

# "Hvordan skal vi dog nå frem til 400?"

Et Sværd og Trolddoms-scenarie til Viking-Con 35

af Thais Laursen Munk



# INDHOLD

Introduktion.....	3
Tak til.....	3
Karaktererne.....	4
Spillestil.....	6
Da Norxidor mødte Dirona.....	7
Reglerne.....	7
Evne.....	8
Udholdenhed.....	8
Held.....	8
Kamp.....	8
Flere fjender og flere angreb.....	9
Genstande, tal og bonuser.....	10
Magi.....	10
Zed.....	10
Level op.....	10
Plottet.....	11
Bærgerby.....	11
Første hulekompleks.....	12
Overgangen fra første til anden dungeon.....	13
Andet hulekompleks.....	14
Rum 1.....	14
Rum 2.....	14
Rum 3.....	15
Rum 4.....	15
Rum 5.....	15
Rum 6.....	15
Rum 7.....	16
Rum 8.....	16
Rum 9.....	16
Rum 10.....	16
Rum 11.....	16
Rum 12.....	17
Rum 13.....	17
Rum 14.....	17
Rum 15.....	18
Rum 16.....	18
Rum 17.....	18
Rum 18.....	18
Rum 19.....	18
Rum 20.....	19
Rum 21.....	19
Rum 22.....	19
Kælderen.....	19
Dragens hule.....	20
Forskellige typer fælder.....	21
Inspirationer og referencer.....	21

# Introduktion

Velkommen til og tak for at du har meldt dig som spilleleder!

"Hvordan skal vi dog nå frem til 400?" er et på mange måder klassisk eventyr, dog med et stort glimt i øjet. Scenariet handler om 5 eventyrere i Allensia, verdenen i Sværd og Trolddoms-bøgerne. De har det til fælles at de alle sammen tror at de andres mål er modstridende med deres eget. Det er ikke tilfældet, men til gengæld giver det mulighed for at folk taler voldsomt meget forbi hinanden (mere om det senere i "Spillestil") Vi befinder os stykke østpå i Allensia i Bærgby, hvor scenariet begynder. Selve eventyret foregår derefter i Månestensbjergene, hvor heltene vader rundt i en dungeon og smadrer monstre.

Hvis der er spørgsmål, kommentarer, etc kan jeg kontaktes på [thaismunk@gmail.com](mailto:thaismunk@gmail.com). Du har min tilladelse til at tilføje, ændre, ignorerer plot, etc så længe at du og spillerne MORER JER og spiller Sværd og Trolddom for vildt!

## Tak til

- Terese Nielsen for støtte, tålmodighed og korrektur
- Oliver Nøglebæk for masser af god vrøvl og en awesome karakterillustration
- Kristian Bach Petersen for hans Sværd og Trolddom-julekalender fra 2014, som har været stor inspiration og hjælp til dette scenarie.
- Troels Ken Pedersen for hans blogindlæg om fortællerrollespil<sup>1</sup>, hvor jeg har stjålet alle spilletips fra.
- pyromancers.com for deres fremragende Dungeon painter
- Sidst, men ikke mindst skal der lyde en stor tak til Kirsten, Niels og Danny for at

---

<sup>1</sup> Kan findes her: <https://planbrollespil.wordpress.com/2014/03/29/fortaellerrollespil/>

melde sig som spilledere til Viking-Con 35.

”Hvordan skal vi dog nå frem til 400?” er dedikeret til min første mentor indenfor rollespil (og Danmarks største Sværd og Trolddom-fan), Sara Hald.

## Karaktererne

Karaktererne er følgende:

1. Sarissa, som oprindeligt er prinsesse fra riget Salamonis. Inspireret af nogle eventyrere, der reddede hende har hun besluttet sig for at blive dronning når hendes far dør og udvide hans rige. For at kunne dette skal hun hente det scepter og krone som gør hende til retmæssig arving af byen Bærgerby, i nærheden af Månestensbjergene. Det har hun dog ikke fortalt de andre om, kun at de skal smadre dragen Tavorth og tage dens skatte. Hun regnede med at det ville være et mål som tiltrak kompetente eller i det mindste modige eventyrere.  
Tænk Mulan med royal baggrund.
2. At dragen Tavorth blev nævnt som mål tiltrak troldmanden Sansas, som kommer fra den anden side af havet. Han er adrenalinjunker af en anden verden og kommer for at tage hævn over dragen. Vred, lettere indebrændt og en pokkers dygtig troldmand. For ham er det vigtigste at det primært er ham der får lov til at tage hævn over dragen. At han så teknisk set ikke har nogen grund til at tage hævn, men bare er en vildt sur teenager på 19 er så en anden side af sagen....men det betragter Sansas som ret irrelevant. Da han er en pokkers dygtig magiker har folk en vane med at give ham ret. Kan derudover formularen ZED (vil blive forklaret senere).
3. Dværgekriegeren Dirona Akrâgnana kommer (ikke så overraskende) fra dværgebyen Stenbro. Hun er en ukuelig optimist, en overdrevet glad type og en voldsom god kriger samtidig. Udover at hun kan slås og hoppe rundt iført tung

stålrustning har hun også gode tekniske evne, f.eks. ift fælder. Hun leder efter hendes forfædres værktøj, som er i nærheden af dragens hule, så hun kan blive en endnu bedre smed og genvinde hendes tabte familieklenodie. Hun er nervøs for at de andre måske vil forsøge at stjæle værktøjet som for hende er uvurderlige relikvier . Hun har derudover et godt øje til Norxidor.

4. Skovnissen Norxidor "Eldenurin" Heikian kommer oprindeligt fra kontinentet Khul, har magisk syn og er derudover en pokkers dygtig bueskytte. "Eldenurin" er egentlig en titel (Shaman-Forsvarer), som han har arvet efter sin mor sammen med sværdet Telessa. Norxidor leder efter nogle magibøger, som han selvfølgelig frygter for at de andre leder efter. De tilhørte hans oldefar og Norxidor vil bruge dem til at blive magiker og genoplive elvermagien. Lun på Dirona.
5. Undervejs dukkede den lettere sære Udoros "Frygtløs" Yetidræber op. Han er præst for Libra (gudinde for retfærdighed og sandhed) og desuden veteran fra krigen ude østpå imod Skyggedjævelen Agglax. Han er lettere skadet på grund af dette, men generelt en hård negl. Han har ikke PTSD som sådan, men er dog begyndt på et solidt forbrug af bulmeurt, øl og mad. Han er både forvirret og samtidig meget handlekraftig. Derudover har han en mission fra sin gudinde, nemlig at uskadeliggøre nattedæmonen Relem (mere om den senere), hvor han har fået magiske genstande til at binde dæmonen i den jordiske dimension. Han er her nervøs for om de andre er i ledtog med dæmonen.

Selve plottet er nærmest så simpelt som noget kan være: De 5 eventyrere vader ind i et hulekompleks, smadrer orker og andre monstre, undgår fælder og vader inde i et andet hulekompleks, hvor de gør det samme. Til sidst smadrer de først en drage og til sidst en dæmon. Undervejs finder de forskellige genstande, som de har brug for undervejs.

Der er 2 dele i scenariet:

Første del, der handler om at snakke vrøvl og generelt fumle rundt. Foregår primært i den første dungeon og muligvis i begyndelsen af den anden dungeon.

Anden del, hvor at karaktererne finder ud af at deres mål ikke er modstridende, går level op og forvandler sig til hårdkogte eventyrere for hvem ingen udfordring har for høj challenge rating. Foregår i den anden dungeon.

## Spillestil

"Hvordan skal vi dog nå frem til 400?" er baseret på en bestemt spillestil, som det er vigtigt at spillerne fanger. Den er til beskrevet på det ark du giver spillerne og uddybet her.

Udgangspunktet er følgende: Karaktererne taler forbi hinanden på sjove måder samtidig med at hele historien referer til Sværd og Trolddom-serien med et stort glimt i øjet. Tænk filmen Stardust, som både laver sjov med og hylder fantasy/eventyr-genren.

At spille komedie er imidlertid ikke nemt. Derfor er det ikke fokus for scenariet, men flavour og krydderi for selve eventyret.

Her er nogle råd til at om at spille komedie.

