

# Advanced Dungeons and Dragons Scenario

Spiltræf 1988.

## INDHOLDSFORTEGNELSE

Side:	Indhold:
1	Denne side.
2	Spilleleder-introduktion.
3	Bevægelses-skema.
4	Scenarie start, Troldkonen Tora.
5	Troldkonen Tora forts., Oraklet.
6	Orakelsvar.
7	Kampark 1.
8	Kampark 2.
9	Kampark 3.
10	Kampark 4.
11	Ranborders borg ark 1.
12	Ranborders borg ark 2.
13	Kort over Ranborders borg.
14	DM's beskrivelse af figurene i Ragnarok-rummet.
15	Karakter: Herg Væselklo.
16	Karakter: Hirna Grankvist.
17	Karakter: Thorstein Haraldsson.
18	Karakter: Bjarke Ullfurson.
19	Karakter: Fenja Bjarkesdottir.
20	Karakter: Appolodurus Krysalgiates.
21	Karakter (Ny) Friedrich der Krieger.
22	Handout: Magic Items, Skitse over hulekomplekset.
23	Handout: Skitse af Ranborders borg.
24	Handout: Skitse af Figursal, Skitse af Hemmeligt rum.
25	Handout: Beskrivelse af figurene i Ragnarok-rummet.
26	Handout: Digt del 1
27	Handout: Digt del 2
SLUT	SLUT.

Derudover bør hvert sæt indeholde otte A3 kampark til at stille figurer på.

I skulle have relativt vide rammer til at køre dette års scenarie som i måtte mene er mest rimeligt, bare i holder jer inden for de rammer der er udstykket i scenariet. Hvis spillerne kører fast er i velkomne til at hjælpe dem, hvis det skyldes problemer som f.x. manglende viden om Nordisk mytologi eller andet man ikke kan regne med at folk er klar over. Ellers må i køre det på jeres egen viden.

INDEN SCENARIO-START.

er der nogle ting i bør gøre spillerne opmærksomme på (d.v.s. de særlige regler vi bruger i Odense):

- A Check om spillerne forstår AP-systemet.
- B Check om de har læst indledningen (står i avisen).
- C Fortæl dem om vores regler i tilfælde af at en karakter kommer ned på minus-Hit Points (D8-reglen).
- D Der er ikke medtalt hverken styrke eller magi i K.'s To Hit's. Der er
- E Efter gammel Odense-regel giver et stort skjold en AC reduktion på 2. medtalt Dexterity i Missile To Hit.
- F Spells: (vi kører visse spells anderledes end reglerne)
- F1 Heat Metal: Der er indført et Saving Throw.
- F2 Protection from Evil: Dette spell er stationært.
- F3 Invisibility: Der er en cumulatv 10 procent chance for at det forsvinder ved hver overnatning.
- F4 Divination: Dette spell er scenariospecifikt, d.v.s. at de får faste oplysninger alt efter hvor de kaster det. Bemærk at den de får kontakt med når de kaster det er Loke-oraklet i hulerne (Tudsen). I kan bruge det til at give dem oplysninger med hvis i mener at det er relevant eller nødvendigt.
- F5 Cantrips: de har ingen Cantrips.

I øvrigt bør i gøre spillerne opmærksomme på at der er nogle fejl i deres papirer. **Appolodus Krysalgiates** fik fire Hit Points på syvende niveau, og ikke otte som der står på hans Character Sheet. Han er i stand til at bruge en Mace, men han har ingen.

**Friedrich der Krieger**'s AP på ethånds-bastardsværd er +3/+3 og ikke +3/+4 som der står. Han kan bruge bastardsværdet i to hænder (AP: +3/+3) se yderligere informationer nederst på siden.

Hvis der ellers er problemer så forsøg at blive enige internt eller kør efter reglerne, hvis der er scenariemæssige problemer så få fat på Søren eller mig (Svend Erik). Husk i øvrigt at lade spillerne vide at de ikke er under decideret tidspres, men at de dog heller ikke kan tillade sig at bruge alt for lang tid.

