

# Teningasaga

## Flóttinn úr Fitjahelli

*Tiltölulega einfalt ævintýri sem gerist að mestu leyti inni í Fitjahelli. Hægt er að skapa sína eigin framhaldssögu eins og með flestar Teningasögur.*

## Undirbúningur sögustjóra

- ❖ Lestu Spilareglurnar á vefsíðunni áður en þú hefst handa og hafðu þær síðan við höndina
- ❖ Prentaðu út efnið sem fylgir með þessu ævintýri
  - [útfyllt kort](#) (fyrir sögustjóra)
  - [óútfyllt kort](#) (fyrir söguhetjur)
  - [persónublöð](#)
- ❖ Lestu ævintýrið einu sinni lauslega yfir til að setja þig betur í aðstæður og kynnast þeim verum og persónum sem munu koma við sögu
- ❖ Ekki gleyma teningunum!
- ❖ Grá-skyggði textinn er hlutinn sem þú lest fyrir þátttakendur.
- ❖ Græn-skyggði textinn er lýsing á hinum ýmsu fjársjóðum sem þátttakendur geta fundið. Það má breyta þessum fjársjóðum og bæta.
- ❖ Mundu að þú mátt umorða allan texta í þessu ævintýri til að sníða það að þörfum þínum og hópsins.
- ❖ Það er ekkert sem bannar þér að búa til nýjar reglur eða breyta þeim gömlu hvenær sem er. Þú ert **sögustjóri**, í orði og á borði.

## Stutt lýsing ævintýris

Sagan gerist í ævintýralandi sem ber nafnið Ímynía. Orkar og dríslar hafa hreiðrað um sig í friðsælu konungsríki Jórunnar drottningar,

Rauðagarði, og hafa byrjað að valda óskunda. Drottningin sendir skilaboð til söguhetjanna okkar og biður þær um aðstoð. Þær svara kallinu og í byrjun ævintýrisins hittast þær á Blauta Fautanum, krá í norðvesturhluta Rauðagarðs, þar sem þær kynna sig til leiks. Því næst verður hópurinn að ferðast í gegnum Fagraskóg til að komast í höfuðborgina á fund drottningarinnar. Á leið sinni í gegnum skóginn verður hópurinn fyrir einhvers konar galdrapulu sem svæfir allan hópinn. Hetjurnar okkar vakna í orkadýflissu í Fitjahelli í Fagraskógi. Vinningsskilyrðið er að sleppa út úr hellinum heil á húfi. Aðal-illmennið í sögunni er Hel-gríma, vond galdranorn sem hefur fengið orkana með sér í lið til að ræna hetjunum okkar. Markmið hennar er að geyma þær í dýflyssunni í Fitjahelli þar til þær eru orðnar veikburða. Því næst ætlar hún að kasta galdrapulu á hetjurnar okkar sem stelur hæfileikum þeirra

## Verur sem finna má í þessu ævintýri

Þátttakendur munu hitta ýmsar persónur í þessu ævintýri og það getur verið gott að lesa lýsinguna þegar þær verða á vegi söguhetjanna. Hér eru nokkrar **hugmyndir** að verum/persónum.

- ❖ **Orkar:** Koma frá Dimmusléttum og eru nokkuð líkir mönnum í byggingu. Þeir eru stórir, sterkir og þekktir fyrir að valda alls kyns óskunda um víðan völlum. Þeir hafa græn-, grá- eða brúnleita húð og tilheyra alltaf ákveðnum ættbálki. Stærsti og sterkasti orkinn er höfðingi að hverju sinni. Orkar eru klunnalegir að eðlisfari og ekki mjög klókir en þeir hlýða höfðingja sínum í einu og öllu.

- +1 á öll björgunarköst
- Mega endurkasta óttakasti ef það mistekst
- Mega endurkasta björgunarkasti einu sinni í hverri umferð en verða að kasta tvisvar og velja lægri töluna
- -1 á hittniköst (Reglan um yfirburðahittni er þó enn í gildi)

❖ **Dríslar:** eru ófríðar, gráleitar hellaverur frá Dimmusléttum sem orkarnir nýta oft til að vinna skítverkin sín. Dríslar hafa löng eyru eins og orkar en eru þó smávaxnari og hafa dapra sjón. Helsti styrkur dríslanna er fjöldi þeirra, en þeir vinna oftast saman í stórum hópum. Fáliðaðir dríslar eru yfirleitt óruggir og ekki mikil ógn. Dríslar eru almennt skarpari en orkar en verða seint taldir gáfaðir.