- Få dialogen til at køre og lad spillerne tal forbi hinanden
- Ros dem eller grin når de siger noget sjovt
- Sig ja til spillerne. Hvis en af dem finder på noget sjovt, så giv spillere lov og lade vedkommende køre med det.
- Pluk de lave frugter og tag det som først popper op i steder for at lede efter det geniale. Det kan ikke understreges nok for spillerne. Hvis snakken kører og folk vrøvler om ting der kun giver mening for dem selv så skal morskaben nok opstå undervejs.

Jeg har stjålet de fleste af rådene fra Troels Ken Pedersen. Så tak til ham.

Derudover er "Hvordan.." et oldschool scenarie. Vi spiller eventyrere der skal ned i en dungeon og smadre nogle monstre, for det er fandeme fedt. Derfor er de 2 dungeons i ret simpelt 2D, for at spillerne selv kan tegne dungeonmaps undervejs ligesom i flere af Sværd og Trolddom-bøgerne. Så lad spillerne smadre nogle monstre, finde noget loot og mor jer sammen. Tanken er dog også samtidig at der ikke er nogen som dør (se senere under "ZED"), da hele scenariet har en meget let tone.

## **Da Norxidor mødte Dirona**

Fordi det er virkelig fjollet har skovnissen og dværgen et godt øje til hinanden. Det er primært et værktøj til at have det sjov. Det skal dog understreges at det teknisk set valgfri hvis man kan mærke på spillerne at de ikke føler sig komfortable med det.

## **Reglerne**

Systemet for "hvordan skal vi dog nå frem til 400?" er Advanced Fighting Fantasy kan bedst beskrives som "Sværd og Trolddom plus lidt mere." Man har EVNE, UDHOLDENHED og HELD, hvor de to sidste næsten er som de plejer. HELD bruges i situationener hvor der er tvivl om karakteren er heldig eller ej og til at undvige skade fra omgivelserne. UDHOLDENHED er hvor mange tæsk man kan tage imod i en kamp og generelt uden at dø. EVNE er grundlægget for kamp og de specifik evner (dvs: Skills) som karaktererne har.

## Evne

EVNE plus en en specifik evne (f.eks. Langsværd) giver Samlet evne. Den skal man rulle lige med eller under med 2d6 for at klare det. Kamp er anderledes og vil blive dækket senere i kamp-afsnittet. Der er angivet minusser de forskellige steder for at vise hvor svær den pågældende opgave er. Med undtagelsen af sprog kan man altid rulle hvis man ikke har evnen.

## Udholdenhed

UDHOLDENHED er Hit Points. Man kan indtage forsyninger hvis GM sig ja til det (og gør endelig det med mindre det er helt åndsvagt) og får dermed 2 point tilbage. Eller kan man efter en kamp rulle for evnen Healing og give en *anden* karakter 2 UDHOLDENHED-point tilbage.

Når Sansas forbruger UDHOLDENHED til hans magi kan man ikke bruge Healing imod det, men Udoros' præstemagi fungerer fint og det samme gør forsyninger.

## Held

HELD bruges i dette scenarie primært til at undvige fælder med og nogle andre ting (angivet undervejs). Man ruller altid imod ens nuværende HELD. Hvis en spiller klarer et eller andet en god eller sjov ide eller er svineheldig kan du som spilledere give et enkelt eller to HELD-point tilbage.

## Kamp

Der er en god chance for at alle kender det her fra bøgerne, men for en god ordens skyld er der her en gennemgang.

I en kamp ruller alle 2d6 og lægger Samlet Evne for den brugte våben til, inklusiv



monstret. Dette giver deres samlede angrebsstyrke. Den med højeste angrebsstyrke vinder konflikten og giver skade. Der er ingen initiativ, da alle ruller samtidig.

Der er en tilføjelse til de oprindelige bøger i form af skade, hvor man ruller 1d6 og aflæser en tabel som f.eks. denne her, som så fortæller hvor meget man har givet i skade.

Våben	1	2	3	4	5	6	+7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

Det samme princip gør sig gældende for rustning, hvor man ruller og ser hvor meget skade man har absorberet. Når Norxidor bruger hans bue skal han rulle under hans Samlede Evne for buen. Hvis han rammer rulle han derefter skade som normalt.

Hvis man ruller to 6'ere har man ramt virkelig godt og fordobler den rullede skade. Hvis begge parter ruller to 6'ere rammer begge to med fordoblet skade. Bring the pain!

Hvis nogen ruller to 1'ere har vedkommende fumlet og noget katastrofalt sker for vedkommende. Find på noget alt efter situationen.

## Flere fjender og flere angreb

Nogle monstre har flere angreb. Det betyder at de kan angribe flere helte i en runde, men de kan ikke angribe samme helt flere gang i den samme runde. Man siger altid hvem man angriber inden man ruller.

Eksempel: Alle helte slås imod en nattesniger. Den har 2 angreb. Nattesnigieren vælger at angribe Dirona og Udoros. En kamperunde kunne dermed foregå således. hvor at karakterne får følgende angrebsstyrke:

Sarissa:18 Sansas:12 Udoros:19 Norxidor:13 Dirona:16 Nattesnigieren: 18.

Her har nattesnigieren altså ramt Dirona, Udoros har ramt nattesnigieren og nattesnigieren har afværget alle de andres angreb. Hvis der havde været en goblin med 15 i angrebsstyrke med i kampen, som slog på Dirona som mål havde den ikke ramt hende.

Hvis Norxidor eller Sansas var blevet valgt som mål af goblinen havde den ramt.

## Genstande, tal og bonuser

For at simulere Sværd og Trolddom-bøgenes "Har du ikke denne genstand? DØ!"-mekanik er der to ekstra regler for de særlige genstande man finder undervejs. Man behøver ikke fortælle spillerne dette, da de nok skal regne det her hurtigt ud.

- ◆ Man får +3 til et rul hvis man inddrager en genstand.
- ◆ Hvis man inddrager en genstand og det tal som er tilknyttet den får man +6.

## Magi

Alt magi i scenariet lykkes automatisk. For alt andet ville være virkelig fesen.

## Zed

Formularen ZED er meget vigtig i denne sammenhæng. For dem som ikke har spillet fjerde bind af Kongernes Krone-serien så er det en tidsrejseformular, som gør at man rejser cirka 15 minutter-1/2 time tilbage i tiden. Formulærens primære formål her (udover naturligvis at være fanservice for dem, der aldrig fandt ud af hvad den gjorde) er at den kan bruges til at undgå karakterdød. Når den bruges bringes alle UDHOLDENHED op på max igen med undtagelse af Sansas som bringes op til oprindelige UDHOLDENHED – 7. Sansas kan bruge den selv hvis det er ham selv der ligger for døden.

## Level op

Alle opgraderinger er til de oprindelige stats og består af følgende: Karaktererne får +4

UDHOLDENHED, +1 til EVNE og +1 HELD.

## Plottet

Plottet i scenariet er følgende: Den sorte drage Tavorth slog sig ned i Månestensbjergene, hvor han undervejs opdagede at der var en portal ind til et af de dæmoniske planer. Da Tavorth så talte til portalen kom nattedæmonen Relem ind i den fysiske verden. De to indgik en alliance, som mest af alt var en våbenhvile. Det lykkes dem dog at arbejde nok sammen til at de kunne udbygge deres dungeon, undertvinge forskellige orker, gobliner, mørkealfer og lignende ind under deres styre. Nu står de parat til at skulle udvide og angribe og plyndre Bærgerby. De ved begge at der nok kommer et tidspunkt hvor de vil blive nødt til at konfrontere den anden, men lige pt morer de sig ret godt i hinandens selskab og den delte glæde over at være ubeskriveligt onde overfor deres omgivelserne. Så kommer eventyrerne selvfølgelig ind og spolerer det hele....

## Bærgerby

Bærgerby er en handelsby. Den har vokset sig stor på grund af handlende der kom ind fra Flatlandet på vej mod Sølvby og guldgravere der søger lykken i Månestensbjergene. Der er mange kroer der tilbyder forskellige typer underholdning (brydning, hurtigspisning, hasard, etc). Spillerne bor på kroen Løven, som er en stor kro med plads til tæt på 50, hvor ro og orden hersker og ingen stiller irriterende spørgsmål. Selve Bærgerby ligger indenfor en stor solid tyk stenmur, bygget af dværge. Resten af byen er lettere tilfældigt bygget uden den store planlægning. Muren var en investering for at sikre byens overlevelse og skulle bare være stor nok til at byen kunne vokse sig større.

