Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

Ulvevinter

14 - En Dværg til Thyra

Dette eventyr starter i Erikshavn i Fenmark, men foregår i Højby i Frit Anirr. Det er et eventyr for lidt erfarne spillere - og kan næppe spilles på 3 timer.

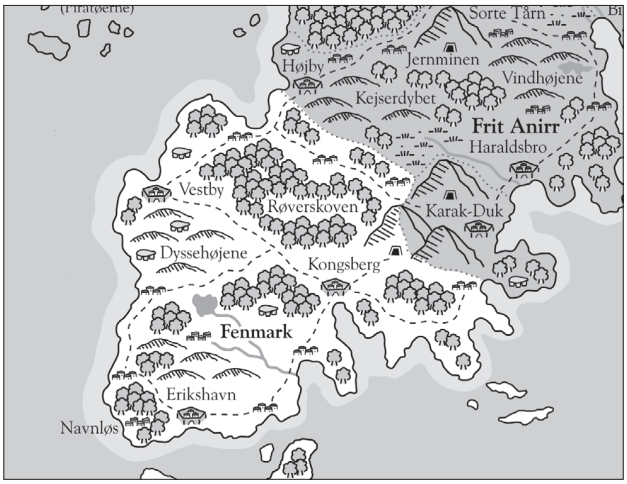
Historien

Dette eventyr kræver helst at heltene bor i Fenmark og arbejder for Jernbaronerne - og altså at de arbejder for de 'onde'. Det kan også være at heltene 'blot' har været på en opgave i Fenmark, og er blevet fanget og smidt i fængsel. Baronesse Thyra, som ellers går ind for lov og orden, tilbyder heltene at de får lov til at slippe for den uden tvivl hårde straf, hvis de klarer en opgave for hende. De får også en belønning hvis de klarer opgaven ordentligt. Sådan er Thyra nemlig; der skal være orden i tingene.

Baronesse Thyras palads har nemlig et problem. Den store søjle i festsalen i hendes borg er ved at knække, og eftersom Fenmark har gjort sig uvenner med dværgene i Karak-Duk, er der ingen til at reparere den. Alle store stenhuse og paladser i Tharos er nemlig traditionelt bygget af dværge, og menneskerne har aldrig gjort sig den umage at lære sig kunsten at bygge rigtigt store stenhuse. Thyra kan ikke leve med hver dag at se på den skrøbelige søjle og frygter at taget en dag braser ned i hovedet på hende. Heltenes opgave er at tage op til Frit Anirr og bortføre en dværge bygmester og smugle ham ind i Fenmark. Ingen må nemlig få at vide hvad hun er ude på. At Sigwulf og Odvar nok ville være bedøvende ligeglade, er så en helt anden sag. Der er to udfordringer i dette eventyr; det ene er for spillederen og består i at eventyret alene foregår i en by; den anden for spillerne består i at eventyret helst skal afvikles uden brug af for meget vold; de kan ikke bare hakke og hugge sig frem.

Byeventyr

Den store forskel på eventyr i huler (dungeons) og eventyr i byer er at de første er meget nemmere at styre; man starter ved indgangen og undersøger hulen rum for rum, indtil man når det store rum i bunden og tæver det store monster dér. Det er nemt at overskue for spillederen; allerhøjest kan der være problemer med indviklede fælder og gåder, og monstre i nærliggende rum der haster til hvis heltene laver larm når de tæver de modstandere i det rum som de opholder sig i. Byer er fyldt til randen af mennesker og huse; der er derfor ingen faste grænser for hvem heltene kan snakke med og hvilke huse de kan undersøge. Man kan løse problemet ved at lægge nogle relativt nemme og faste spor ud til spillerne; f.eks. nogle navne på personer de kan snakke med; snak med person A, han fortæller om person B som peger mod skurken person C. Det sjove ved eventyr i byer er dog friheden, så du skal passe på ikke at presse en løsning ned over hovedet på dine spillere.



Eventyret er bygget op i nogle episoder:

1. Heltene får deres opgave

Måske sidder heltene bedrøvet i en fangehul og venter deres straf af de strenge jernbaroner i Fenmark. Meget tidligt om morgenen, hører de slåen blive slået fra døren. De frygter måske det værste; fanger hænges altid ved daggry i Fenmark. I stedet kommer en fin kammertjener ind i cellen, sammen med vagtmesteren og to soldater. Tjeneren rynker på næsen af den beskidte celle og de lige så beskidte fanger, og fortæller heltene at de skal følge med.

