er to udgange fra salen. Der er også en større nedstyrtning i den fjerne ende af hulen

Sporene, som karakterene eventuelt har fulgt, holder op i hulen, der har hårdt trampet jordgulv. Det er dog bemærkelsesværdigt at sporene af heste også er ophørt.

Den ene gang ud er en smal naturlig sprække, som det ville være lidt besværligt for jætter at bevæge sig igennem. Den bærer tegn på at være blevet brugt. Den fører til Enc. 4. Den anden gang er bredere, højere (8x5 meter) og er tilmed udhugget. Den fører til Enc. 5.

Der lader til at være en stenbunke fra en sammenstyrtning eller lignende. Det er et *Halucionary Terrain*, der har de fremmede skjult deres heste. Snuser man til den eller i nærheden af den, kan man vejre lugten af hest (og høre vrinsken, hvis man larmer eller bjørnen kommer for tæt på). Undersøges bunken fysisk, forsvinder den (gå videre til Enc 3b.).

Væggene til hulen er ujævne og ikke svære at klatre. Ca 5 meter over gulvet løber der en kant langs det meste af hulens vestre del. Her hviler Friederich der Krieger eller gemmer sig og observerer gruppen (Samtræf 3b).

Samtræf 4 Oraklet

Gangen er smuk og spændende med klippeformationer, der svagt ligner uhyrer, der kunne springe ud og angribe, drypsten og sære skygger fra faklerne.

For enden af gangen er der en lille hule med en naturlig fontæne, som vandet falder ned i fra en sprække i væggen. Vandet løber bagefter ud på gulvet og forsvinder i en sprække på den anden side. I brønden og resten af rummet, der er ret fugtigt er der en del tudser. Nede i dammen ligger nogle ting; nogle guldklumper, pæne sten, et kortsværd(+2), en forgyldt dværgehjelm og en dragetand er synlige mellem stenene på bunden 1½ meter nede.

Mens de observerer, presser der sig en fed, ulækker tudse ud mellem to sten lige over overfladen, og spørger folk om deres ærinde, advarer dem mod at stjæle eller brokker sig over eventuelle udtalelser om tudser o.l.

Tudsen er det hellige orakel, der for et beskedent offer (10gp) kommer med kryptiske varsler, for en god betaling (100 gp) kommer med hentydninger og for bedre betaling (200 gp/magi) kommer med oplysninger. Den kan lide sit arbejde, men er nok en af mest buisness-prægede orakler i omløb. Den går heller ikke af vejen for at genere folk. Her kan de få oplysninger om helligdommen, Gösta (som den mener vidste stort set alt, han spurgte om) osv. Brug spådomsafsnittet i Scenariestart for at finde passende svar.

Tudsen vil ikke berette om Göstas planer - udover at, hvis de lykkes, er han meget mere end han så ud som - den er svoren til tavshed. Den vil sent i seancen måske fortælle, at det er et Loke-orakel, og at helligdommen er under Lokes beskyttelse. Sluttelig vil tudsen antyde, at den ved nogen, og vil fiske efter betaling - dens visdomsord vil være: *Lad jer ikke narre.* Så vil den kvække lystigt og forsvinde blandt stenene.

Tudsen kan nemt myrdes. De ansvarlige rammes af Lokes forbandelse - alle spådomme/detection giver omvendt resultat. Derudover ser de dobbelt i kamp (50% for ikke at ramme alligevel/luk øjnene og slås på -4 Tohit&AC).

Samtræf 3b. Hestene

Situation: Gruppen har netop fundet de fremmedes heste. Mens de under søger dem, vil Friederich der Krieger gøre sit bedste for at forsinke og vildlede dem før han selv stikker af.

Hestene: Der er 6 heste. 3 rideheste (to gråskimler (hingete) og en gullig hoppe) der er en hvidskimmel hingst (let krigshest), en spættet hoppe (medium krigshest) og en meget fin sort hoppe (tung krigshest af meget fin kvalitet). Den sorte hest har meget fint udstyr; de andre er normalt udstyret - den ene gråskimmel ser noget forsømt ud. Alle saddeltasker er tømt og taget af. De tre rideheste er bundet.

Der er et afbrændt bål ved siden af hestene med rester af dyresteg. En nøjere undersøgelse af bålstedet vil vise, at et mindre bål har været afbrændt efter dette festmåltid.

Hvis hestene bliver konverseret (Friederich bør slå til senest nu) kan de berette om deres rejse fra eget synspunkt. Hvidskimmelen (illusionistens) og den sorte (Junker Göstas) er kommet over vand med deres ryttere, de andre er blevet taget ud af deres fold og sluttet til dem og den spættede og dens rytter er kommet til senere. De kan berette om rytternes kamp med kæmperne, og at det er 'to muleposer' siden, at de blev forladt. De er i den tid blevet passet af den spættede hests rytter, og de kan hver især give en beskrivelse af deres rytter (rustning, større våben, lugt). Den sorte hest ved også at der er trolddom i hulerne her, og at dens herre kan magi.

Friederich: Friederich er blevet stationeret ved hestene med et par jættedræberpile og besked på at beskytte hestene og forsinke/dræbe, hvem der måtte komme. Friederich, der sætter en ære i sit arbejde, vil gøre hvad der står i hans magt. Først vil han lytte om gruppen lader til at være fjendtligt stemt overfor junkeren. Han vil angribe, hvis dette synes at være tilfældet, hvis de undersøger hestene eller bevæger sig ned af den brede gang. Friederich kan tænke sig om. Han vil først søge at skyde troldkvinden og derefter, hvis muligt - en af de to hobbitter - han regner med at kunne slippe fra de pansrede krigere (mændene) ud af sprækken der er fra klippehylden og ud.