Der går lidt rygter om hvad der foregår da guldgraverne er begyndt ikke at komme tilbage

fra Månestensbjergene De som er nået tilbage få tilbage taler om orker og andre af mørkets væsner der patruljerer samlet, men ingen ved helt hvad der foregår. Derudover er der en del usikkerhed om byens fremtid da kong Pindar er sengeliggende og antages at dø snart. Han har ikke nogen arving, da hans søn prins Barinjhar blev dræbt af en anden gruppe eventyrere. Spilpersonernes leder Sarissa er der halvvejs ulovligt. Hun var involveret i prinsens død som foregik i forbindelse med hendes kidnapning. Hun dræbte ikke selv prinsen, men gør hende endelig lidt nervøs så spillerne skynder sig ud af byen.

Sarissas skattekort viser at indgangen til hulen er et stykke fra floden efter et forstenet træ. Det viser da også at være korrekt. En mindre sti går op imellem de mindre bjerge til hvor to bjerge mødes og tre huleindgang bliver tydelige. De tre huleindgangen ser forholdsvis ens ud og man kan ikke se synderlig langt derind hverken til højre, i midten eller til venstre.

Der er et falsk valg her, da første dungeon kun er der for at irriterer spilpersonerne. Så uanset hvad gang de går ind i kommer de ind i den første dungeon. Når de så på et tidspunkt har udforsket den og vender tilbage går de automatisk ind i den anden dungeon.

## **Første hulekompleks**

Det første hulekompleks er frustrende, træls og heldigvis kort. Den består af naturlige gange og nogle få groft udhuggede rum. Den er et forsøg på at udvide for dæmonen og dragen, som dog ikke er kommet så langt igen.

### **Rum 1**

Der er 2 natsnigere som holder vagt ved indgangen. Den ene af dem har 1 guldstykke på

sig og den anden har en tilfældig genstand på sig.

## **Rum 2**

Den sydlige gang fører frem til en fælde og er derefter en blindgyde. Fælden er en spydfælde. Den kan opdages med et Awareness-rul med-3 og kan afmonteres med Trap Knowledge. Ellers giver fælden 1d6 i skade med mindre man klarer et rul imod HELD.

## **Rum 3**

Der er 4 orker i det nordlige rum, som har slæbt bænke og borde ind. De smider hurtigt deres flyttetjans og trækker våben. En tilfældig genstand ligger og flyde henne i hjørnet.

## **Rum 4**

Der er 7 gobliner i det sydlige rum, som har sat en mindre lejr op der. De stormer heltene med det samme. De har en samlet formue på 5 guldstykker.

## **Rum 5**

Det østlige rum rummer dobbelt op på H: Der er en helvedeshund og tre hobgobliner med hakker, som er i gang med at udvide rummet. Helvedeshunden er med som backup og kæledyr.

## **Overgangen fra første til anden dungeon**

Tanken er at eventyrerne når frem til at dungeonen er et blindgyde eller når de finder ud

af at de ikke har modsatrettede mål går de level op, som beskrevet tidligere.

Når eventyrerne derefter vender tilbage til det falske valg imellem de 3 huleindgange vader de automatisk ind i dungeon nr 2 (med dragen og dæmonen) uanset hvilken en af de to andre de vælger. Min antagelse er at eventyrerne her omkring har opdaget at de ikke har modsatrettede mål, men det kan eventuelt også komme et stykke inde i den anden dungeon. Når det sker går karaktererne level op, som beskrevet tidligere.

## **Andet hulekompleks**

Det andet hulekompleks er farligere end det første (primært fordi der er markant flere monstre). Til gengæld er der klare udsyn til målene og flere muligheder undervejs. Sarissas kort giver her mening i cirka 2 minutter inden det bliver tydeligt at alting er bygget om siden tidligere. Da scenariet blev spillet på Viking Con 35 var kortet over dungeonen let vejledende. Så kan man tage de forskellige rum og sætte dem ind hvor det passer bedst og ignorer resten alt efter hvor lang tid det skal tage at gennemgå hele dungeonen. Ellers kan scenariet tage et godt stykke tid at spille.

### **Rum 1**

Dette er en stor hule, som ikke er synderligt ændret. Der er 3 orker, 1 doragar og 1 gark, som forsøger på at smække et mindre vagtskur op.

### **Rum 2**

Her er en decideret gildesal, hvor at mange af beboerne sidder og er i gang med at spise fisk i store mængder. Der er mad svarende til 15 gange forsyninger og 6 orker, 12 gobliner og 3 hobgobliner ledet af en kyklop. Kyklopen forsøger at holde bare lidt styr på troppene imens alle hovedløst stormer imod heltene.

### **Rum 3**

Gangene i hulekompleks nr 2 er alle er groft og funktionelt udhugget og uden større dekoration.

### **Rum 4**

Dette er et lille kammer og iskoldt. Her holder der nemlig en tjener af Relem til, en isdæmon som ikke gad varmen nedenunder. Han tager dobbelt skade fra al ild. Der er 2 genstande i lokalet, begge dækket af et tynd lag is.

### **Rum 5**

En smedje. Stinker kraftigt af svovl, da den benytter sig af lavaen i nærheden som varmekilde. Dironas forfædre værktøjer ligger i en støvet kasse bagerst i rodet.

### **Rum 6**

Når spillerne er gået ind i dette rum lukker døren og rummet bliver fyldt med sære farver og sært lys. De finder et fad fyldt med sære frugter (purpur æbler, turkis bananer, etc). Det kræves her et Second Sense rul med -4 for at finde Klarhedens Pære, som er okseblodsfarvet. Hvis man prøver at spise en anden frugt skal man rulle imod HELD. Lykkes det helbreder frugten som et almindelig måltid. Fejler det tager man 1d6 i skade. Dette er naturligvis Norxidors udfordring, da han er vokset op med Drømmenes Verden tæt på ude i en skov. Klarhedens Pære gengiver 2d6 UDHOLDENHED, kan gennem og kan også deles blandt 2, der så hver får 1d6 UDHOLDENHED tilbage.

## **Rum 7**

Dette rum er tomt, men har en skjult skat i form af 2 tilfælde genstande hvis man klarer et Awareness rul med -2.

## **Rum 8**

Dette meget store rum er et kapel/tempel til den onde gudinde Tanit, gudinde for misundelse og jalusi. Det er bevogtet af en fortryllet par nandibjørne. Dræbes de ikke indenfor 5 runder dukker der et umenneske op, som er præst for Tanit.

## **Rum 9**

Her er væggene tætskrevet med magiske tegn. En gargoyle vogter over det hele. Når alle spillerne er trådt ind smækker døren i bag dem og gargoylen går til angreb. Problemet er så bare at gargoylen efter 5 minutter kommer tilbage til live. Hvis man ikke annullerer magien med et Magic-Sorcery rul med -5 (dvs Magic-Sorcery + Sansas' EVNE og ren EVNE for alle andre) kan døren ikke åbnes og gargoylen kommer igen efter et stykke tid.

## **Rum 10**

Dette kammer er åbent ud til den friske luft og stoppet med 3 grupper af flagermus. De angriber heltene samtidig med at de flygter fra de 2 flagermusedæmoner som bagefter angriber spillerne.

## **Rum 11**

Der er 4 valgfrie fælder i dette lokale og med god grund. Det rummer nemlig kisten for



lønnen til de monstre som bor i hulekomplekset. Der er en kompleks mekanisk kiste med forskellige kombinationer af en række symboler (månen, et blodigt sværd, en jernnæve, et timeglas, en høg og en hakke). De danner sammen en kompleks mekanisk lås. Man kan åbne kisten med et Trap Knowledge rul med -5. Fejler man 2d6 i skade uden rustning pga den giftige nål som prikker en i fingeren. Et rul mod HELD halverer skaden. Dette er naturligvis især Dironas udfordring. Kisten indeholder 52 guldstykker, en stor rubin og 3 tilfældige genstande.

