

Ingen Vej Ud



Af Jesper Stejn Sandal
Fastaval 2011
(Revideret udgave)

Indledning

Antal spillere: 5 + spilleleder

Anslået spiltid: Cirka 2 timer inklusive spillerforberedelse og afrunding

Helt kort: Eventyrerne er fanget i en uendelig dungeon og indser til sidst, at de selv er blevet monstre.

Tak til: Dommere, spillere og ikke mindst spillere, som har givet uvurderlig feedback på Fastaval 2011 og gjort denne reviderede udgave mulig.

Baggrund/debriefing: Scenariet udforsker, hvad der kan ske i dungeon crawl-genren, når man tager den helt ud i ekstremerne. 'Ingen vej ud' er en leg med idéen om en dungeon crawl, der fortsætter i det uendelige, inspireret af superdungeons som eksempelvis *Undermountain* fra D&D-spiluniverset Forgotten Realms. Det er imidlertid ikke vigtigt, hvilken dungeon der konkret er tale om. Det er konceptet om en uendelig dungeon, der tæller.

Spillerne får mulighed for at afprøve klassiske klichéer på fantasyspilpersoner og deres indbyrdes konflikter, men vel at mærke derude hvor klichéen er blevet vendt til at være spilpersonens forbandelse.

Synopsis: Spilpersonerne er fanget på et ukendt level af Undermountain eller en anden superdungeon. De gik ind i håbet om hurtig rigdom og berømmelse, men fór vild, og eventyrerne er nu mange år senere nærmest selv blevet til monstre, mens de fortsætter med at udforske den uendelige dungeon. De lever af hvad de finder, og hvad deres magi kan skaffe dem. De har tilpasset sig, men lider. Minderne om livet, før de drog ned i dungeonen, er smertefulde, og hver dag i dungeonen er en kamp for at overleve.

Gentagelserne af mønstret: Kamp, loot, højre eller venstre, kamp, loot, videre, kamp, hvile - har ført til, at spilpersonerne er gået fra forstanden og nu udlever ekstremt af deres personligheder. Eksempelvis er dværgens grådighed efter guld nu gået så vidt, at han bogstavelig talt æder alt det guld, han kan få fingre i.

Scenariets klimaks indtræffer, da spilpersonerne endelig løber tør for powers og indser, at de er fanget i et dungeonrum uden døre, som i øvrigt ligner det rum, hvori de havde scenariets første encounter. På dette tidspunkt vil spillerne indse, at de monstre, eventyrerne besejrede i den første encounter, i virkeligheden var spilpersonerne selv.

Undervejs bliver bebrejdelserne mellem spilpersonerne for deres skæbne optrappet. Centralt er anklagen om, hvem der var skyld i, at gruppen mistede den sjette spilperson. Dertil kommer spilpersonernes individuelle vrangforestillinger og personlige mål. Scenariet kulminerer med muligheden for et endeligt opgør mellem eventyrerne, når de er nået dertil, hvor der ingen vej er ud af dungeonen.

Spilmekanik: Spilforløbet er bygget op omkring en indledende fortællesekvens efterfulgt af en række korte 'random encounters' eller tilfældige kampsekvenser, som spillerne skal overvinde.

Scenariet anvender et system med *powerkort* og *livspoint*. Mekanikken er inspireret af brætspillet *Battlestar Galactica*, hvor spillerne i fællesskab skal skaffe et antal point for at overvinde en udfordring. Hver spiller har også mulighed for at sabotere med negative powerkort, idet kortene holdes skjult, indtil alle har afleveret til spillederen. På den måde kan spillerne ikke se, om de andre bidrager med det, de melder ud. Der er samlet set ikke powerkort og livspoint nok til mere end 7 encounters.

Frekvensen af de tilsyneladende tilfældige encounters bliver styret af et æggeur, som sættes til at ringe fem til ti minutter efter hver overstået encounter. Det skal afbryde det mellemliggende spil for på den måde at bringe konflikterne med ind i selve encounteren, fordi de ikke bliver afsluttet.

Spillederen har mulighed for at skubbe til intrigerne ved eksempelvis at flytte rundt på livspoint eller bytte powerkort ud.