Friederich der Krieger	Krieger	Niveau 7
Str 18- Dex 17 Con 12	THACO 13	Bastardsw(1-H) +3/+4 d8+2
	9	Longbow (spec) +5 2d6+4
Int 13 Wis 10 Cha 14	Armor Class 5	Armor Læder Hit Points 44
		(chain ved tasker)
Udstyr: Bue, Bastardsværd	Magi: 2 pile jættedræber	Noter/udseende:
rygsæk, mad, kniv, sove-	Bastardsværd +1 +3 vs. Regen.	Stridt sort hår,
tæpper ol. på klippehylde	3 +1 pile, Potion of Healing	ranglet, blå øjne

Når han har skudt, pifter han, så går hans hest også til angreb.
HD/HP 3/16 AC 6 Hove x 2 1-3 (0/+3) Bid 1-6 (0/+2) Bagspark: 1-6 (-1/+2)

Den fortsætter til den er nede på 5 pts eller under - så søger den at løbe.
Friederich er beskytter i sin position (6 bedre AC). Han vil kunne nå at skyde i 1 skud runde før gruppen kan nå at reagere (medmindre de har garderet sig). Hvis Friederich kommer i alvorlig fare, vil han søge at undslippe gennem gangen ud og gemme sig indtil videre. Bliver han fanget, er han nogenlunde informativ: Friederichs historie er gengivet i Appendix.

Spilmestertip: Friederich spilles efter bedste evne. Giv spillerne passende kort tid på at reagere når angrebet kommer. Hvis ingen reaktion er fortkommende, så spørg hver enkelt spiller hvad de gør. Det første par runder bør slå 5-6 på d6 for at kunne se Friederich (den beskudte 3-6).

Samtræf 3c. Friederichs Historie

Friederich vil indvillige i at fortælle, hvad han ved efter han er blevet fanget. Han opfatter egentlig ikke karakterene som fjender, og har sandsynligvis meget godt tilfreds med den indsats han har ydet. Han kan fortælle fra begyndelsen, hvad han ved om de fremmedes mission:

Jeg var endt oppe i Salfjord (nærmeste større by - ca 300 km. væk) og ledte efter arbejde - jeg er landsknægt. Så var der de her 4 irreterende typer, der troede, at de ejede hele kroen. De var kommet ind med skib sammen med en adelsmand, der var væk for tiden. Jeg kom op at skændes med en, en kriger der troede han kunne slås, og vi kom i kamp. Hans venner forsøgte at hjælpe ham, men de blev holdt tilbage af de lokale. De ville have en tvekamp. Jeg myrdede svinet. De andre holdt sig fra mig fordi en troldmand, de havde med sagde de skulle. En af dem, en halv-ork lovede mig problemer, når deres chef kom tilbage.

Så et par dage efter kommer den her adelsmand hen til mig. Fint tøj, våbenskjold på og det hele - sådan en rød ørn på sort grund. Av - tænker jeg, nu er det færdig med Friederich. Men nej. Han sætter sig ned ved mit bord og bestillier en kande vin og taler med mig. Så - ved alle guder - hyrer han mig som vagt på en rejse han skal ud på.

Lønnen var god, og jeg var glad - indtil jeg ser mine resjefæller. Det er selvfølgelig lige de typer, der har lovet at myrde mig. Jeg er ikke rolig ved det, for de er ikke ligefrem begyndt at elske mig i mellemtiden! Det er Skarmoss, halvorken, der er et stort brød og tror han er elegant fordi han arbejder for en adelsmand; det er Karl - den løjser; det er Harald som måske er god nok på bunden. Så er der Hannis, en troldmand, der er junkerens højre hånd - og junkeren selv; Herr Gösta.

Det var en hyggelig tur; med Skarmoss, der gik og hvædede af mig og Karl, der bandt mine hænder sammen mens jeg sov eller listede trusselsbreve ned i mine lommer. Junkeren lod bare til at nyde vores fjendskab. På en eller anden måde, har I reddet mig fra noget, tror jeg.

Det var en mere lusket historie end jeg havde troet. Vi listede os uden om alle landsbyer på vej herop, og vi havde mad med til flere uger selvom jagten var god. Junkeren styrede efter et eller andet helt bestemt. Jeg aner ikke, hvad han er ude på, men han er ikke gode venner med Jarlen i Svartalän, og adelen dér er lidt oprørske for tiden efter den der mislykkede orkkrig. Men det er kun junkeren og måske Hannis og Harald, der ved noget.

Og her idag løber vi så ind i jætter. Dem gjorde vi kort proces med. Jeg skød og Junkeren angreb med sin lanse (selvom han måtte ride træer og buske ned for det - mægtterræn til at ride I det her!). Hannis fik to til at stå stille og charmerede en Ogre, og Skarmoss og Karl myrdede bare løs. De havde jaget hjorte, som vi så tog. Et par timer efter kom vi til en slugt, og Junkeren styrede direkte til hulen. Tilberedte vi hjortene mens Junkeren og Harald gik ind af den smalle gang dér. De kom tilbage en time senere og lige vi havde spist gik de andre og Hannis tamme ogre ind ad den store gang.

Jeg blev ladet tilbage med et par jættedræberpile. Hvis der skulle komme nogen af dem, skulle jeg dræbe, vildlede og forsinke dem. Jeg er god til mit arbejde, det er jeg stolt af. Hvem er I egentlig, om jeg må spørge?