## **Rum 12**

Her er der en stille tom vagtstue, som stinker af gammelt øl.

## **Rum 13**

Her er 5 sortalfer som er i gang med et ritual. 3 af dem angriber og de to andre forsætter. Hvis man ikke får dræbt dem alle i løbet af 5 runder får de gjort ritualet færdig og 3 klippevæsner kommer frem. En af sortalferne har en halskæde af sølv som er 6 guldstykker værd.

## **Rum 14**

Her holder en poltergeist til, som er sjælen af en afdød kaptajn fra Salamonis. Hvis man taler tilstrækkeligt royalt/militært/ærefuldt til ham (Leadership rul med -4) holder han pludselig op med at smide rundt med tilfældige genstande og småsten, gør honnør og viser spillerne en samling af magiske våben gemt væk under hans gamle enheds banner. De tæller som spillernes normalt våben (dvs en bue til Norxidior, sværd til Sarissa og Sansas, tohåndssværd til Udoros & stridskølle til Dirona) , men giver +1 til at ramme og skade. Hvis man fejler bliver han ved med at angribe imens han råber salamoniske

slagord. Han holder kun op hvis nogen klarer rullet for Leadership. Her er det mest sandsynligt at Sarissa vil klare opgaven.

## **Rum 15**

Kløften er stor og mørk. Man kan svagt ane den anden side i faklernes lys. Det kræver et Jump rul med -4 for at kunne klare hoppet. Fejler man tager man 1d6 i skaden uden rustning. Til gengæld er kløften let at klatre op fra og ned i, da nogen har hamret jernstave ind i væggen. (Awareness rul for at opdage det). Man skal blot klare et Climb +3.

## **Rum 16**

Her holder der 2 klobæster til, som man er i gang med at finde ud af om man kan bruge til noget i praksis. De angriber spillerne.

## **Rum 17**

En noget ustabil hængebro fører over kløften og hen til trappen ned til dæmonportalen.

## **Rum 18**

Her holder en mantikore til. 3 tilfældige genstande ligger rundt omkring i hjørnerne.

## **Rum 19**

I dette rum er der en samling af plyndrede statuer med guderne svøbt i tyk tåge. Når gruppen går in i lokalet bliver alle undtagen Udoros knokkelskæve. Her kræves der et Religion Lore tjek med -3 for at identificerer Libra, sandhedens og retfærdighedens

gudinde. Klarer man tjekket får alle 2d6 UDHOLDENHED og 1d6 HELD igen med Libras velsignelse. For hver gang man prøver og fejler mister man 1 HELD point.

## **Rum 20**

Dette er en trappe der fører op til Tavorths hule.

## **Rum 21**

Dette er en trappe der fører ned til dæmonportalen og Relems område.

## **Rum 22**

På indgangen til rummet er der en mindre "flod af lava", som kræver et succesfuldt Jump rul. Hvi sman fejler får man 2d6 i skade fra varmen.

Kort efter lavafloeden er der et "rum" er en sliske, hvor at spillerne pludselig glider nedaf og lander i bunden af kløften (ingen skade). Man kan ikke komme op denne vej igen.

## **Kælderen**

Der er med vilje ikke tegnet noget kort over kælderen, da den dimensionalt ikke giver mening. Pludselig kan kan risikerer at gå på væggene, de samme ting sker flere gange, etc. Der er varmt og stinker, især på grund af de store mængder svampe som klonerne dyrker her, bevogtet af klonkrigere. Klonerne er ledet af en ilddæmon, der hader sit job og som konsekvens af der af også alle andre. Spillerne kan eventuelt slås med klonerne eller to spejldæmoner hvis det skal være mere syret.

Relem selv venter i nærheden af portalen, som i øjeblikket ikke er åben. Han forsøger at

afkode en gammel magisk bog bundet i bark, på gammelt skovnissesprog og skrevet på blade limet sammen harpiks. Der er en mindre samling af bøger på et stenbord foran ham. Det går ikke specielt godt med arbejdet, så Relem bliver næsten lettet da eventyrerne kommer og forstyrrer ham. Så har han da nogle dødelige at smadre i stedet for at forsøge på at afkode denne kedelige bog med meget vigtig viden. Relem er smart, udspekuleret, har styr på temperamentet og planlægger langsigtet. Han kommer til at blive ramt af hybris, for han regner slet og ret ikke med at han kan tabe. Når han taber så gør det episk med et stort lysshow og lad der ikke herske nogle tvivl om at det her var en 1 ud af 4 af de ondeste dæmoner Helvede har at tilbyde. Når Udoros bruger hans relikvie og fanger og fastbinde Relem i den jordiske dimension lærer han nattedæmonen en ny følelse: Frygt. Dæmonen vil der miste alt selvkontrol og desperat skringe trusler og had ud mod eventyrerne og resten af verden. Når han fanges ændres omgivelserne tilbage til en normal hule. Klonerne vil stille og roligt blive til svampe og alle dæmonerne forsvinder.

## **Dragens hule**

Dragens hule består slet og ret af en indgang til en stor hule. Hvor Relem er kontrolleret, har styr på det, etc er Tavorth totalt i sine følelsers vold. Han er grådig, seksuelt frustreret, humørsyg og har et voldsomt stor temperament. Han er dog samtidig absolut ikke idiot, omend han vil kæmpe til døden for hans skat.

Han har derudover anskaffe en del skatte, bl.a. 1571 guldstykker, en større mængde smykker, regalier til Bægerbys hersker, 17 smaragder, en kollosalt stor rubin (formet som "rude" fra et kortspil) og 5 forskellige tilfældige genstande.

## Forskellige typer fælder

Der er forskellige fælder placeret rundt omkring i dungeonen. Som de kan opdages med et Awareness-rul med -3 og afmonteres med Trap knowledge.

- Spydfælde: Giver 1d6 i skade minus rustning.
- Gasfælde: Giver 1d6+2 i skade uden rustning. Kan dog undviges med en VIND formular.
- Faldlem: Giver 2d6 i skade minus rustning. Plus man skal hjælpes op igen.

## Inspirationer og referencer

For en god ordens skyld skal der ikke handle nogen tvivl om hvor jeg har fået inspiration fra.

Norridor Heikian er søn af hovedpersonen fra Frygtens Fantomer, som jeg har gjort til hans mor.

Sansas, magikeren fra den anden Side af Havet er lærling af hovedpersonen fra Kongernes Krone-serien.

Udoros, den forvirrede præst er lige kommet hjem fra det felttog som beskrives i Heltenes Slagmark.

Dirona Akrâgnana er som nævnt fra byen Stenby som bliver reddet i Ondskabens Skov.

Sarissa optræder som NPC i Dungeoneer fra den første udgave af Advanced Fighting Fantasy. Den blev aldrig udgivet på dansk. Hun er her ret uduelig prinsse og bliver reddet. Derfor var det oplagt at hun skulle lave et comeback og ikke bare være uduelig. Salonimis er derudover nævnt i bøgerne om Chadda Darkmane/Chadda Mørkemanke, hvor det kun er Troldtandskrigen som udkom på dansk.

# Sansas, magikeren fra den anden side af havet

*Holdt kæft, hvor er jeg sur.*

Sansas er oprindeligt opkaldt efter en adelsmand fra byen Kharé, hvor han dog aldrig har været. Hans forældre boede i Kháre og flyttede til Analand kort tid inden Sansas blev født. De fulgte efter den troldmand som fik Kongernes Krone tilbage til Analand. Sansas blev senere lærling til troldmanden. Nu står han så her 17 år senere og er udlært magiker og derudover på søgen efter hævn....eller egentlig bare spænding. Hævn lød bare bedre. Omend at Sansas ikke har noget specifikt at tage hævn over (både hans læremester og forældre lever og har det godt i Analand) så har han valgt at tage hævn. Måske fordi tanken om hævn appellerer til ham, fordi den giver mulighed for at man kan handle lige så følelsesbetonet som man har lyst til. Så da han hørte at man kunne finde eventyr på den anden side af havet greb han chancen og tog afsted. Han var lige gået i land (eller Sortsand, som var et svært usselt sted på en god dag) og det regnede. Så i mangel af bedre gik Sansas ind på en kro, hvor der sad 2 andre og snakkede om en ekspedition imod dragen Tavorth.. Så Sansas lod som om at han kendte til dragen og vrøvlede lidt om at han søgte hævn over den. Det var selvfølgelig løgn, men for Sansas var det virkelig lige hvad han havde ledt efter. Eventyr og en reel udfordring.