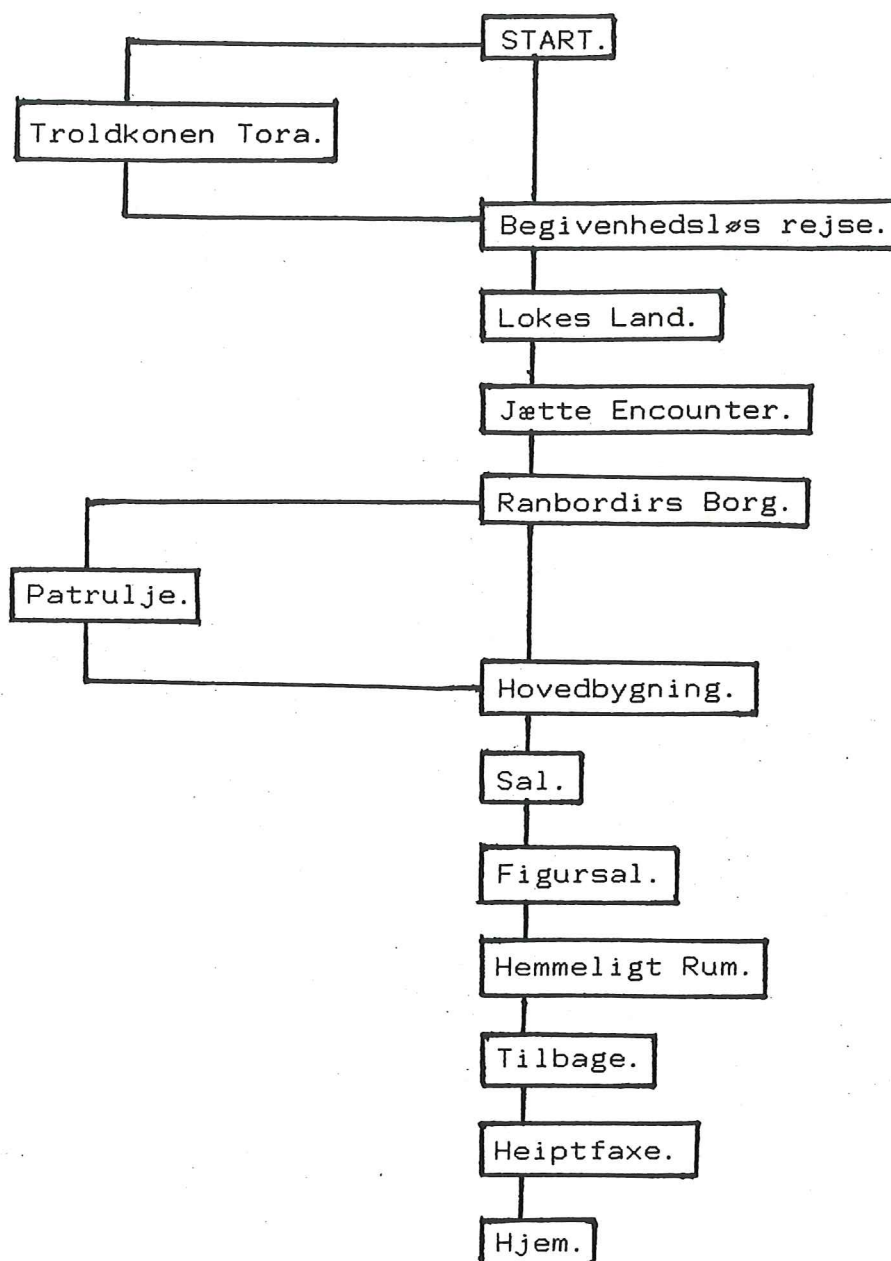
Bemærk for øvrigt at det eneste Theophidius Antabus ved om deres opgave er at de skal hente et eller andet og bringe det tilbage hertil, så vil der komme nogen og se på det. Han har bare fået et brev med instruktioner om at sende dem afsted.

Angående Troldkonen Tora ved alle i byen der er "noget" at hun eksisterer og nogenlunde hvor hun bor.

Karakterene er i det efterfølgende nogenlunde konsekvent benævnt K.

Bastard Sword: (to-hånds.)

Dam S/M	Dam L	10	9	8	7	6	5	4	3	2
2D4	2D8	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	0



K. kan, hvis de ønsker det, overnatte efter hver encounter, dog ikke i Ranborders Borg.

Rejsetider:

Start til Troldkonen: 5 timer.

Troldkonen til Hulerne: 7 timer.

Start til Hulerne: 8 timer.

Lokes Land til Jætte encounter: 6 timer.

Jætte encounter til Ranborders Borg: 1 time.

Al anden rejse er et spørgsmål om minutter.

Karakterene har ingen tidsfrist, det anbefales dog at de ikke bruger mere end højst en uge.

## SCENARIOE-START

Theophidius Antabus er en ung præst på 28 år. Han har fået til opgave at få vore helte sendt af sted.

Selv ved han ikke ret meget om missionen, men hvis nogen skulle antyde at de ønsker oplysninger kan han henvise til Troldkonen Tora, der bor i en hytte "ude i skoven". For at komme derud skal man følge den store skovsti til De Store Ege og derfra tage en lille sti den sidste vej. Turen ud til hende og tilbage igen vil tage en dag.