Friederich kan ikke overtalen til at gå med. Han vil helst (hvis det skal være) bindes og lægges et sikkert sted - på sin klippehylde eller lign. Han kan trues til at gå med, men vil ikke være til megen nytte før Samtræf 9.

Samtræf 5 Vogteren

Situation: Gruppen er fortsat ud af den store gang fra indgangshulen.

Spil: Gangen er rimelig jævn og bærer præg af stedvis udbedring og nogenlunde hyppig trafik. Visse spor kan ved undersøgelse findes af de fremmede - ellers er det ca. 1 uge siden der var nogen sidst.

Efter nogen tid (og ca 1800 m af gangen) kommer gruppen til en bredning, hvor et hul åbner sig under dem. Gangen fortsætter udenom. Der er en vindeltrappe med meget høje trin. Ovenpå en naturlig søjle lige ved rampens start sidder en kugle af glas eller krystal på størrelse med et kålhoved fast. En svag susen synes at kunne høres fra dybet. Som karakterene står og tager situationen i øjesyn, dukker der en Dims op.

Dimsen er en ca 1½ m høj fedlig skællet grøngul mandsling med lang hale, horn i panden og en trefork. Den hilser på folk, griner fjoget og læner op af sin fork. *Var der noget?*

'Djævelen' [all CN] fortæller ikke noget om, hvad der er nede af trappen - det formoder den, at karaktererne ved bedre end den, når nu er kommet. Den vil iøvrigt nægte ethvert kendskab til de fremmede; de er ikke kommet forbi, de har ikke været der osv. osv. Den vil kræve, at en af dem lægger hånd på stenen for at kunne komme igennem.

Mens spillerne står og konverserer, lyser kuglen op i et kort øjeblik og fyldes derefter af svage røde og grålige lys. den sorte silouet af en ørn viser sig et øjeblik på en rød baggrund. Alt dette sker, og visionen fortaber sig i løbet af ca. 5 sekunder. [det er tegn på kampen mellem Heiptfaxe og Junker Gösta. Spillerne vil måske huske junkerens Bannermærke. Et passende spådomspell vil også give passende utydelig antydning].

Djævelen vil være kendeligt urolig ved denne hændelse, men vil iøvrigt være ubøjelig mht. at lade gruppen komme igennem uden at en eller flere holder om stenen.

Hvis en holder om stenen føles en rå ur-kraft - vildskab, vold tilfredsstillelse, hensynsløshed, kaos - Du er herren de andre er slaver. Forklar disse følelser til spilleren i enerum. Det er op til spilleren selv, hvordan han vil reagere på det. Fysisk vil karakteren tage 1 hp i skade og segne sammen for straks at komme sig igen. Djævelen vil trække på skulderen og sige, at det er, hvad der normalt sker.

Hvis den påvirkede spørger, kan han ved at slå under karakterens Visdom med en d20, mærke en kontakt til "noget stærkt". Det. balance, Augury o.l. kan også påvise en vis indflydelse. Detect Evil vil ikke give noget klart svar. [karakteren er ikke styret af nogen kraft. Nogen vil dog bruge det som opfordring til psykopatisk opførsel.

Hvis spillerne vil forbi uden at holde om, vil djævelen optage kampen. Dens statistika er

HD/HP_6___/33_____AC/Armour -2 / Fork/ +5/+2 / 2d6+2

Særlige evner: Dimension Door (+5) 3 gange, Darkness(+5) (kun 1 sted af gangen), Command (+4).

Den vil evt. Dimension Doore ned af vindeltrappen og angribe folk, få dem til at springe ud (ca 10 m ned) og tage 5d6 i skade osv. For foden af trappen er der en portal med ristede runer. Djævelen vil ikke følge igennem her, men vil stå og skælde ud. Den ignorerer karakterene på udvejen.

Samtræf 6 Indskriftshallen

Situation: Gruppen kommer ind i selve helligdomskomplekset. I den første sal er en række indskrifter, der kan fortælle om stedet. Ydermere er der en genvej for de opmærksomme.

Efter den opprivende nedfart står gruppen ved en portal - en ca 4 meter lang, 4 meter bred og 4 meter høj åbning ind til en større gang bagved. Siderne gulv og loft på denne 'mellemgang', er dækket af runer. Runerne kan tydes til at være en beskyttelse mod at 'nogen' kommer igennem, men kun et Ream Magic vil kunne tyde nogen af dem. Disse gør det klart, at portalen er til for at forhindre passage af dæmoniske væsener (holde dem inde eller ude). Selv vil karakterene ikke have noget besvær med at komme igennem.

Bagved fører en gang videre. Alt dette sted virker godt og solidt udhugget - måske af kæmper; måske af mennesker, men sikkert til brug af begge dele. På begge sider af gangen er der tomme, rimeligt jævnt udhuggede huler, der kan have være brugt til indkvartering. gangen udmunder i en stor naturlige hule (15 x 30m) med højt (20m) til loftet. Selvom væggene er ujævne med fremspring og gesimser højere oppe, så er de nederste 3-4 meter udglattet og indhugget med runer. En gang fører ud af hallen i den anden ende.

