Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

Ulvevinter

9. Det hemmelige våben

Af Tommy Jensen og Bjarne Sinkjær

Dette eventyr foregår i Østmark. Eventyret fungerer bedst, hvis der er en elver eller en dværg i gruppen.

Spredt rundt omkring i Tharos, findes der mange forladte forter og huler fra krigen mellem menneskerne – og elverne og dværgene for næsten 200 år siden. Dette eventyr handler om én af disse. I slutningen af krigen, hvor det begyndte at se sort ud for elverne og dværgene, blev en gruppe af dem desperate efter at gøre noget der kunne vende krigslykken. Der skete så det (som aldrig var hændt før), at en gruppe af elvere og dværge satte sig for at kombinere hver deres store styrke, nemlig elvermagi og dværgenes forunderlige håndværk. Elverkrigere skulle med mørk magi lukkes ind i dværgerustninger for evigt og de ville så ikke kunne såres med almindelige våben. Gruppen håbede at skabe en mindre hær af disse krigere. Så langt nåede de ikke, for krigslykken gik dem imod og det område hvor de lavede deres eksperimenter, blev overrendt af mennesker. For at deres hemmelighed ikke skulle falde i menneskernes hænder, lukkede de deres fort til. Den elverkriger de var ved at skabe, kunne ikke flyttes, så i stedet tryllede de elveren til at sove, indtil de kunne hente ham igen. Gruppen gik måske i et baghold, i hvert fald vendte de aldrig tilbage og elveren har nu sovet i 200 år.
En Loke-præst, Oluf, fik gennem gamle håndskrifter nys om det underjordiske fort, der gemte på et 'hemmeligt våben', og fandt frem til fortet efter års søgen. Han blev slemt skuffet, da han fandt ud af at fortet var beskyttet mod mennesker og riser. For at få åbnet fortet, håber han at lokke en gruppe eventyrere til at udforske fortet, og han vil derefter overfalde dem og stjæle våbenet fra dem. Han har klædt en af de klogere riser ud som spøgelse og har forskrækket beboerne i den nærmeste landsby. Selv har han flyttet ind i kroen i byen, hvor han påstår han er vismand.

Spøgelset

a. En aften i krostuen. Eventyret starter med at heltene, som er på rejse gennem Østmark, ankommer til landsbyen for at overnatte på kroen.

- I krostuen møder de en gruppe af alvorlige lokale beboere, der snakker om det skrækkelige spøgelse. Spøgelset har primært vist sig for enlige folk, der har vandret rundt 'oppe ved galgebakken' efter det er blevet mørkt. Det har hylet og skreget af dem, og har nær skræmt livet af flere mennesker. De vil gerne betale heltene 400 sølv for at gøre noget ved spøgelset.
- 'Vismanden' kommer hen til heltenes bord. Han præsenterer sig som Orik. Han kunne ikke undgå at høre om hvad de snakkede om, og han kan da fortælle heltene noget om spøgelser (fortæl beskrivelsen af spøgelser side 46). Han ved 'tilfældigvis' også, at der vist er flere ruiner i omegnen.

b. Galgebakken og spøgelsets spor. En galgebakke er der hvor man hængte forbrydere i gamle dage. Heltene tager ud til bakken, gerne om aftenen. Det er mørkt og tågen falder på. Pludselig hører de en uhyggelig tuden i skoven nærved, og mellem træerne ser de en utydelig hvid skikkelse. Hvis de løber derhen, finder de et gammelt armbånd af bronze i skovbunden. Og længere væk, endnu et glimt af skikkelsen! Dette gentager sig et par gange (dog uden flere smykker), indtil de kommer 1 km ind i skoven, hvor fortet befinder sig. Hvis spillerne klarer et Opdage Ting rul, kan de finde et spor af en fod. Spøgelser sætter ikke fodspor, så det er et tegn på at der foregår noget lusk.