© 2011 Bjarne Sinkjær - www.rollespilsforlaget.dk - Må frit kopieres til privat brug

Han tager dem op til et tarveligt værelse; der får de besked på at vaske sig, og de får noget tøj der ikke er særligt fint, sidder elendigt, men i det mindste er rent. Kammertjeneren tjekker at heltene også har gjort rent under neglene. Så først får de at vide at de skal stedes for Baronessen, "Husk at være høflig. Tal kun hvis I bliver spurgt. Baronessen tituleres, 'Deres Højhed'. Husk det nu; Fruen har ingen tålmodighed med bølleoptræden."

Måske sidder heltene på en krostue og spiser aftensmad. Lad en af heltene slå mod færdigheden Opdage Ting. Han lægger mærke til at en herre går op til kromanden og snakker med ham. Kromanden peger hen mod heltenes bord. Manden går hen til heltene, og spørger om han må sidde end. Han spørger om heltene er - kig på to af spillerne og sig navnet på deres karakter. Så fortæller han ar hans navn er Ferrik. Han søger nogle der kan klare en opgave - diskret og uden spørgsmål. Der vil være en fin belønning. Siger heltene ja, giver han dem besked på at følge med.

Han går ud i Erikshavn, går lidt rundt på må og få, men nærmer sig borgen i udkanten af byen. Så stopper han op i ved en lille sidedør til borgen, og banker tre tunge bank på døren. Døren går op; indenfor står en vagt og en kammertjener. Ferrik fortæller at han har fundet nogle folk til opgaven. Kammertjeneren kigger på heltene, mest som var de nogle kræmmere der vil sælge ham noget fordærvet kød. Han tager dem op til et tarveligt værelse; der får de besked på at vaske hænder og ansigtet. Kammertjeneren tjekker at heltene også har gjort rent under neglene. Så først får de at vide at de skal stedes for Baronessen, "Husk at være høflig. Snak kun hvis I bliver spurgt. Baronessen tituleres, 'Deres Højhed'. Husk det nu; Fruen har ingen tålmodighed med bølleoptræden."

Borgen er bygget op i sten og alting er fint og dyrt. Der hænger gobeliner (vægtæpper med motiver) på væggene, gulvene er fejet, og der står fine bronzeting på reolerne. Heltene bliver vist op i den store sal. Her er endnu flottere; hvis der er en dværg i gruppen, lægger han mærke til dels at huset er bygget af dværge, men også at en tyk søjle, midt i salen, er forstærket med primitive jernbånd. Der er halvmørkt og halvkoldt i salen. Ved et enormt bord sidder Baronesse Thyra; en lille tyk dame klædt i fint tøj. Hun har en lampe, en stor stabel papirer og runestave, og en tallerken med snacks ved sin side. Ingen af heltene bliver tilbudt en stol.

Thyra glor på heltene, mest som om hun mistænker dem for at have planer om at rende med hendes sølvtøj - så sukker hun dybt. Thyra forhører sig først om hvem heltene er og hvad de har lavet før - hvis de har siddet i fangekælderen, kender hum måske lidt til deres bedrifter. Så rejser hun sig og fortæller uden dikkedarer om miseren; om stensøjlen der er ved at knække og at hun har brug for en dværge bygmester; og at heltene skal tage til Frit Anirr og hente én - hun ved tilfældigvis at der er to i Højby. Da dværgene nok ikke vil komme frivilligt - dværge er så forbasket stædige, må de kidnappe en - men bare rolig, dværgen skal nok blive rigeligt kompenseret - og baronessen må bare have den forbaskede søjle repareret. Forholdet mellem Frit Anirr og Fenmark er anstrengt for tiden - og dette er vigtigt - ingen må dø, ingen må komme alvorligt til skade. Skulle heltene blive fanget, ja så vil hun benægte alt. Hvis en af spillerne ikke er der den dag I spiller, og heltene sad i fangekælderen - så beholder Thyra ham for at sikre at heltene nu også kommer tilbage med dværgen. Jo, de får selvfølgelig en belønning. Heltene får et forskud på 500 sølv til udgifter og bestikkelser (men drik dem nu ikke op, vrisser Baronesse Thyra). En Syvsover drik, en Solstråle drik og en Månedug drik (se Tharos, side 14). De får en runestav med formularen Skræmme Levende (Tharos, side 13). Helte der ikke har nogen hest får udleveret en "til låns". Heltene får også to breve med; det første forklarer at de arbejder for købmanden Fredsted af Erikshavn (baronesse Thyra forklarer at det er en af hendes venner). Det har købmandens segl og er gyldig en måned. Det andet forklarer at de arbejder for hende, "Men brug det kun i nødstilfælde og kun i Fenmark."