- -1 á óttaköst
- -2 á hittniköst (*Reglan um yfirburðahittni er þó enn í gildi*)

❖ **Tröll:** eru stærðarinnar verur sem finna má um alla Ímynú. Flest tröll eru einfarar mestan hluta ævinnar eftir að ungarnir þeirra ná fullum vexti en dæmi eru um að orkar leiti þau uppi, fangi og geri að þrælum. Tröll eru ekki vön því að tala mikið við aðra og geta því átt í samskiptaörðugleikum (nota afar einfalt talmál).

- +1 á björgunarköst
- -2 á hittniköst (*Reglan um yfirburðahittni er þó enn í gildi*)
- Hafa tvö líf

❖ **Skógarbirnir Hel-grímu:** Birnirnir eru dáleiddir til að þjóna norninni vondu.

- +1 á björgunarköst
- Andstæðingar þeirra fá -1 á björgunarköst

## Sögusvið kynnt þátttakendum

Sagan gerist fyrir langa löngu í Rauðagarði, konungsríki Jórunnar drottningar sem lengi hefur verið talin vitur og sanngjarn leiðtogi. Rauðigarður dregur nafn sitt af óvenjumiklu magni rauðabergs í jarðvegi landsins. Rauðigarður er heimkynni manna og mætir hann Kaldahafi í austri, Dvergafjöllum, heimili dverganna, í norðri, Álfheimum, heimili álfanna, í vestri og í suðri má finna Dimmusléttur, þar sem orkar, dríslar og aðrar ófreskjur ganga lausum hala.

Rauðigarður hefur yfirleitt verið friðsælt konungsríki en undanfarin misseri hefur ólga myndast á meðal fólksins eftir að sögur fóru að berast um aukinn fjölda orka og drísla í ríkinu. Fólk hefur byrjað að halda sig heima í auknum mæli og viðskipti á milli bæja hafa snarminnkað af ótta við þessa nýju ógn. Jórunn sendir bréfdúfur til ykkar allra og biður ykkur að hittast á Blauta Fautanum sem er krá við Fagraskóg í norð-vesturhluta Rauðagarðs. Síðan eigið þið að ferðast á fund hans í höfuðborginni, Klettaborg. Hún er lífæð konungsríkisins og er staðsett í miðju þess. Þið ákveðið að svara kallinu og hittast á Blauta Fautanum, þar sem þið kynnið ykkur til leiks.

## Persónusköpun

Þegar hingað er komið í sögunni dregur sögustjóri fram persónublöðin og biður leikmenn að hanna sína persónu. Mundu að hver persóna fær einn hæfileika og einn hlut til að hafa með sér í ferðalagið. Svo segja allir leikmenn frá persónunni sinni svo allir heyri og séu með hæfileika hinna á hreinu.

## Ævintýrið hefst -

### Fagriskógur

Eftir að þátttakendur hafa kynnt persónur sínar og hæfileika þeirra hefst för þeirra.

Eina leiðin sem liggur til Klettaborgar er í gegnum Fagraskóg, stærsta skóginn í konungsríkinu. Eftir nokkura mínútna göngu frá Blauta Fautanum eru þið stödd við jaðar skógarins. Fagriskógur stendur svo sannarlega undir nafni, fuglasöngur berst á milli trjána og sólin gægist í gegnum iðagræna trjátoppa. Skógurinn virðist hafa eitthvað ólýsanlegt aðdráttarafl og það er eins og hann kalli á ykkur. Þvílíka náttúrufegurð er erfitt að finna annars staðar. Þið haldið ferð ykkar áfram og áður en langt um líður eru þið komin djúpt inn í skóginn. Moldarstígurinn sem vísar ykkur leiðina er mjúkur undir fót og algert logn ríkir í kringum ykkur. Þið stöðvið við litla tjörn til að fylla á vatnsbrúsana ykkar og skola svitann af enninu. En alsælan varir ekki lengi. Skyndilega takið þið eftir því að fuglasöngurinn hefur hætt og loftið kólnar snögglega. Áður en þið getið áttað ykkur á því hvað er að gerast finnið þið fyrir ólýsanlegri þreytu hellast yfir ykkur. Augnlokin þyngjast og þó þið gerið allt sem í ykkar valdi til að reyna að halda ykkur vakandi ber það engan árangur. Eitt af öðru fallið þið í djúpan svefn á moldarveginum í Fagraskógi.