Fortet

c. Fortet og dets indgang. 'Fortet' ligger begravet ind i en gammel høj. Vis spillerne illustrationen af indgangen. På den ene side er træer og buske fjernet, og der er gravet ind i højen. På den opkastede jord, kan heltene se at det er sket for nyligt. De kan også finde en forladt lejr i nærheden; men det er svært

at se hvem der har været der. Klarer en af heltene et Finde Spor rul, kan han se at nogen har skjult sporere med vilje. Gangen ind i højen fører til en væg og en dør. Døren er af bronze, men er ellers ikke specielt pyntet. Den står på klem.

d. Første gåde. Bag døren er 10 meter en lang gang, med en dør for enden. Der er et håndtag henne ved døren. Der ligger et forkullet lig, næsten henne ved håndtaget. Ca. 6 meter fra døren, er der to inskriptioner i gulvet; der står, på elver- og dværgesprog, "lad den rette træde ind". Gåden er simpel; kun en elver eller en dværg kan træde hen til håndtaget og hive det op; alle andre der prøver, får 2T10 i skade af et lyn.

e. Anden gåde. Heltene træder ind i et rum, med tre udgange. Døren til venstre for indgangen åbner til en gang, der fører nedad i jorden. 15 meter henne er loftet faldet ned, og gangen er spærret. Døren til højre, fører ind til et lille vagtrum. Møblerne er gamle og solide, og tydeligvis lavet af dværge. To stenånder holder tålmodigt vagt. De har været bundet af magi i 200 år og er meget arrige – og endelig bliver de løst af deres ordre! De angriber indtrængerne med et brøl (stenånder, Tharos side 12). Døren i midten er af solidt bronze og har hverken hængsler, lås eller håndtag. Fire sten er faldet ned fra væggen og ligger på gulvet foran døren. Man løser gåden ved at sige 'Mimer' højt. Døren åbner sig knirkende ind til endnu en kort gang, og en gammel bronzedør.

f. Tredje gåde. Vis gruppen illustrationen af bronzedøren og fortæl dem; at de ser en solid bronze dør med en række symboler på. Der er to håndtag på døren. Et af dem virker som om det er det håndtag man åbner døren med, mens det andet kan tages af og sættes i et af de tre huller på dørens nedre halvdel. Håndtaget sidder lige nu i det midterste hul. For at åbne døren, skal man indstille de tre låse, en lås for dværgene, en for elverne og en for de døde (mennesker?). Hvis man er vaks, så har man lagt mærke til at nogle af de sten ude på højen bar samme symboler, og det vil hjælpe en til at regne ud hvilket symbol hver lås skal stå på.
Hvis det ikke lige falder nogen af spillerne ind, så kan man hjælpe ved at lade dem slå for at genkende symbolerne "I mener I så noget lignede udenfor højen".

g. Værksted. Efter de tre gåder kan de træde ind i dværgenes og elvernes laboratorium. Det er fyldt med dværgemaskineri lavet af rustent jern og irret bronze, et kæmpe ildsted og et par armbolte. Dværgene og elverne tog alt værdifuldt med sig da de flygtede, så rummet er skuffende tomt for værdier. Langs den ene væg står noget der ligner fire lodretstående sarkofager, en slags enorme kister lavet af bronze. Der er mærkelige og uden tvivl magiske dværge og elverruner skåret ind i låget. Midt på låget sidder der på hver af kisterne en ædelsten. På de fleste af kisterne er ædelstenene matte og kisterne er tomme, men på den ene kiste skinner stenen i en pulserende farve.

Låget sidder godt fat efter de mange år (slå et Styrke tjek), men kan tvinges op. Inden i kisten står en rustning, med et to-hånds sværd ved dens side. En flot rustning af elvisk design. Rustningen har ikke nogen hjelm, men i stedet et smukt elver ansigt lavet i bronze. Heltene når lige at studere den smukke rustning og småskændes om hvem der skal have den.. Da rustningens øjne pludselig begynder at lyse rødt, den griber sværdet og træder et skridt frem! Den kigger langsomt rundt på heltene, men med mindre de angriber, står den passivt. Så kigger de røde øjne på gruppens elver eller dværg, og siger på heltens eget sprog, "Hvem er du der har vækket mig? Hvor er smedene henne? Og hvorfor er du i selskab med de forræderiske mennesker?" Dens gloende øjne glider hen på gruppens mennesker, og den tager et fastere greb om sværdets håndtag.