Runerne beskriver hellige og mystiske sager på en indviklet og indforstået måde. Mange af stykkerne handler om forskellige væsner fra underverdenen, jætternes guder og helte, dæmoner og lignende ubehageligheder. Det ville tage 8 timer at læse dem alle, hvis nogen prøver. leder nogen derimod efter spor, kan de se, at der er dryppet voks (fra et lys) langs den ene væg med runer. Der er særligt meget voks to steder. Runerne disse to steder læser:

<i>Heiptfaxe hedder han med hove af had</i>	<i>Vid du som vandrer</i>
<i>gangeren hin grå gungrende grumt</i>	<i>Den uvidendes vej</i>
<i>Frey forstod ham ej at fange</i>	<i>Hvad der vises</i>
<i>Heimdall havde ej held ham at holde</i>	<i>Hvad er vides</i>
<i>Løbende fra Lokes land lader han</i>	<i>Hvad der siges</i>
<i>Ranbordir ride sig til Ragnarok.</i>	<i>Hvad der siges ej.</i>

Det sidste skriftsted er lige ved siden af udgangen fra rummet.

Referencer til det første skriftsted: Heiptfaxe (Heipt = voldsomt kraftigt had, blodsudgydelse etc. faxe = manke(/hest)) er navnet på en prægtig og kraftig ganger, som Loke menes at have opdrættet. Ifølge overlevering lykkedes det ham at få Heimdall (Regnbuebroens vogter) til at søge at skaffe til stridshest. Men dyret lod sig ikke fange. Det lavede sig om og udviste en snedighed, der var Loke værdig, lykkedes det den at undslippe både Heimdall og Frey. Det forrettede samtidig så megen ødelæggelse i verden, at Heimdall sluttelig stillede sig tilfreds med at narre det ud af verden, så det ikke kunne gøre mere skade.

Væsenet menes at være uregerligt og i besiddelse af betydelige ødelæggelsesevner; måske et symbol på den perfektion og magt, det ikke kan lykkes nogen at mestre. Den siges at holde til i Limbo - planet for kaos. Referencen til Ranbordir (?), der skulle ride på Hildfaxe til Ragnarok er ukendt, obskur og noget skræmmende.

Divinationer o.l. på dette punkt skulle kunne bekræfte spillernes værste frygt.

Skulle nogen ønske at lede efter andre udgange (er der også den videndes vej?), kan man finde en hemmelig dør i enden af rummet, modsat indgangen bag en rundindskrift om de videndes evner og magt. Bag døren er en 3x2 meters gang ca. parallelt med 'Den uvidendes vej'.

Samtræf 7 Prøven

11

Situation: Gruppen har forladt inskriptionshallen af den brede gang. Den kommer ind i en serie rum, der har været brugt til sære prøvelser; kun den sidste prøvelse er stadig funktionel

De bevæger sig gennem en serie små rum med forskellige sære ting i. Gamle rustne jernformationer, dybe huller i gulvet, et rum med en stentrone etc. Intet af dette er særligt vigtigt for eventyret. Hvis spillerne ønsker beskrivelse f.x. af jernstativet, så tænk på et klatrestativ eller en forhindring på en kondibane, når nu beskriver - gamle værnepligtige skulle nok kunne gætte funktionerne.

Efter en 6-7 rum af denne type, ser spillerne en ny hule. Den er ca 20 x 20 meter, og forskellige knolde og skrånende bakker på op til 2 meter rejser sig fra gulvet (vis spillerne miniplanen). En port kan skimtes. Som spillerne står og kikker, kommer et antal 1 m. høje stenmænd [svarende til karakterenes antal] frem (fra hvor?) og bukker for karakterene og stiller sig op forskellige steder.

Spillerne kan nu overveje situationen grundigt eller de kan kaste sig ind. Det ændrer ikke noget. Magi kastet ind synes ikke at virke, og spådomme kan fortælle, at man skal bruge sin fornuft og ikke sære ideer.

Prøven virker på følgende vis: Når karakterene går gennem gangen ind til hule, går de i stå mens de i tankerne gennemgår en prøve. Klarer de denne prøve, vil de dukke op i hulen med stenmændene og kunne nå at reagere. klarer de ikke prøven, vil de dukke op forvirrede og omtumlede i hulen - uden at kunne nå at bringe sig i dækning. Hirna i form af lille dyr vil kunne komme igennem uden at gennemgå prøve - indtil hun blander sig i kampen

Efterspil: Efter en spiller har gennemgået/ fejlet sin prøve uden at vende om, dukker de op - tilsyneladende alene - ved indgangen til terrænhulen. De fatter, at de bare er stået stille, mens de har gennemgået prøverne, og de har en klar fornemmelse, at det ikke nytter at gå tilbage.

Dem, der har klarer prøven har et forspring på at komme ind i en kunstig situation (lad dem pege på kortet). De kan rykke deres bevægelse & evt lave climb eller open doors (evt +1 for armor) for at forcere skrænter. Spells brugt er spells brugt.

Dem, der ikke klarer prøven dumper fortumlede om lige ved huleindgangen. De kan intet gøre de næste 3 runder. Ydermere er de henholdsvis enten svedet fuldstændigt af, har masser af buler og blå mærker, eller er dyppet i mudder. De har ikke taget nogen skade.

Dem, der ikke er gået igennem eller er vendt om, kan prøve at styrte igennem nu. De vil være fra 2-5 kamprunder forsinkede - alt efter DMs bedømmelse (f.x. 2 runder, hvis de sender tyven igennem, og pludselig ser ham i rummet og under angreb - 5 runder for dem, der vendte om). Dette vil gøre det nødvendigt at lave endnu en individuel prøverunde - Desværre. Nye døre kan ikke vælges af gamle flygtende.