### Fangaklefinn (byrjunarreitur - svæði 1)

Þar sem ævintýrið gerist að langmestu leyti inni í Fitjahelli hefur honum verið skipt í 9 svæði og má sjá þau öll á kortinu sem fylgir með. Þátttakendur geta ferðast á milli svæðanna eins og þeim sýnist og þurfa ekki að fylgja töluröðinni.

Þið vaknið í röku, dimmu herbergi. Eina hljóðið sem heyrst er í vatnsdropum sem lenda taktfast á ísköldum steinhellunum í gólfinu. Daufur ljósgeisli skín í gegnum sprungu hátt uppi í þakinu á herberginu og lendir á miðju gólfinu. Veggirnir eru faldir í myrkrinu en ef þið þírið augun virðast þeir vera úr rauðabergi. Við nánari skoðun sjáið þið klórför á veggnum sem benda til þess að einhver hafi reynt að klifra upp. Í einum enda herbergisins er þykk viðarhurð með lúgu í miðjunni sem opnast einungis utan frá. Allur ykkar búnaður hefur verið fjarlægður og þið hafið verið færð í skítug, illa lyktandi föt sem passa ykkur illa.

Ekki líður á löngu þar til þið heyrið létt fótatak og lúgan opnast. Gulleit augu drísils stara í gegnum lúguna og virða ykkur fyrir sér í augnablik, áður en skrækroða rödd ómar um rýmið; „Hí, hí, hí! Fangar vaknaðir, stjóri verður glaður!“

Lúgunni er skellt aftur og drísillinn hverfur á brott.

Ef einhver smávaxinn ákveður að reyna að klifra upp og smeygja sér út þarf hann að kasta klifurkasti (16+). Lestu svo eftirfarandi.

Þú rétt nærð að þröngva þér út úr sprungunni og sérð strax að þú ert í stóru fuglahreiðri með útsýni yfir Fagraskóg í allar áttir. Það er þverhnipt niður og engin leið að komast niður heilu á höldnu. Þú sérð að það eru þrjú stór fuglaegg í miðju hreiðrinu og alls kyns verðlaust glingur liggur á víð og dreif. Þó er einn hlutur sem vekur athygli þína, gyllt hálsmen sem skartar grænum, útskornum gimsteini í laginu eins og fjögurra laufa smári.

**Fjársjóður:** Ef söguhetjan tekur hálsmenið upp lestu þessa lýsingu:

**Lukkuhálsmen:** Lukka fylgir þeim sem ber þetta hálsmen. Fær +1 á öll köst.

Ef söguhetjan snertir egginn kemur reiða mamman og þú lest eftirfarandi.

Um leið og fingur þínir snerta eggid heyrir gríðarlega hátt fuglagarg sem kemur beint að ofan. Stærðarinnar örn, sá stærsti sem þú hefur séð, lendir í hreiðrinu með látum og blakar vængjunum í áttina til þín. Þú fellur aftur á bak og gusturinn frá erninum feykir þér aftur ofan í sprunguna sem þú komst úr.

Ef söguhetjan lætur egginn vera kemur öflug vindhviða í staðinn fyrir örninn sem feykir henni aftur niður sprunguna. Björgunarkast er við hæfi hér og ef það mistekst gerist eitthvað neikvætt (tognaður ökkli t.d) við landinguna sem hefur tímabundin áhrif á hetjuna.