Sansas er måske kun en 17 18 år gammel, men samtidig er han en hamrende dygtig magiker. I det at han er udlært i Analands-traditionen kan han ikke lære mere ny magi, han kan kun blive bedre til at bruge den magi han har lært. Han er så til gengæld også klar på at gøre et forsøg i praksis og øve sig.

Stikord: Vred teenager, rastløs, adrenalin-junkie, i følelsernes vold, helte-kompleks, udfordrer konstant sig selv.

## De andre

Sarissa: Sansas har meget respekt for lederen, omend at han er nervøs for om hun nu går nok op i det med dragen og virkelig mener at de skal slå den ihjel. Ellers er hun supercool og inspirerende.

Norxidor: Skovnissen er også frygtelig langt hjemmefra og virker egentlig som en fin nok type. Sansas er lidt i tvivl om hvad Norxidors grund til at være med på ekspedition egentlig er, men samtidig er han spændende. Selvom han aldrig ville kunne lære det er Sansas nysgerrig om skovnissernes magi. Måske ved Norxidor noget om det?

Dirona: Dværgeren kan slå fra sig og er ikke til at bide skeer med. Hun er måske til tider lidt for glad til Sanas' sure teenage-humør, men i sidste ende er hun totalt okay.

Udoros: Præsten er meget på en udsyret måde, men samtidig giver han Sansas noget støtte på en afslappet måde som Sansas har nemmere ved at tage imod hvis det havde været alle mulige andre.

**ADDITIONAL FIGHTING FANTASY**

HERO NAME: Sansas      RACE: Menneske      AGE: 17      M/F: Mand

SOCIAL CLASS:      MAGIC POINTS      Initial:      Current:

SKILL      STAMINA      LUCK      MAGIC      EXPERIENCE

Initial: 6      Initial: 12      Initial: 7      Initial: 5      Experience:

Current:      Current:      Current:      Current:

TALENTS Armour Training: +1 til rustningsrul

SPECIAL SKILL	VALUE	CANTRIPS	SPELL	COST
Magic-Sorcery	2		HED	4
Swords	2		ZAP	4
Armour	2		VID	1
Acrobatics	1		BABL	1
Climb	1		VIND	1
Jump	1		FALD	2
Awareness	1		SOL	1
Sneaking	1		SNAK	1
Healing	1		SNIK	1
			UMUR	4
			ZED	7

WEAPON      1      2      3      4      5      6      7

Sveerd      2      3      3      3      3      4      5

ARMOUR      1      2      3      4      5      6      7

Brystplad      0      0      0      1      2      3      4

GP      9      SP

PROVISIONS      4

TREASURE  
Alle ingredienser nævnt på Sansas' liste over formularer.

EQUIPMENT

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

Alle ingredienser på Sansas' liste over formularer.

## Sansas' formularer

Formular	Pris i UDHOLDENHED	Effekt og krav
HED	4	Fremanner ildkugler som man kan smide efter folk. Giver 1d6+1 i skade i cirkel med radius på 3 meter.
ZAP	4	Man kan kyle lyn efter irriterende typer indenfor 30 meter, som giver 2D6 i skade og ignorerer rustning. U-behageligt!
VID	1	Man er med denne formular i stand til at læse overfladiske tanker af et mål indenfor 5 meter. Kræver at man tager en strikhue på.
BABL	1	Øger skaden for et våben, så der ligges +2 til skades rullet. Kræver bivoks, som påsmøres våbnet.
VIND	1	Ved at trutte i hornet kan man blæse alle på menneske-større eller mindre væk i en 3 meters radius fra et valgt punkt. Kræver at man har et horn at blæse i.
FALD	2	Denne formular beskytter kasteren imod et fald, hvor man for svæver langsomt mod jorden.
SOL	1	Skaber et kraftigt lys, som blænder alle i nærheden. Giver -1 til alle og -2 til orker og andre som ikke er gode til sollys. Kræver et gyldent solsmykke.
SNAK	1	Gør at man kan tale med intelligente væsner. Kræver at man tager en grøn paryk på.
SNIK	1	Med denne formularer er man i stand til at tale med dyr. Kræver at man tager en grøn paryk på.
UMUR	4	Brugen af denne formel skaber en usynlig mur (3 x 3 meter), som ikke kan passeres hverken af personer eller våben i nogen retninger. Varer i alt 7 minutter.
ZED	7	Ingen ved hvad denne formular gør, men Sansas' læremester fortalte ham at den var meget vigtig at kunne.



## "ELDENURIN" NORXIDOR HEIKAN

Noxidor Heikan er en ung skovnisse fra Affen Skoven på kontinentet Khul. Han er søn af en af skovnissernes vigtigste og samtidig ukendte helte. Hans mor besejrede nemlig *Ishtra* og *Morpheus*, en af Mørkets Fyrster og hans løjtnant. På grund af hendes sejr over Morpheus, herre over alle mareridt, havde Noridor aldrig haft mareridt der var værd at nævne. Så selvom han fra barnsben havde haft evnen til at forme hans drømme og kunne se magi hvor den udfoldede sig, så har Noridor altid været en type med begge ben på jorden. Selv han må dog indrømme at dette eventyr han er ude på nu er dog virkelig sært.

Det begyndte da Noridor havde en drøm, hvor han drog ud for at finde nogle bøger om magi bevæbnet med hans mors sværd. Da han så fortalte hans mor om drømmen og beskrev bøgerne blev hun stille. De bøger (som er skrevet på blade og indbundet i hjorteskind, begge dele umuligt at ødelægge) tilhørte hans mors oldefar som samlede alt viden om skovnissernes magi og skrev den ned. Alle havde troet at de bøger var forsvundet og for længst tabt, men moderen tog det som et tegn fra guderne, gav ham hendes sværd og sendte ham afsted efter at have overdrevet hendes ærestitel som "Eldenurin", magisk forsvarer af stammen, til Noridor. Efter en lang sørejse nåede Noridor til havnebyen Sortsand, et svært usselt sted. Der mødte han de andre på "kroen" den Sorte Hummer. Mennesket Sarissa ledte efter modige eventyrere der, præcis som han havde drømt. Skovnisseren blev hyret for hans stifinder evner og præcision med buen.

Noridor er drevet af et ønske om at leve op til hans families historie samtidig med at han ikke praler med hverken hans familie eller hans egne gerninger. Hans mor redede verden fra en af Mørkets Fyrster og Noridor arbejder på at genskabe en magiske tradition for hele verdens bedste. De gerninger må tale for sig selv.

Stikord: Nysgerrig, handlekraftig, let humorforladt, spirituel, beskeden, hviler i sig selv, drømmende.

### **De andre**

Sansas: Troldmanden er også langt væk hjemmefra. Han virker derudover meget drevet. Noridor vil gerne have respekt for ham, men han er bare i tvivl om Sansas vil forsøge at stjæle de hellige

bøger. Derfor holder han sig lidt tilbage ift troldmanden og holder nøje øje med ham.

Sarissa: Den menneskelige leder er fint nok. Norxidor er lidt nervøs for hvad pokker formålet er med ekspeditionen udover at stoppe dragen, for det har hun bare sagt at hun vil komme ind på ved lejlighed.

Udoros: Norxidor føler en forbindelse til præsten på grund af spiritualitet og et større formål. Det har præsten så ikke fanget, hvor han bare synes at skovnissen er noget sæt.

Dirona: Norxidor har haft lidt svært med dværgen, for hun har ikke levet op til nogle af hans fordomme om dværge, tværtimod. Han er stadigvæk lidt nervøs for om hun alligevel er grådig og derfor vil forsøge at sælge bøgerne. Han er dog mest nervøs fordi han er lettere varm på hende.