I nærmer jer det lille kapel og I kan på lang afstand se Theophidius udenfor og vinke, da han ser Jer. Det er nu først på eftermiddagen.

- Velkommen kære venner. Der er rart at se jer. Vi har samlet nogen nyttige ting sammen som I måske ville få brug for. Vi har også lavet et kort over de huler I var inde i for nogen tid siden, så I ved hvordan der ser ud.

(Udlever "SPILLER HAND - OUT" med Magic Items og skitse)

"Plane Travel" er en tur/retur billet til Lokes Land. Det første skal kastes fra hulerne. Det kunne jo være at nogen lige skulle ind og se Oraklet. Returbilletten kan kastes hvor og hvornår det skal være og vil bringe partiet tilbage til hulerne:

Theophidius kan, hvis han bliver spurgt om hulerne fortælle :

- a) Oraklet er der endnu.
- b) Heipfaxe kan ikke forlade hulerne.
- c) Vogteren er der muligvis.
- d) Der er INGEN grund til at gennengå prøverne.

Theophidius mener, at partiet bør tage af sted snarest men dog påpeger han, at der skulle være tid nok.

## HOS TROLDKONEN TORA

Troldkonen Tora er en gammel og viis kvinde. Hun bor i en stråttækt hytte "ude i skoven" og lever af at komme med gode råd og kurere almindelige dårligdomme. Hun er IKKE en heks og heller ikke præst eller druide, men en interessant NPC-klasse der kaldes "Klog Kone".

Uanset om karakterene sniger sig ind på hende eller ej vil karakterene kunne fange Tora i sin ynglingsbeskæftigelse nemlig i at drikke mjød. Da hun tror at partiet er simple turister og samtidig tror, at de ikke har opdaget hende springer hun ind og skifter fra sine grønne klæder til en overdrevent storblomstet kjole og tørklæde samt den obligatoriske krogede stok.

Turen ud i skoven forløber planmæssigt, og snart kan I gennem træerne se en pæn ældre dame i grønne magelige klæder sidde i en stol mens hun drikker noget af et stort krus.

Midt i en slurk holder hun pludselig op, sætter kruset fra sig og skynder sig ind i huset og lukker døren efter sig.

Tora vil ikke komme ud før der enten bliver banket på eller kaldt på hende. Derefter vil hun komme ud, rokkende og foroverbøjet i sin kjole med sin stok og gi' den som gammel klog kone.

- Jaaa, De er kommet til den rette, uanset hvad Deres problem er. Jeg har studeret hos Gravgul den Utrolige, og lært alt, hvad han kunne. Jeg var med, da Stokkelbjergene var ganske små og Stenbakkerne næppe var at finde. Jeg kan helbrede alt fra rød næse til bylder mellem tæne, fra for lidt hår til for mange tommelfingre. Kort sagt en frygtelig masse. Fortæl blot Tora om Jert problem.

Tora vil forsøge at holde stilen som "Klog Kone" indtil spillerne enten fortæller om deres mission til Lokes Land eller fortæller Tora, at hun blev set siddende udenfor lige før.

Tora har følgende oplysninger hun vil give, hvis hun bliver spurgt.

- a) Lokes Land er beboet af jætter, nogle dværge, trolde og dyr fra skovene.
- b) Ranbordir er halv jätte, en stor voldsmand og del af et team med Heipfaxe, d.v.s. en større voldsmand hvis han får fat i hesten.
- c) Ranbordirs borg findes på følgende måde : Gå i retningen af et stort bjergpas, igennem det, derefter vil man kunne se Ranbordirs borg.
- d) Det, de skal have fat i, er et seletøj af en slags.

Tora har INGEN Magic Items eller Potions hun vil af med.

## DIVINATION OG ORAKLET

I hulerne er der et Loke Orakel (Det samme som sidste år) som vil komme med kryptiske udsagn, hvis spillerne skulle have lyst. Det er businesspræget og vil gøre alt for at få nogle ting af spillerne. Orakelsvarene skal også bruges, hvis spillerne kaster Divination. Find et der passer. Hvis det ikke kan lade sig gøre tag den så i den rækkefølge de står.

### (I HULEN)

Denne hule, der er naturlig skabt, rummer til højre for gangen en naturlig fontæne, hvor vandet løber ned i fra en sprække i væggen og derefter ned på gulvet, hvor det forsvinder i en anden sprække. Nede i fontænen ligger nogle penge, og andre værdier, der er blevet brugt til betaling. Lidt efter presser en fed ulækker tudse sig ud mellem to sten.

- QUARK ! Nå, er det nu jer igen. Hvad vil i mig.

Når spillerne går, vil tudsen begynde at synge - Flyv ikke højere end vingerne bær'. Derefter vil den gå ind igen.