Nú verða hetjurnar okkar að finna leið til að opna hurðina. Það kemur enginn að ná í þær ef þær bíða. Hurðina er hægt að opna á marga mismunandi vegu og er það í verkahring sögustjóra að hlusta á hugmyndir þátttakenda og ákveða síðan teningaköst út frá þeim.

## Gangurinn (svæði 2)

Þegar þið komið inn í þetta rými, sem er langur gangur lýstur upp með kyndlum, sjáið þið hrúgu af gömlum, ryðguðum vopnum liggja upp við vegginn. Við hinn enda gangsins sjáið þið aðra viðarhurð og við hana standa [jafn margir og söguhetjur] dríslar að spjalla saman. Þeir koma fljótlega auga á ykkur, líta á hvorn annan eitt augnablik áður en þeir reisa spjót sín og ráðast í áttina til ykkar.

**Ryðguðu vopnin:** Hentug hrúga ryðgaðra vopna gefur hetjunum okkar möguleika á því að vígbúast fyrir fyrsta bardagann. Vopnin eru illa farin og hafa enga sérstaka kosti. Ef söguhetjur nota engin vopn fá þær -1 á hittniköst.

**Dríslar:** Dríslarnir eru illa búnir og bera eingöngu spjót sem þeir hafa líklegast smíðað

sjálfir úr óþarfa brotajárni og spýtum sem hafa mætt afgangi.

**Taktík:** Einn dríslanna kastar spjótinu sínu í átt handahófskenndrar söguhetju við upphaf bardagans ef dríslarnir fá að byrja. Því næst dregur hann upp sverð. Dríslarnir ráðast alltaf á þá hetju sem næst þeim stendur að hverju sinni eða hetju sem hefur gert annan drísil óvígán.

**Fjár sjóður:** Eftir að hafa sigrað dríslana kemur í ljós silfurhringur á einum þeirra og poki með þremur lásajárnum.

**Hringur lásasmiðsins:** Sá sem ber þennan hring hefur aukna færni þegar kemur að því að opna lása. *Fær +5 á köst tengd lásaopnun.*

**Lásajárn:** Gera notanda kleift að opna lása án þess að nota lykila. Ef kast til að opna lás mistekst brotnar járnid.

Hurðin við hinn enda gangsins er ólæst og handan hennar er svefnrýmið.

## Svefnrýmið (svæði 3)

Skítugar dýnur liggja á víð og dreif um þetta hringlaga en nokkuð stóra rými. Á miðju gólfinu er lítill varðeldur sem lýsir rýmið upp að hluta. Veggirnir sjást illa í myrkrinu. Við varðeldinn situr þrekvaxinn orki í stól sem hefur verið skorinn út úr gömlum trjádrumbi. Hann er með lokuð augu og hrytur hægt en taktfast. Á grænleitum líkama hans má greina gömul ör úr fyrri orrustum. Í kjöltu hans liggur útskorin exi sem hann heldur lauslega í með annari höndinni. Á gólfinu við hlið orkans liggur illa farin leðurtaska og úr belti hans hangir stór lykill. Þið komið auga á tvær hurðir. Önnur þeirra er úr járn og er í hinum enda herbergisins, læst með stórum hengilás. Hin hurðin er úr viði og er staðsett á milli

ykkar og járnhurðarinnar, vinstra megin í herberginu.

*\*Mundu að söguhetjurnar eiga ekki að vita hvert hurðirnar liggja né að hverju lykillinn gengur án þess að kanna það sjálfar.*

Viðarhurðin er ólæst og leiðir inn í samkomusalinn. Járnhurðin leiðir inn í fjársjóðsgeymsluna. Lykillinn sem hangir úr belti orkans gengur að járnhurðinni.

**Vera – Fjársjóðsvörðurinn:** Sjá lýsingu um orka á bls. 1.

**Yfirburðaseigla:** Ólíkt flestum orkum býr þessi reyndi stríðs-orki yfir ótrúlegri seiglu og verður einungis *veikburða* þegar aðrir hefðu orðið óvígir. Þegar hann verður *veikburða* missir hann öxina sína en heldur áfram að berjast og fær -3 á hittniköst, -3 á björgunarköst og má ekki lengur endurkasta björgunarköstum. Ef björgunarkast mistekst í annað sinn verður hann óvígur.

