

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

10. Slaveminen

Af Bjarne Sinkjær

Denne historie kan forgå i det fleste områder, hvor der er et bjerg i nærheden. Historien starter med en lille smule undersøgelse, men er mest af alt et kommando raid på en mine, for at redde nogle stakkels slaver.

Historien

I Tharos holder man almindeligvis ikke slaver. Forbrydere bliver godt nok tvunget til at arbejde, men det er kun i Vonisheim og Ozon-Ghuel at der findes slaver eller trælle. Nogle år før vores historie starter, snakkede en handelsmand en aften i en krostue med en minearbejder, der påstod at han havde fundet en sølvmine. Oluf, som handelsmanden hed, bildte minearbejderen ind at han ville investere i hans mine og overtalte ham til at vise ham den. Da han så at minen rigtignok så lovende ud, myrdede han den stakkels minearbejder – for Oluf holdt af at spille og skyldte mange penge til nogle magtfulde folk i Vonisheim. Oluf fandt hurtigt en dværg der kunne lære ham lidt om minedrift, men han havde nu ikke tænkt sig at gøre det hårde arbejde selv. Næh, han ville blive rig i en fart, så han kunne vende tilbage til det søde liv i byen. For at få billig arbejdskraft, alierede han sig med nogle røvere. De har overfaldet og bortført rejsende, og tvunget dem til at arbejde i minen. For at ingen skulle lede efter dem, har Oluf prøvet at få det til at se ud som om, de rejsende er blevet ædt af nogle bjørne.

a. Forsvundne rejsende. Vores historie starter som ofte før på en kro eller i en landsby, hvor vores helte overnatter på deres gennemrejse.

- Folk i krostuen virker meget bekymrede og krofatter spørger om de nu havde en god rejse – og om de så noget. Han kigger undersøgende på deres våben og rustninger.

- Joh, for der er forsvundet flere rejsende på de sidste – og nogle af de lokale er også forsvundet. Man har fundet forrevet tøj med blod på – men ellers ingen spor. Folk snakker om at det er vilddyr der har gjort det. Folk kender til to bjørne der har levet i en hule i årevis. De har brølet af mennesker flere gange, men hidtil har de nu ikke angrebet nogen. Men måske har de nok fået smag for menneskekød. Bjørnene har endda fået navne. De lokale kalder dem for Skarptand og Voldsbjerg.

- Mens de snakker med krofatter, går døren op og en lokal bonde kommer løbende ind, meget forskrækket. Der har fundet et nyt overfald sted! Kun 3 kilometer fra byen!

b. Detektivarbejde. Hvis heltene spørger efter alle overfaldende, kan de se at det er sket indenfor en radius af fem kilometer. I centrum af overfaldene ligger minen. Bjørnenes hule ligger et stykke væk fra hvor rejsende er blevet overfaldet. Hvis de snakker med de lokaler bønder, hører de om en mand som køber store mængder af billig mad med jævne mellemrum. Hvis heltene undersøger det spor, kan bonden fortælle at han ikke kender manden, men at han forsvinder med sin hestevogn i retning mod bjergene. Sporet efter hestevognen er ikke svært at følge (Slå mod Følge Spor), og leder næsten hele vejen til minen. En halv kilometer står den lille hestevogn forladt..

c. Overfaldstedet. Vores helte kan undersøge overfaldsstedet. De finder en lejr hvor der har overnattet rejsende. Der er varme gløder i et bål, så nogen har været der i nat. Der er knækkede redskaber og forrevne klæder med blod på. Der er spor efter en bjørnefod. Lad vores helte slå et par rul mod Opdage Spor. Hvis de klarer det (ellers snyd) lægger de mærke til, at der sjovt nok ingenting af nogen værdi er at finde i lejren. Klarer de to rul, finder de også resterne af et stort fiskenet, som hænger fast en tjørnebusk.

d. Bjørnene. De lokale kan fortælle hvor de finder bjørnens hule. Hulen er stor og mørk. Der lugter fælt af dyr og råddenskab udfra hulen. Inden i hulen sover bjørnene om formiddagen. Når heltene går ind i hulen, vågner de to bjørne først langsomt. Skarptand er en mindre hun, mens Voldsbjerg er en stor grå han. Hannen bryder sig bestemt ikke om fremmede i dens hule og vil brøle af heltene; men bjørnene virker nu ikke specielt aggressive; snarere lidt forvirrede. Hvis heltene angriber, vil bjørnene forsvarer sig til det sidste. Lad heltene slå mod Opdage Ting; der er fåre- og hesteknogler på jorden i hulen, men ingen menneskekogler. Det er derfor nok ikke bjørnene der har spist de rejsende. Bjørnens skind kan i øvrigt sælges for 400 sølv. De lokale er glade for at deres plageånd er væk og belønner heltene med 400 sølv – men næste gang heltene kommer forbi byen, er flere mennesker forsvundet. (2 bjørne, side 39. Voldsbjerg har Klør 6 og Bid 6. Han gør T8+2 i skade i stedet for T6+2).

