

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

Ulvevinter

15 - Til Hels rige

Eventyrerne til Ulvevinter har ind til nu foregået i Tharos - men den nordiske mytologi giver mange muligheder for rejser af den mere mytiske slags - i udvidelsen Tharos er der f.eks. et magisk bægre der kan skabe en regnbue, en bro op til gudernes rige Asgård. Denne historie tager heltene til dødsjættens Hels rige og til Nornernes hule. Hel er datter af Loke, og er dronning over et dødsrige hvor alle almindelige mennesker, f.eks. slaver, kommer hen når de dør. Nornerne er tre ældgamle kællinger der spinder en tråd for hvert menneske når det bliver født – nogle tråde er korte, og nogle er lange, nogle glatte, mens andre er knudrede.

Historien

Et lille barn bliver bortført af en gammel mand, og heltene - hvis de er rigtige helte - optager jagten for at redde det. Det viser sig hurtigt at være en sær jagt, for landskabet ligner ikke sig selv. Den vej de går på fører dem gennem Hels rige til nornernes hule - og heltene finder ud af at den mand de jagter er Døden. Efter at heltene har mødt flere sære koner, møder de nogle af deres overvunde fjender på stranden Nastrond, Ligstranden hvor forbrydere straffes for deres gerninger. Jagten ender i nornernes hule, hvor de skal bestemme barnets skæbne.

Vær opmærksom på at denne historie har et dystert tema, og måske ikke er egnet til alle spillere.

1. Huset

Heltene er ude og rejse, da vejret bliver dårligt og det begynder at regne med en kold silende regn. Heldigvis finder de ly i form af et lille fattigt bondehus, så de ikke behøver at overnatte ude i det kolde vejr. I huset bor kun en lille fattig kvinde med sit lille barn. Som det nu hør og bør, byder hun heltene indenfor og tilbyder dem noget aftensmad - desværre har hun kun grød - og uden noget honning til at få det til at glide lettere ned. Men det er da varmt.

Mens hun passer gryden, går hun hele tiden hen til en lille vugge der står nær ved ilden; klarer en af heltene et rul mod Opdage Ting, kan de hører en svag hosten fra vuggen. Joh siger moderen, det lille barn er sygt, men hun beder til Freja om at det må blive rask. I samme øjeblik banker det på døren - det er en gammel mand, som beder om at komme indenfor. Han er klædt i et stort hestedækken. Kvinden siger spøgende, at måske skulle hun åbne en kro, så mange rejsende der er. Den gamle furede mand fortrækker ikke en mine. Moderen sætter en lille potte med øl over ilden. Da den er varm, byder hun potten rundt så alle kan få en slurk. Øllen er god og varm. Der bliver så mærkeligt varmt og trykket i stuen, og alle falder i søvn.

Pludseligt vågner alle igen af kulde; ilden er gået ud og den gamle mand og barnet er væk. I huset hersker der en isnende kulde og udenfor falder sneen nu ned. Moderen er trøstesløs. Det er hendes eneste barn - og dets fader er død og nu er hun alene i verden; vil heltene ikke hjælpe en stakkels moder? Heltene forlader huset. Udenfor falder sneen og alt er mærkeligt halvmørkt og tyst. De kan se et enkelt spor der fører væk fra huset.

2. En gammel kone

Dette er en rollespilscene.

Heltene følger sporet, der fører ind i en mørk skov. Der er så mærkeligt halvmørkt og tyst derude i sneen. Landskabet ligner heller ikke sig selv; det er som om alting er placeret anderledes end heltene husker det. Efter de har gået en halv time, synes det ikke som om heltene er kommet tættere på den gamle mand. Så møder heltene en gammel kone der sidder i sneen ved et lille bål. "Hva", gnækker den gamle kone, "Krigere på jagt? Det har en ikke set her i mange mange år. Men det synes nu for en som om en krigerne ikke rigtigt kommer nogen vegne. Der

er nu også et sært bytte krigerne jagter. Hi hi." Den gamle kone er ved at falde bagover af grin. "Nåh, så krigerne ved ikke hvem man jagter? Den man jager er Døden. Hihi. ; han går hurtigere end vinden og han giver aldrig tilbage hvad han har taget. Ham kan man ikke fange.. Med mindre.." Konen kigger lumsk på heltene, "med mindre man kender en genvej. Det kan være at en kender en genvej. Det er krigernes eneste chance. Men man vil nok ønske at man ikke havde taget den. Men man er vel ikke bange, vel? Hihi" Konen skraldgriner, som om det hele er en morsomhed. "Genvejen har naturligvis en pris. Man skal betale én måned af ens liv for at få hemmeligheden at vide. Men det er kun en rimelig pris at betale for et barns lange liv. Nå, tid at beslutte sig. Vil krigerne betale prisen?" Heltene har intet andet at betale med. Guld vil konen ikke have. Trusler bider ikke på hende, "en er kun en gammel kone. En har intet at miste. Slår krigerne en ihjel dør hemmelighed med en.. Hvis krigerne da kan slå en ihjel, hvilket en meget tvivler på.. Hihi." Siger heltene ja til konens handel, fortæller hun at heltene vil komme til en sø ved siden af stien; de skal gå højre om søen. Der vil de finde en sti der fører til en flod; den skal de følge. Spørger heltene om konens navn, fortæller hun at hun hedder Ælde.

