

Jagten på lysets krystal

Af Allan T. Iversen

**Historien indgår i
Gottschalek skrivekonkurrencen
Efterår 2022**

Jagten på lysets krystal

Denne bog er ikke som de fleste andre bøger. For at læse denne bog skal du nemlig træffe valg og kaste terninger. Kapitlerne skal ikke læses i rækkefølge, men rækkefølgen bestemmes af dine valg, og terningernes tilfældigheder. Du skal bruge mange D6 terninger. Og D6 betyder at terningerne har 6 sider. For at læse denne bog anbefaler jeg at du bruger mindst 8 stk D6 Terninger.

Står der eksempelvis at du skal kaste 8D6 betyder det at der skal kastes 8 terninger med hver 6 sider. Du kan forvente et eventyr med mange terningkast, og mange regler, jo flere gange du spiller eventyret vil din helt udvikle sig, blive stærkere, sejere og der bliver låst op for flere og flere regler undervejs.

Men inden vi går i gang med selve eventyret, skal vi lige have bestemt hvilket navn og hvilke styrker din helt har. Find på et navn, som du ønsker at spille eventyret med, i løbet af eventyret kan din helt få et tilnavn, som afspejler de hændelser han kommer ud for. Næste gang kan du vælge at spille med den samme helt eller lave en ny.

Første gang er der 5 styrker, som jeg vil beskrive i næste afsnit. Senere vil du låse flere styrker op, som din helt så har fra starten af nye gennemspilninger, hvis du altså vælger at spille med den samme helt.

Fastlæg styrker og svagheder

Du (Din helt) starter med at have 5 styrker:

Evne

Hurtighed

Power

Guld

Udholdenhed

Kast lige så mange terninger som der er styrker. Fordel dem frit ud for hver af styrkerne. (**Til sidst skal din udholdenhed lige ganges med 10.** De fleste af værdierne kan aldrig overstige 8, bortset fra din udholdenhed og dit guld (og nogle styrker du låser op senere) Din udholdenhed kan ikke overstige 80 og guld er der ingen begrænsning på.

Afbalanceret træning

(Denne mulighed her er ikke låst op første gang du gennemspiller bogen, den bliver først låst op når du har en gennemspilning hvor du ikke låser andet op)

Du må tage den laveste af terningerne og slå den om, men så skal du samtidig også tage den højeste terning og slå den om. Så kort sagt højeste og laveste slås om hvis du ønsker det. Det må du gøre op til 3 gange.

Flere Styrker

I eventyret låses der flere styrker op. Både midlertidige styrker og permanente styrker, dvs. når de permanente styrker låses op har du dem fra starten hver gang du forsøger at komme igennem bogen, og de midlertidige har du kun indtil de er brugt op eller du dør. Reglerne for de ekstra styrker findes bagerst i bogen. Du kan også finde permanente ejendele som du også har fra starten af hver gennemspilning. Permanente Styrker og Permanente Ejendele

noteres både på et af helte skemaerne og på eventyr skemaet. (Når et eventyr afsluttes, skrottes eventyr skemaet og helte skemaet gemmes)

Tjek

Undervejs i eventyret kan du få besked på at tjekke, eksempelvis din hurtighed. Det gør du ved at kaste lige så mange terninger som du har i hurtighed. Og er der en 6'er i slaget klarer du den og er der ingen 6'er var du uheldig i dit forsøg. Er der mere end en 6'er har du slået et Super-slag, (superslag forklarer jeg lige lidt senere)

Øget sværhedsgrad

Du kan komme ud for at et tjek har en anden sværhedsgrad end det normale (som er på én 6'er) når du laver dit tjek. Står der eksempelvis "Tjek Hurtighed;2" Betyder det at du skal kaste lige så mange terninger som du har i hurtighed og mindst to af terningerne skal lande på 6 for at give et positivt udfald. Et superslag vil her kræve tre 6'ere.

Starten

Du slår øjnene op og ser der sidder en flue på din skulder. En blod flue, som gør sig klar til at stikke snablen i skulderen på dig, og mæske sig i dit dejlige blod.

Du kan nu vælge at kæmpe imod blod fluen, gå til næste afsnit "kamp" hvor jeg forklarer hvordan en kamp foregår. Eller du kan vælge at flygte, ved at gå til afsnittet "Flugt" længere nede, hvor jeg forklarer hvordan man flygter fra en kamp. (Denne kamp tæller med som en del af historien)

Kamp

Så vi starter lige med at bekæmpe blod-fluen som sidder på din skulder.

Her ser du fluens styrker:

Blod flue

Evne: 3

Power: 2

Hurtighed: 6

Udholdenhed: 15

Super: Den suger blod - 5 Ekstra skade og giver sig selv 1 ekstra udholdenhed.

Den som starter kampen, er den med den største værdi i **Hurtighed**, så i dette tilfælde vil det være fluen der starter, hvis din hurtighed er mindre end 6. **Hvis i står lige**, kaster du lige så mange terninger som din hurtighed og er der en 6'er i dit slag starter du. Ellers starter fluen

Hvis fluen starter, starter du med at kaste 3 terninger for fluen (da den har en **evne** på 3) Er der en 6'er i fluens slag giver den dig 2 i skade (da den har en **Power** på 2) Er der mere end en 6'er i fluens slag har den lavet et super slag.

Super Slag

Er der mere end en 6'er i dit slag, har du lavet et super slag. Og det giver dig mulighed for at bruge de ekstra seksere til andre ting:

Kamp: Er du i kamp, kan du bruge hver af de ekstra 6'ere til at give 1 ekstra skade til din modstander. Er det din modstander som laver et super slag, er reglen den samme, hvis ikke andet er nævnt. (hver ekstra 6'er giver dig 1 ekstra i skade, som trækkes fra din udholdenhed)

Hurtighed: Laver du et tjek, og laver et superslag på din hurtighed, kan du bruge de ekstra 6'ere til at øge din hurtighed. Det gør du ved at kaste de ekstra 6'ere om. Slår du 5 eller 6, stiger du med 1 i hurtighed. Slår du 1, falder din hurtighed med 1.

Modstander: Dine modstandere kan have forskellige superkræfter, blod fluen giver for eksempel ekstra skade og kan heale sig selv (Den giver ekstra 5 skade og healer sig selv med 1, for hver ekstra sekser)

Ting: Du kan samle ting op som erstatter dine oprindelige superkræfter, har du flere ting som påvirker dine superkræfter, skal du vælge hvilken superkraft du vælger at bruge for hver af de ekstra 6'ere i slaget.

Hvis du overlever fluens angreb er det nu
din tur...

Du kan nu vælge om du vil angribe, eller forsøge at flygte...

Angreb

Du kaster nu, lige så mange terninger som din evne. For hver 6'er der er i dit slag skader du din modstander med din Power.

Flugt

Du kan også vælge at forsøge at flygte fra kampen, det gør du ved at kaste så mange terninger som din hurtighed. Er der mindst en 6'er i dit slag lykkes det dig at flygte fra kampen, uden at få noget med derfra og uden at tage skade. Er der ingen 6'er i slaget tager du modstanderens Power i skade og din tur er slut. Du kan forsøge at flygte når det igen bliver din tur.