Spillerne kan forklare rustningen deres historie. Hvis elveren eller dværgen forklarer at menneskerne skam er hans venner, brummer rustningen misbilligende og spørger hvordan han kan være venner med 'mennesker', når nu de fører krig mod hans folk? Det bør blive tydeligt for heltene, har rustningen må være mange hundrede år gammel! Den har i hvert fald aldrig hørt om hverken Østmark, Frit Anirr, eller kejsere for den sags skyld. Den gang den levede, var hele Tharos vild skov, kun beboet af vilde dyr, elvere i skovene og dværge i bjergene, mens jætter boede i nord. Men så kom 'Odins sønner' til landet

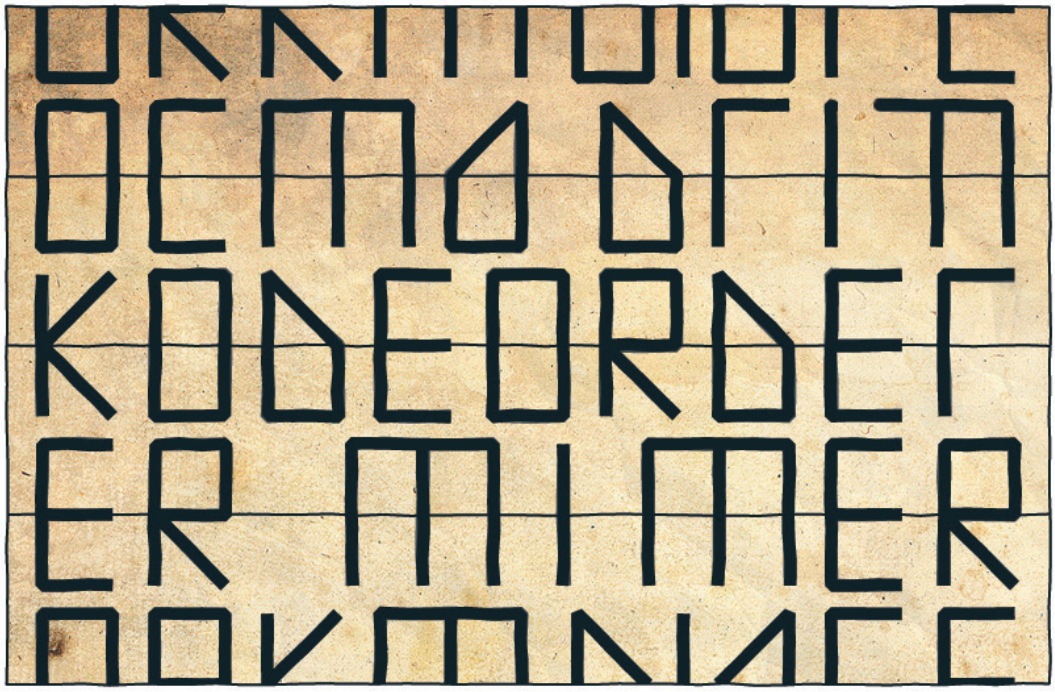
sejlende i langskibe og erobrede hele syden. Rustningen bliver meget tavs, hvis heltene fortæller den hvordan tingene nu står til. Den går rundt i værkstedet og prikker lidt til de rustne maskiner. Stopper op og kigger ud af døren. Så vender den tilbage til heltene, og spørger så lidt vredt, at hvis menneskerne er så fredelige, hvordan vil de så forklare alle de bevæbnede folk, der har lagt sig i baghold ude omkring højen? Øjnene lyser rødt og rustningen tager fat i sværdet med begge hænder.

Heltene bør være meget overrasket over dette. Rustningen lader sig modvilligt overbevise om deres uskyld. Den fortæller kort om hvordan den blev til og at den i øvrigt hedder Eleroth. Han fortæller at han kan mærke mindst 10 skabninger udenfor og én af dem er en troldmand. Eleroth brummer vredt. Så siger den, at mennesker godt nok er dens fjender, men siden de alle er truet, forslår den en midlertidig alliance. De skal slå sig sammen og kæmpe mod fjenderne udenfor.