Design, tekst, illustrationer og produktion:
Jesper Stein Sandal, 2011
E-mail: j.sandal@gmail.com

Praktisk afvikling

Forberedelse: Scenariet kan spilles med forholdsvis lidt forberedelse. Som spiller bliver din primære rolle at forklare spilmekanikken, fungere som igangsætter og være den, der bestemmer tempoet.

Før spillet bør du forberede spillokalet. Hvis det er muligt, må du meget gerne udsmykke det, sådan som du ville gøre til en klassisk dungeon crawl. Du kan trække gardinerne for, men vent med at slukke for meget lys, hvis du har tænkt dig at bruge stearinlys under spillet. Spillerne skal kunne læse deres spilperson.

Har du en slidt regelbog eller et stort dungeonkort, så kan du bruge det til udsmykning af selve spilbordet. Du bør dog undlade rekvisitter som figurer, der kan fjerne spillernes opmærksomhed fra spillet, da der er afsat forholdsvis kort tid til afviklingen af scenariet.

Praktisk: Det er en god idé at udskrive powerkortene på lidt kraftigere papir end normalt printerpapir eller på farvet papir, da spillerne ellers kan læse tallene gennem det.

Organisering: Under spillet vil der være tre sider, som du bør have inden for rækkevidde: Siden med prosateksterne til de syv encounters, siden med forslag til spillermanipulation og siden med reglerne.

Fordeling af spilpersoner: Du kan vælge at fordele spilpersonerne ud fra, hvilke rolle du vurderer vil passe bedst til hvilke spillere. Det er tit en svær opgave, men i dette scenarie er der ingen enkelt spilperson, der er vigtigere end de andre, så der er ingen person, som absolut skal gives til en aktiv spiller.

Du kan også lade spillerne vælge ud fra de klassiske arketyper: Paladinen, præsten, dværgen, troldmanden og tyven.

Tip: Hvis du mangler en spiller, så vil enten Tormund eller Gretchen være de spilpersoner, du bedst kan undvære.

Tip: Penelope kan være en lidt stor mundfuld for visse spillere på grund af hendes dæmonbesættelse. Derfor bør Penelope spilles af en spiller, der kan lide udfordringen med et lidt svært tema.

Vigtigt: Understreg over for spillerne, at de skal læse spilpersonarkene i rækkefølge. Det er vigtigt, fordi spillerne bliver instrueret i at krølle den første version af spilpersonen sammen og smide den væk.

Vigtigt: Husk at udlevere pointkortene til hver spiller.

Instruktion til spillerne: Forklar spillerne, hvordan spillemekanikken virker. Du kan kort fortælle dem, at de vil støde på en serie af encounters, som hver vil have en værdi, som de skal matche med deres powerkort, der kan have både positive og negative værdier. De må gerne lyve, de må spille så mange eller få kort, de har lyst til, og hvis de ikke lykkes, så skal de betale med livspoint.

Det er helt op til spillerne, hvordan de fortolker og beskriver, hvad de gør med deres powerkort. Et +3 kort kan således være alt fra at bestikke et monster til en ildkugle. Og spilleren må gerne sige, at han bidrager med +3 fra sin ildkugle, men spille et +2 kort, fordi han fanger de andre i eksplosionen. Opmuntr spillerne til at være kreative i deres forklaringer.

Tip: Fortæl spillerne, at spillet fungerer bedst, hvis de ikke brænder alle deres negative kort af med det samme. Hvis de holder lidt igen, får de bygget spændingen op hen mod scenariets klimaks.

Vigtigt: Det er ikke sikkert, at spillerne kender til denne form for rollespil, hvor de har stor frihed og indflydelse på fortællingen. Så sørg for at fortælle dem, at scenariet foregår i en dungeon, men det handler om at udforske spilpersonernes hemmeligheder og konflikter og ikke om XP og skatte. Det er også op til spillerne at bestemme, hvad der skal ske inden for fortællingens rammer. For eksempel:

Hvis en spiller spørger: »Jeg undersøger rummet. Hvad finder jeg?«, vil spillederen svare: »Fortæl os, hvad du finder«.

Lydspor: Når du har udleveret spilpersonerne, kan du sætte lydsporet på, hvis du ønsker det og har mulighed for det. Lydsporet indeholder stemningslyde, der skal give en illusion af at være i en dungeon.