## ORAKELSVAR

- 1) Gå mens tid er !
- ✓ 2) Et billede kan ligne, om end noget andet !
- ✓ 3) I knebne situationer får man brug for sin børnelærdom !
- ✓ 4) Selv det vildeste dyr kan tæmmes, bruger man blot det rette !
- 5) Den onde forbereder sig på sit komme !
- 6) Farene er mange, men rejsen er nødvendig !

"JÆTTER OVERFALDER FREDELIGE REJSENDE" Læs om det nedenfor!

Ved fem-tiden er karakterene på vej op mod passet, da der bliver kastet sten efter dem. Hvis de kigger op mod passet vil de se to jætter bag hver sin stenbunke. Hvis de taler med jætterne vil de holde op med at kaste sten, men vil ikke tillade karakterene at komme nærmere. De vil, hvis de bliver spurgt, fortælle K. vejen til borgen, og at de ikke bryder sig om Ranbordir, da han er et svin og en stor voldsmand. De kan ikke lide menneske-

på grund af tidligere uheldige oplevelser. Den tredje jätte vil under ingen omstændigheder vise sig mens der tales. De er ca. 50 m. væk.

KAMPEN:

Jætterne kaster sten indtil K. er ca 15-20 m. væk, derefter gør de sig klar til kamp (de angriber med sværd). Den tredje jätte (magikeren) foretager sig intet indtil anden runde efter at den første har overskredet linien. Efter to runders løben vil K. være så langt fremme at de kan stilles op på kamparket (de skal stå bag linien). Præcis hvordan denne kamp skal køres er op til dig, men husk at dette skal forestille at være en taktisk simulation. Bemærk de taktiske muligheder på kamparket, dvs. dækning ba-

stenbunker, o.s.v.

Jätte 1

HD: 10

HP: 60

AC: 4/0(bag sten)

ATT: 1

DAM: 2D6+4

Jätte 2

HD: 10

HP: 60

AC: 4/0

ATT: 1

DAM: 2D6+4

Jätte 3

HD: 10

HP: 50

AC: 4/0

ATT: 1

DAM: 2D6+4

Kan kaste sten for 2D10 Kan kaste sten for 2D10

Kan kaste sten for 2D10

AP'er for alle Jætter: Sten: +3 Våben: +4/+3.

SPELLS:

Alle jætter har THAC0: 10, og S.T. mod spells

Magic Missile (4 miss.)

på 11. Magikeren har, før han viser sig, kastet

Magic Missile (4 miss.)

Protection from Normal Missiles på sig selv.

Hold Person Kastes på den farligste.

De er ikke i besiddelse af noget interessant, muligvis lidt skat, det bestemmer du selv.

Dispell Magic (Lev 10.)

Bemærk: disse jætter er ikke superintelligente, de opfører sig ikke genialt, men gerne smart.

Slow

RANBORDIRS BORG

BEMÆRK! Angående K.'s indtrængen i borgen kan de gøre som de måtte have lyst til. Hvis de holder øje et stykke tid, vil de bemærke at der går en patrulje på muren hver anden time. Hvis de ikke undersøger muren vil de blive overfaldet af denne patrulje (se senere). BEMÆRK!

PATRULJE:

Patruljen består af fire krigere, de vil angribe K. når halvdelen er kommet op på muren. der kan komme en person op på muren pr. runde, men afpas det efter omstændighederne (rope of climbing, f.ex.) og hvad du mener er rimeligt. Du kan i det hele taget køre denne encounter som du vil, bare du passer på at den ikke bliver alt for hård ved K.

Vagt 1	Vagt 2	Vagt 3	Vagt 4
Fighter Lev.3	Fighter Lev.3	Fighter Lev.3	Fighter Lev.3
HP: 20	HP: 21	HP: 18	HP: 25
AC: 6(scale)	AC: 6(scale)	AC: 4(scale+LSH.)	AC: 6(scale)
Dam:D8(2-H Spyd)	Dam:D8(2-H Spyd)	Dam:2D4(broadsword)	Dam:d8(2-H Spyd)
AP: +2/-1	AP: +2/-1	AP: 0/0	AP: +2/-1
THAC0: 18	THAC0: 18	THAC0: 18	THAC0: 18
Sav.Throw: 16	Sav.Throw: 16	Sav.Throw: 16	Sav.Throw: 16

P.S. I runde tre vil de begynde at skribe op (Alarm, Til Våben, etc.) men de vil ikke blive hørt. Det må gerne køres med stor usikkerhed overfor K. (er vi blevet opdaget?/er vi blevet opdaget ikke?)

SAL:

K. har afbrudt en af krigerne i en trænings session med tre unge krigere, de er dog alle parat til at slås med øjeblikks varsel (de er midt i en fingeret slåskamp med rigtige våben). De slås efter bedste evne, kør denne encounter som du har lyst til.