"Nå, nu har jeg virkelig andre ting at se til", vrisser baronessen. Af sted med Dem, og kom hurtigt tilbage med dværgen. Hendes blik vandrer lidt nervøst til søjlen. Kammertjeneren kommer ind og fører heltene ud af en diskret sideudgang.

2. Rejsen til Højby

Heltene rejser nordpå til Højby. Der sker ingenting under rejsen. Fortæl kort hvad heltene oplever under rejsen. De ser nogle stakkels straffefanger arbejde hårdt med at udbedre vejen et sted hvor

floden er gået over bredderne (en advarsel om hvad der venter dem, hvis de skuffer baronessen), de ser en flok soldater marchere mod grænsen. De ser bistre og veltrænet ud. To gange bliver heltene passet op af fenmarkske ryttere. Fenmark bryder sig ikke om eventyrere, men soldaterne godtager uden brok heltenes brev. Lad et par af spillerne slå mod færdigheden Opdage Ting; klarer de slaget, lægger heltene mærke til en bueskytte, mens de ikke er langt fra grænsen, der holder øje med dem (det er en af Roar Hvidstens mænd). Der sker ikke noget, men mødet er et forvarsel på overfaldet på vejen hjem.

3. Højby

Heltene ankommer til Højby. Der er en meget kort beskrivelse til sidst i eventyret af byen. Der sker to ting i Højby.

a. Spionen

Dette er dels en af udfordringerne i eventyret, dels en sidehistorie som kan involvere heltene i magtkampen mellem baronerne i Fenmark, dels i Fenmarks drømme om at genopbygge kejserriget. Du kan bruge historien mere eller mindre alt efter hvor meget tid du har.

Samme aften bliver heltene, på den kro hvor de overnatter, ved aftensmaden møder passet op af en mand, der tilbyder dem et krus øl. Han prøver at udfritte dem om, hvad de gør i Højby. Han kan høre på deres accent at de kommer fra Fenmark. Selv påstår han at han hedder Rovan og er en flygtning fra Fenmark. Han fortæller at han søger nyt hjemmefra. Han prøver at finde ud af hvad heltene laver og har lavet (at de er eventyrere) og hvad de skal i Højby (spillerne skal finde på en løgnehistorie), og evt. hvorfor de er så velbevæbnet (specielt his heltene render rundt i pladerustning og bærer på slagsværd) ; hvis de påstår at de er købmænd, spørger ham om hvem de skal møde, "for jeg kender mange i byen og det kan jo være at jeg kan fortælle jer om ham". Spillerne skal altså finde på en løgnehistorie. Lad dem evt. slå mod færdigheden Overtale for at se hvor god de er til at lyve.

Hvis de følger efter Rovan efter samtalen, går han direkte op til kongens palads for at møde Gelt, kongens spion. Lad spillerne slå mod færdigheden Skjule Sig og måske Følge Spor. Rullene har ikke den store betydning, men er med til at opbygge en atmosfære af spænding. Hvis Gelt Valsings spion fatter mistanke, vil han samme aften prøve at bryde ind i heltenes rum på kroen og gennemrode deres ting (helst mens heltene ikke selv er i rummet - ellers mens de sover). Han har taget nyt tøj på og har en maske over ansigtet. Hvis heltene ikke har gemt brevet fra Thyra godt, eller bærer det på deres person, finder spionen brevet.

Spionen går til Gelt, som får nogle soldater til at arrestere dem. De bliver stedt for Gelt, som fortæller dem hvad skæbnen er for spioner; "de fleste bliver fundet druknet ude i fjorden. Det er farligt at svømme der. En meget farlig understrøm. Trist med alle de drukneulykker" - med mindre de fortæller hvad de i virkeligheden foretager sig i Højby. Hvis de fortæller Gelt sandheden, nikker han langsomt. Så fortæller han at de kan gennemføre deres opgave, hvis de tager et brev med til baronesse Thyra. Det er forseglet, og heltene kan ikke læse det uden at bryde seglet. Hvad der står i brevet vil jeg lade være op til dig, men det kan passende føre til nye intriger og eventyr.

b. Dværge

Det andet er at heltene skal finde en dværg at kidnappe; der er to dværge i byen. For at finde ud af dette, skal heltene spørge sig frem hos kroer og måske håndværkere; de kan se at arbejdere er ved at sætte en af byen forfalde paladser i stand til kongen. Du kan lade spillerne slå et par gange mod færdigheden Overtale, men grundlæggende skal heltene jo finde frem til en dværg de kan kidnappe. Der er to dværge i byen:

En lidt ældre bygmester, **mester Triv.** Han har boet i Frit Anirr i mange år. Lige efter krigen arbejde han med at genopbygge byens fæstningsmur, men de senere år har han lavet stenhuse. Han er en meget vigtig herre, synes han selv, og meget dygtig til hans håndværk. Han er altid fulgt af to assistenter der dels bærer på hans skrivegrej og hans mange tegninger, og dels fungerer som hans livvagter. De har altid meget flotte økser på ryggen. Mester Tryv er glad for at spille, og sidder ofte og spiller terninger i Højbys havn; han går tilbage til hans hus meget sent om aftenen og det kunne være et godt tidspunkt for et overfald. Mester Triv holder meget af menneskernes penge, men ikke særligt af menneskerne selv; han smisker for dem der har penge, og behand-

ler resten ret uhøfligt og nedladende - men hans spillelidenskab kan bruges til at lokke ham i et baghold.

Den anden dværg er den noget yngre **mester Fjarlar.** Han er kommet til byen for to år siden. Han har primært arbejdet med mindre huse for private og hans ry er ikke så stort som Tryvs endnu. Han har også en assistent, et stort muskelbundt der er gammel soldat i kongens livgarde; også han fungerer som livvagt. Fjalar har vist mest sin livvagt fordi Triv har nogle. Fjarlar har det fint med mennesker. Han er også gift med en (i dværgeøjne) smuk ung kone og det vil kunne bruges imod ham, hvis spillerne er brutale nok til at gøre det.

5. Bortførelsen

Heltene skal udføre selve bortførelsen. Der er så mange forskellige måder de kan bortføre dværgen på, så jeg vil ikke gå i detaljer, blot pege på nogle muligheder. Blot skal spillerne huske på, at der ikke må komme nogen alvorligt til skade:

a. Lokke dværgen i en fælde. Første mulighed er at lokke dværgen i en fælde, f.eks. Ved at lokke mester Triv med et spil med udsigt til en stor gevinst, eller påstå overfor Fjarlar at de har en byggeopgave til ham. Det er meget passende, og et tegn på god dannelse, at starte med at dele et måltid mad før man snakker forretninger, så det vil være en god mulighed for at hælde noget Syvsoverdrik (se Tharos, side 14) i dværgenes øl.

b. Lægge et baghold. Den anden mulighed er at lægge et baghold en aften. Der er ikke gadebelysning i byerne i Tharos, så om natten er der bælgmørkt. Mennesker har ofte en fakkel eller en lampe med sig om natten hvis de bevæger sig (de fleste bliver inden døre når det er mørkt). Dværgene og deres livvagter kan overfaldes med magiske formularer; desværre er de bedste formularer mester formularer; Søvn og Charmere Person. Men heltene kan bruge Skræmme Levende og Spindelvæv mod livvagter. De kan også slå vagter ud med våben; det er nemmere med køller og stave. Det gør at nok mister ofret Liv, men liv mistet med køller og stave får de tilbage dobbelt så hurtigt, og formularen Helbrede Sår virker dobbelt så godt (gang det Liv de får tilbage med 2). En tredje mulighed er at overfalde et offer med færdigheden Slagsmål, og holde det fast mens en anden binder ham; i slutningen af ofrets tur kan ofret forsøge at komme fri; både ofret og han modstande slår 1T6 og lægger til enten Slagsmål eller Styrke (hvad der er højest); slår ofret over sin overfaldsmand, kommer han fri.

c. Overfalde dværgen i hans hjem. Det vil foregå meget som meget som ovenstående; dog består udfordringen i ikke at lave for meget larm. Begge dværgene bor i fine hjem i den pæne ende af byen, og hvis kampen laver for meget larm, vil naboerne dels ile til hjælp, dels tilkalde byvagterne.

Fjarlar og Triv er begge dværge veteraner, se Ulvevinter side 36, mester Trivs livvagter er 'almindelige' dværge, mens Fjarlars livvagt er veteran kriger, se Ulvevinter side 35. Veteran byvagter, se Ulvevinter side 34.

6. Og så væk igen

Heltene skal slippe væk igen med deres bytte. Hvor svært det er, kommer an på hvor meget 'larm' de har lavet under bortførelsen; hvis de har bortført dværgen i en mørk gyde i en af Højbys mindre pæne kvarterer, så er myndighederne nok ikke så meget på vagt, men hvis heltene har brudt ind i et hus, været oppe og slås med naboerne, er de meget mere på vagt. En dværg fylder jo noget, så heltene må hellere have planlagt hvordan de skal få ham ud af byporten. En hestevogn med et læs hø el.lign. kan bruges. De kan også bestikke en fisker til at smugle dværgen ud på en lille båd, og så sætte dem af længere nede på kysten.