Så kort fortalt kan du vælge Angreb eller flugt, når det er din tur og kun én af dem.

Hvis du vinder... over fluen, må du tilføje følgende til dine styrker på eventyr skemaet:

Udh+10

Power+1

Hurtighed+1

Hurtighed

Får du behov for at teste din hurtighed i det eventyr du skal ud på, så kaster du blot så mange terninger som du har i hurtighed, får du en eller flere 6'er i dit slag klarede du udfordringen.

Forhistorie

Du har hørt mange rygter om Lysets Krystal, nogle er sande og andre er blot løse rygter. For mange år siden var lysets krystal på sin plads på tidens vægt. Men krystallen er forsvundet, og det har bragt lys og mørke i ubalance. For nogle få år siden kom der lyn hver eneste nat, lyn uden torden. "De Stille lyn" som de blev kaldt, skabte kaos med brand og ødelæggelser, som ofte først blev opdaget når det var for sent. Og som årene gik varede lysglimtene og

ødelæggelserne i længere og længere tid. Det siges at det skal være en person med et godt hjerte som bringer krystallen tilbage på sin plads, og efter en afstemning er denne opgave blevet din. Det er blevet din opgave at finde lysets krystal og bringe den tilbage på tidens vægt, så lys og mørke atter kan komme i balance... gå til 1

1

Der er sket meget siden afstemningen hvor du blev udvalgt. For kort tid siden var du fange på toppen af et bjerg. Men du er nu på flugt fra fangelejren og er flygtet ned i bjergets huler. Du er lige løbet over en faldefærdig bro, som styrtede sammen bag dig. Du løber videre ad en korridor som ender i et T-Kryds. Du standser og kigger skrækslagen tilbage over skulderen, men til din lettelse er ingen af vagterne efter dig længere. Gå til 52

2

Du følger stien ind i skoven. Og da du når ca 100 meter ind kommer du til en lysning. Midt på jorden finder du resterne af en luftballon. Du forsøger at lappe resterne så godt du kan (Se luftballon reglerne bagerst i bogen)
Hvorefter du tænder for gassen og ser den store ballon folde sig ud over himlen. Du hopper op i kurven og efter kort tid løfter den sig fra jorden. Den svæver op så den er lige over trætoppene. Du nyder kort den gode udsigt mod nord. Du kan kun se 200 meter mod øst og vest og 100 meter mod syd pga gigantiske klippevægge. Gå til 3

3

Lige nu bevæger vinden sig i sydlig retning. Vil du skrue op for gassen gå til 23. Vil du skrue ned for gassen, gå til 45. Eller vil du lade den være som den er, gå til 34

7

Da du kigger op ser du en stor grøn rotte lige foran dig, du kan ikke nå at flygte. Der er ikke andet at gøre end at kæmpe (*Har du en ost, kan du give et bid til rotten når den forsøger at angribe. Det gør du på samme måde som når du selv tager et bid, bortset fra at det er 6'erne man bruger og ikke 1'erne som når du selv tager et bid. Alt dette giver kun mening hvis du allerede har en ost*) (*Har du bue og pil, kan du kun nå at skyde 1 pil afsted efter rotten*)

Grøn Rotte

Evne 3

Power: Hvis rotten angriber, gå til 72

Hurtighed: 9

Udholdenhed: 30 (Kommer rotten ned imellem 1 og 5 i udholdenhed, gå til 72)

Vinder du uden at rotten når at angribe, eller uden at den lander mellem 1 og 5 i udholdenhed får du tilnavnet "Rotte dræberen" og kan gå til 95

10

Vinden hvirvler rundt på kryds og tværs, og kaster luftballonen frem og tilbage, tjek dens stabilitet, er den stabil mister den kun 5 holdbarhed, ellers mister den 20. Kast derefter en D6. Og se hvad der sker med luftballonen. Slår du 1 mister du yderligere 20 udholdenhed og må kaste igen. Slår du 2 mister du 10 udholdenhed og må slå igen. Slår du 3,4,5 eller 6 flyver luftballonen til kapitlet som du kan se her:

3 - 3

4 - 23

5 - 50

6 - 53

11

(Hvis du har taget diamanter, kan du omregne dem til guld, se regler for omregning af diamanter bagerst i bogen) Du svømmer ud af hulen og tilbage til overfladen. Gå til 44

12

Har du taget mere end 24 guld gå til 17. Har du taget mere end 12 diamanter gå til 17 ellers gå til 14

13

Du må gerne være med i næste runde hvis du har tre guldmønter at spille for, svarer den største af dværgene. Da de har spillet deres spil færdig, forklarer de dig reglerne og du må som ny deltager vælge hvem der skal starte. Hver dværg placerer 3 guldmønter i lerskålen, og hvis du har tre mønter gør du det samme (Ellers forlader du hulen og går til 61), så der er ialt 15 mønter i skålen. *Placer 5 terninger rundt i en cirkel og vælg hvilken terning der er din. Og vælg hvem der starter. Hvis du selv starter kaster du din terning, slår du en etter har du tabt og ryger ud af spillet. Slår du en 6'er flytter du terningen ind i midten, og må tage en mønt fra skålen. Så der er 14 mønter tilbage i skålen. Herefter kaster du den næste terning i rækken, og på samme måde fjernes terningen hvis det er en 1'er og terningen flyttes ind i midten og der trækkes 1 mønt fra de mønter der nu er i skålen. Du fortsætter med at kaste terningerne som ligger rundt i cirklen indtil de enten ryger ud af spillet eller flyttes til midten. Når der ikke er flere terninger i cirklen, flyttes terningerne ud fra midten og danner en ny cirkel, og der spilles videre på samme måde igen. Spillet slutter når der kun er en spiller tilbage, spilleren vinder de mønter som der er tilbage i skålen. Spillet kan slutte på tre måder: -når du ryger ud, når du er den sidste tilbage eller når skålen er tom.*

Du må gerne tage flere spil, hvis du har råd, brug det bedste resultat i dit valg her under

Hvis du vinder, gå til 65

Hvis du taber, men vinder mindst en runde, gå til 80

Hvis du taber uden at komme ind og sidde i midten, gå til 85

14

Har du taget 4 eller færre stykker guld og max 2 diamanter gå til 11 ellers gå til 30

15

Du tager mørkets krystal, og putter den i lommen, ret lysets krystal til "mørkets krystal 8" på dit eventyr skema. I samme øjeblik som du tager krystallen, hører du et klik og et lille diamant spyd skydes op af fakkelholderen hvor krystallen sad. Test din hurtighed(din hurtighed er 3 højere end normalt da du er i besiddelse af mørkets krystal (Hæv din hurtighed med 3 (den kan godt komme over 8 som normalt er max), hvis du klarer den, når du lige at dukke dig og *du må samle diamanten op og tilføje en den til din beholdning.* Ellers borer den sig ind i din hjerneskal og dit eventyr slutter her.