Kampen

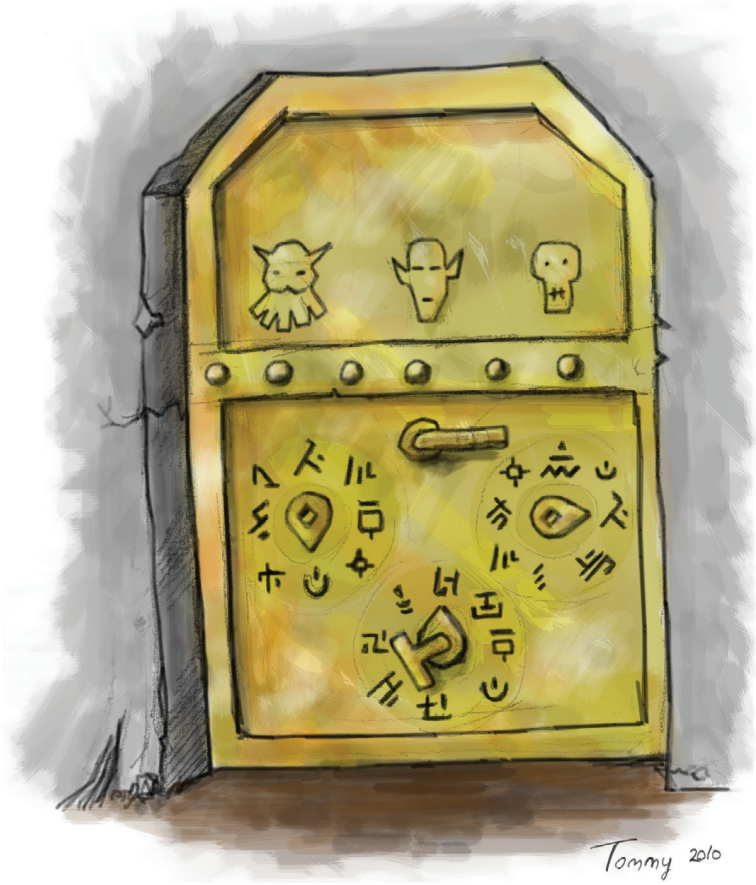
Udenfor venter ti skrællinger (5 Skrælling krigere, 4 skrælling bueskytter side 38, 1 rise kriger side 37, 1 Troldmand side 36 med én Soldug drik). Giv Eleroth til den svageste spiller, så han kan få lov til at hærge! Kunsten består i at heltene helst skal vinde, men at det skal være svært. Hvis heltene har det for nemt, får Oluf forstærkning. Hvis heltene har det for svært, så snyd med terningerne (men uden at spillerne opdager det)! Det skal helst også være sådan, at heltene ikke bare er tilskuer til Eleroths heltegerninger. Hvis det går for godt for Eleroth, så fortæl at det er som om han pludselig bliver meget svag og at han falder om. Skrællingerne ser deres chance og kaster sig over ham! Heltene må komme til hans redning! Et par runder senere rejser han sig op og kæmper videre.
Den bedste strategi for spillerne er at prøve at få ram på Oluf (som heltene genkender fra kroen) i en fart. Hvis han bliver overvundet, flygter skrællingerne!

Når kampen er overstået vender Eleroth sig mod heltene. "Vejen er fri for fjender", brummer han. "Mennesker er I, men I kæmper i det mindste tappert. Far vel. Mødes vi igen, er jeg bange for at det bliver som fjender – men for nu ønsker jeg jer et langt liv!" Eleroth siger en sær lyd, der måske er et suk. "Måske er jeg alene tilbage. Men hvis mine venner stadig er at finde, er de langt mod nord. Jeg vil slutte mig til dem hvis jeg kan." Så vender han sig væk fra heltene og trasker uden et ord mod nord. En dag møder heltene måske ham igen.. men det er en helt anden historie.



2. Gåde. Stene klippes ud og gives til spillerne som puslespil

3. Gåde. Højen og bronzedøren. Klippes ud og vises til spillerne



Eleroth den levende rustning
Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 2, Viden 6, Helbred 6
Liv 14, Mana –, Rustning 4
Færdigheder: historie 5, Opdage Ting 4, Slagsmål 6, Sværd 7
Kamp: Knytnæve 5 Skade T4
Langsværd 7 Skade t10+1
Udstyr: Eleroth's rustning kan ikke bruges af levende, men vil kunne sælges for 1000 sølv. Slagsværd.
Evne: Eleroth viger aldrig i kamp. En 1'er på rammeslag ignorerer ikke hans rustning.