**Fjársjóður:** Öxin sem orkinn átti er vönduð smíði en of þung til að nota með góðu móti nema fyrir hálf-orka. Í leðurtösku orkans má einnig finna krumpaðan miða og hvíta kúlu sem glóir og fer vel í lófa. Hún er köld viðkomu.

**Öxi stríðorkans:** Þessi öxi hefur séð margar orrustur í gegnum tíðina. Þó hún sé sérhönnuð fyrir orka og sé þung er hún vel hönnuð og gefur góða sveiflu. Eigandi exinnar hefur haldið egginni beittri og hugsað vel um gripinn. Óvinir fá -1 á björgunarköst þegar öxin á í hlut.

**Óstöðug frostsprengja:** Hvíta kúlan er einnota frostsprengja sem hægt er að kasta í andstæðing í bardaga. Hann frýs í eina umferð og má ekkert gera. Einnig má hann ekki nota

björgunarköstin sín á meðan hann er frosinn. Ef söguhetja fær lægstu töluna á kastinu sínu springur sprengjan í hönd hennar og hetjan frýs sjálf í eina umferð. Andstæðingur fær ekki björgunarkast.

**Krumpaði miðinn:** Er ekki eiginlegur fjársjóður en á hann eru þrjár tölur ritaðar.

- 0667
- 2506 (við þessa tölu er rautt X ritað)
- 9001

*\*Mundu að hetjurnar okkar vita ekki til hvers þessar tölur eru ennþá. (Þetta eru kóðarnir fyrir talnalásana á kistunum í fjársjóðsgeymslunni).*

## Fjársjóðsgeymslan (svæði 4)

Hurðin að fjársjóðsgeymslunni er læst með stórum hengilás. Það þarf 17+ til að opna hann með lásajárni. Það má reyna oft en einu sinni.

Það ískrar í járnhurðinni þegar hún opnast og við blasir lítið herbergi fullt af alls kyns hlutum sem orkarnir hafa safnað að sér. Vopn, brynjur, skartgripir, gull, tóm dýrabúr og margt fleira. Í einu horninu eru þrjár stórar kistur í mismunandi litum. Frá vinstri til hægri er ein fjólublá, ein rauð og ein brún. Þið takið nú eftir ungum drísli sem snýr baki í ykkur og virðist vera að taka birgðastöðu. Hann skrifar eitthvað niður í bókina sína á meðan hann muldrar óljóst með sjálfum sér. Hann verður nú var við ykkur og óttaslegin augu hans galopnast. Hann gerir tilraun til að skjóta sér á milli ykkar út úr herberginu.

Hér geta hetjurnar leyft dríslinum að sleppa, barist við hann, eða reynt að grípa hann og ræða við hann. Ef drísillinn sleppur lætur hann orkana vita að fangarnir séu sloppnir, af ótta við að vera refsað ef hann gerir það ekki.

**Didi drísill:** Getur verið öflugur bandamaður ef þátttakendur ræða við hann. Ef þeir ræða við hann kemur í ljós að hann þráir ekkert heitar en að sleppa úr ánauð orkanna. Hann þekkir hellinn eins og lófann á sér. Ef hann gengur til liðs við hópinn kastar sögustjóri fyrir hann það sem eftir er. Diddi drísill getur sagt hópnum frá áætlunum Hel-grímu og útskýrt af hverju þau voru tekin til fanga. Sjá lýsingu um drísla á bls. 2. *\*Diddi drísill fylgir ekki hefðbundnum reglum um óttaköst drísla. Hann er þó heigull, eins og þeir flestir, og fær einfaldlega alltaf -2.*

**Fjársjóður:** Af nægu er að taka í fjársjóðsgeymslunni. Mikið úrval er af stolnum brynjum og vopnum sem hetjurnar okkar geta valið um. Þær hetjur sem klæða sig í brynju fá +1 á björgunarköst. Þær hetjur sem taka vopn fá +1 á hittniköst. Buddur (Jafn margar og leikmenn) með 50 gullpeningum hver liggja á fúnu viðarborði upp við vegginn.