I samme øjeblik falder et gitter ned for hver åbning og lukker de to udgange til hulen. Og gulvet begynder langsomt at åbne sig. Vil du skynde dig at placere mørkets krystal i

holderen igen, gå til 40 eller vil du skynde dig at undersøge hulen for andre udgange, gå til 64

17

Du hører en stemme sige "muhahahaha!!" Og det hele begynder at rumle, der flyver pile fra alle sider som gennemborer din krop og fylder den med huller som en schweizerost. Hulen som begynder at styrte sammen, bliver fyldt med stinkende gift. Du har ingen chance for at slippe ud, for du er allerede død, da du bliver ramt af klippestykkerne. Du har fået tilnavnet: "Den Grådige Ost" Og du starter alle fremtidige eventyr med en gammel ost. (Se reglerne for "en gammel ost" bagerst i bogen) Dit eventyr slutter her.

18

Du åbner døren og kigger ind, men rummet er tomt, "Hmm underligt, hvor mon dværgene er blevet af" tænker du og forlader rummet, gå til 61

21

Du skruer ned for gassen, ballonen daler ca 100 meter ned og kommer ind i luftlaget med en vestlig vindretning. Lige forude kan du se en klippeafsats, Du bliver skubbet ca. 100 meter mod vest. lige imod klippeafsatsen. Test din stabilitet. Er den stabil lander du perfekt på klippeafsatsen. Ellers mister du 5 udholdenhed og ballonen 10 holdbarhed. Og du må forsøge at lande igen og teste din stabilitet igen, indtil du får held med at lande. Løber ballonen først tør for holdbarhed må du i stedet trække fra din udholdenhed. Indtil den er på 0 og så slutter dit eventyr her. Hvis du overlever gå til 59

22

En lang kamp under vand sammen med en dykkertur var mere end dine lunger kunne klare. Dit eventyr slutter her.

23

Du skruer op for gassen, og Flammen bliver størrer. Du bevæger dig ca 100 meter opad. Du kommer op i et andet luftlag, vindretningen er nu i vestlig retning. Vinden tager fat i ballonen og skubber dig ca. 100 meter mod vest. Test din stabilitet, er ballonen ikke stabil, mister ballonen 10 holdbarhed. Du nærmer dig hastigt den gigantiske klippevæg. Vil du skrue op for gassen gå til 51. Vil du skrue ned for gassen, gå til 84.

24

Gangen fortsætter og du møder ildfluer overalt som lyser gangen op. Du fortsætter igennem gangen imens du basker ildfluer væk fra ansigtet. Gangen ender ved en stejl skrænt, når du kigger ned ser det uendeligt dybt ud og du mærker en voldsom stank af dødt kød. Vil du hoppe ned i dybet gå til 67

25

Klik! Du hører en rumlen, og klippevæggen bagerst i det oversvømmede rum begynder at bevæge sig, og en åbning kommer til syne, du svømmer imod åbningen. Krash! hører du bag dig, statuen begynder at vælte. Test din hurtighed, er du hurtig nok når du igennem åbningen uden at blive ramt af statuen, gå til 60 ellers gå til 28

26

Du tager de fleste af tingene fra butikken, du undersøger dværgen uden at finde noget af værdi. Du tager kun hans Stridshammer.

Noter følgende til din beholdning:

“Stridshammer 3” (Giver plus 1 i evne)

4 Lapper

40 Strå

6 Stykker Reb

Noter følgende under styrker:

Bue: (kvalitet 8)

Bue: (kvalitet D6) (kast en D6 for at se buens kvalitet)

Bue: (kvalitet D6) (kast en D6 for at se buens kvalitet)

Pile: 15 Stk

Du kan finde regler til bue og pil bagerst i bogen.

når du har noteret det hele på dit eventyr skema forlader du butikken, gå til 33

28

Du bliver ramt af statuen, kast en terning (1D6) og se her hvor galt det går:

1 - Statuen vælter ned over dig og knuser din krop, dit eventyr slutter her.

2 & 3 - Statuen vælter ned over dig og knuser dit ene ben, kast lige så mange terninger som din hurtighed. Lige så mange terninger som rammer på 1 eller 2 trækkes fra din hurtighed.

4 & 5 - Statuen vælter ned over dig og knuser din ene fod, kast lige så mange terninger som din hurtighed. Lige så mange terninger som rammer på 1 trækkes fra din hurtighed

6 - Statuen vælter ned og rammer din rygsæk, kast en terning for hver stykke guld du har i rygsækken. Slår du 1 mister du guldstykket for altid

Gå derefter til 60

30

Kast 2 terninger, har du taget flere diamanter end dit slag, gå til 17

Kast derefter 4 terninger, har du taget mere guld end dit slag gå til 17

Har du taget færre eller den samme mængde guld og diamanter gå til 11

31

Du skruer op for gassen, og Flammen bliver størrer. Flammen bliver så stor at den næsten griber fat i ballonen. Test din hurtighed. Hvis du er hurtig nok, når du at slukke flammen i tide og stille gassen tilbage på det oprindelige. ellers går der ild i ballonen (Ballonen mister 40 i holdbarhed) og skal teste din hurtighed igen, på samme måde som før og med samme konsekvens. Mister ballonen alt udholdenhed, styrter du til jorden og dit eventyr slutter her. Hvis du klarer den vælger du at skrue ned for gassen, gå til 41.

32

Du holder lysets krystal op i strakt arm, og ildfluerne begynder at cirkulere rundt om krystallen. De cirkulerer rundt om krystallen, hurtigere og hurtigere og i mindre og mindre cirkler. Til sidst ligner det en lysende kugle. Og et øjeblik efter suges de ind i krystallen og trækker dig med. Du svæver rundt i intetheden et øjeblik inden krystallen spytter dig ud igen, du lander med et bump. Det er stadig mørkt, men noget er forandret, gå til [52](#)

33

Du står nu i et T-kryds. På den østlige væg hænger en fakkel.
Du kan gå mod vest gå til [44](#). Du kan gå mod nord gå til [86](#) Gå mod syd gå til [52](#)

34

Vinden griber fat i ballonen og sender dig *smask* lige ind i den sydlige klippevæg. Og med dit blod maler hele klippesiden rød. Du har fået tilnavnet, "Den røde klippe". Dit eventyr slutter her

35

Du skruer op for gassen, ballonen hæver sig ca 100 meter op og kommer ind i luftlaget med en østlig vindretning. Du bliver skubbet ca 100 meter mod øst. Test din stabilitet. Er den stabil lander du perfekt på en klippeafsats. Ellers mister du 5 udholdenhed og ballonen 20 holdbarhed. Og du må forsøge at lande igen og teste din stabilitet igen, indtil du får held med at lande. Løber ballonen først tør for holdbarhed må du i stedet trække fra din udholdenhed. Indtil den er på 0 og så slutter dit eventyr her. Hvis du overlever gå til [55](#)

38

Har du en knogle?
gå til [47](#) ellers gå til [97](#)

40

Du når lige at placere Mørkets krystal i holderen igen. I samme øjeblik åbner gulvet sig med et smæk, og du falder ned i dybet. Du falder og falder. Du rammer jorden med en voldsom fart. Død på stedet. En stor grøn rotte går hen og begynder at spise af dig. Dit eventyr slutter her.