Kamp med Stenmændene: Bring alle kampdeltagere ind og forklar dem, hvor alle står. Stenmændene står på de nummerede felter (i rækkefølge svarende til antallet af karakterer). Porten i bagenden kan åbnes efter kampen.

Stenmænd: 3 HD, AC 2, Move 3 (i 3-segmenter) Angreb flå AP -1/+3 2d4 skade. Når de har taget 15 Hp bliver de til sten igen. Fortumlede karakterer vil blive angrebet, hvis der ikke er andre i nærheden.

Ved at placere sig forskellige steder i rummet, kan man opnå taktisk fordel. Står en karakter f.x. på en skråning, kan kun 1 stenmand nå op. Står de på toppe, skal stenmændene bruge 2 runder på at nå op, hvor de kan angribes. Spillerne skal iøvrigt have lov til at udfolde deres fantasi mht. brug af magi, overlegen bevægelighed osv. Stenmændene er ikke fantasifulde. De gør bare deres arbejde. Dette er en test for den enkeltes evne til at arbejde sammen med andre.

Samtræf 7b Dørene

Prøven spilles således: Alle karakterer, der går nogenlunde samtidig gennem gangen får følgende at vide. *De andre er væk. Du står pludselig alene foran tre døre - vælg en af dem eller vend om! På hver af de tre stendøre er der et stiliseret billede. På den til venstre er der en pil i flugt. På den midterste er der et sværd. På den til højre er der et tårn. Vælg nu hver især, hvad i gør og skriv det ned i hemmelighed for hinanden.*

Spillere, der ikke går ind, eller som senere vender om før dørene kan utydeligt se spillerne i gangen stå stille et kort sekund for derefter at falde/bevæge sig ind i terrænrummet (se senere).

Tilbage til de modige: Alt efter, hvilken dør de har valgt vil hver enkelt spiller komme ud for en prøve. Mens de gennemgår den, skal de andre spillere sendes udenfor rummet. Ligegyldigt, hvordan de klarer prøven, går du bagefter til Efterspil før du sender dem ud og den næste ind. Når alle er overståede fortsætter du under Kampen med stennænderne.

Vigtigt: Fra de dukker op foran dørene bør spillerne ikke vide, hvad de andre gør. De må heller ikke diskutere løsninger osv. udenfor rummet. Derfor er det bedst at få overstået spillere, der skal igennem samme prøve i rap efter hinanden. Stoler du ikke på spillerne, kan du lade dem, der har gennemgået prøverne sidde i rummet uden at sige noget.

Prøvelserne er forræderiske. Det tegn, der er på døren er et tegn på, hvad man ikke skal gøre i den pågældende situation. Ellers er prøverne ret nemme at klare. Læs for spilleren alt efter hvilken dør han går ind af.

Døren med pilen: *Du står i et cirkelrundt rum - ca 10 meter henover med den lukkede dør bag dig. Tværs over rummets midte er et flammetæppe ca 1/2 meter bredt fra gulv til loft. Bag flammetæppet skimtes en anden åbning.*

Løsning: Springer man bare igennem flammerne, føler man det som om man brænder op og falder ned, ned, ned. (bortset fra druiden, der skulle være immun). Mulige løsninger er at kaste beskyttelsesmagi, hælde sig over med vand, hylde sig ind i tæppe. Tyven kan klatre op og springe igennem, hvor flammerne er tyndere etc. Vender man om, dukker man op i gangen, hvor man stod før. Denne prøve er svær. Giv spilleren en lillefinger.

Døren med sværdet: *Du står i et cirkelrundt rum 10 meter henover med en lukket dør bag dig. Foran dig står en ca 2 meter høj nøgen blålig stenskikkelse hvis arme er køller. Bag den er en mørk huleåbning ud. Den blå ting ser afventende på dig.*

Løsning: Monsteret er en illusion, som man kan gå lige igennem. Det er det midterste af gulvet desværre også, så aller der går igennem eller angriber falder ned, ned, ned. Disse illusioner vil iøvrigt virke overbevisende på tests (Pile vil synes at knække på monsteret; sten vil rakke gulvet med et klak osv osv.). Den vil dog kunne gennemskues ved smarte prøver og ved at iagttage den indgående og slå under sin Int. Dog bør man i så fald også forhøre sig om gulvet/andre illusioner i rummet eller lign. Det er helt sikkert at bevæge sig langs væggen, selv om illusionen vil opføre sig truende på passende vis.

Døren med tårnet: *Du står i et ca 10 meter bredt cirkulært rum med en lukket dør bag dig. gulvet er tyk mudder. Du synker langsomt i. Du kan se en dør på den anden side af rummet.*

Løsning: Ved at spørge kan spilleren få at vide, at karakteren synker langsomt i, og at det er tungt at gå i. Står man stille eller går forsigtigt over, hænger man hurtigt fast, og synker ned, ned, ned. Løsningen kan være at løbe over - lægge sig på et skjold og mave sig over, kaste passende magi/bruge evner. Det er ikke muligt at klatre langs væggene eller få et reb til at hænge fast i noget.

Smart adfær bør krones med held! døm selv.

Samtræf 8 Genvejen

Situation: Karakterene har fundet den hemmelige gang i inskriptionssalen. De følger denne og når efter en kamp med visse af beboerne til skurkenes hvilested (Samtræf 9).

Gangen fortsætter ligeud et stykke. Så er der en rampe op, der elvis er spærret af et sammenskred hvor den førte ud i en underjordisk slugt. Det er muligt for karakterene at mave sig igennem dette hul.