**Kisturnar þrjár frá vinstri til hægri:** Kisturnar sitja í röð og hafa allar talnalás. Ef rangur kóði er valinn læsist sú kista alveg og ekki er lengur hægt að pikka lásinn. Það er þó enn hægt að brjóta hann og opna kistuna þannig.

*\*Ef hetjurnar okkar hafa ekki kóðana geta þær reynt að pikka lásana með lásajárnum eða brjóta þá.*

**Fjóubláa kistan:** (Kóði 0667) Í henni má finna alla þá hluti sem voru teknir af söguhetjunum í upphafi.

**Rauða kistan:** (Kóði 2506) Gildra! Í kistunni liggur einhvers konar gashylki sem er tengt við spotta og og spúir eiturgufum um allt herbergið þegar kistan er opnuð. *Athugunarkast: Hér má sögustjóri gefa hetjunni sem opnar kistuna færi á athugunarkasti. Ef hún fær 15+ tekur hún eftir gildrunni í tæka tíð og enginn hlýtur skaða af.*

Eiturgufurnar teljast sem venjuleg árás sem hittir alltaf. Skaðinn er í formi veikburða ástands í næsta bardaga. Hetjurnar fá þó björgunarkast.

**Brúna kistan:** (Kóði 9001) Eftirfarandi má finna í brúnu kistunni:

**Skikkja frostúlfsins:** Sá sem klæðist þessari skikkju er ónæmur gagnvart frosti.

**Vandaður títaníumskjöldur:** Léttur og sterkur, sá sem ber þennan skjöld fær +2 á björgunarköst í bardaga.

**Lækningaelixír:** Einnota elixír sem hægt er að nota á óvígán liðsfélaga í bardaga. Má einnig nota á sjálfan sig. Krefst eingöngu hittnikasts uppá 3+.

**Kort af Fitjahelli:** Orkarnir hafa teiknað gróft kort sem þið getið lesið. *\*Sjá óútfyllt kort af Fitjahelli sem fylgir með þessu ævintýri. Láttu þátttakendur fá kortið í hendurnar.*

## Samkomusalurinn (svæði 5)

Við blasir stórt, rými með mikilfenglegri bronsstyttu af orka í herklæðum á miðju gólfi. [(Jafn margir og söguhetjur) +1] orkar halda á kyndlum og eru að dansa í kringum styttuna á meðan þeir syngja saman lágum rómi. Þið sjáið tvær hurðir. Eina á vinstri hönd og eina á hægri. Auk þess er gríðarlega stór steinn, margir metrar á hæð, hinu megin í herberginu. Hann virðist fylla upp í op af sömu stærð og hann sjálfur. Þið sjáið sólarljós skína á milli hnallungsins og veggjanna sitt hvoru megin við hann. Við hægri hlið steinsins sjáið þið annað myrkvað rými sem hefur engar dyr. Skyndilega koma orkarnir auga á ykkur og einn þeirra stígur fram; „Fangar sloppnir! Árás!“ hreytir hann út úr sér svo glymur um hellinn. Orkarnir reka upp hávært stríðsóp áður en þeir grípa vopn sín og ráðast að ykkur.

**Orkar:** Sjá lýsingu á orkum á bls. 1.

**Taktík:** Eins og dríslarnir þá ráðast orkarnir yfirleitt á þann sem stendur þeim næst að hverju sinni.

**Fjársjóður:** Orkarnir hafa engan sérstakan fjársjóð.

*\*Til að ýta steininum frá aðalinnganginum og sleppa út verða hetjurnar annað hvort að nýta Ogga (sjá næstu bls.) eða finna aðra leið til að færa steininn.*

## Sérherbergi Vargs (svæði 6)

Þegar þið stígið inn í þetta herbergi sjáið þið fljótt að það er ekki eins og hin herbergin í hellinum. Veggirnir eru myndskreyttir, rúmið er úr tveimur skítugum dýnum í stað einnar og í miðjunni er gamalt útskorið eikarborð. Við borðið er hásæti sem snýr að ykkur. Í því situr stærsti orki sem þið hafið nokkurn tímann augum litið og nartar í lærlegg sem hann heldur á með báðum krumlum. Handleggir hans eru á stærð við lærlegg meðalorka. Húð hans er dökkgrá, nánast svört og ber merki margra bardaga. Þó hefur hann unglegt yfirbragð og vígtennur hans eru hvítari en gengur og gerist. Vargur er klæddur í dökkrauða brynju frá toppi til táar, skreytta með silfurútskorningi og upp við hásæti hans liggur þungur stríðshamar.