e. Slavedrengen. Efter at heltene har kæmpet med bjørnene, eller hvis de har undersøgt området omkring overfaldet i stedet for at jage bjørne, ser de en lille dreng løbe gennem landskabet. Lige da han ser heltene, giver han et forskrækket vræl og prøver at flygte! Slå mod drengens og heltens Smidighed (se reglerne for at Modarbejde Hinanden side 9). Han har 2 i Smidighed. Når de har fanget drengen, kan de se at han er udsultet og beskidt, og at han har mærker omkring anklerne efter lænker. Han er bange for heltene og tør ikke tale. Efter heltene har prøvet at overbevise ham at de ikke er farlige (og har slået mod Overtale. Hvis de giver drengen mad får de +1 på dette rul), fortæller drengen at han har været holdt fanget i en mine og at de onde mænd har fanget hans moder. Så bryder han i gråd! Elas, som han hedder, kan vise vej til minen. Han kan fortælle nogle ting om minen, men fortæller også at de har trolde nede i minen (det er ikke sandt, men Oluf har truet Elas med at hvis han ikke opførte sig ordentligt, ville trolde æde ham).

f. Patruljen. Oluf har ikke opdaget at Elas er forsvundet, men han er klog nok til at have en patrulje ude, der holder øje med området omkring minen. Lad heltene slå mod Opdage Ting. Hvis de klarer rullet, opdager de patruljen før de opdager dem.

Patruljen består af tre mænd. De vil prøve at stikke af og advare lejren. Hvis de bliver tvunget til at kæmpe, vil to mænd bruge deres spyd, mens den tredje kaster et net over den stærkeste helt og derefter trækker sit sværd (røveren skal slå mod Smidighed for at ramme med nettet. Helte skal slå mod Smidighed i slutning af deres tur for at komme fri). Overvunde røvere kan trues (slå mod Overtale) til at fortælle detaljer om lejren; om hvor mange røvere der er, hvor de sover (og at der ikke er trolde i minen). (3 røvere, side 35).

g. Lejren. Angrebet på lejren kan udføres på flere forskellige måder. Der er flere røvere i lejren, end der er helte, så et frontaltangreb mod hovedporten vil være farligt. Det skal du nok fortælle til spillerne. Der er flere måder at gøre angrebet mindre farligt på.

- Heltene kan gå tilbage til landsbyen og fortælle hvad der sket. Landsbyen vil gerne have heltene til at befri slaverne – det er jo dem der er professionelle krigere - men hvis heltene kan slå mod Overtale, kan de få nogle bønder med dem (Bønder side 34. Med læderrustning Rustning 2. Der er 1 bonde for hver spiller).
- De kan lave en afledningsmanøvre: f.eks. at tænde ild i et af husene, eller slippe hestene i folden løs. Mens røverne er optaget, kan heltene slippe slaverne fri eller overfalde lejren. Hvis de overfalder nogle af røverne, går der tre-fire runder før resten af røverne opdager angrebet, og iler de andre til hjælp.
- Heltene kan angribe om natten, mens de fleste af røverne sover. Igen så går der tre-fire runder før resten af røverne får bukser på og kan komme til hjælp. Røvere der har sovet, går i kamp uden rustning. Heltene kan snige sig ind i lejren og enten overfalde røverne nogle få af gangen eller slippe slaverne fri. Dværge og elvere kan se i mørke, mens ingen af røverne kan. Alle bueskytter har -2 til at skyde med buer eller slynger i mørket.

Lejren består af en simpel palisade af spidse pæle med cirka en meters mellemrum, med flettede grene i mellem dem. Se kortet over lejren:

1. Mineindgang. Mineindgangen er mørk og truende. Minegangene er understøttet af store bjælker med mellemrum, så gangene ikke styrter sammen.

Faktisk er minegangen overraskende godt bygget. I minen bor dværgen Garn. Hvis heltene når så langt, så ved Garn at de nok er slået og han vil prøve at købe sig fri ved at fortælle heltene hvor Oluf har gemt en del af sin skat (i hans kiste). Garn fortæller ikke at han selv har gemt en skat på 500 sølv i minen (Veteran Dværg, side 36).

2. Slavernes hytte. Her er slaverne låst inde om natten. Der er 20 af dem. I et hjørne er der gravet et lille hul, hvor en person med maks. styrke 2 kan kravle i gennem muren. Slaverne er lænket omkring anklerne med lænker. De fleste af slaverne er svage og modløse, men 5 af dem kan overbevises om at være med i kampen mod deres undertrykkere (5 Bønder side 34).