Æggeuret: Undervejs i spillet skal du afbryde spillerne. Du vil få udleveret et æggeur, som du kan stille til at ringe, når det er tid til en ny tilfældig encounter.

Første scene: Rangeren

Formål: Scenen tjener som opvarmning for spillerne, som får mulighed for at træde ind i deres spilpersoner. Samtidig skal scenen sætte gang i gruppens interne konflikter.

Form: Den første scene er en fortællesekvens, hvor spillerne skal beskrive, hvordan de opfattede situationen, da den sjette spilperson, rangeren Zilas, døde. Du kan stille dem en række spørgsmål for at få dem i gang med fortællingen, og du skal få dem til at fortælle, hvad den nu døde person betød for dem, og hvad de følte, da han døde. Afsæt cirka tre minutter til hver spiller.

Spillerne bør fortælle ud fra deres spilpersons synspunkt og meget gerne *in character*.

Vigtigt: Fortæl spillerne, at scenen tjener som opvarmning, så de ikke skal bekymre sig om at gå i stå eller få deres historier til at passe perfekt sammen.

Vigtigt: Før du sætter den første scene i gang, skal du sætte æggeuret til at ringe. Sæt det til cirka 15-20 minutter senere. Hvis du ønsker at bruge mere tid på den første scene, kan du lægge ekstra tid på uret undervejs.

Tilfældige encounters

Formål: De syv tilfældige encounters har to formål i spillet. Det første er, at kombinationen af tilfældige absurde monstre i tilfældige rum, som ikke hænger logisk sammen, skal få spillerne til at hade de tilfældige kampe og føle, at det er meningsløst at kæmpe sig gennem dungeonen.

Det andet formål er, at kampene skal presse spillerne til konflikt ved hjælp af de knappe ressourcer de har til rådighed i forhold til spilmekanikken.

Forberedelse: Klip de syv encounterkort ud fra de to ark i handout-dokumentet. Du kan med fordel udskrive kortene på karton eller laminere dem.

Prøv at skabe en illusion af, at kampene er tilfældige. Bland for eksempel papirerne med kampene foran spillerne, læg dem i en stak med bagsiden opad og vend dem derefter én for én i løbet af spillet. Du kan også slå med terninger og trække encounteren frem fra din stak af papirer.

Vigtigt: Sørg for at placere Encounter 1 og 7 først og sidst.

Tip: Er Ingen Vej Ud en komedie? Scenariet er ikke skrevet som en komedie, men situationen er så absurd, at selvom spillerne formål at holde masken, så vil de nok grine indvendigt, og det er helt fint. Men pas på med at flytte scenariet over i ren komedie, for så går lidt af oplevelsen tabt.

Afvikling: Den første encounter starter umiddelbart efter opvarmningsrunden, hvor spillerne på tur fortæller om den sjette spilperson.

Vend papiret med encounteren på bordet, så spillerne kan se den. På papiret står, hvor mange point de skal bruge for at overvinde den (Kampevne), så på den måde kan spillerne se tallet, mens de forhandler.

Du kan læse Dungeon Master-teksten højt fra din kopi af teksten her i selve scenariet. Vær ikke bange for at bruge din fortolkning af en Dungeon Master-stemme.

Tip: Hvis spillerne har svært ved at acceptere den ulogiske rækkefølge af de tilfældige encounters, så forklar dem, at de ikke nødvendigvis sker lige efter hinanden. Der kan godt gå lang tid mellem dem.

Du bør overlade forhandlingssituationen til spillerne, men vær parat til at holde dem fra at blive for regelfokuserede. Hvis de spekulerer i at udnytte reglerne, kan du bruge de redskaber, du finder i afsnittet om spillermanipulation.

Når spillerne har lagt deres kort i puljen, skal du indsamle dem, eventuelt blande dem, og måske udskifte et kort, hvorefter du lægger dem frem på bordet for spillerne.

Spillerne skal herefter fordele, hvem der eventuelt skal miste ekstra livspoint.

Når skaden er fordelt, er encounteren slut, og du kan sætte æggeuret til at ringe 5-10 minutter senere. Når uret ringer, afbrydes det igangværende spil for den næste encounter.