3. Floden

Dette er en aktion scene.

Heltene går gennem en mørk skummel skov og kommer til en sø. Søens vand er næsten kulsort, og store isflager flyder rundt på vandet. Følger de højre om søen, kommer de til en flod. De kan se at isflagerne på søen brækker op og langsomt langsomt glider ned af floden. Der er ikke nogen bro at se. Heltene ser en gammel kone, klædt i pjalter, stå og kigge ud over floden. Hun har ryggen til. Da hun vender sig om, kan de se at hendes øjenhuler er tomme; hun har ikke nogen øjne. Spørger de om vej, siger hun, "Joh, jeg kender nok en vej over floden, men min viden har en pris. Jeg leder efter en isflage. Ser I, de glider ned af floden og ned til havet, hvor de forsvinder mod en ukendt kyst. En af jer må hente min isflage. I vil vide hvad det er for en, når I ser den." Hun peger ud på den isbelagte flod. En af heltene må hoppe ud på søen. Det ser meget

koldt og meget farlig ud. Helten der vil prøve, skal først slå mod færdigheden Mod. Hvis nogle af de spillere opmuntrer ham, så lad andre helte også slå mod mod; for hver der klarer det, får helten der skal ud på isen +1 på sit rul mod Mod.

Dernæst skal helten hoppe fra isflage til isflage; undervejs ser han, at hver isflage har en billede gemt dybt nede i isen; en ung mand der rider på en hest, en pige der bader nøgen i en flod, en by der brænder. Scene efter scene. Det kræver to rul mod færdigheden Sport for at klare opgaven; et for at hoppe ud på isen, et rul for at komme i sikkerhed på land igen - klares rullet ikke, ender helten i det iskolde vand. Når helten har klaret det første rul, kommer hun til en isflage med en scene med en ung mand og en ung kvinde der kysser hinanden. Et øjeblik føles det som om helten er i samme rum som de to elskende; dette er isflagen helten skal hente. Klarer helten ikke andet slag, er alt ikke tabt; de andre helte kan redde både helten og isflagen. Sikkert oppe på land tager konen isflagen mellem hænderne; Hendes ansigt lyser op i et blødt gult skær, og hendes furede ansigt lyser op i et smil. Isflagen smelter mellem hænderne på hende. Konen vender sig mod heltene og siger, "I har holdt jeres del af aftalen, nu vil jeg overholde min. I skal gå ned af floden, der vil I komme til en bro. Men tag jer I agt; for vejen fører til Hels dødsrige. Og kun de modigste kan drage gennem det." Hun peger ned af floden, og se, hvor der ikke før var en bro, kan de i tågen skimte en bro der fører over floden. Spørger heltene om konens navn, fortæller hun at hendes navn er Minde.

4. Ligstranden

Dette er en kampscene

Heltene går over floden og følger vejen gennem skoven. Himlen bliver grå og tom; træerne står uden blade, græsset er vissent. Heltene kan høre stemmer fra skoven omkring dem. Og så kan de høre havets brusen. Og skrig. Skoven ender og heltene står foran en stor strand; det er et frygteligt skue; stranden flyder med lig: døde mennesker der ligger i sandet med frygtelige sår, mens andre skvulper i vandkanten. Folk i pjalter stavrer rundt mellem hinanden for at finde noget spiseligt; de er ved at slå hinanden ihjel for en lille rådden fisk.

Heltene møder en lille pjaltet mand, "Hør. Hvad I Hel gør nogle som jer her? Hvad gør de levende blandt de døde? Hvad hedder I?", Manden nikker smilende, når han høre heltenes navn. Så kniber han øjnene sammen, "Hør. I har vel ikke noget at spise? Jeg ved ikke hvor længe siden det er siden jag har fået noget at sætte tænderne i" Heltene kan spørge manden om han har set Døden og hvad dette stedet hedder, "Joh. Ham har jeg nok set. Han kommer ofte her, og afleverer en eller anden. Dette sted er Nastrond, eller Ligstrand. Her ender alle tyve og mordere. Og her skal de blive til Ragnarok. Og hver dag regner det med gift og galde. Hehe. Men jeg har nu ikke set Døden her i dag. I er måske på flugt fra ham? Hehe." Hvis heltene finder noget mad eller drikke, opdager de at maden er blevet gammel og muggen, og øllet er blevet til eddike. Det afholder nu ikke manden fra at guffe det i ham. "Nå så Døden har snuppet barnet? Well. Så finder I det ikke her. Som tak for jeres hjælp, vil jeg vise jer vej til Nornernes hule. Der vil I helt sikkert kunne få mere at vide." Spørger heltene om mandens navn, fortæller han at hans navn er Svig.