Den underjordiske slugt er imponerende stor og høj med drypsten og sære lyde. En udhugget sti langs bunden fortsætter den hemmelige gang videre i ca. 300 m.

Inden vi når så langt, bliver gruppen angrebet af to gargodyler, der har hørt dem ved sammenskrivningen. De vil forsøge at nedkæmpe og snuppe 1 karakter og flyve med vedkommende og til deres bosted. De vil nå at slå til når den anden larmende karakter er kommet igennem hullet. Bedøm selv om gruppen her grund til at være meget overrasket.

Gargodyler:

HD: 4+4 HP 23,27 AC 5 (rammes kun af magiske våben)

Angreb:	Kløer	2x	1-3	AP	-1/+5
	Bid		1-6	AP	-2/+2
	Horn		1-4	AP	-1/+3

For at gribe om en karakter, skal begge klo-angreb lykkes i sidste runde og gargodylen skal lave et angreb istedet for sine klo-angreb i denne rund. Dette skal ramme karakterens armor class uden armor. Lykkes det, har den karakteren i et jerngreb, og kan flyve med vedkommende i næste runde, medmindre karakteren kan bryde fri på en Open Doors. Den anden gargodyl vil søge at bortlede de andre karakterer ved at angribe alle og enhver.

De flygter når de har et bytte eller, hvis de får tamp.

Herefter kan spillerne fortsætte af stien. Efter 300 meter i slugten er der en trappe ned. For enden af en trappe er en platform med en stendør. Den åbner ud på en klippeafsats i ventesalen 5 meter oppe - lige over Skurkene.

Denne klippeafsats er ca 2 meter bred og 3 meter lang. Resterne af en solid rebstige ligger på afsatsen. Dette er en taktisk fordelagtig situation, som dog skal udnyttes før den virker. Spillerne kan observere og i løbet af ca 10 min. opsnappe forskellige udtalelser, der kan give dem en ide om tingenes tilstand - ved at lytte kan de opfatte de andres nervøsitet, og ved at observere, kan man muligvis se den usynlige løjser, der sidder og kaster med småsten.

Det skulle være muligt for hobbiterne og muligvis for Fenja at komme ned. Resten må bruge Feather Fall eller lign. Normal nedstigning tager enten to runder eller et hop (slå under hhv. Dex og Movement rate med d 20 eller tag 2d6 i skade og 1-2 runders stun).

Samtræf 8 Ildsalen

Situation: Gruppen ankommer til tilbedelseshulen, hvor Junker Göstas mænd (og en ogre) venter på deres herre. Spillerne kommer i kamp med dem.

Hulen er høj og dunkel med to udrange. 1 som kommer fra prøvelsessalen. Salen oplyses af et lysskær fra huleåbningen i den anden ende. En lille gruppe skikkelser (deriblandt en ogre) ses ved siden af denne åbning. Kommer man nærmere kan man få flere detaljer at vide. Blandt andet, at der kun er 3 og ikke 5 personer (ikke at forglemme en ogre) tilstede.

Lysskæret kommer fra et ildtæppe, der spærrer hulens anden udgang. At passere dette ildtæppe koster 5d10 hp. ½ på saving throw. Hirna ville tage ¼/¼ skade på trods af sit Protection from Fire

De fire personer (for ikke at tale om ogren) her er på vagt. De forventer allehånde problemer fra alle sider. De har hørt sære lyde fra bag lystæppet og frygter ydermere vogterne og forfølgende jætter. De har ydermere gjort sig visse forholdsregler.

1) De er i fuldt udstyr. [har gruppen ikke gjort noget hvil blunder Lyseslukkeren, har de hvilet/spildt 4 timer, er han igang med at læse magi; har de brugt 6 timer eller mere, har han ydermere de spells i skarpe paranteser].

2) Løjseren er usynlig (han sidder og kaster småsten efter et hul i gulvet. Dette kan ses, hvis man kommer tæt på i stilhed.

3) Der er en Magic Mouth ved den første indgang. Den går igang, hvis et væsen større end en hobbit passerer igennem (har gruppen kastet Silence 15' før den går ind, vil karakterene (som intet kan høre) pludselig se de fremmede springe op på det tidspunkt gruppen munden kommer ud af radius for Silence).

4) De har til gengæld ikke opdaget den hemmelige indgang lige over deres hoveder.

I dette Samtræf bør Skurkene have tvivlens fordel. De bør føre en effektiv kamp, og de bør klare nogle af deres Saving Throws. Fx. ved Hold, Stinking Cloud eller Silence, bør Harald f.x. Save, løbe i dækning bag fremspringet ved ildtæppet, og bruge sit Disp Mag Scroll på de andre osv etc.

Efter kampen vil der være en kortvarig mulighed for kurering og udspørgelse af modstanderne. de bedst informerede er Hannis og Harald. Kun Hannis er fuldstændig klar over, hvad Gösta er ude på, men vil intet røbe, hvis spillerne ikke viser, at de har regnet det ud. Harald har en fornemmelse, at det er noget han ikke kan klare. Harald er til gengæld også den eneste, der er durkdreven nok til at ønske Heiptfaxe fri i verden, hvis det går op for ham, hvad der er under opsejling. Karl er ligeglad, og Skarmoss er fuldstændig loyal. Han er iøvrigt overbevist om at Friederich har forrådt dem.