Regler

Regler: Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort/powerkort med positive (eller negative) værdier. En spillperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

- ◆ **Åbningsfasen.** Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.
- ◆ **Forhandlingsfasen.** Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.
- ◆ **Indsamlingsfasen.** Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.
- ◆ **Vendefasen.** Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.
- ◆ **Livspointsfasen.** Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.

Powerkort: Hver spiller skal have udleveret 7 powerkort, som hver har en værdi fra +4 til -3. Det er strengt taget ikke vigtigt, hvilke spillere der får præcis hvilke kort, men en god fordeling kunne være:

Alk: 3x(+2), 2x(+1), 1x(-1), 1x(-2)

Gretchen: 1x(+3), 3x(+2), 2x(+1), 1x(-1)

Kazir: 1x(+3), 2x(+2), 2x(-1), 1x(-3)

Penelope: 1x(+4), 3x(+2), 1x(+1), 2x(-2)

Tormund: 1x(+4), 1x(+3), 2x(+2), 1x(+1), 1x(-1), 1x(-2)

Dertil kommer syv powerkort, som du kan bruge som spilleder til at bytte ud med spillernes kort under spillet, samt fem kort, der gives til spillerne i den afgørende kamp.

Vigtigt: Husk at kortene er ikke tilknyttet bestemte evner. Det er i stedet op til spillerne at beskrive, hvordan de kan bidrage til kampen ud fra de kort, de ønsker at spille. Fortolkningen er op til spillerne.

Livspoint: Hver spilperson har et antal livspoint, som bruges sammen med evnekortene. Til at illustrere pointene kan du bruge glasperler eller andet, der normalt kan bruges som countere. Du kan få udleveret glasperler til spillederbriefingen på Fastaval.

Hver spilperson begynder spillet med følgende antal livspoint::

Alk: 3

Gretchen: 3

Kazir: 1

Penelope: 2

Tormund: 4

Hvad sker det, hvis de løber tør for livspoint? I visse grupper går spillerne virkelig til den fra begyndelsen og spiller mange negative powerkort. Det betyder, at de hurtigt løber tør for livspoint. Du behøver ikke fortælle spillerne, hvad der vil ske, hvis det indtræffer, men hvis de ikke har nok liv til at betale for en tabt encounter tidligt i spillet, så kan du bruge en af disse husregler:

Den nemme løsning er, at du blot stjæler et tilfældigt powerkort fra en spiller for at straffe gruppen.

Du kan også give spillerne lov til at lave en ny runde forhandlinger og så at sige tage en runde mere med den samme encounter for at få flere powerkort i spil.

Hvis det sker sent i spillet, så kan du også bede spillerne betale med 1 powerkort pr. livspoint, de mangler. I så fald kan du vælge enten at ignorere værdien af kortet, eller du kan kræve, at det skal være kort med positive værdier. Sandsynligheden taler for, at hvis de er løbet tør for liv, så vil de have mange positive powerkort tilbage, og det kan ødelægge den sidste encounter, som helst skal gå helt galt for gruppen.

Endelig kan du også, hvis du synes det passer ind i historien, bede spillerne om at vælge, hvilken spilperson der skal betale den ultimative pris for gruppens fejltagelse.

De 7 tilfældige encounters

Encounter 1: En Dødsridder, to Genfærd, en Skygge og en Ligæder.

»Da I træder ind i rummet, hører I en skurren af sten mod sten, og I når akkurat at se væggene skifte form og opsluge døråbningerne. Ud af skyggerne i rummet kryber fem skikkelser...«

Encounter 2: En Pyrohydra

»I træder ind i stor sal, hvor flere søjler er blevet væltet og har sodmærker som om noget er brændt. Fra midten af rummet lyder flere høje brøl, og en hydra rejser sine syv ildsprudende hoveder.«

Encounter 3: En Stengolem

»I går gennem en lang korridor med statuer, der bærer ansigterne af glemte helte fra en tabt civilisation, da to at stenfigurerne pludselig kommer til live.«

Encounter 4: En flok Kobolder

»Gangen foran jer er delvist blokeret af skrammel. I opfanger noget, der bevæger sig mellem bunkerne længere fremme, men inden I kan se, hvad det er, kommer en pil hvislende forbi jer.«