Kriger 1	Kriger 2	Kriger 3	Kriger 4
Fighter Lev.2	Fighter Lev.2	Fighter Lev.2	Fighter Lev.4
HP: 15	HP: 14	HP: 17	HP: 29
AC: 3(chain+LSH.)	AC: 3(chain+LSH.)	AC: 3(chain+LSH.)	AC: 3(chain+LSH.)
Dam:D8(longsword)	Dam:D8(longsword)	Dam:D8(longsword)	Dam:D8(longsword)
AP: 0/0	AP: 0/0	AP: 0/0	AP: +1/+1
THAC0: 19	THAC0: 19	THAC0: 19	THAC0: 17
Sav.Throw: 17	Sav.Throw: 17	Sav.Throw: 17	Sav.Throw: 15



## Spøgelsesjætte:

Jætten materialiserer sig, og advarer K. om at de ikke må gå ind gennem portalen. Hvis K. taler med den kan den fortælle sin triste historie.

## Jættens Historie:

For mange år siden, da jeg var en ung og dumdristig frostjætte, drømte jeg om rigdom og ære, og søgte dem hvor jeg kunne finde dem

En dag faldt jeg over et digt skrevet af en æventyrlysten dværg.

og fulgte anvisningerne. Jeg kom hertil og brød ind i borgen, blot for at finde dette rum og opdage at jeg ikke kunne løse gåden der åbner portalen ind til skatten. Da jeg i vrede begyndte at ødelægge

væggen til skatkammeret opdagede jeg at selv en jættes styrke ikke bed på den, og at mine anstrengelser havde vækket Ranbordir. Han kom, kæmpede med mig og for første gang måtte jeg se mig slået. Han dræbte mig og indsatte mig som vogter over skatkammeret. Indti

Ragnarok må jeg stå her og begære de skatte jeg aldrig kan nå.

Når K. har løst gåden løftet kraftfeltet og den første går igennem portalen vil jætten angribe. Den starter med at kaste et Fear (intet Saving Throw) på en af krigerne, han løber ud af døren. Derefter kæmper den normalt

## Spøgelsesjætte:

HD: 9+2

HP: 50

AC: 0 THAC0: 11

ATT: 2

Dam:D6+6

AP: -1/+2

I den runde hvor du skønner at jætten vil nå 0 HP (runde 2 eller 3) Kommer den Fear'ede K. løbende tilbage og fortæller at der er noget efter ham. Dette 'noget' er RANBORDIR.

## Beskrivelse:

En to og en halv meter høj person med hvid hud og sølvfarvet hår. Han er iklædt en isblå ringbrynje og bærer på et isblåt sværd og et skjold. Skjoldet er lavet af sølv og har et skjoldmærke der forestiller en hvid og blå rytter på en sort, støjlende hest. Hans tøj er mellemlåt og hans udstyr er i hvidt læder.

Ranbordir stiller sig i dramatisk positur og taler:

Ah, Uslinge, troede i virkelig at i kunne berøve Ranbordir uden at måtte kæmpe for jeres bytte.

Derefter kaster han sig ud i kampen, primært med fighter-typer. Første gang han rammes vil K. se følgende:

Du er netop ved at ramme Ranbordir, da der pludselig er flere af ham. Det virker lidt som et Mirror Image. Du rammer.....

Det der er sket er at Ranbordir har kastet et Mirror Image (Spec. Ability) netop inden K. har ramt ham. Der er kommet tre Images. Der kæmpes.

Det der gerne skulle ske nu er at K. kæmper med Ranbordir mens en af dem henter tømme/bidslet kaster deres andet Plane Travel, hvorefter de går efter fulgt af Ranbordirs hånende tilråb, han kan eventuelt kaste et spyd efter dem netop som de forsvinder. Denne encounter skal køres meget dramatisk, det er den egentlige hovedencounter i scenariet og skulle gerne køres som sådan. Hvis K. bliver stående og slås bør du antyde at han nok er ekstremt farlig, han er jo trods alt en slags halvgud. Hvis K. insisterer på at blive og slås vil han gøre sit ypperste for at myrde hele bundtet. Ranbordir ved at han kun kan dø rent midlertidigt, og er forøvrigt rasende over at blive angrebet i sin egen borg.

## RANBORDIR:

HD: 11+10

HP: 100

AC: -1

Dam:d10+10

AP: +3/+4

Han kan ikke påvirkes af magi i de to første kamprunder.

THAC0: 9

Sav.Throw: 9

## KAMPARK 4

## Heiptfaxe:

Han kommer farende ud af flammegardinet, netop som K. er kommet ind i rummet. Han hader K. og vil forsøge at dræbe dem alle, dog primært den, der har bidslet, da han kan mærke dets magt over ham.