Skurkene - Karakteristika

Navn *Hannes* Klasse *Illusionist* Niveau *Lyseslukker (7)*
 Str 11 Dex 17 Con 16 To Hit AC 0: 18 Daggert AP 0/+5 Dam 1-4
 Stav AP+3/+4 Dam 1-6(+1)
 Int 15 Wis 12 Cha 14 Armor Class 7 Armor 0 Hit Points 28

Udstyr: Knive, bøger om myter/væsener, flasker med væsker deriblandt drikkegift
 Magi: Stav +1 of knocking
 Potion of Diminution,
 Oil of Acid invuln
 Scroll: pt from Possesion
 Noter/udseende:
 En noget fyldig midaldrende herre med langt rødt hår

Hannes repræsenterer en af Junkernes 'forretningsforbindelser', der har skudt en delt penge i hans oprørsforsøg. Han har fgl magi:

1(+3AP): Detect Invisibility, Chromatic Orb(3"NB), Light(6") [Chr. Orb]
 2(+2AP): Mirror Image(5)[Fascinate(3")], Inv. 1 Stav; 8 charges-enten std Knock eller hvis modstander rammes (AC kun modificeret for Dex & Skjold)
 3: [Paralysis(7")], Spectral Forcel
 ↑Brug fantasi!↑
 Hannes Fascinerede ogre Auguste: Save vs Paralyze or stun 1 rnd.

Hit Dice 4/ 29 HP AC 6/huder kølle +4/+2 - d6+2 Udseende: En ogre, der af uforklarlige grunde er sveden af

Navn *Karl* Klasse *Assasin* Niveau *Løjser (5)*
 Str 13 Dex 16 Con 12 To Hit AC 0: 19 LangSværd AP +2/+2 1-8
 17 Mace AP +1/+1 2-7(+2)
 Int 13 Wis 7 Cha 9 Armor Class 2 Armor Stud Lth + Sh Hit Points 24

Karl har samme arbejdsgivere som Hannes. Han sniger sig og prøver at myrde Assasination muligt, hvis karakter ikke rulkler suprise (afh af opførsel)

Udstyr: Div. Våben, sminkesæt, smudsromaner
 Magi: Mace +2, Læder +2
 Potion of Healing
 Noter/udseende:
 grim yngling

Navn *Skarmoss* Klasse *Fighter* Niveau *(6)* Race *½-orck (kun ½ Ran-ger bonus)*
 Str 18⁵ Dex 8 Con 16 To Hit AC 0: 15 2-H Sværd +3/-1 2-12(+3)
 (2xspec) 11 Broadsword +2/+2 2-8 (+6)
 Int 11 Wis 6 Cha 10 AC 3 Chain/Shield 48 Hp [nede på 37]

Udstyr: 2 sværd, Langbue brændevin en masse, sæt lapset tøj
 Magi: Slagsværd +1/+4 mod
 Potion of Healing
 3 + 1 Pile
 Noter/udseende: Ikke udpræget halvorkisk. Sjovt nok har han blå mærker over det hele.

Navn *Harald* Klasse *Cleric (Loke)* Niveau *(4)*
 Str 8 Dex 15 Con 18 To Hit AC 0: 17 Daggert -2/+2 1-4
 17 spyd +2/-2 1-6
 Int 15 Wis 18 Cha 16 AC 0 Plate/Shield Hit points 33

Udstyr: Våben, plante-dele, sækkepipe, nathue
 Magi: Plate +1
 Scroll: 11 niv. Hold(6"),
 Dispel Magic x 2 (6")
 Spells: Command(1"), Rem. Fear (cures allerede kastet) Aid, Silence(12"), Augury, Res fire.
 Noter/udseende:
 Pæn ung mand med forstående stemme tillidsvækkende.

Note: Harald vil søge at holde Skarmoss i kampen og sig selv i baggrunden.

Samtræf 9 Heiptfaxe

Situation: Kampen med de fremmede er netop overstået. Heiptfaxe, der har siddet inde og slikket sår kommer ud (iført Göstas rustning og delvis hans form - der er nogle problemer med benene) for at se, hvad der sker. Heiptfaxe vil vide, hvad der foregår, og ønsker iøvrigt nogle dødeliges hjælp til at komme ud af stedet (der er opsat spærringer ved alle udgange, ved hun.

Mens gruppen kommer til hæfterne, træder en skikkelse gennem ildgardinet. Det er en mandsperson i fuld kamprustning, noget ramponeret - bl.a. med et imponerende hovmærke på brystpladen (rustningen ersort med rød ørn på bryst og skjold). Han nærmest vakler frem som om han har forstuvet begge ben. Han fnyser og ser på karakterene *Nå der er I, lad os se at komme ud herfra.* Hun kikker rundt i rummet *var det en hård kamp?*

Nok er Heiptfaxe et overnaturligt væsen. Men han er ikke altvidende, og overhovedet ikke vis - bare snu til husbehov. Det er hans mål at få spillerne til at hjælpe ham ud før nogen guder ell. lign. finder ud af, at hun er sluppet ud, og prøver at forhindre det. Men først må han rekonstruere handlingsførløbet. Han ved kun, at Junker Gösta prøvede at tømme hende, og hun dræbte han efter en hård kamp. Han aner, at han havde hjælpere med. Det vil han antage, at karakterene er, medmindre de modbeviser det ved deres handlinger eller reaktioner.

Nu er det muligt at spillerne vil overdænge ham med spørgsmål. Dem vil Heiptfaxe bruge til at rekonstruere begivenhederne - blandt andet ved at lade en af dem, der åbenbart er hans tjenere (når det viser sig, at karakterene ikke er det) om at fortælle, hvad der er sket (det var givetvis det karakterene allerede er igang med).