**ADVANCED FIGHTING FANTASY**

HERO NAME: Norxidor Heikian      RACE: Skovnisse      AGE: 35      M/F: Mand

SOCIAL CLASS:      STAMINA Initial: 12 Current:      LUCK Initial: 8 Current:      MAGIC Initial: 1 Current:      MAGIC POINTS Initial: Current:

TALENTS Crack shot: +1 til skade med mûsilvåben

SPECIAL SKILL	VALUE	CANTRIPS	SPELL	COST
Bows	2			
Swords	2			
Climb	1			
Acrobatics	1			
Awareness	2			
Second Sight	1			
Forest Lore	2			
Sneaking	1			
Jump	1			

WEAPON

	1	2	3	4	5	6	7
Bue	2	3	3	3	4	5	
Sværd	2	3	3	3	4	5	

ARMOUR

	1	2	3	4	5	6	7
Føttækket læder	0	1	1	1	1	1	2

GP 4      SP

PROVISIONS 5

TREASURE  
Pilekoger med 30 pile.

# Lederen Sarissa

Sarissa er egentlig teknisk set Hendes Højhed Prinsesse Sarissa, datter af Kong Salamon LVII af Salamonis, men det er ikke noget hun går så meget op i lige nu og her. Hun var tidligere forlovet til prins Barinjar af Bærgerby. Han viste sig dog at være en usling af format, der fik hende bortført, fordi han åbenbart var bange for at hans rige skulle underlægges Salamonis. Det var på ingen måde planen, men hendes far fik Sarissa reddet af nogle eventyrere. Det var jævnt hen forfærdeligt indtil hun blev reddet, hvor hendes forlovede også blev dræbt. Selvom Sarissa forsøgte at pive over det hele (og ligne en rigtig prinsesse og alt det der pjat), så var det superfedt at opleve spænding og ride hjem på en kæmpeøgle. Så hun fik blod på tanden og besluttede sig selv for at opleve spænding og gøre en forskel. Hun havde for pokker næsten kendt Chadda Mørkemanke og så ham som 14 årig rejse ud for da han tog ud for at redde Salamonis. Hun kunne sagtens selv være helt. Sgu. Hun fandt senere ud af at Bærgerby snart stod uden en hersker, da prins Træls var blevet dræbt og hans far, kong Pindar lå for døden. Så byen var på randen af kaos og undergang.

Der var dog et håb: Traditionen foreskrev at herskeren af Bærgerby var den som vendte tilbage med den første konge af Bærgebys regalier. Så Sarissa lærte at slås, lede folk og læste alt relevant til at være eventyrer. Da hun så også fandt et skattekort til Bærgebys regalier greb hun chancen. Sent om natten klippede hun håret kort, hoppede i ringbrynjen og red hjemmefra for at blive dronning af Bærgerby og redde den eneste antydning af civilisation imellem Sølvfloden og Mørkeskoven. Og hvem skulle være bedre egnet end Sarissa til den opgave? Hun var alligevel på vej til at blive dronning af Bærgerby tidligere! Når nu Kong Pindar lå for døden, var det et eller andet sted det ansvarlige at gøre så byen ikke forsvandt i kaos og uorden.

Kort tid derefter opdagede hun dog et mindre problem: Der var en sort drage som havde slået sig ned i den hule kortet viste hen til. På tide at ansætte nogle passende ~~tjenestefolk~~ eventyrere, som hun naturligvis fandt i byen Sortsand på "Den Sorte Hummer", et svært usselt hul i jorden. Der hyrede hun de andre og drog af sted. Officielt med det formål at dræbe dragen og dele skatten (som Sarissa i praksis er *langt* mindre interesseret i end Bærgebys regalier. Skatten kunne da være fint nok, men det er ikke det vigtigste).

Stikord: Stædig, naturlig leder, retfærdig, nøjeregnende, ambitiøs, aristokrat med begge ben på jorden, ben i næsen, nyder for en gangs skyld at kunne tage let på formerne.

## De andre

Udoros: Præsten er mildest talt ikke sammenhængende, men han er stærk som en okse og lever tydeligvis op til sit tilnavn som "frygtløs". Når han er i stand til at lappe de andre sammen på kort tid må man se igennem fingrene med hans forbrug af øl, mad og bulmeurt.

Norxidor: Skovnissen er noget sær og tavs. Han er hamrende dygtig, men hans sære blik gør Sarissa nervøs. Det er som om at han ser andet end andre gør at, Han har så ikke fanget det, da han bare synes at lederen er lidt for tavs om hvad formålet med ekspeditionen helt præcist er.

Sansas: Troldmanden er mildest talt usædvanlig, men han er dygtig og risikovillig. Han er drevet på en måde som Sarissa ikke er helt tryk ved, som om at han er dybt ligeglad med skatten.

Dirona: Dværgekriegeren er meget flink og enormt entusiastisk. Faktisk lidt for entusiastisk til tider, men hun slår en proper næve og kan snildt holde skansen imod mange fjender samtidige. Så må man også gerne være entusiastisk og glad.

**HERO NAME:** Sarissa

**RACE:** Menneske

**SOCIAL CLASS:** Royal

**AGE:** 19

**M/F:** Kvinde

# ADVANCED FIGHTING FANTASY

**MAGIC POINTS**  
Initial:   
Current:

**MAGIC**  
Initial: 0  
Current:

**LUCK**  
Initial: 10  
Current:

**STAMINA**  
Initial: 14  
Current:

**SKILL**  
Initial: 8  
Current:

**TALENTS** Silvertongued +3 til alle rul hvor tale og karisma er involveret

SPECIAL SKILL	VALUE
Etiquette	1
Amour	2
Jump	1
Awareness	1
Climb	1
Leadership	2
Healing	1
Swords	2
Law	1
Bargain/Con	1

**EXPERIENCE**

EQUIPMENT	1	2	3	4	5	6	7

**CANTRIES**

SPELL	COST

WEAPON	1	2	3	4	5	6	7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

  

ARMOUR	1	2	3	4	5	6	7
Ringbryn	0	1	2	2	2	3	3
Lille skjold	0	0	0	0	0	0	0

  

GP	125	SP	
PROVISIONS	4		

  

**TREASURE**  
Smykker, parfume og diverse andet man har ved hånden som prinsesse.

## Dirona Akrâgnana

Dirona er ikke kronologisk set den yngste af eventyrgruppens medlemmer, men hun er ung for en dværg at være og hun har en svært glad og ungdommelig indstilling til livet. Dirona kommer fra dværgenes by Sølvby, men drog til...hvad end betegnelsen for et sted som Sortsand nu end må være. Dirona tog officielt dertil som lejesoldat, men i praksis ledte hun efter sporene fra et gammelt tyveri. For over 200 år siden blev en af hendes forfædres værktøj røvet under en krig imod orkerne. Værktøj, hvor det blev hvisket at hendes forfader fik dem tildelt af guderne, som ville belønne ham for hans gode gerninger. Dværgenes fik så nys om at de var blevet set i Sortsand. Så Dirona drog afsted og fandt efter at have smadret en del tyve og to butikker navnet på en gut og besked om at han var draget til Månestensbjergene nær Bjærgeby. Imen Dirona sad og overvejede hvad hun så skulle gøre over en øl på "Den Sorte Hummer" mødte hun først Sarissa som var i gang med at stable en ekspedition på benene og nogle andre som skulle samme sted hen som hun skulle. Og de virkede meget hyggelige! så kunne man jo lige så godt følges. Selvom Dirona var lidt nervøs for de andre nu havde rent mel i posen. Derfor har hun ikke fortalt nogen af dem om det hellig sæt værktøj som hun leder efter.

For Dirona er det at slås noget som kommer naturligt til hende, men ikke noget som hun nødvendigvis nyder. Hun er som god dværg klar over at det er nødvendigt, men hun får ikke nogen større glæde ud af det. Hun får til gengæld glæde ud af godt øl, hyggeligt selskab, ordenligt håndværk og god musik. Også selvom hun godt kan føles sig forlegen efter lidt for meget øl. Til gengæld har hun ingen frygt ellers, om det så skulle være overfor orker, trolde eller dæmoner. Det rører hende ikke. Hun er åbenbart født med endnu mindre forståelse af frygt end andre dværge.

Stikord: Glad, entusiastisk, optimist, hviler i sig selv, venlig, stædig som kun en dværg kan være det, modig.

### De andre

Sansas: Magikeren er lidt for glad for at slås for Dironas smag, men samtidig er han hamrende dygtig. Så selvom han ikke er hendes yndlings-person, så har hun respekt for ham.

