

Dværgenes legendariske syv sværd

Syv sværd smedede dværgene ved buldrende hede i frosne fæstninger under Ginnum-bjergenes sneklædte tinder.

Et sværd bragte tyranner til fald og jog hære af trolde bort. Det bar navnet Tyrfing, men da Ravnsunge faldt for giftpile i nederdrægtigt baghold, forsvandt Tyrfing, og ingen så det siden.

Et sværd gjorde Fingolf til brodermorder, da han svang Hrotti mod Hjalve, og gav ham et banesår. Fingolfs frænder forstødte ham fra landsbyen, og ensom endte han sine dage i vildnisset vogtende sværdet Hrotti, der tildeler banesår.

Et sværd skænkede dværgene til menneskene, som svor en dyr ed på venskab, og sværdet Gunnlogi blev edsbinderklingen. Menneskene brød deres løfter efter tre generationer, og Gunnlogi bragte dem til fald.

Et sværd gav dværgene til helten Rin, så han kunne besejre skyggetroldmanden Glaum. Begge faldt de i en drabelig kamp, og sværdet Mistelteinn, der forgifter trolddom, forsvandt i tågerne mellem klipperne.

Et sværd tog kong Gyldifarne med i sin grav, da grådighed opslugte hans viljestyrke, og sværdet Skofnung er den uplettede klinge, der aldrig har kendt til kamp.

Et sværd forbandede dværgene, da røvere rev det bort, og klingens Hrunting har siden trukket et blodigt spor af sving efter sig, da alle begærer det fortryllede våben.

Et sværd splintrede alle våben, det ramte, og de gav det navnet Nægling, men da sværdet blev vendt mod sine brødre af svartedværge, trak det sin bærers blod.

På tværs af tolv forskellige scenarier

Gemt rundt om i de tolv forskellige scenarier til Fastaval 2014 er syv legendariske, magiske sværd, som dværgene smedede. Hvert af sværdene er unikt, og der kan i hvert scenarie kun optræde et af hvert sværd i scenariet. Hvert af sværdene har også en personlighed, som bliver en del af spillet.

De magiske sværd er magtfulde magiske skatte, der besidder seje, ubalancerede og mærkelige evner, og evnerne er afhængigt af sværdets personlighed. Nogle evner har spilleren kontrol med, andre kommer kun i spil, hvis spilleren overlader sværdets personlighed til en anden spiller, der bringer kræfterne i spil. Nogle af sværdene er seje, andre af dem er farlige.

Formålet: Dværge sværdene har to overordnede formål. De skaber en ramme om årets scenarier på Fastaval, hvor man kan samle ledetråde op i et scenarie, som kan bruges til at finde sværdene i andre scenarier. Det andet formål er introducere mere rollespil internt i gruppen, da hvert af sværdene kan bruges som en biperson, der besidder magiske kræfter, der kan hjælpe eller hindre.

At finde sværdene

Hvert af sværdene er gemt et sted i hulesystemerne. Nogle er lette at finde, andre er svære at finde, og ofte er det ikke nok at finde dem – de skal også vristes fri. Foruden sværdenes skjul, så rummer hvert hulesystem nogle ledetråde, som spillerne bruger til at finde og fravriste sværdene fra deres gemmer.

At finde en ledetråd: Hvert hulesystem rummer to eller tre ledetråde til, hvor to eller tre andre sværd ligger skjult. Lad spillernes karakterer finde en eller flere ledetråde i løbet af scenariet, og lad spillerne forstå, at ledetrådene ikke gælder det scenarie de nu spiller, men andre scenarier. Spillerne må frit udveksle ledetråde og oplysninger mellem spillene – som spilleder må du ikke dele oplysninger.

- **Chancen for at finde et af dværgesværdene tilfældigt:** Hvis man undersøge det sted, hvor sværdet ligger skjult og klarer et sanse-tjek 18, finder man det hemmelige rum, hvor sværdet ligger skjult.
- **At finde sværdet med baggrund i ledetrådene:** Hvis spillerne undersøger et bestemt sted, fordi de har en god ide om, at sværdet er her ud fra deres oplysninger, finder de automatisk skjulet.
- **At vriste sværdet fri af sit skjul:** Hvis spillerne har fundet sværdets skjul ved en tilfældighed, har de *ulempe* på deres forsøg på at tage sværdet. Hvis spillerne har fundet sværdet via ledetrådene, har de ikke *ulempe*.

Målet med ledetrådene er dels at hjælpe spillerne til at finde sværdene, men det er også at inspirere dem til at samle ledetråde op og diskutere deres betydning. Ledetrådene er en slags meta-spil, og det er vigtigt, at spillerne ikke bliver forvirrede over. Ledetrådene er til at finde sværdene med, men hvis spillerne undersøger grundigt hvert rum med udgangspunkt i ledetråden, misbruges den. Omvendt hvis spillerne bruger en 'forkert' ledetråd det rette sted, virker ledetrådens bonus stadig. Grupper uden ledetråde har også chancen for at finde sværdene, men så er det langt sværere og kræver mere held.

Sværdene og deres tilhørende ledetråde er farvekodede i teksten.

Hver sværd er unikt: Besidder en i gruppen sværdet i forvejen, er sværdet ikke længere i hulesystemet. Der er kun syv sværd men ti hulesystemer, så det kan sagtens ske at et sværd bliver fundet et sted, og eventyrerne forsøger at finde samme sværd et andet sted. I så tilfælde oplys spillerne om, at der ikke vil være et dværgesværd at finde på ekspeditionen.

At rollespille sværdene

Det er vigtigt at have styr på sværdene. Husk at spørge spillerne, om de har nogen af dem, og om de vil have dem introduceret. Den første del af hvert sværd styres af ejeren selv, som rollespiller sine samtaler eller uddrag af dem eller på anden vis bringer sin relation med sværdet i spil.

Den anden halvdel af sværdet vælger ejeren, om den skal bringes i spil. Gøres det, giver spilleren den del af sværdets beskrivelse til en anden spiller, som kommer til at rollespille sværdet for den mission ved siden af sin egen karakter. Den, der styrer birollen, har kontrollen over sværdets andet sæt kræfter, og det er den spiller, som styrer, om de kommer i spil.

Rollespilningen med sværdet skal forestille, at sværdets ejers omgivelser ser vedkommende snakke med sværdet, men de ser og hører ikke sværdet svare – men de kan se sværdets magiske kræfter.

Retningslinjerne for sværdene er i beskrivelsen af sværdene.