Dette forhindres ved at tvinge bidslet på ham, ved at lave et To Hit Roll (AC 0) derefter skal der bruges en runde på at fastgøre det, det kræver dog ingen rul, men den, der gør det, må stå så han kan rammes af Heiptfaxe. Når dette er gjort, falder H. noget til ro og opfører sig nærmest som en almindelig, sky, hest. Han kan nu transporteres hjem og scenariet er slut.

## Beskrivelse af Heiptfaxe:

Han er en stor, sort-grå hingst, kan minde lidt om en "Nightmare".

## Heiptfaxe:

HD: 10+10 THAC0: 10

HP: 70

AC: -6 (bemærk! AC: 0 for at lægge bidsel på.)

ATT: 3

Dam: Bid:2D6 AP: +1/+5

2 Hove: 3D6 AP: +1/+7

Magic Resistance: 70 procent

Move: 36

RANBORDIRS BORG:Generelt:

Borgen er 200 m. i diameter. Hovedbygningen er 80 X 80 m. Der er intet af interesse i borggården eller i de små bygninger. Ydermuren består af en 5 m. høj jordvold med en 5m. høj stenmur ovenpå, tårnene er af sten. De små huse er af træ, opbygget som traditionelle nordiske langhuse. Hovedbygningen er af sten, ligeledes opbygget som langhus, og taget er af skifer.

Hus:

**Dette er badehus og W.C.**

Der er intet af interesse her.

Hovedbygning Generelt:

Hvis andet ikke er nævnt er væggene hvidkalkede med udskårne paneler. Alle ildsteder er tændt og gulvet er dækket af sand. Der er mellem 5 (ved væggen) og 10m. (ved tagryggen) til loftet.

Indgangshal:

Hallen er 44 X 24 m., den er ydstyret med diverse jagt-trofær (hoveder af bjørn, ulv, ren, m.m. og enkelte hele dyr, deriblandt en usedvanlig stor isbjørn, et par almindelige bjørne og en sabeltiger). Salen oplyses af fire store jernlysekroner der hænger ned fra loftet i jernkæder.

Der er intet af interesse i hallen.

Vagter:

Rummet er 28 X 20 m., der er soveplads til ti mennesker, sengene er beklædt med tæpper. Ud for hver seng står en dragkiste.

Dragkisterne er ikke låst, de indeholder tøj og personlige ejendele, alt i menneskestørrelse. Der er intet af interesse i dette rum.

Tjenere:

Rummet er 28 X 20 m., der er sovepladser til ca. 20 mennesker, men kun otte af dem ser benyttede ud. Der er dragkister opstillede langs væggene.

Dragkisterne er ikke låst og indeholder, ligesom rummet, intet af interesse.

Gæsterum:

Rummet er 24 X 20 m., væggene er udskåret med abstrakte mønstre af høj håndværksmæssig kvalitet. Sengene er beklædt med en blanding af rensdyr- og bjørneskind, skabene er tomme. Ildstedet er ikke tændt.

Det rum er det eneste hvor ildstedet ikke er tændt. Der er intet af interesse.

Gang:

Gangen er 24 X 4 m., der er intet af interesse.

Ranborders stue:

Stuen er 20 X 20 m., den er spartansk udstyret med R.'s personlige trofær, diverse våben, rustninger og jagttrofær. I der syd-østlige hjørne står en 2 1/2 m. høj "udstyrsmannequin".

Der er intet af interesse her.

Ranborders soveværelse:

Rummet er 20 X 16 m., væggene er udskåret med kamp-motiver. Sengen er beklædt med et gigantisk isbjørneskind. Alt udstyr er holdt i hvid, sølv og

isblå.

Der er intet af interesse her. Hvis væg-motiverne undersøges nærmere vil man kunne sige at det muligvis er Ragnarok-motiver.

Sal:

Salen er 36 X 24 m., den bærer præg af hyppigt brug. Der er fire krigere der træner ca. midt i salen. De er udstyret med ringbrynjer, sværd og store skjolde.

Se senere kampbeskrivelse, ellers intet af interesse.

Figursal:

Salen er 36 X 24 m., der er en reol midt på hver væg, i hver af disse står tre ca. 1/2 m. høje figurer. Væggene er udskåret og bemalet med nordisk mytologiske motiver som følger: Nord: Tre personer dræber en gigantisk mand. Øst: En mand i en robåd trækker en søslange op af havet. Syd: Strid og tve- dragt. mennesker og elver kæmper mod et stort antal jætter. Vest: En mand er i gang med at binde en gigantisk ulv med en jernlænke, han har en hånd i dens mund. Alle billederne fylder hele væggen og har abstrakt baggrund.