Heltene skal også forbi grænsen; det er ikke ret svært, hvis man er en lille gruppe som heltene er, er diskret og forsigtig - og så i øvrigt ikke er uheldig. I grove træk; hvis du ikke har meget tid, og hvis heltene har heft det lidt svært i Højby, så er det ikke svært at gå over grænsen; mens hvis heltene har haft det for nemt i Højby, ja så er det sværere.

Endnu en forhindring kan være deres fange; ingen af dværgene er tilfredse med at blive bortført. Mester Triv vil brokke sig mere end Fjarlar, mens der på den anden side, da han er yngre, er størst risiko for at Fjarlar stikker af. Det er lidt af en balance; de skal på den ene side behandle deres fange med en vis respekt, på den anden side skal de være sikre på at deres fange ikke stikker af. Deres fange vil forsøge at råbe om hjælp første gang de møder nogle soldater;

og han vil blive virkelig vred når han opdager at det er en officiel person fra Fenmark der står bag hans bortførelse.

De soldater i der patruljerer vejene i Fenmark til hest, vil helt sikkert blande sig hvis heltene fører en bagbundet dværg med sig. Hvis heltene har brevet fra Thyra, så er det relativt nemt. Har de det ikke, må de hellere forberede en god løgnehistorie, bakket op med nogle rul mod færdigheden Overtale.

Røverne: Der kan også ske det at heltene bliver overfaldet af Roar Hvidstens mænd. Igen er det en episode du kan bruge eller skære fra, hvis du er ved at løbe tør for tid. Der er en røver mere end heltene, så hvis der er fire helte, er der fem røvere. Røverne har lagt sig i baghold et sted hvor vejen snæver sig ind. De har gemt et tov på jorden. Lige når heltene kommer til stedet, hæver de tovet for at skræmme hestene; lad helte der rider slå mod færdigheden Ridning; Klarer de ikke slaget er slå en T10; på 1-5 falder helten af og får T4-1 i skade, på 6-10 stikker hesten af med rytteren på, indtil rytteren klarer et slag mod Ridningen; fra næste tur kan han ride tilbage i kampen igen. Halvdelen af røverne har buer, resten har håndvåben og skjolde. Røverne forlanger at heltene overgiver sig, "Pengene eller livet!". De kæmper til halvdelen af dem er faldet; Så flygter resten. Kommer det til kamp, vil fangen prøve at bruge chancen til at flygte. (stimænd, Ulvevinter side 35).

6. Aflevering af dværgen

Efter mange strabadser kommer heltene til Erikshavn og finder sideudgangen. De banker tungt tre gang. En vagt lukker op og forhører sig om hvem heltene er og hvad de vil. Kort efter kommer kammertjeneren. De får dværgen indenfor og baronessen bliver tilkaldt - men først efter at heltene har vasket hænder og ansigt, naturligvis - og de kommer op i det store værelse. Baronessen sidder som sidst. Tjeneren kommer med en stol til fangen - og baronessen beder også om stole til heltene. Kammertjeneren ser ud til at få et hjertetilfælde, da hun også beder om vin til heltene. Så spørger dværgen gnavent, om hvor mange penge hun forventer at få i løsepenge. Thyra forklarer sødt, at hun skam ikke har haft alt det besvær for penge, men at taget er ved at bryde sammen over hovedet på dem; og siden dværgene ikke vil komme frivilligt, så så måtte hun altså bruge håndfaste metoder til at invitere ham. Dværgen glor surt på Thyra, og forklarer at hun kan gå at Hel til. I samme øjeblik kommer kammertjeneren hen, og smider en pose med mønter på bordet. Thyra åbner pungen. Det er guldmønter, ikke sølv. Dværgen kigger stædigt på Thyra, men får et jernblik igen. Så kigger han på guldmønterne. På søjlen. Og så på guldmønterne igen. Thyra smiler grumt og nikker.

Heltene bliver hevet ud, mens Thyra og dværgen snakker om priser. De får deres belønning og får noget at spise. Mens de sidder der, kommer baronessen ud til dem; Thyre siger kort tak og beder dem komme igen om et par dage. Hun har endnu en opgave til dem - det drejer om hendes søn (se Tharos, side 22).