41

Du skruer ned for gassen og du kommer ned i et andet luftlag. Vinden skubber dig mod nord. Test din stabilitet, er ballonen ikke stabil mister den 10 holdbarhed eller 1 stabilitet (vælg selv hvilken).
gå til [98](#)

43

Du skruer op for Flammen og stiger op i et nyt luftlag, gå til [10](#)

44

Du står nu i en stor hule hvor der er en sø i midten og en udgang mod nord og øst. På den vestlige væg hænger to kranier, med stearinlys oven på som lyser hulen op. Vandet i søen er helt sort og lugter fælt af en blanding af råddent kød og gammel ost.
Du kan gå mod øst gå til [33](#).

Du kan gå mod nord gå til 96
Eller du kan hoppe i søen gå til 38

45

Du skruer ned for gassen, ballonen begynder at dale nedad. Vinden puster det sidste af flammen ud. *Test din hurtighed, er der en 6'er i dit slag er du heldig og når at få tændt Flammen igen og kan gå til 3* (og er der mere end 1 6'er må du øge din hurtighed med 1 for hver ekstra 6'er) ellers rammer kurven ind i en af trætoppene og du vælter ud og styrter til jorden. Dit eventyr slutter her.

46

Trolden når at løbe over og får fat på sin trækølle. *(Har du bue og flere pile tilbage, får du tid til at affyre de sidste pile imens trolden løber over efter køllen)*

Stor grøn trolde med kølle

Evne 8

Power: 5

Hurtighed: 5

Super: Test troldens hurtighed, er han hurtig nok når han at svinge sin kølle som giver 20 i skade. *(Har du låst op for din fokus styrke, kan du bruge det for at undgå hans slag. Det gør du ved at kaste 6'erne om og reducere dit fokus med 1)*

Udholdenhed: +20 (Troldens tidligere udholdenhed +20)

Taber du får du tilnavnet "Trolde kæmper 57" (Hvor 57 er troldens udholdenhed som du får den kæmpet ned på inden du taber)

Vinder du over Trolden får du tilnavnet "Trolde Dræberen" og kan stolt gå til 95

47

Du hopper ud i søen, men det ene hul er styrtet sammen, du kan vælge at svømme ind af det kantede hul gå til 63 Eller du kan svømme op til overfladen gå til 44

48

Du stormer hen og angriber brutalt dværgen bag disken

Dværg

Evner: 6

Power: 5

Hurtighed: 4

Udholdenhed: 25

Super: Han bruger sin stridshammer og giver 10 ekstra skade

hvis du vinder, gå til 26

50

Smask du lander på afsatsen igen træk 30 fra ballonens udholdenhed. Du vælger istedet at skrue op for flammen, hvorefter du stiger højt op i luften gå til 10

51

Du skruer op for gassen, og Flammen bliver størrer. Du bevæger dig ca 100 meter opad. Du kommer op i et andet luftlag, vindretningen er nu i nordlig retning. Vinden tager fat i ballonen og skubber dig mod nord. Swirp! Swirp! Swirp! Hører du og tre pile kommer susende imod dig. Test din Hurtighed 3 gange. Er der mindst én 6'er i alle tre slag undgår du alle pilene. Er der ingen 6'er i et af slagene rammer pilen dig og ballonen mister 10 holdbarhed for hver pil den bliver ramt af. (Er der mere end 1 sekser i dit slag griber du pilen og kan tilføje den til din beholdning) Vinden skubber dig ca. 100 meter mod nord. Vil du skrue op for gassen gå til 53. Vil du skrue ned for gassen, gå til 83.

52

Du står nu i et T-Kryds, i total mørke

Du kan gå imod nord. Gå til 33

Du kan gå mod syd, gå til 61

Du kan ane en sammenfalden bro mod øst.

53

Du skruer op for gassen, og Flammen bliver størrer. Du bevæger dig ca 100 meter opad. Du kommer op i et andet luftlag, vindretningen er nu i østlig retning. En kraftig vind tager fat i ballonen og skubber dig ca. 100 meter mod øst. Test ballonens stabilitet, får du problemer med stabiliteten, rusker vinden så meget i din kurv at luftballonen mister 10 holdbarhed. Vil du skrue op for gassen gå til 31. Vil du skrue ned for gassen, gå til 41

54

Du svømmer ned og undersøger metallet. Du ser metallet er spredt rundt nede på bunden 6 forskellige steder men du kan ikke nå rundt til alle stederne. Kast 4D6 og se hvilke steder du når at undersøge. Du kan ikke nå at få mere end 2 ting med dig inden du løber tør for luft. Slår du 2 eller 3 ens, går du panik og snupper noget tilfældigt (det er et tvunget valg, slår du eksempelvis 2 3'ere skal du vælge handske nr 3). Vælg max 2 handsker du vil tage med op til overfladen. Slår du 4 ens er det også et tvunget valg, men du må frit vælge den anden.

1. Guld Handske
2. Sølv Handske
3. Træ Handske
4. Bronze Handske
5. Sten Handske
6. Jern Handske

Noter handskerne på eventyr skemaet derefter til 76

55

Du pakker luftballonen sammen og tager den med ind i en meget lille hule hvor du vælger at slå lejr indtil uvejret er drevet over. Du vælger at bruge din luftballon som en beskyttende mur imod uvejret, som er hastigt på vej imod dig. Hvis du har noget lappegrej kan du vælge at bruge det på din ballon for at forbedre dit forsvar imod vinden.

I samme øjeblik som du er færdig med at bygge dit spinkle forsvar imod det heftige uvejr. Begynder det at blæse kraftigt (du kan ikke flygte) kæmp imod uvejret.

Uvejr

Evne 8

Hurtighed 4

Power 3 (Først imod luftballonen, når den er på nul modtager du skaden)

Super- Test ballonens stabilitet, er den stabil bliver den på sin plads, ellers må du kaste dig over den i næste runde og tage alt skaden)

Udholdenhed 40 (men den aftager med 5 i hver runde, ud over den skade du giver den).

Hvis du overlever uvejret finder du 2 lapper og 2 stykker reb og 5 stykker strå mellem resterne efter stormen, som kan bruges til noget.

Da du får lappet ballonen sammen, sender du den i luften igen så du kan komme videre.

Vil du skrue op for Flammen i forhold til det som den stod på da du landede gå til 43 eller vil du skrue ned for Flammen gå til 50

56

Vinden skubber dig lige ind i uvejret, du har ikke en chance. Du bliver kastet ud af ballonens kurv og styrter mod jorden. Dit eventyr slutter her

57

Du falder og falder, imens du falder begynder mørkets krystal at blive varm, og magien siver ud af krystallen som en mørk røg der danner en pude under dig, og magien bremser dit fald. Test din hurtighed, er du hurtig nok når du at vende dig rigtigt i luften så du lander på benene. Er du ikke hurtig nok lander du forkert og mister 10 udholdenhed. Gå til 7

58

Du kommer ind i et rum hvor der sidder 4 dværge rundt i en rundkreds på gulvet. De sidder hver med en stor terning af træ. På en af terningens sider er der et billede af et dødningehoved og på den modsatte side er der et billede af en pose guld. De kaster den på skift, nogle gange jubler de højt efter de har kastet terningen hvorefter de tager en mønt fra en lille lerskål og sætter sig ind i midten af cirklen. Andre gange råber og skriger de imens de forlader cirklen og sætter sig surt over i et hjørne.