Den sydlige reol skjuler en hemmelig dør, den kan åbnes af to eller flere karakterer med en samlet styrke på 21 eller mere. Den er ikke låst. Nøgle til vægmalerierne: Nord: Ymers død. Øst: Thor fisker efter Midgårdsorm

Syd: Ragnarok. Vest: Tyr binder Fenrisulven.

Hemmeligt Rum:

Rummet er 12 X 20 m., i det syd-vestlige hjørne ligger ligene af tre dværge og en uspecificeret jätte. Man kan se ind i noget der må være et skat kammer.

Hvis man prøver at gå ind i det egentlige skatkammer eller begynder at undersøge ligene materialiserer spøgelse sig, se dette. På liget af jätten kan karaktererne finde digtet der fortæller dem hvordan de kommer ind i skatkammeret. Husk at spøgelse ikke er fjendtligt indstillet. Hvis karakterene prøver at gå ind gennem portalen til skatkammeret vil de støde ind i kraftfeltet, det kan ikke fjernes med et Dispell Magic.

Skatkammeret indeholder bunker (skal tages bogstaveligt) af guld arm- ringe (standart betalingsmiddel i nordisk mytologisk område), halssmykker,

ringe og andre smykker. Derudover er der nok juveler og barrier af kostbare metaller til at drive en gnomisk juveler til vanvid. På en prominent plads på den østlige væg hænger en sadel i hvidt læder med sølv-broderinger og indsatte isblå krystaller, et sort og hvidt saddeltæppe, et bidsel og tømme arrangement, også i hvidt læder med sølv-broderinger og indsatte isblå kry- staller og et sæt stigsøjler i ornamenteret sølv.

Husk at spøgelse kun angriber hvis karakterene går ind gennem portalen eller hvis det selv bliver angrebet. Det er bidsel/tømme arrangementet kar- akterene er ude efter, og de kan forlade Lokes Land herfra.

Køkken:

Køkkenet er 12 X 24 m., udstyret med diverse kogeudstyr. Her er absolut intet af interesse.

Opbev. 1:

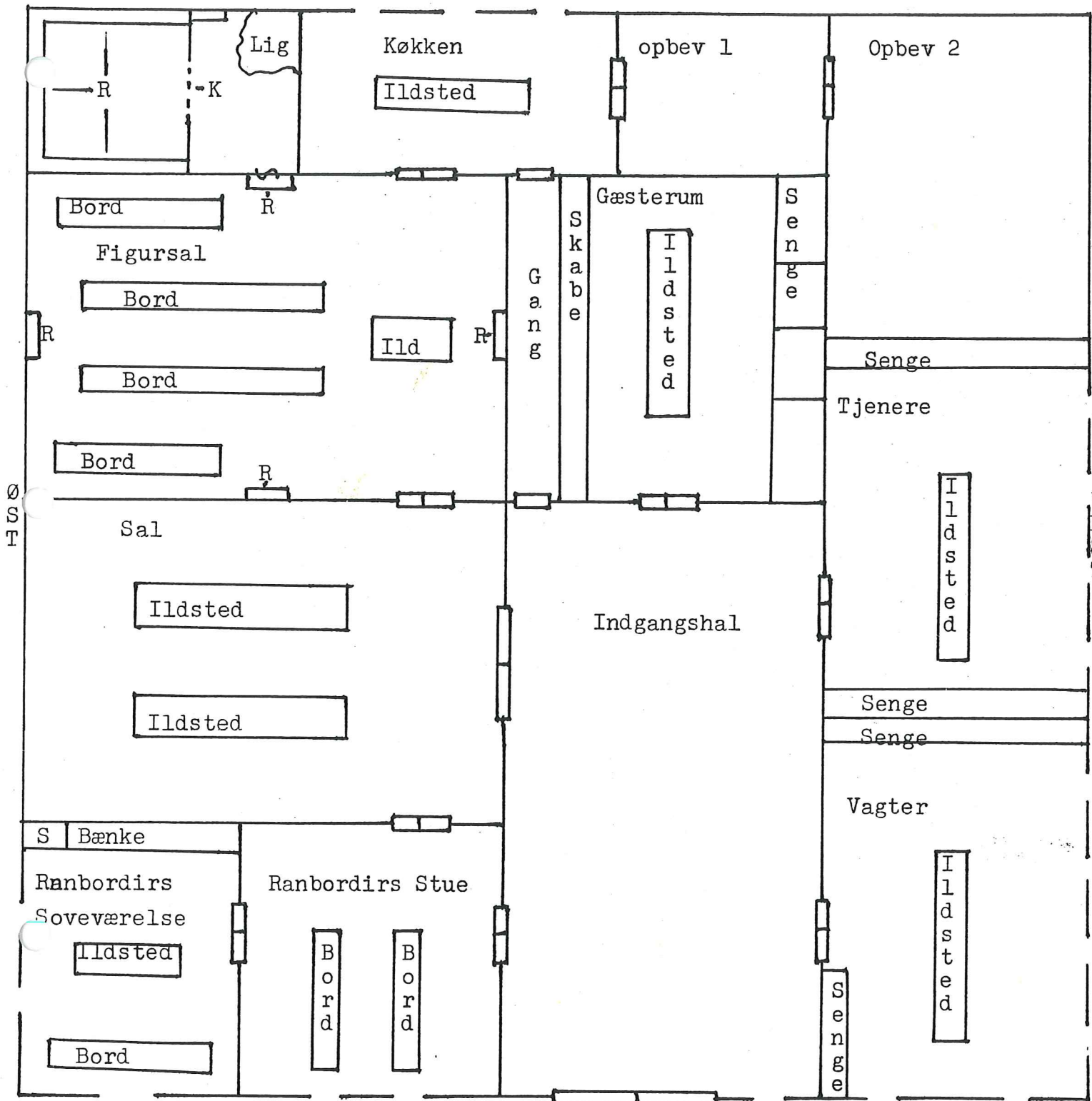
Rummet er 12 X 16 m., det indeholder diverse service og bestik, m.m. Ejheller her er der noget af interesse.