Sarissa: Lederen er dygtig og kan virkelig tale for sig. Dirona er i tvivl om hendes intentioner, men hun vil gerne kunne lide hende. Hun er bare nervøs for om Sariassa vil forsøge at stjæle værktøjet.

Norxidor: Norxidor er om noget en anderledes type end Dirona. Selvom hun er meget i tvivl om hvorfor han er med på missionen, så er han 1) en hammerdygtig bueskytter og stifinder og 2) sgu egentlig ret så nuttet.

Udoros: Udoros er godt og grundig tosset, men samtidig må manden være udvalgt af guderne.

Ellers havde han ikke kunne overleve så forvirret som han er. Hun håber bare på at han ikke har andre planer end skatten.

HERO NAME: Dirona Akrágnana		RACE: Dværg	
SOCIAL CLASS: AGE: 37		M/F: Kvinde	
<b>SKILL</b> Initial: 8 Current:	<b>STAMINA</b> Initial: 16 Current:	<b>LUCK</b> Initial: 8 Current:	<b>MAGIC</b> Initial: 0 Current:
<b>MAGIC POINTS</b> Initial: _____ Current: _____			
<b>TALENTS</b> Strongarm: +1 til skade i nærkamp		<b>EXPERIENCE</b>	
<b>SPECIAL SKILL</b>		<b>EQUIPMENT</b>	
Clubs	VALUE 2	1	Morgenstj. 1 2 2 3 4 4 5
Armour	2	2	
Evaluate	1	3	
Awareness	1	4	
Trap Knowledge	2	5	
Healing	1	6	
Orcnush	1	7	Ringbrynj 0 1 2 2 2 2 3
Strength	1	8	Stort skjold 0 0 0 +1 +1 +2
Underground Lort	2	9	
Crafting	1	10	
			GP 16 SP
			PROVISIONS 4
			<b>TREASURE</b> Værktøj til hvad man nu lige har brug for.

# Udoros "Frygtløs" Yetidræber

*Røgen fra alterlysene blandede sig med røgen fra bulmeurten imens Udoros fraværende bladrede i hans hellige bog og langsomt begyndte at messe bønner til Libra, retfærdigheden og sandhedens gudinde.*

*Gudstjenesten blev noget interessant fordi at Udoros ikke kunne huske alle ordrene (og røgen fra bulmeurten i piben i hans hånd skyggede for bogen), men der var ikke nogen som var i tvivl om hans dedikation og tro. At Udoros så prædikere alene fordi han igen havde glemt at informere om at han holdt gudstjeneste og invitere folk var jo så hvad det var. Så han drak resten af øllet og faldt i søvn foran alteret.*

Udoros "Frygtløs" Yetidræber er omkring de 30 (han har glemt hvor gammelt han er), præst for Libra og ikke mindst veteran fra krigen imod Skyggedjævelen Agglax ude nordøst. Han endte med at drage af sted for at vinde hæder og ære for hans gudinde. Om han vandt hæder og ære er han ikke helt sikker på, men han fik i hvert fald lettere flossede nerver af det. Libra virkede i hvert fald til at støtte op om hans arbejde, for hun gav ham hendes velsignelse og sendte ham ud for at smadre endnu en dæmon som hed Relem. Fint nok.

Samtidig var Udoros frygtelig træt og tørstig efter den sidste krig, så han skulle han lige være godt fuld først inden han kastede sig over det næste eventyr. Da han et stykke tid senere vågnede op i Sortsand konstaterede han at 1) det ikke var et helt ideelt sted at vågne op så og 2) han havde ondt i hovedet. Derfor gik han på den Sorte Hummer, egentligt bare for en enkelt reparationsbajer. Han troede så at han blev spurgt om han ville drikke øl med de andre. De spurgte ham i virkeligheden om hvorvidt han ville med på deres mission som deres præst. Det var sgu lidt pinligt, men nu havde han sagt ja. Da han så sad med kortet og hørte på Sarissa forklare missionen fik han pludselig midt i alle hans tømmermænd en vision: Nattedæmonen Relem var der hvor at Sarissa snakkede om at dragen var. Libra havde sørget for alt. Så kunne han sagtens drikke øl.

Udoros kunne dog ikke være sikker på at de andre ikke var i ledtog med dæmonen, måske uden at de selv vidste vide det. Så han var nødt til at se tiden an og vente. På på vej mod Bæргеby blev han vækket en tidlig morgen af en ældre præstinde. Hun gav ham et røgelseskar på en kæde af sølv med beskeden om at bruge det imod den fjende gudinden havde udpeget for ham. Ved at meditere over røgelseskarret lærte Udoros at han dermed ikke ville dræbe dæmonen, men fange den i den jordiske dimension og dermed stoppe dens ondskab helt og aldeles. Det lød fedt. Udoros håbede bare at der var færre ildspyende djævlunger end ude østpå.

Stikord: Dedikeret, forvirret, vildt handlekraftig, galoperende dedikeret til hans gudinde, modig som ind i helvede, glad for mad, drikke og bulmeurt, lettere flossede nerver, antydning af PTSD.

De andre:

**Sarissa:** Det er noget sært ved Sarissa, men Udoros er ikke helt sikker på hvad. Det finder han nok ud af senere. Han håber bare på at det ikke er at hun i virkelighed er i ledtog med dæmonen.

**Dirona:** Udover at han ikke ved om dværgen er dæmontilbeder, så er Dirona fin. Hun lader sig ikke gå på af ting der går skidt, det er altid en positiv kvalitet.

**Norxidor:** Skovnissen virker måske sær for de andre, men ikke for Udoros. Udoros har nemlig forstået at han kan se ind i drømme og se magi. Så er man ikke sær, man er bare sært seende.

**Sansas:** Magikeren er mildest talt noget sur, men samtidig er han meget modig. Udoros forsøger at lære ham bedre at kende (hvilket er svært når man til tider glemmer hvad folk lige har sagt).

# ADVANCED FIGHTING FANTASY

---

**HERO NAME:** Udoros "Yetidræber" Frygtløs  
**RACE:** Menneske  
**AGE:** Glempt  
**M/F:** Mand

**SOCIAL CLASS:**

**MAGIC POINTS**  
Initial: \_\_\_\_\_  
Current: \_\_\_\_\_

**MAGIC**  
Initial: 4  
Current: \_\_\_\_\_

**LUCK**  
Initial: 9  
Current: \_\_\_\_\_

**STAMINA**  
Initial: 10  
Current: \_\_\_\_\_

**EXPERIENCE**

---

**TALENTS** Robust: Får 4 UDHOLDENHED tilbage af forsyninger

SPECIAL SKILL	VALUE	CANTRIPS	COST
Magi-Priestly	2		
Swords	2		
Armour	2		
Religion Lore	2		
Climb	1		
Jump	1		
Healing	1	Smadr dæmoner	
Awareness	1	Helbredelse	
Strength	1	Beskyttelse mod u.	

---

WEAPON	1	2	3	4	5	6	7
2 håndsværd	2	3	3	4	4	5	6
ARMOUR	1	2	3	4	5	6	7
Ringbrynje	0	0	0	1	2	2	3

---

GP \_\_\_\_\_ SP \_\_\_\_\_

PROVISIONS { 6

---

**TREASURE**  
Hellig bog for Libra, ptibe, bulmeurt, stort ølkru.



## Uduros' velsignelser

Uduros' præstemagi foregår således at han har 3 forskellige evner, som han kan bruge en gang om dagen. Han kan desuden bruge en af de 3 evne **en gang** derudover. Den ekstra gang koster ham så også et HELD-point.

### Helbredelse

Ved at bruge denne evne kan Uduros give 6 antal point UDHOLDENHED tilbage (kan ikke overstige oprindelig UDHOLDENHED).

### Smadr dæmoner

Når denne kraft aktiveres ruller Uduros 2 terninger for fysisk skade imod dæmoner. Skaden for hver terning lægges sammen. Varer en kamp.

### Beskyttelse imod uslinge

Denne evner gør at Uduros og de andre får bedre rustning i kampe imod usle typer som står i modsætning til Libras idealer om sandhed og retfærdighed. Giver alle +2 til rustningsrullet og varer en kamp.