Vil du spørge om du må være med i deres spil, gå til 13. Vil du angribe dem og stjæle deres guld, gå til 73 eller vil du forlade hulen, gå til 61

59

Du pakker luftballonen sammen og tager den med ind i en hule hvor du vælger at slå lejr indtil uvejret er drevet over. Der drypper vand ned fra loftet. Har du en drikkedunk kan du stille den under dråben imens du sover det vil fylde den 30%. Dit hvil giver dig 20 udholdenhed og et ekstra evnepoint. Du bevæger dig længere ind i hulen.....

Langt inde i den ellers mørke hule bliver du omsluttet af lys, lyset kommer fra en krystal på jorden. Lysets krystal. Du tager krystallen (skriv "lysets krystal 8" på dit eventyr skema) *For at bruge krystallens kraft, skal du holde den op i strakt arm. Det gør du ved at tage nummeret fra det afsnit du ønsker at bruge krystallens kraft i og lægge det sammen med krystallens nummer. (Er krystallen ikke nævnt i det afsnit du kommer til, virkede krystallen ikke)* Gå til 24

60

Du klare kun lige akkurat at komme igennem hule åbningen. Test din hurtighed igen, er du ikke hurtig nok begynder du at mangle luft, træk da 5 fra din udholdenhed, og du synker lidt tilbage. Test din hurtighed igen, fortsæt indtil du er hurtig nok eller løber tør for udholdenhed. Er du hurtig nok når du op til overfladen. Hvor du kravler i land. Du finder en knogle (*som du samler op, skriv den på dit eventyr skema*) og en kiste med guld og diamanter.

Du hører en stemme sige ” Tag du bare diamanter og guld, men tag ej favnen for fuld. Tager du mer’ end mit sind ka’ bær’, da slutter dit eventyr her”

Tag så mange guldstykker og diamanter som du tør og opdater dit skema og gå derefter til [12](#)

61

Du står igen i et T-kryds. På den sydlige væg hænger der 5 fakler som lyser korridoren op. Den midterste lyser med en sort flamme. Rummet oplyses desuden af mange små ildfluer.

Du kan gå mod nord, gå til [52](#)

Du kan gå mod øst, gå til [88](#)

Du kan gå mod vest, gå til [79](#)

62

Du lader den sidde i faklen, og et øjeblik efter hører du et klik. Et lille diamant spyd skydes ud af fakkel holderen og op i mørkets krystal. Krystallen splintres i en gigantisk eksplosion af lys og sorte flammer. Og hele verdenen flakker konstant i lys og mørke. Hele bjergtet, og fortet på toppen er nu fortid. Og det samme er du også. Dit eventyr slutter her.

63

Har du en handske, gå til [71](#) ellers gå til [82](#)

64

Du skynder dig at undersøge hulen for andre udgange, men finder ingen. Gulvet er nu halvt åbent og du kan ikke nå over til faklerne. Vil du forsøge at hoppe over og placere krystallen i faklen gå til [94](#) Eller vil du bare lade dig falde ned i dybet gå til [57](#)

65

Wow... siger alle dværgene i kor. Du er jo en sand mester. Den ældste af dværgene giver dig tre ting: krukken med de sidste guldmønter, en drikkedunk og en gylden dværg tand i en læder rem. Imens du tager halskæden på, fortæller dværgen at både tanden og drikkedunken er magisk. De vil bringe dig lykke på dit eventyr. *Den gyldne dværg tand er en permanent genstand som du fremover har fra starten (Bliver fremover nævnt i historien som "Dværg tand"). Regler for drikkedunken læses bagerst i bogen. (Der er 40% i drikkedunken i denne gennemspilning) Du har nu fået tilnavnet "Dværgenes Mester" Noter tingene og tilnavnet på skemaerne bagerst i bogen.*

I snakker og hygger i en halv times tid. Dværgene fortæller dig at hvis du er på vej ud i ballon kløften. Så vil der være en klippeafsats ca. halvvejs ude i kløften som du kan lande på og tage et hvil. Faktisk er der 2 afbryden en af dværgene, ja det er rigtigt fortsætter første dværg. Men sørg for at du bruger den vestligste af de to klippe afsatse. For der er grotten ind i klippevæggen dybere og kan bedre beskytte dig imod evt. uvej. Da du senere nævner lysets krystal for dværgene, begynder de at synge. Det er svært at forstå hvad de synger men små brudstykker kan du dog lige forstå: "Hvis du finder en krystal så tag den så hurtigt

du kan, og giv aldrig slip for så vil du miste din forstand” og en anden sætning hører du også: ”Lysende prikker er det som krystallen trigger” Da de er færdige med at synge, siger du farvel til dværgene og forlader hulen. *Gå til 61*

66

Lynet rammer dig lige i brystkassen, du brænder op inde fra, dit eventyr slutter her (Har du guld og diamanter i din beholdning så er det din slutscore Guld = 1 og Diamanter = se “Omregning af Diamanter” bagerst i bogen)

67

Du hopper ned i dybet, du falder og falder. Har du en dværg tand, vil den lyse op og blive varm, den bliver så varm at du mister 20 udholdenhed, men den vil redde dit liv med dens magi og du vil svæve tilbage til afsatsen gå tilbage til 24. Har du ikke en dværg tand styrter du i dybet, og dit eventyr slutter her.

68

Du svømmer ind af det runde hul, herinde ser du en kolossal stor statue på en meget spinkel fod, statuen forestiller en person som holder en trækiste fyldt med guld, alt er stadig oversvømmet af vand, men sigtbarheden er meget bedre her. Nede på bunden ser du en sten som ligner en knap der kan trykkes ned. Vil du forsøge at trykke på knappen gå til 25 eller vil du svømme tilbage til overfladen gå til 44

69

Du holder lysets krystal op i strakt arm. I samme øjeblik begynder ildfluerne at samle sig om krystallen. Ildfluerne begynder at cirkulere hurtigere og hurtigere om krystallen, så hurtigt at det ligner en lysende kugle. Den lysende kugle løftes ud af hånden på dig og den tiltrækkes som en magnet til den sorte flamme. Den sætter sig fast på faklen midt i den sorte flamme hvor krystallen omgående omslutes af mørke. Flammen slukker, og tilbage er kun en forkullet sort krystal. Mørkets krystal, ønsker du at tage mørkets krystal gå til 15 eller ønsker du at lade den være i faklen gå til 62

70

Du svømmer op til overfladen, men der er kun lige plads til at du kan få hovedet over vandet og trække luft. Du svømmer derefter ned og undersøger metallet, gå til 54

71

Du forsøger at svømme ind af det kantede hul. Du når ikke langt ind, inden du bemærker hulen er styrtet sammen. Du opgiver at komme forbi og svømmer tilbage til overfladen for at få luft, gå til 44

72

Rotten begynder at vokse og vokse, imens den forvandler sig for øjnene af dig. Rotten har forvandlet sig til en stor grøn trolde (*Har du bue og pil, kan du nå at skyde 3 pile inden trolde når at angribe, laver du et super slag i kampen får du tid til at skyde 1 pile mere*)

Trolde

Evne 8

Power: 5

Hurtighed: 5

Udholdenhed: +40 (rottens udholdenhed +40)

Super: Test dens hurtighed, er han hurtig nok, Gå til 46, ellers kæmper du bare videre, uden at trolden skader dig

Vinder du over Trolden får du tilnavnet "Trolde Dræberen" og kan stolt gå til 95

73

Du råber og trækker dit sværd imens du farer imod de fire dværge. Kæmp imod dem en af gangen. Når du har vundet over tre af dværgene flygter den sidste.