Spillerne kan stille de spørgsmål de vil, og få vage og forvirrende svar. Bortset fra een ting; Junkeren vil advare dem om at flygte hurtigst muligt, fordi, der snart vil ske uhyggelige ting i Helligdommen. Detection spells, eller evt. spørgsmål fra den, der har rørt ved krystallen, kan give bange anelser. Evt. overlevende af Göstas tjenere vil (mere ell. mindre højlydt) undre sig over deres herres opførsel.

Det er hele vejen igennem muligt, at han vil tabe fatningen og gå i kamp. Det huer ham ikke at rende rundt i (bulet) rustning - og hvis det lykkes spillerne at tirre ham tilstrækkeligt, eller de direkte angriber efter hun har prøvet at snakke dem til "fornuft".

Heiptfaxe vil indvillige i at svare på alt, men vil bede indtrængende om alle forlader stedet. amn vil overlade junkerens våben til gruppen, hvis de vil. Når de kommer til portalen, vil Heiptfaxe overtale nogen til at bære sig op ad trappen (i virkeligheden ud af portalen). Det vil være fordi junkeren føler sig ude af stand til at gå videre, han er hårdt såret etc

Det korrekte er nu enten at flygte eller at indvillige, og 'tabe' ham ned på runerne. I begge tilfælde, vil han i raseri forvandles til sin sande form. I det sidste tilfælde vil han ydermere forsvinde i en grå røgsky.

Skulle det komme til at han skifter til form, bør det beskrives til gruppen; "Junkeren udstøder et vrinsk, og begynder at vokse. Rustningen spændes og remmene brister. Hans ansigt bliver længere og nærmest gråt og behåret. Ryggen og armene vokser, og hænderne bliver til hove. Han - skal vi sige den - står nu på alle fire - en prægtig hest, der ryster de sidste rustningsstykker og sidste tegn af menneskelighed af sig." Alt efter, hvor hurtigt spillerne reagerer, har de 2,1 eller 0 runder til at reagere.

HEIPTFAXE: AC -6 Mens han transformerer er Heiptfaxe AC 0
HD 10+10 - 70 HP (nedbragt til 16 hp af Gösta kl 23; regenererer 6hp/time)
Bid: +1/+5 Dam 2-12 Hove +1/+7 Dam 3-18 Magic Res 70% Move 36"

Er han ved at blive dræbt, flygter han hjem med et panisk vrinsk. Det er op til dig om han evt. vil lade gruppen flygte eller har set sig gal på dem!

Afslutning og Sejrsbetingelser.

Afslutning: Spillerne skal allermindst opleve Heiptfaxe. Hvis der er tid tilovers, kan man indlægge en encounter bagefter med en gruppe jætter, der venter udenfor hulebåningen på at de indtrængende skal komme ud. De kan så evt. blive reder ned af Heiptfaxe og de andre heste (som løber med Heiptfaxe). Eller de kan udbede sig en forklaring. En god forklaring vil være nok til blot at få sure miner (jætterne er heller ikke varme på at Heiptfaxe skal løbe frit rundt). Spillerne kan også angribe de 2 Frostgiants, 3 Hill Giants og 5 ogres. Dette Samtræf er især for effekt, men kan til nød bruges som tiebreaker mellem to grupper, der har løst eventyret og har tid til overs.

Pointsystem:

Der er 3 hovedsatser at starte fra, alt efter, hvordan spillerne klarer problemet. Det giver grundpoint. De modificeres af gruppens indsats - både indenfor eventyret og som spillere - bl.a. tidsspørgsmål. Derudover kommer bedømmelse af spillerne som rollespillere - men også udfra generelle kriterier som deres evne til at samarbejde osv. Rollespil og spilleradfærd kan ikke skilles ad - især når det også gælder om at more sig

Grundsætser

Heiptfaxe slipper ud	0 pts (ragnarok-grund)
Heiptfaxe bliver inde/karkaterer flygter	50 pts
Heiptfaxe nedkæmpes	100 pts (flot flot)

Minusser:

Spillerne dræber Kurt, Maurice og Jacques	+30 pts (risikerer krig)
Spillerne skal hjælpes (hentydning; drømme)	+10 pts/gang
Pr død karakter (også hvis raised)	+10 pts
For at være hurtigt færdige	+ 2 pt/10 min. før tiden
For at spille over tiden	+ 1 pt/minut

Husk at nogen kan have svært ved AP-systemet - giv derfor evt. ekstratid.

Rollespil (pr karakter): samlet mellem + 10 og - 10 pts. For eksempel:

Umotiveret grusomhed + latterlig opførsel	+10 pts	Appolodorus_____
Overdreven Dungeon-logik + kujonsk fighter	+ 7 pts	Bjarke_____
Dominerende/ubehagelig over for de andre	+ 5 pts	Fenja_____
Tager ikke en andens karakter alvorligt	+ 3 pts	Herg_____
Overdrevent rollespil	+ 1 pt	Hirna_____
Passende opførsel ved en enkelt lejlighed	+ 2 pts	Thorstein_____
Konstruktivt samspil + hjælper andre	+ 5 pts	
Overbevisende karakterføring + heltemod	+ 8 pts	Ialt_____
Dybt inspirerende-ikke-dominerende spil.	+10 pts	

Giv evt bonus for at opveje +10 pts for døde karakterer, hvis karakteren dør tilpas heroisk og selvopofrende (ikke hvis døden er unødvendig).