3. Røvernes hytte. Her overnatter røverne. Der er seks røvere i hytten om natten, to røvere om dagen. Røverne har hver en kiste til personlige ting; der er bytte i form af penge, smykker og våben for 700 sølv her (7 røvere, 1 Veteran Røver side 35).

4. Olufs hytte. Her overnatter Oluf om natten og opholder sig ofte om dagen. Han har gravet det meste af sit udbytte (1500 sølv) fra minen ned i skoven på et hemmeligt sted, men han har 200 sølv i sølvbarer i et hemmeligt rum i en kiste. Kisten er beskyttet af en giftfælde, se side 17. (Oluf, Veteran Stimand side 35).

5. Arbejdshus. Her bliver sølv malm fra minen knust og sølvet siet fra. Det er et træls, hårdt og beskidt arbejde.

6. Køkkenet. Her laves mad til slaverne og røverne. Røverne får masser af billig men god mad, mens slaverne må nøjes med hårdt brød og tynd suppe, samt lidt tørrede fisk om lørdagen.

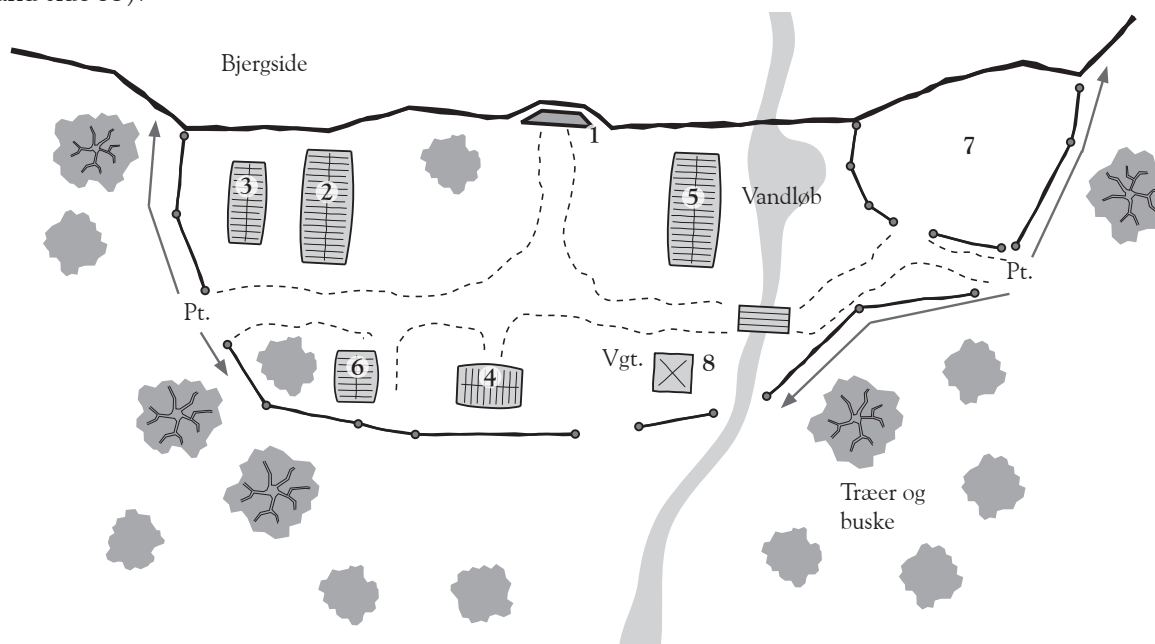
7. Hestefold. En fold med 7 heste og 2 æsler. De fleste af dyrene er hugget af rejsende.

8. Udkigstårn. En enkelt røver står vagt i dette tårn, dag og nat. Om natten tager røveren sig dog ofte en lille lur.

Kampen

Der er ialt 11 røvere i lejren plus Oluf.

- Hvis heltene angriber om dagen, skal de slås med ni vågne røvere i rustning og med skjolde, mens to sover i hytten.
- Hvis heltene angriber om natten, sover 6 røvere i deres hytte, og der er 2 patruljer med hver 2 røvere, samt 1 røver i tårnet (som sover hvis heltene er stille. Patruljerne har rustning og skjold, mens røverne i hytten kun har skjold).



1. Mineindgang. 2. Slavernes hytte. 3. Røvernes hytte. 4. Olufs hytte. 5. Arbejdshus. 6. Køkkenet. 7. Hestefold. 8. Udkigstårn. Pt. Patrulje på 2 mand, 1 af dem med et net. Vgt. Vagt.