Dværg #1

Evner: 6

Power: 5

Hurtighed:4

Udholdenhed: 20

Super: giver 3 ekstra skade

Dværg #2

Evner: 6

Power: 4

Hurtighed:6

Udholdenhed: 50

Super: Bliver hidsig, og giver dobbelt skade i de tre næste runder

Dværg #3

Evner: 7

Power: 5

Hurtighed:7

Udholdenhed: 55

Super: Han bliver ekstra sur og sparker på dine ben, reducer din hurtighed med 1

Dværg #4

Evner: 8

Power: 3

Hurtighed:3

Udholdenhed: 30

Super: Han svinger sin stridshammer, kast 5 terninger, hver 6'er skader dig med 10 og hver 5'er skader dig med 5

Hvis du vinder undersøger du dværgene. Du tager alle 15 guldstykker, strids hammeren(+1 i evne og +1 i hurtighed +1 Power) og Dværg Tand som en af dværgene har i en kæde om halsen. Noter: "Stridshammer 3" "Dværg Tand 7" og guldet på eventyr skemaet. Du forlader lokalet mod syd, gå til 61

74

“Okay, vi kan da godt sænke indsatsen denne gang”. Vælger du at satse 1 mønt starter puljen i krukken på 5 guldmønter. Vælger du 2 mønter starter puljen på 10 guldmønter. Gå til [13](#) og spil spillet med den indsats du vælger, du må højst spille med 3 som indsats.

75

Vinden griber fat i ballonen og sender dig *smask* lige ind i den vestlige klippevæg. Dit eventyr slutter her

76

Handskernes effekt

1. Guld Handsken giver dig +1 evne, kan sælges for 15 guld
2. Sølv Handske: Super slag, giver nu din power i skade (og ikke kun 1 i skade)
3. Træ Handske: Har pigge af søm giver +2 i power
4. Bronze Handsken giver dig +1 power
5. Sten Handske - Superslag forstener modstanderen i en runde (Den giver dig et ekstra angreb)
6. Jern Handske: Super slag, øger din udholdenhed med 5

Dine to handsker skrives på helte skemaet og på eventyr skemaet som permanente ejendele.

Du svømmer ud af hulen og imens du er under vandet hører en buldrende lyd bag dig. Test din hurtighed. Klarer du den ikke bliver du ramt af nogle klippestykker og mister 10 udholdenhed. Og derefter (eller hvis du klarer den) svømmer du hurtigt op til overfladen.

Gå til [44](#)

77

Du åbner forsigtigt porten, og i samme sekund ser du et gigantisk lysglimt, og et lyn skyder ud igennem portåbningen. I samme sekund lyser dværg tanden op. Som du har hængende i en læderstrop om halsen. Lynet bliver opslugt af dværg tanden, som splintres på din brystkasse (Slet dværg tanden fra Eventyr skemaet). På trods af det voldsomme lyn og splinterne sker der næsten ingen skade på dig. Du mister 3 udholdenhed. Hvis du overlever træder du ind af porten, har du en stridshammer, gå til 87+strids hammerens nummer ellers gå til [100](#)

78

Du svømmer ned mod metallet som du kan se nede på bunden. Tjek din hurtighed. Er du hurtig nok. når du derned uden problemer gå til [54](#) ellers gå til [22](#)

79

Du ser 3 små flammer som flyver rundt for enden af korridoren. Det er tre små ildfluer som oplyser denne del af grotterne. Men gangen ender blindt og du finder ikke noget af interesse. Gå tilbage til T-krydset gå til [61](#)

80

I snakker og hygger i en halv times tid. Dværgene fortæller dig at hvis du er på vej ud i ballon kløften. Så vil der være en klippeafsats ca. halvvejs ude i kløften som du kan lande på og tage et hvil. Faktisk er der 2 afbryden en af dværgene, ja det er rigtigt fortsætter første

dværg. Men sørg for at du bruger den vestligste af de to klippe afsatse. For der er grotten ind i klippevæggen dybere og kan bedre beskytte dig imod evt. uvejr. Da du nævner lysets krystal for dværgene, begynder de at synge. Det er svært at forstå hvad de synger men små brudstykker kan du dog lige forstå: "Hvis du finder en krystal så tag den så hurtigt du kan, og giv aldrig slip for så vil du miste din forstand" og en anden sætning hører du også: "Lysende prikker er det som krystallen trigger". Da de er færdige med at synge tager den største dværg, sin halskæde af og giver den til dig. Her tag den siger han, det er en dværg tand, den vil hjælpe dig på din vej (skriv "Dværg tand 7" på dit eventyr skema) Du siger tak. og forlader dværgene gå til 61

81

Du finder en udgang som er blokeret af store sten, planker og rester fra luftballoner. Uvejret som du husker lidt for godt fra din egen luftballon tur, må ha' blokeret udgangen. Du samler nogle dele op hvis du skulle få brug for dem senere. Din helt har hermed fået tilnavnet "Luftskipper" *Stabilitet og holdbarhed er nu låst op som to start styrker, i fremtidige gennemspilninger (Tildeles der en værdi som er lavere end det der er nævnt bagerst i bogen, bruges denne værdi i stedet).* Gå nu tilbage til 44

82

Du svømmer ind af det kantede hul. Imens du holder vejret. Tjek din hurtighed, er du ikke hurtig nok mister du 5 udholdenhed. Pga iltmangel. Da du kommer ind på den anden side opdager du at du er i et bassin fyldt med hajer og krokodiller. Der er 3 Hajer og 4 Krokodiller. Har du bue og pile, kan du forsøge at bruge dem under vandet. Buen tager dobbelt skade da det er under vand. De pile du rammer med dræber dyret på stedet. hvis der kun er 2 tilbage, angriber de dig og du kan ikke nå at skyde flere pile. Kæmp imod dem som er tilbage, en af gangen.

Krokodille

Evne: 7

Power: 5

Hurtighed: 6

Udholdenhed: 20

Super: Bider dig i benet, og reducerer din hurtighed med 1. Rammer selv imod en klippe og skader sig selv med 5 udholdenhed.

Haj

Evne: 8

Power: 4

Hurtighed: 7

Udholdenhed: 30

Super: Bider dig i armen, og reducerer din Udholdenhed med 5. Den kommer til at bide en krokodille i halen og skader den med 5 udholdenhed. (Hvis der er flere krokodiller tilbage) I kampens hede knækker hajen en tand og mistede selv en evne.