Hann lítur upp í áttina til ykkar og urrar; „Þessir orkar sem þið sigruðu voru ekki hæfir til að þjóna Vargi!“

Vargur setur á sig hjálminn sem fullkomnar herklæðin áður en hann lyftir eikarborðinu upp og kastar því í áttina til ykkar. Því næst grípur hann hamarinn sinn og ræðst til atlögu.

**Vargur orkahöfðingi:** Vargur er foringi orkanna. Hann er gríðarlega öflugur og

ógnvekjandi bardagakappi. Hann fylgir lýsingu um orka á bls. 1 en fær eftirfarandi breyta:

+3 á hittniköst (samtals +1)

+3 á björgunarköst (samtals +4)

+3 á köst tengd andlegum styrk (samtals 0)

*\*Það má minnka þessa breyta ef hetjurnar okkar eru færri en 3.*

**Taktík:** Í upphafi bardagans kastar hann borðinu sínu í átt að hópnum. Allar hetjur þurfa því að byrja á að kasta björgunarkasti.

*\*Frumkvæðiskast á sér stað eftir að hetjur hafa kastað björgunarköstum.*

**Kraftsveifla:** Einu sinni í bardaga getur Vargur notað umferðina sína til að sveifla hamrinum sínum í hring í kringum sig. Með þessu getur hann hitt alla sem standa nálægt honum og fær þannig í raun eina árás fyrir hverja söguhetju á sama tíma (í einni umferð). Hver árás sem hluti af þessari kraftsveiflu hans fær -3 á hittnikast.

**Stríðsöskur:** Einu sinni í bardaga má Vargur reka upp ógurlegt stríðsöskur sem neyðir allar hetjur til að standast óttakast.

**Yfirburðaseigla:** Ólíkt flestum orkum býr þessi reyndi stríðs-orki yfir ótrúlegri seiglu og verður einungis *veikburða* þegar aðrir hefðu orðið óvígir. Þegar hann verður veikburða missir hann hamarinn sinn en heldur áfram að berjast og missir alla áður nefnda breyta. Hann má heldur ekki lengur endurkasta björgunarköstum. Ef björgunarkast mistekst í annað sinn verður hann óvígur.

**Fjársjóður:** Ekki er úr miklu að taka í herberginu sjálfu. Brynja Vargs er of stór til að passa á hetjurnar okkar og hamarinn of þungur fyrir alla nema hann sjálfan. Í ljós kemur lykill úr bronsi sem Vargur geymdi undir brynjunni. Hetjurnar okkar taka einnig eftir því að samanrúllað pappírsrit endaði á

gólfinu þegar eikarborðinu var grýtt í áttina að þeim.

### **Galdrapula hugarflutnings (pappírsgitið):**

Galdrapulur eru einnota galdrar sem þátttakendur mega nota hvenær sem er. Ritið gufar upp eftir notkun. Pulur krefjast ekki teningakasts og þessi getur flutt nánast hvaða hlut sem er. Því léttari hlutur, því lengra er hægt að lyfta (eða fleygja) honum.

*\*Steinninn sem lokar hellinum er þyngsti hluturinn sem hægt er að lyfta með galdrapulunni og er einungis hægt að rúlla honum nokkra metra til hliðar.*

## Eldhús og matsalur (svæði 7)

Þetta herbergi er greinilega matsalur orkanna. Tvö löng borð liggja samsíða á miðju gólfinu og stólar liggja hér og þar. Í hinum endanum, andspænis ykkur, er frumstæð eldunaraðstaða með eldstæði og strompi sem er byggður inn í loftið. Yfir eldstæðinu er stærðarinnar súpupottur sem eitthvað er að malla í. Á veggjunum hangir saltað kjöt af hinum ýmsu dýrum sem finna má í skóginum. Ilmurinn af súpunni er undarlega góður.