Encounter 5: En Beholder

»I vader gennem knædybt algegrønt og ildelugtende vand, da der foran jer dukker et monster ud af mørket, som stirrer på jer med ti øjne på stilke og et enkelt ondt udseende øje over en stor mund, besat med skarpe tænder.«

Encounter 6: En Lich

»I træder ind i en tronsal, hvor en unaturlig kold brise rammer jer i ansigtet. Salen er badet i et pulserende, sygeligt grønt skær, og på tronen sidder de udøde rester af en trolldmand.«

Encounter 7: En gruppe Eventyrere

»Netop som I har konstateret, at rummet er tomt, bliver døren i den fjerne ende sparket op, og fem eventyrere vælter gennem døråbningen med deres våben trukket. Bag jer hører I en skurren af sten mod sten, da rummets to eneste døre bliver opslugt af væggene.«

Mellem kampene

Efter hver encounter kan du sætte gang i det interne spil ved at sætte fokus på én spiller og stille spørgsmål. Når får spilleren i gang, så kan du skifte til en ny spiller og spørge til denne spillers reaktion. Vær klar til at træde i baggrunden og overlade scenen til spillerne, så snart spillet er i gang. Du kan styre spillet i retning mod de indbyrdes konflikter med redskaberne i afsnittet om spillermanipulation.

Vigtigt: Vær opmærksom på tiden! Der er kun afsat et begrænset tidsrum til spillet. Derfor skal du løbende vurdere, om du eventuelt skal udelade én eller flere af de indlagte encounters for at nå i mål inden for tidsgrænsen. Du skal regne med at begynde den sidste encounter cirka 20 minutter, før spillet skal være slut.

Vigtigt: Hvis du udelader en encounter, skal du sørge for at eliminere de point, spillerne skulle have brugt på kampen. Det kan du gøre ved at bytte kort ud eller stjæle livspoint fra spillerne.

Den sidste kamp

Den sidste tilfældige encounter er ikke kun en kamp mod et monster. Den foregår også mellem spilpersonerne. Kampen foregår som de andre, men med et par særlige regler.

- ◆ **Alle beholder deres nuværende livspoint, eller får mindst ét.**
- ◆ Udlever det ekstra powerkort, der hører til hver spilperson.
- ◆ Alle kort, der spilles mod en spilperson er dødbringende uanset kortets værdi. Værdien tæller kun mod monstrene.
- ◆ **De kan bruge powerkort på hinanden og på Encounteren.** Det vil sige, at de kan vælge at slå deres egne ihjel og lade eventyrgruppen gå. De kan også vælge at slå eventyrerne ihjel – og eventuelt nogle af deres egne. Det er op til spillerne, om de vil bruge deres sidste powerkort.
- ◆ **First Strike med gengældelse:** Indbyrdes kamp afvikles sådan, at den der siger, de vil angribe en anden spiller, gør det. Den der siger det først, får retten til at handle først. Men den, der bliver angrebet, må gøre gengæld på angriberen eller en anden modstander.

Tip: Hvis du vil gøre spillet lidt mere kompliceret, kan du ignorere den tredje regel.

Et powerkort burde i den sidste encounter være nok til at slå de fleste af spilpersonerne ihjel. I hvert fald hvis den angrebne vælger at bruge et powerkort på at gøre gengæld.

Vigtigt: Når en spilperson dør, får angriberen lov til at beskrive, hvad hans spilperson gør, men den angrebne spiller får lov til at beskrive eller spille sin spilpersons dødscene.

Hvis alle spilpersoner dør: Så vinder den fremmede gruppe eventyrer, medmindre spillerne har spillet nok powerkort til at overvinde encounteren. I så fald dør alle.

Hvis spilpersoner overlever: Medmindre den overlevne kan besejre den anden gruppe, vinder de fremmede eventyrere.

Hvis alle spillerne vælger slet ikke at bruge nogen powerkort, vinder den fremmede gruppe eventyrere.

Hvis spillerne slår den fremmede gruppe ihjel, forbliver dørene til rummet lukkede, og spilpersonerne er fanget derinde (indtil en ny gruppe eventyrere eller et vandrende monster dukker op).

Hvis der er en enkelt overlevende eller to, kan du bede spillerne beskrive, hvad der sker med dem, og hvordan deres karrierer som eventyrere til sidst ender.