Svig tager dem hen over den mægtige strand. Alle steder hersker der den samme uorden. Og så møder heltene nogle af deres afdøde fjender, der er endt på stranden som straf for deres forbrydelse. Tag en fjende de kender godt, helst ved navn og måske har haft et vist forhold til - gerne en rigtig slyngel; det kan f.eks. være Orik fra eventyret 'det hemmelige våben', eller Oluf fra 'Slaveminen'. Svig går mellem nogle grupper af mænd og fører heltene til en gruppe der er forsamlet omkring en gryde med et eller andet unævneligt. Så pifter han højt, og peger grinende på heltene. Heltenes fjende siger højt, "Jer! Jeg havde ikke troet jeg skulle få mulighed for at møde jer før Ragnarok. Nu er I her, og her skal I dø!" Han og hans mænd trækker rustne våben og går til angreb. Imens benytter Svig kampen til at guffe grydens indhold i sig.

Brug spildata for skurken fra det gamle eventyr. Hvis heltene ikke har nogen fjende, så brug spildata fra nogle tilfældige mordere i den grå boks. Hvis heltene er ved at tabe, begynder det pludseligt at regne med gift fra himlen. Heltene bliver ikke såret, og giften glider bare af på deres tøj, mens alle andre begynder sig at vride sig i smerte og søge dækning

under nogle af de bare træer og buske der står rundt omkring.

Svig ser på kampen med tydelig morskab, men gør ikke andet. Når heltene forhåbentligt har vundet, og sikkert er godt sure, står han tålmodigt og venter. Hvis heltene truer ham, trækker han bare på skulderen, "jeg havde lovet jer at vise jer vejen, ikke andet. Vejen er der," han peger på en sti der fører væk fra stranden. Hvis heltene angriber ham, tilføjer han, "og jeg ville skynde mig. Bag ham kommer hundreder af pjaltede skikkelser løbende, bevæbnet med grene og store sten. Heltene har kun ganske få minutter til at stikke af og komme videre.

5. Nornernes hule

Gradvist forsvinder den grå himmel, og tæer og buske bliver grønne og får blade; selv heltenes mad bliver normal igen. De er kommet gennem Hels rige. Nu kommer Heltene til et bjerg, med en stor huleåbning på toppen. En smal og ikke ufarlig stig fører op til åbningen. Hulen synes at være uendelig stor, og tusinder af tråde hænger fra loftet. En gang i mellem kommer en vind gennem hulen, og trådene vikles ind i hinanden. Inde i hulen møder de en gammel kone. Hun vandrer rundt og vikler trådene fra hinanden, men hun kommer uværgelig til at kludre i det, så tråde igen filtres sammen; og en af dem knækker endda ved et uheld.

Spørger de konen efter Døden, fortæller hun at han ikke er kommet endnu, og hvad vil heltene dog ham? Hvorfor de er kommet? Det er håbløst at trode Døden, for han er den stærkeste i verden; selv guderne vil han en dag tage. Men siden de er gået så meget grueligt i gennem, så vil hun hjælpe dem. Skønt de ikke kan røre døden, så kan de måske tvinge ham, "ser I, hver tråd er et menneskes liv. Trådene spindes af Nornerne, skæbnens gudinder. De afskyr uorden; det er derfor at en stakkels kone skal gå rundt og holde orden. Hvis I nu griber et par tråde og truer med at rive dem over, så kan I måske få Døden til at makke ret og give jer barnet tilbage. Oh ve, nu kommer han." Konen skynder sig væk. Der blæser en kold vind gennem hulen og Døden kommer gående. Han har en lille bylt i favnen. Spørger heltene om konens navn, hedder hun Tilfælde.

Resten af historien går ud fra at heltene gør som konen siger, og prøve at tvinge døden. Døden viser heltene to liv; det ene liv som er fuld af mod, lykke og fred, mens det andet liv er fuld af sorg, nød, elendighed og rædsel; ikke bare for barnet, men for snesevis af skæbner. Så siger Døden, "hvis I vil tage barnet tilbage, skal det leve den ene af de to skæbner; jeg vil ikke fortælle hvilken. Vil I kræve barnet, eller skal jeg tage det til et ukendt land, hvor det vil få fred?"

Heltene må vælge hvilken skæbne barnet skal have, "om de vil tage det tilbage til en ukendt skæbne, eller om døden skal tage det væk.

6. Slutningen

Uanset hvilket valg heltene tager, peger døden hen imod hulens væg, hvor heltene nu kan se en lille

halvrådden trædør. "I levende har intet at gøre her. Gå I nu tilbage til de levendes land." Når heltene åbner døren, kan de se lige ind i Moderens stue.

Heltene kan nu enten aflevere barnet eller forklarer kvinden at de ikke kunne redde det. Heltene kan nu rejse videre efter denne sære oplevelse. Landskabet er normalt igen, og der er ikke noget at se til det mystiske rige de besøgte. Hvis de kommer forbi huset en anden gang, er det tomt og forladt.

* * *

Dette eventyr er skrevet efter H.C.Andersens eventyr, *Historien om en moder*.