**Orkakjötsúpa:** Afar sterk súpa með aragrúa af óþekktum hráefnum. Þeir sem bragða á súpunni verða að kasta teningi. Þeir sem fá 4+ fyllast eldmóði og orku og fá +2 á öll köst sín í næsta bardaga. Þeir sem fá minna en það fá illt í magann og fá -2 á öll köst sín í næsta bardaga.

## Vistarverur Ogga (svæði 8)

Þegar söguhetjurnar koma nálægt þessu herbergi heyra þær lágt væl berast frá því.

Stærðarinnar járnplata liggur á miðju gólfi í þessu herbergi. Hún virðist boltuð við bergið með risastórum skrúfboltum. Uppúr plötunni

stendur þykkur pinni, einnig úr málmi. Í honum hangir skipakeðja, en þær má helst finna við bryggjur til að binda flutningaskip. Við hinn enda keðjunnar er hálsól sem nær utan um þykkann háls tröllkarls sem hniprar sig saman úti í horni. Á hálsólinni má sjá sterkan hengilás úr bronsi sem festir keðjuna við ólina. Tröllkarlinn sér ykkur en lítur fljótt undan, eins og hann sé hræddur.

**Oggi tröllkarl:** Sjá lýsingu á tröllum á bls. 2. Ef hetjurnar okkar tala við Ogga kemur í ljós að hann er fangi orkanna sem þeir hafa notað til að opna og loka innganginum undanfarin misseri. Hann er afar óhamingjusamur með stöðu sína þessa stundina og vonast til að komast aftur heim til unganna sinna einn daginn.

*\*Bronskykillinn sem er að finna í herbergi Vargs gengur að hengilásnum. Annars þarf 17+ til að opna hann með lásajárni.*

*\*Ef Oggi er frelsaður hjálpar hann hetjunum okkar í lokabardaganum við Hel-grímu.*

**Fjársjóður:** Oggi hefur engin verðmæti.

## Fagriskógur (svæði 9)

Ef hetjurnar okkar vita ekki enn að Hel-gríma rændi þeim til að stela hæfileikunum þeirra verður að umorða þennan texta svo það komi fram.

Nú þegar steinninn hefur verið færður frá tekur sólin á móti ykkur með hlýjum geislum sínum. Þið finnið vindinn leika um ykkur og frelsistilfinningin umlykur hópinn. Þessi ljúfa tilfinningin varir ekki lengi þar sem þið finnið vindinn kólna snögglega. Út úr rjóðrinu stígur grannvaxin kona í fögrum silfurlituðum kjól, klædd í vandaða loðskikkju. Jörðin í kringum hana frýs með hverju skrefi sem hún tekur. Hún heldur á galdrastaf í hendi sinni og ber



grímu fyrir andlitinu sem glóir skært. Á hæla hennar koma tveir stórir skógarbirnir með þykkan vetrarfeld [og fleiri skógardýr ef hetjurnar okkar eru margar].

„Heimsku orkar... Þeir hafa alltaf verið óáreiðanlegir. Ég var flón að halda að Vargi væri treystandi! Það hefur reynst erfiðara en ég hélt að stela hæfileikunum ykkar. Ég, Helgríma, hin réttmæta drottning Ímyníu, mun einfaldlega þurfa að sjá um ykkur sjálf...“

**Skógarbirnir Hel-grímu:** Sjá lýsingu á bls 2.

**Hel-gríma:** Voldug galdranorn sem beitir alls kyns frostgöldrum með hjálp galdrastafs síns. Um að gera að nota ímyndunaraflíð þegar kemur að göldrunum hennar. Ef hún er sigruð ræður sögustjóri hvort hetjurnar okkar handsami hana og færi til konungs eða hvort hún sleppi og ævintýrið breytist í framhaldsævintýri. Ef hún missir stafinn sinn getur hún ekki lengur galdrað.

**Taktík:** Birnirnir hlýða skipunum Hel-grímu, en hún bendir þeim á að ráðast á þann sem virðist vera veikasti hlekkurinn.