Her slutter scenariet.

Efter spillet

I kan evaluere spillet indbyrdes ved eksempelvis at lade spillerne fortælle om, hvilke dagsordener deres spilpersoner havde, som de ikke fik gennemført.

Det er selvfølgelig også nærliggende at diskutere, hvorvidt spilpersonerne er døde, om de har været det hele tiden i scenariet, eller om de er levende monstre.

Spillermanipulation

Spørgsmål mellem kampscenerne: For at sætte gang i spillet efter en encounter, kan du udvælge én eller flere spillere og stille dem spørgsmål som:

- ◆ *Hvordan reagerede du, da du så monstret?*
- ◆ *Hvad gjorde du i kampen?*
- ◆ *Hvordan blev du skadet?*
- ◆ *Hvem var skyld i det?*
- ◆ *Så du noget mistænkeligt?*

Sæt gang i en dialog ved at spørge til en anden spillers reaktion:

- ◆ *Hvad følte du, da du så...?*
- ◆ *Hvordan reagerede du?*

Du kan også hjælpe konflikten på vej med mere ledende spørgsmål som:

- ◆ *Er det rimeligt, at...?*
- ◆ *Hvad siger du til...?*
- ◆ *Kan du tilgive... for at...?*
- ◆ *Er det første gang, du...?*

Spørgsmål under kampscenerne

Under selve forhandlingen kan du også dreje spillerne fokus væk fra reglerne og mere over på at rollespille forhandlingen. Dine spørgsmål skal stikke til spilpersonernes indbyrdes konflikter.

Penelope: Hun har brug for sjæle. Derfor vil hun kun hjælpe i kampe, hvor der er sjæle på spil.

Kazir: Er bange for udøde. Tror, der er en vampyr blandt dem. Den, der går fra en kamp uden sår, kunne være vampyren.

Tormund: Vil ofre sig selv i kamp. Giver han nok af sig selv?

Alk: Venter på, at de andre dør. Men han skal også bevise, at dværge er mennesker overlegne.

Gretchen: Er overbevist om, at de ikke kan fejle deres hellige mission. Men kan hun tilgive, hvis de andre svigter?

Manipulation med livspoint og powerkort

Spillerne har et fast defineret sæt powerkort og antal livspoint. Men de skal ikke have lov til at spekulere for langt frem i spillet. Derfor kan du manipulere med kort og livspoint.

Under en encounter: Ud over de fem sæt powerkort til spilpersonerne, er der et ekstra sæt kort, som du kan bruge. Du kan bytte kort ud fra spillernes pulje med dine kort. Det kan du gøre fuldstændig skjult, eller du kan skjule det på en måde, så spillerne kan se, at der bliver snydt.

Efter en encounter: Mellem de syv encounters kan du snyde med spilpersonernes livspoint. Du kan tage et

livspoint fra én spilperson og give til en anden. Gør det både diskret og åbenlyst, og gør det kun nogle få gange. Målet er at få eksempelvis Kazir til at se vampyrer, eller få en spilperson til at tro, at en anden spilperson slet ikke bidrog nok til en kamp.

Vigtigt: Hvis du vælger at udelade en encounter, er du nødt til at bruge dine kort, så du kompenserer for, at spillerne skal bruge færre point i løbet af hele scenariet. Der er 49 point på spil i alt i de syv encounters. Hvis du fjerner en encounter på 7 point, skal du altså lægge kort til en værdi af i alt -7 i puljen.

Ting du kan hviske til spillerne

Alk: Hvisk ting som, at han ser én af de andre samle en guldmønt op, eller at han hører dværge, der synger i det fjerne.

Gretchen: Hun ser et glimt af en tatovering med symbolet for en ond kult på én af de andre.

Kazir: En af de andre kaster ingen skygge. En af de andre har blod i mundvigen.

Penelope: Hun har hænderne indsmurt i blod. Hun ser tallet 9.999 over hovedet på én af de andre. En af de andre vælger en vej, der åbenlyst fører dem længere ned i stedet for nærmere udgangen. I den sidste encounter hører hun en stemme hviske: »En!«.

Tormund: Gretchen vil bede sammen med ham. Han hører Penelope hviske navnet på en dæmon.