Vinder du, får du +20 Udholdenhed og +1 hurtighed og du får mulighed for at udforske hulen, gå til: 92 hvis du vælger at flygte og du klarer flugten gå til 44

83

Der kommer en voldsom vindpust, tjek din stabilitet, er ballonen ikke stabil mister den 10 holdbarhed, og ballonen bliver kastet voldsomt afsted gennem luften gå til 3. Er ballonen stabil får den kun et lille skub gå til side 51

84

Du skruer ned for gassen, ballonen begynder at dale nedad. Vinden puster det sidste af flammen ud. *Test din hurtighed, er der en 6'er i dit slag er du heldig og når at få tændt Flammen igen og kan gå til 23* (og er der mere end en 6'er må du øge din hurtighed med 1 for hver ekstra 6'er) ellers rammer kurven ind i en af trætoppene og skader ballonen. Kast en terning (D6) og gang resultatet med 10 for at se hvor meget skade den giver. Løber ballonen tør for holdbarhed styrter den til jorden. Dit eventyr slutter her. Har ballonen mere holdbarhed tilbage får du til sidst tændt flammen og du kan flyve til 23

85

Da du siger farvel til dværgene, spørger de om du ikke har lyst til at tage et spil mere. Hvad svarer du? "ja det kan vi da godt" gå til 13. "Jeg har desværre ikke råd" gå til 74 eller du svarer "nej tak, måske senere" og forlader lokalet. Gå til 61

86

Du kommer ind i en lille hule, inde i hulen er der et bord fyldt med en masse forskellige ting. Bag bordet står en dværg på en skammel. "Velkommen til T-grotternes eneste butik. Du finder intet som er bedre og billigere end mit udstyr. Se dig omkring, jeg har lidt forskelligt du kan købe"

-Ny Bue (kvalitet 8) og pile 3 stk. 4 guldstykker (Dette er desværre den eneste nye bue jeg har)

-Brugt Bue (kvalitet D6) og pile 2 stk. 3 guldstykker (Når du har købt denne bue kastes en D6 for at se buens kvalitet. Jeg har desværre kun to brugte set på lager)

-1 ekstra pil for 1 guldmønt (Jeg har kun 8 ekstra pile) (*Eller evt. mindre hvis du allerede har købt pile her*)

-Lappegrej til luftballon:

-1 Lap 3 Guldmønter

-10 Strå 3 Guldmønter

-1 Stykke Reb 3 Guldmønter

-Lappe set (2 Lapper, 20 Strå, 3 Stykker Reb) 6 Guld (Max 1 sæt pr. Kunde)

Du kan finde regler til bue og pil bagerst i bogen.

Du kan købe det du ønsker og har råd til og forlader butikken mod syd ved at gå til 33 eller du kan vælge at dræbe dværgen og tage det hele, gå til 48

Har du allerede dræbt dværgen, finder du ikke noget du kan bruge og forlader hulen, gå til 33

87

Du holder lysets krystal op i strakt arm. Ildfluerne begynder at cirkulere rundt om krystallen og så om dit hoved, de flyver i ottetaller hurtigere og hurtigere. Og med et bliver ildfluerne opslugt af krystallen og du mærker en strøm af energi gennem din krop. Og du mærker at du bliver bedre til at fokusere. *Ny styrke låst op, se regler for fokus bagerst i bogen.* din fokus bliver forbedret. Kast 3 terninger, den højeste værdi er din fokus. Har du allerede låst op for fokus styrken, må du tilføje den til din fokus. Hvis du allerede har holdt lysets krystal oppe her, så står du bare og ligner en idiot uden at der sker noget.

Du forlader blindgyden og går mod øst, gå til 61

88

Har du en dværg tand, gå til 18 ellers gå til 58

89

Du åbner forsigtigt porten, og i samme sekund ser du et gigantisk lysglimt, og et lyn skyder ud igennem portåbningen. Tjek din hurtighed;2 klarer du den, gå til 99 ellers gå til 66

90

Da du træder ind af porten, hører du en dyb stemme sige: "Jeg fornemmer ondskab, meget ondskab, og lysets krystal skaber balance i lys og mørke såvel som det gode og det onde. Der er i forvejen opbygget ekstrem meget ondskab i verdenen igennem de sidste mange år, nu er det hele blevet for meget.. husker du hvordan du fik fat på hammeren?" Du når ikke at se hvor stemmen kommer fra, du når ikke at svare. Du hører blot et brag og ser et lysglimt. Lysets og Mørkets krystal er sprunget i luften i din lomme og har hermed fjernet alt lys og alt håb fra verdenen. Dit eventyr slutter her.

92

Du svømmer rundt i hulen for at se hvad der er, du ser noget der glimter nede på bunden, vil du svømme ned og se hvad det er, gå til 78, eller vil du svømme op til overfladen gå til 70

94

Du tager tilløb og løber så hurtigt du kan. Test din hurtighed, er du ikke hurtig nok snubler du i forsøget og mister 15 udholdenhed og falder i dybet, gå til 57. Er du hurtig nok lykkes det dig at hoppe over, men du får kun lige fat med fingerspidserne, og smerten i fingrene er så store at du mister 5 udholdenhed og bliver nødt til at slippe, du falder. Gå til 57

95

Da du er færdig med at kæmpe imod det store grønne bæst, vender du dig rundt og ser en kæmpe jernbeslået træport, du hører en masse brag og knitren bag porten. Har du en dværg tand gå til tandens nummer +70 ellers gå til 89

96

Har du lysets krystal, gå til krystallens nummer +73, ellers læs videre:

Du kommer ud af grotten og befinder dig i en lille lysning, og ser en gigantisk skov i nordlig retning. Mod øst og vest er der kun rå klippevægge. Og det samme mod syd hvor du kom fra. Vil du gå tilbage ind i grotten hvor du kom fra gå til 44 Eller vil du følge en sti ind i skoven i nordlig retning gå til 2

97

Du dykker ned i vandet, du kan ikke se noget under vandet men du finder 2 huller i klippevæggen, det ene føles mest rund og det andet føles meget kantet. Vil du svømme igennem det runde, gå til [68](#) eller vil du svømme igennem det kantede hul gå til [63](#) Du kan også vælge at svømme tilbage til overfladen igen gå til [44](#)

98

Du er nu fløjet mod nord, forbi skoven og befinder dig ved et åbent område, du kan se uvejr forude. Både til højre og til venstre kan du se en klippeafsats. Vil du skrue op for gassen gå til [35](#). Vil du skrue ned for gassen gå til [21](#). Vil du lade gassen være på det som den allerede er gå til [56](#)

99

Wow, lynet rammer lige forbi og ind i klippen lige ved siden af dig, du overlever (måske ;) men mister D6 Udholdenhed. Hvis du overlever træder du ind af porten, har du en stridshammer, gå til 87+strids hammerens nummer ellers gå til [100](#)

100

På den anden side af porten, ser du en besynderlig vægt. En vægt med kun en vægtskål i midten, og en pil på hver side hvor der normalt er vægtskåle. Vægten svinger febrilsk fra side til side. Du mærker en energi trække i krystallen. Du tager krystallen op af lommen. Og i samme øjeblik er der en usynlig kraft som trækker krystallen ud af hånden på dig, og den svæver. Den svæver over og lander på den tomme plads på vægtskålen. (Slet krystallen fra dit skema og reducer din hurtighed med 3) Og på et splitsekund er vægtskålen atter i balance, dag og nat skifter nu i normal cyklus i hele verdenen. Du har nu fået tilnavnet "Krystallens Beskytter" Tillykke du klarede den.