Opbev. 2:

Rummet er 24 X 19m., det indeholder en hel del madvarer og store tænder med øl, vin, mjød, o.s.v.

Her er der overhovedet ikke noget af blot den mindste interesse.

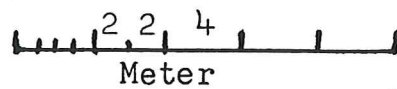
SYD



ØST

VEST

NORD

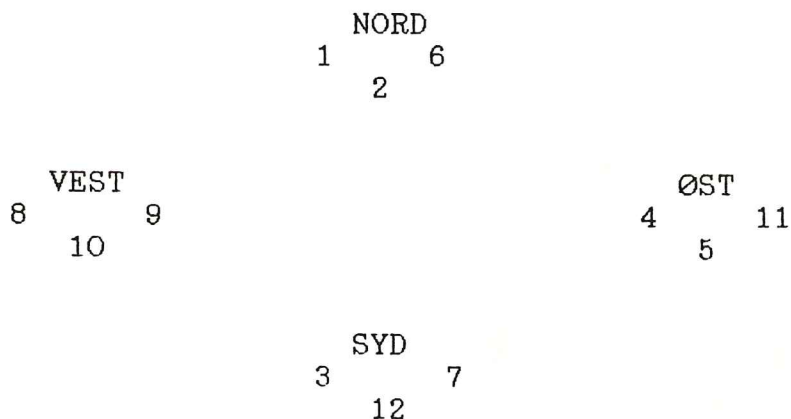


BESKRIVELSE AF FIGURENE  
I RAGNAROK - RUMMET  
( DM-SIDE )

FIGUR nr.

- 1) En gammel enøjet mand i typisk vandredragt med vandrestav. ( ODIN )
- 2) En stor stærk kriger med een hånd. Han er iklædt flot udrustning og sværd. ( TYR )
- 3) En let sammenkrøbet næsten snigende mandsperson med et listigt smil. Han er bevæbnet med et sværd. Denne statue står også i en særlig niche i total mørke kun oplyst af en indre glød fra figuren selv. ( LOKE )
- 4) Smuk kvinde med talrige ringe. Hun er iklædt en flot kjole. ( FREJA )
- 5) Pæn ung mand siddende med en lyre. ( BALDER )
- 6) Tæt bygget kriger i udstyr med sværd i den ene hånd og et horn i den anden. ( HEIMDAL )
- 7) En kvinde ubestemmelig af alder, halvt hvid og halvt sort. Hun har en lang kjole på. ( HEL )
- 8) En kraftig matrone i brudepigeudstyr med slør for ansigtet. Denne figur står i en særlig niche beklædt med blankpolerede sølvplader så man kan se den fra alle sider. ( THOR )
- 9) Ung kvinde i krigerudstyr med sværd. ( SIF )
- 10) Ung mand i jagtudstyr, læderrustning og langbue. ( ULLER )
- 11) En ung elvisk udseende mand der ses stående i stævnen på et skib. ( FREJ )
- 12) En figur, der nærmest er en bølge formet som en mand. ( ÆGIR )

FIGURENES PLACERING



RIGTIG KOMBINATION : ( 1 ) ( 8 ) ( 6 ) ( 4 )