# Liste over monstre

## Doragar

Krydsning af orker og trolde. Hyperaggressive, meget voldelige og forføngelige over deres hår.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 10

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Sværd	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Dæmontjener

Sjæle af dæmontilbedere fra jorden, som nu tjener Mørkets Magter i al alt evighed.

EVNE:8 UDHOLDENHED: 7

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

## Dæmonyngel

Resterne af onde sjæle, nu meget deforme og uden egentlig tankevirksomhed.

EVNE:6 UDHOLDENHED: 6

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

## Flagermus

Der er her tale om en gruppe af flagermus. Når man har givet dem 4 i skade har man spredt dem.

EVNE:4 UDHOLDENHED: 4

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	2	3	3	3	3	4

## Flagermusedæmon

Flyvende kugle af ild der minder noget om en flagermus. Hvis den rammer samme helt 2 runde i streg giver den 5 ekstra i skade på grund af flammer.

EVNE:7 UDHOLDENHED: 8

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	2	3	3	3	3	4

## Gargoyle

Stenvæsen med en kraftig evne til at stå stille og være sur på hele verden. Har 2 angreb.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 10

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Stenhud	0	1	2	2	3	3	4

## Gark

Kæmpestor og ikke så klog variant af goblinen, som dog blev krydset med kæmpen. Stærk (+1 til skadesrul).

EVNE:7 UDHOLDENHED: 11

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Slagøkse	3	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Goblin

Ussel type, men til gengæld er der mange af dem.

EVNE:5 UDHOLDENHED: 5

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Kort sværd	1	2	2	3	3	3	4

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Helvedeshund

Hunden fra helvede. 2 angreb.

EVNE:7UDHOLDENHED: 6

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Hobgoblin

Krydsning af orker og gobliner. Hader alt og alle, men er noget bedre til lys end orker og gobliner.

EVNE:6 UDHOLDENHED: 6

Våben	1	2	3	4	5	6	+7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Ilddæmon

Stor flammende dæmon, som er blevet straffet for ikke at være ond nok. 3 angreb.

EVNE:10 UDHOLDENHED: 10

Våben	1	2	3	4	5	6	+7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Isdæmon

Cold as ice. 6 meter høj. Man fryser automatisk i nærheden. Efter den første kamprunde tager man 1 i skade på grund af kulden. 3 angreb. +2 til skadesrul.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 11

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Klippevæsen

Træls form for dæmonisk jordånd. Stumme våben (dvs Dinoras stridskølle) ignorerer dens rustning.

EVNE:8 UDHOLDENHED: 11

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Stennæver	3	3	4	4	5	6	7

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Stenhud	0	1	2	2	3	3	4

## Klobæst

Præcis hvad det lyder som, bare lidt værre. 2 angreb.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 14

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	3	3	4	4	5	6	7

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Klon

Væsner som ikke kan tænke, blot dyrke svampe til dæmoner.

EVNE:5 UDHOLDENHED: 5

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Spyd	2	2	3	3	3	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Kyklop

Et øje, et dårlig humør og en løsning på alt.+2 til skaderul.

EVNE:10 UDHOLDENHED: 10

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Slagøkse	3	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Mantikore

Nogen havde gang i noget her som de bare skulle have ladet ligge da de skabte mantikoren. 3 angreb.

EVNE:12 UDHOLDENHED: 18



Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Nandibjørn

Blanding af en abe og en bjørn. Glad for delikasser, især intelligent racers hjerner. 2 angreb.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 11

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Natsniger

Nogle steder langt nede under jorden findes skumle typer, som måske engang var mennesker. 2 angreb.

EVNE:11 UDHOLDENHED: 8

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

## Nattedæmon

Relem, oberst i Helvedes styrker. Kan en gang smide en ildkugle efter en af heltene (rul imod HELD for at undgå. Hvis man fejler tager man 2d6 i skade)

EVNE:14 UDHOLDENHED: 18

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	3	3	4	4	5	6	7

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Orker

Hej, det er os fra Helm's Deep igen...

EVNE:6 UDHOLDENHED: 7

Våben	1	2	3	4	5	6	+7
Sværd	2	3	3	3	3	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Sort alfer

Dæmontilbedende psykopater i elegant tøj i fancy mønstre.

EVNE:7 UDHOLDENHED: 6

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Spyd	2	2	3	3	3	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

## Sort drage

Over 1 tons ubehagelighed. Kan spytte en sort sky af giftgas på 3 meters diameter. Giver 4 i skade eller 1 hvis man klarer et rul mod HELD .

EVNE:14 UDHOLDENHED: 20. 4 angreb, +1 til skade.

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	3	3	3	4	4	5

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Medium	0	0	1	1	2	2	3

## Spejldæmon

4 ansigter, konstant skrigende og ingen respekt for fysikkens regler. 2 angreb.

EVNE:10 UDHOLDENHED: 10

Våben	1	2	3	4	5	6	7
Klør	2	2	3	3	3	3	4

## Umenneske

Umennesket er i dette tilfælde 2.20 meter høj og en nedern type der gerne tæver folk uden en grund 2 angreb.

EVNE:9 UDHOLDENHED: 12

Våben	1	2	3	4	5	6	+7
Kølle	1	2	2	2	3	3	4

Rustning	1	2	3	4	5	6	7
Let	0	0	0	1	1	1	2

# Loot og andre tilfældige genstande

1. Fløjte med 9 huller skåret ud af ben
2. Stor samling glaskugler i 14 forskellige farver
3. Næsehornsmandens dagbog med tekst og digte på 241 sider
4. 2 terninger af ædelstene med i alt 12 sider hver
5. Mindre gulvtæppe syet med sølvtråd
6. Kappespænde af stål. Meget kunsterisk formet som en skildpadde.
7. To identiske bronzehjelme
8. En lille tønde med saltet ål
9. En stålnøgle med tallet 89 inskriberet
10. En lille trækasse fyldt med sæbe
11. En lerkrukke fyldt med småkager
12. Et par pæne og holdbare okseblodsrøde bukser
13. Skindet fra en kanin
14. Et stor sæk fyldt med 10 kilo af friske grønsager
15. En forseglet krukke med stærk syre
16. En statue af jordguinden Throff i en ukendt blålig stenart
17. En stor tønde med vildt god rom
18. Stor pelshat af forskellige typer ræv
19. Bælte med bronzespænde
20. En stor ost formet som et hjul
21. Pose med stærk tobak

22. Meget varm og lettere skræmmende frakke syet ud af yetipels med benknapper
23. En pude fyldt med dun af guld
24. Tudegrim lerfigur af et æsel (skjuler på en stor smagrad)
25. Handelspas til byen Sortsand
26. Dværgedalør med vigtige fraser som f.eks. "Hvor meget for en ringbrynje?"
27. Blå bandana
28. Samling af søm
29. Et elegante par sko af slangeskind
30. Taske af skindet fra et gammel æsel
31. Simple olielampe
32. Lille pose sennepsfrø
33. 4 simple fakler
34. Slibesten
35. Stor mængde spinat, lige til at jukke i
36. Marionetdukke, forestiller en trolde
37. 3 meter lang stav
38. Sav af guld. Nok mindre brugbar som sav.
39. Et stks sadde med tallet 32 påskrevet
40. En lettere rusten ilddrager
41. Amulet af ben skåret ud som en aftagende måne

# Spillestil for "Hvordan skal vi dog nå frem til 400?"

Velkommen til "Hvordan skal vi dog nå frem til 400?"

Scenariet er en humorisk hyldelse til Sværd og Trolddom-bøgerne, som skal spilles med et glimt i øjet. En del af humoren består i at karaktererne taler forbi hinanden og generelt er forvirrede.

Her er nogle råd til at om at spille komedie.

- Få dialogen til at køre og lad spillerne tal forbi hinanden
- Ros dem eller grin når de siger noget sjovt
- Sig ja til spillerne. Hvis en af dem finder på noget sjovt, så giv spillere lov og lade vedkommende køre med det.
- Pluk de lave frugter og tag det som først popper op i steder for at lede efter det geniale. Det kan ikke understreges nok for spillerne. Hvis snakken kører og folk vrøvler om ting der kun giver mening for dem selv så skal morskaben nok opstå undervejs.