Har du guld i din beholdning er det din slutscore. Har du diamanter kan du omregne dem til guld, se hvordan bagerst i bogen. Lav et tjek for hver af disse styrker: Power, Evne, Hurtighed, Luftballonens Stabilitet. Hver 6'er giver yderligere 10 stykker guld. (Har du låst op for din fokus og har noget tilbage, må du bruge det sidste her)

Min sidste gennemspilning inden jeg indsendte historien til konkurrencen fik jeg en score på 58. Det var helten "Svend" som klarede sig igennem på sit tredje forsøg. Han havde tilnavnet "Ballonskipper", "Trolde Dræberen" og "Krystallens Beskytter" Han havde Sølv- og Stenhandsken. Han havde en intens kamp imod Trolde, men klarede den til sidst pga. sit gode fokus, med 30 udholdenhed i behold. Tak fordi du læste med

-Allan

Omregning af diamanter

Hvis du har fundet diamanter, kan du når du ønsker det, veksle dem om til guld. For at beregne hvor ægte en diamant er, kastes en terning (D6). Er det en 1'er var diamanten falsk. Slår du 2,3 eller 4 er resultatet dens værdi. Er det derimod en 5'er eller en 6'er har den en værdi af 5 hvis det var en 5'er eller 10 guldstykker hvis det var en 6'er. Og du må kaste terningen igen for at undersøge den yderligere, hvis du ønsker det. Men pas på, hvis du slår 1 nu viser det sig at den alligevel var falsk. Ellers lægges værdien til de guldstykker den allerede er vurderet til. Du må kaste indtil det ikke er en 5'er eller en 6'er. Har du behov for at omregne mange diamanter vil jeg anbefale at du laver første runde af vurderingen ved at kaste mange terninger på samme tid, og derefter gøre de enkelte vurderinger færdige enkeltvis (5'erne og 6'erne).

Bue og pil regler

Midlertidige styrker

Eksempel:

Bue: 8 (Buens kvalitet kan max være 8)

Bue: 4 (Du kan have mere end en bue)

Pil: 7

Du kan altid bruge bue og pil inden du starter en kamp ved at kaste lige så mange terninger som buens kvalitet, i dette tilfælde 8 eller 4 terninger. Er der en 6'er i slaget rammer pilen og du skader 5 udholdenhed, er der mere end en 6'er gives 1 ekstra skade for hver 6'er. Er der en eller flere 1'er i dit slag kommer der en skade på din bue, det vil sige buens kvalitet reduceres med 1 (Er der eksempelvis 3 1'ere i dit slag reduceres kvaliteten stadig kun med 1). Når buens kvalitet er nede på nul er den defekt og du smider den væk.

Fokus

Permanent styrke

Eksempel: Fokus 5

Er der ingen 6'er i dit slag når du laver et tjek (eller du blot ønsker at forbedre dit slag) må du fokusere noget bedre, det gør du ved at kaste de terninger om, som du ønsker. Reducer derefter dit **fokus** med 1. Dit fokus kan både bruges i kamp, når du skyder med bue og pil eller når du skal lave et tjek på eksempelvis din hurtighed eller evne.

Drikkedunk

Permanent styrke

Eksempel: "Drikkedunk: 60%"

Hvis du har fundet den magiske drikkedunk i eventyret, vil den være låst op som en styrke i starten af spillet.

Den værdi den får tildelt, lægges 4 til og gang resultatet med 10. Nu har du flaskens indhold i Procent. For at finde ud af hvor meget du spilder, og hvor effektivt du slukker tørsten. Kast 5 Terninger for at drikke. Hver 1'er reducerer flaskens indhold med 10% og hver 6'er giver dig 10 Udholdenhed.

Slår du eksempelvis 3 1'ere og ingen 6'ere. Åbner du flasken men spilder 30% af indholdet uden at ramme munden.

Slår du hverken 1'ere eller 6'ere kan du ikke få flasken åbnet (du spilder ingenting og får heller ikke noget at drikke)

Slår du 2 6'ere drikker du af flasken (20 udholdenhed) uden at spilde, og uden at der forsvinder noget af flaskens indhold (Husk det er en magisk drikkedunk ;)

En gammel ost

Permanent styrke

Eksempel:

Gammel Ost: 5

Hvis du vælger at tage en bid af denne gamle og magiske ost vil du føle Lykke i hele kroppen, i dette eksempel er der 5 bid i osten. Når du tager et bid må du kaste alle 1'erne om, det må du gøre max 5 gange (hvis styrken starter på 5), Men pas på det kan være farligt, for denne ost indeholder stærk magi. Hvis du slår en 1'er igen springer osten nemlig i luften og udskiller en grøn og giftig damp. Du mister 30 udholdenhed (Bemærk det er helt almindeligt at magiske oste springer i luften i den her verden) og du kan først bruge osten i din næste gennemspilning.

Luftballon Regler

Midlertidige styrker (Hvis du ikke er Ballonskipper)

Eksempel:

Luftballon Holdbarhed: 60

Luftballon stabilitet: 7

Luftballonen som du finder, er i dårlig stand. Da du finder den har den en holdbarhed på 30 (80 er maks) Og en stabilitet på 3 (8 er maks)

Skriv følgende på dit skema:

Luftballon Holdbarhed: 30

Luftballon stabilitet: 3

Har du noget **reb** kan du binde det på ballonen, det vil øge stabiliteten med 1 for hvert stykke reb.

Har du noget lappegrej vil hver **lap**, øge holdbarheden med 5

Har du nogle **strå** kan du bruge dem til at lappe huller i din kurv. Kast en terning for hver strå du ønsker at bruge. Hver 5'er øger holdbarheden med 5 og hver 6'er øger stabiliteten med 1.

Du kan godt lappe luftballonen imens den er i luften. Men prisen er fordoblet dvs. det koster 2 lapper for at fikse 5 holdbarhed.

Eventyr Skema

Eventyr skemaet bruges kun til et enkelt spil, hvorefter skemaet kasseres
(Nye permanente-styrker og permanente ejendele overføres til Helte Skemaet)

Heltens Navn: _____

Styrker:

Evne:	
Power:	
Hurtighed:	
Guld:	
Udholdenhed:	

Beholdning:

--	--

Helte Skemaer

Helte Skemaet gemmes imellem hvert spil og bruges til at holde styr på heltens udvikling

1

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele:

2

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele:

3

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele:

4

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele:

5

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele:

6

Heltens Navn:
Ekstra Styrker:
Ekstra Ejendele: