

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave



13 - Trolde

Introduktion

Under borgerkrigen mellem Koll og Feng pressede Kolls soldater sig sydpå ned mod Fenmark. Hovedstyrken tog hovedvejen fra Egevold ned mod Højby, mens en mindre styrke drog syd på langs østkysten. Denne styrke mødte forbitret modstand i en lille by. Byboerne fik hjælp af en troldmand der gemte landsbyen en tåge. Byboerne der kendte området ud og ind kunne finde rundt i tågen, mens Kolls soldater farede vild; dette gjorde at byboerne kunne fange soldaterne i baghold gang på gang og de fik store tab. Soldaternes hærleder blev vred og fik hjælp af en Loke-præst til at bekæmpe magi med magi; det var den ondeste sortekunst der involverede et blodoffer - en lille dreng fra landsbyen der var faret vild i tågen og var blevet fanget af Kolls soldater. Magien forvandlede landsbyens beboere til sumptrolde. Forvirrede over forvandlingen kunne Kolls soldater nemt jage dem på flugt ud i den nærliggende sump. Mange år gik; i de hårde år efter borgerkrigen, hvor røvere havde frit spil, groede Hirdvejen næsten til og landsbyen blev glemt. Nu er der planer om at genåbne vejen.

Eventyret starter

Heltene hyres af Astrid Ilvarsdatter fra Ulfshalle (se Tharos, side 45). Hun vil gerne rejse til Haraldsbro 'for at købe ting som hun kan sælge' på vestkysten. I virkeligheden håber hun på at kunne købe en drik der kan kurere sin berømte far, Ilvar, fra en by langt nok væk hvor ingen kender hende. Da Astrid har en praktisk natur, vil hun også se om den gamle sti, Hirdstien, lader sig berejse igen. Hirdstien var en gammel vej, der gik mellem Jernminen i nord og Kejsedybet i syd, videre syd om Vindhøjene til Haraldsbro. Kan den det, vil der store penge at tjene ved at åbne en karavanevej fra Haraldsbro til Ulfshalle. Da de kommer til Astrids købmandsgård, sidder Mester Adrin i hendes fine stue med et krus øl i hånden. De forklarer heltene situationen og fortæller at de vil hyre dem for 150 sølv hver for at

eskortere Astrid, hendes bror Eigil og en medhjælper til Haraldsbro.

- Klarer heltene et slag mod Handel, kan de hæve belønningen til 250 sølv per mand.
- Klarer heltene et slag mod historie, kan de huske at der var noget med at Hirdstien blev lukket efter en landsby blev forbandet.

Lad Eigil spørge om heltenes bedrifter mens de rejser og spørge om de aldrig er bange. Eigil er en gæv gut, der hurtigt kommer til at se op til heltene. Det er vigtigt at heltene kommer til at kende Eigil, før han bliver bortført. På vejen til Haraldsbro slår de lejr. Om natten bliver de omringet af store mørke skygger, der lyder et brag og et mørke lægger sig over lejren. Da mørket forsvinder, er skyggerne væk. Ingen er kommet til skade men Eigil ligger bevidstløs på jorden. Heltene undersøger Eigil og hvis en af heltene klarer et slag mod Opdage Ting (ellers snyd), opdager de at han har en fin tynd sølvkæde om halsen. Astrid har aldrig set den før. Fjerner de halskæden (ellers gør Astrid det) forvandles Eigil til en træstub der i form svagt kan ligne en menneskekrop med 'hoved', to 'arme' og to 'ben'. Eigil er blevet bortført af skyggerne.

Astrid og medhjælperen bliver og passer på lejren. Heltene følger sporerne efter bortførerne ud i sumpen. De kommer til en primitiv landsby ude i sumpen, beboet af store sumptrolde. Husene er ret store, men er blot grene der er flettet sammen. De kan se et stort bål og Eigil, der står bundet foran to trolde. Det er en stor fed og gammel trold med langt filtret hår og en yngre trold. De to trolde skændes bravt. Der er så mange trolde, mellem ti og femten, så et angreb vil være selvmord. Eigil står med hænderne bundet på maven, men han virker nu ikke specielt skræmt. Mens de står der, rejser en trold, en Margyge (se Tharos, side 8) sig op fra en dyb vandpyt bag dem og siger højt, "Næh hvad har vi her; gæster". Alle trolde vender sig mod heltene. Den

gamle fede trold vinker dem frem. Et par af troldene knuger deres våben, men alt i alt ser troldene ikke specielt aggressive ud. Eigil ser lettet ud. Den fede trold siger at hun er troldenes volve og at hedder Frida. Hun spørger om hvem de er. Frida forklarer at landsbyen blev forbandet da hun var en lille pige, og at en profeti har fortalt dem, at en menneskesøn er den eneste der kan redde dem. Nogle af de unge trolde har taget det bogstaveligt og bortført Eigil. Det er hun ked af, men troldene er i en stor knibe. Hun er den sidste der kan huske de gamle dage; når hun dør, så vil der ikke være andre der kan huske de gamle dage, og så vil troldene måske forblive trolde til evig tid. Hvis heltene vil gøre et forsøg på at hæve forbandelsen, vil hun lade Eigil gå. Frida tror blot, at det skal være et menneske der kan hæve forbandelsen. Hvis heltene siger ja til opgaven, fortæller Eigil heltene at han gerne vil med; hvis heltene siger nej (hvilket de bør gøre, for en farlig mission er ikke noget sted for en knægt), bliver Eigil ærgerlig og mut.

Hvorfor sumpe er triste steder at opholde sig

Sumpe er ugæstfrie og umulige at færdes i. Snart er der områder med lavt vand, snart mudder og snart små øer af sumpet jord. Overalt er der mørkt og trist. Selv solen virker fattig og grå. Terrænet er umuligt at ride i, svært at vade rundt i uden at få mudder op til lårene - og man kan sjældent sejle i selv fladbundede både, fordi der er øer og mudderbanker. Små krogede og mørke træer og buske er alt hvad der er af vækster; og så er der alle krybene.

Det værste er myggene. De lægger deres æg i det lave stillestående vand, og udklækkes hen på foråret. Store sværme af de blodtørstige myg sværmer rundt for at finde varmbloedede dyr de kan suge blod af: f.eks. Helte der har forvildet sig ind i sumpene. Der er også igler. Små slimede kryb der lever i vandet og også har en smag efter blod. De sætter sig på huden, bider sig fast og suger sig mætte i blod, før de slipper og lader sig falde af, for at lægge æg.

Hvor meget du vil gøre ud af alt dette er op til hvilket humør dine spillere er i og hvor meget tid I har til rådighed. Du kan nøjes med at beskrive heltenes møje, mens de kæmper sig gennem mudderet. Eller du kan lade dem slå et til tre slag mod Helbred gennem spillet; klarer de ikke slaget, får de -1 til at klare alle Færdigheder, pga. udmattelse.

Scener

Resten af eventyret forudsætter at heltene vil hjælpe troldene. De skal begive sig ud i sumpen for at finde ud af noget mere om forbandelsen. Der er ikke noget kort. I stedet for er der en række scener som spillerne kan spille.

Kamppladsen

Dette er ikke en kampscene, men en rollespilscene. Heltene kommer ud i et åbent område. Mens de bevæger sig nærmere, bliver de pludseligt omgivet af en tyk tåge. Det er svært at orientere sig og finde rundt (-4 på færdigheden Finde Vej). Pludselig lægger de mærke til, at deres gruppe består af en ekstra person, der har sluttet sig til dem. En ung kriger, klædt i ringbrynje, med et hæret skjold og et draget sværd. Han har et grimt sår i siden, fra hvad der ligner et øksehug. "Hvor er glad for at se jer", fortæller han, "Det er ikke til at finde rundt i den pokkers tåge. Jeg var bange for at jeg var blevet væk i sumpen, og var druknet ligesom så mange af de andre. Kan I ikke hører deres råb og jammer?" Og ganske rigtigt. De kan høre råb om hjælp. Krigeren fortæller at han hedder Asker. Han har et mærke på sit skold. Hvis en af heltene klarer et rul mod færdigheden Historie, kan han genkende det som general Kolls mærke.

Så kan de også høre vrede råb og lyden af kamp omkring dem. Og ud af tågen, omkring dem ser de krigere der slås for livet; den ene part er hårde professionelle soldater, mens deres modstandere er bønder der er bevæbnet med spyd, nogle få sværd også ellers kun træøkser og landbrugsredskaber. Sjovt nok ser krigerne ud til at tabe, for de tungt bevæbnede krigere synker ned i den sumpede jord. Pludselig kommer en bonde rendende med et skyd, og spidder Askil foran deres øjne. Hvis nogle af heltene angriber enten den ene eller den anden part, forsvarer modstanderen sig, lige indtil han får det første sår; så forsvinder han ud i den blå luft med et jammerlig skrig. En efter en dør krigerne omkring heltene, indtil de selv er alene tilbage. Tågen forsvinder lige så mystisk igen.

Kæmpeålen

Dette er en kampscene. Den slags scener kan du enten spille eller lade være, alt efter om hvor meget tid du har. Du kan f.eks. bruge dem hvis spillerne keder sig en lille smule og skal have noget aktion. Heltene kommer til et område med lavt vand. De kan mærke at vandet går cirka til midt på lårene. Heltene vader ud i det lave vand, og når en 10 meter, da en af dem mærker noget glide langs benet.

Pludselig rejser sig et kæmpe slangelignende væsen fra det lave vand, og prøver at kvæle en af heltene (slå en terning om hvem det bliver). Det er et lang slimet monster, der lugter af råddenskab og død, og er mudret og hvis i skindet. Det er en kæmpeål; støtte end noget de har set eller hørt om før. Lad være med at fortælle spillerne at det er en ål; hvis de tror det er en lindorm, så meget desto bedre. Ormen mæskede sig i døde krigere og blev ramt af forbandelsen; nu er den blevet en fæl gammel monster af en ål - men dens appetit fejler ikke noget.

Kæmpeål

Egenskaber: Styrke 9, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 7

Liv 16, Mana -, Svømme 8, Rustning 2

Færdigheder: Mod 7, Opdage Ting 5, Skjule Sig 5, Slagsmål 6

Kamp: Bid 6 Skade T6+2

Kvælertag 4 Skade T6+4

Præsten

Dette er en rollespilscene. Heltene har vandret rundt i den sumpede jord i hvad de føler er timevis. De kæmper til et område der ligger i udkanten af sumpen, da de kommer til en husruin. Kun stenmurene står tilbage; taget er for længst faldet sammen er er faldet ned i huset. Et stykke væk fra huset kan heltene skimte en høj stensøjle. Da de kommer tættere på, kan de se at søjlen har en kriger indhugget på hver side; det er et alter for tyr - og tyr er altid overvågen mod fjender. De kan også se en utydelig skikkelse der står ved siden af altret. Da heltene kommer nærmere kan de se at skikkelsen er utydelig - det er et spøgelse.

Spøgelse er byens gamle præst; ham som i sin tid skabte tågen og beskyttede byen mod Kolls soldater. "Hvad skal I her", hvæser skikkelsen, "Har I ingen skam i livet? Frygter I ikke Tyrs vrede?" Han truer

med en knytnæve af heltene. En stor mosgroet sten kommer flyvende ud af ingenting og rammer en af heltene. Spøgelse kan ikke kæmpe med heltene; hvis spillerne gør noget aggressivt, forsvinder det ganske simpelt første gang det bliver ramt.

Hvis heltene forklarer spøgelse hvorfor de er kommet, skifter det helt holdning. Det fortæller at det er byens præst. Den præst der i sin tid skabte tågen og beskyttede byen - desværre brugte han for mange kræfter og døde af den magi han havde kastet - og siden har han så våget over beboerne. Præsten kan bruges til at fortælle heltene historien bag eventyret, han kan helbrede heltene hvis nogen har behov for det, og han kan fortælle om loke-præsten, "Ja den slyngel er her et eller andet sted. Jeg kan mærke ham. Ham bør I vare jer for. Hans ondskab kender ingen grænser."

Hvis heltene op fører sig pænt, og evt. spørger efter yderligere hjælp, så lad en af dem slå mod færdighederne Mod eller Overtale; klarer de det, fortæller spøgelse at den har gravet en skat ned under ildstedet i huset. "Men husk først og fremmest, at stole på Tyr. Hvor Tyr er, har Loke ingen magt". Spøgelse kigger længe ud i tågen efter noget kun det kan se. "Oh ve. Menneskesønnen er draget ud i sumpen. Han er i Fare." Spørger heltene hvem der truer ham, svarer spøgelse kryptisk, "Det gør I," og forsvinder langsomt.

Graver heltene rundt i ruinerne af huset, finder de rigtignok en skat; Der er magiske drikke. De fleste er fordærvet, men en Solstråle- og en Sortskind drik virker stadigvæk (se Tharos, side 14). Der er helbredende urter, men de er rådnet. Der er 600 i sølv. Og så er der en smuk rune for Tyr som man kan bære omkring halsen.

Den fortabte trolld

Dette er en kampscene. Denne scene skal minde heltene om, hvilken skæbne der venter trolde hvis heltene ikke får hævet forbandelsen. Heltene kommer til en ø. Midt på øen er der en lille lejr, med et rygende bål, en halvspist kæmpeål - og en sovende sumptrolld. Vækker heltene den, rejser trollden sig halvt op, kigger med tomme øjne på heltene - og så brøler den fælt og angriber. Den kæmper til døden, mens den brøler uforståelige forbandelser. (Veteran trolld, Ulvevinter side 42). Når trollden er død, forvandles den langsomt til en beskidt, udhungret

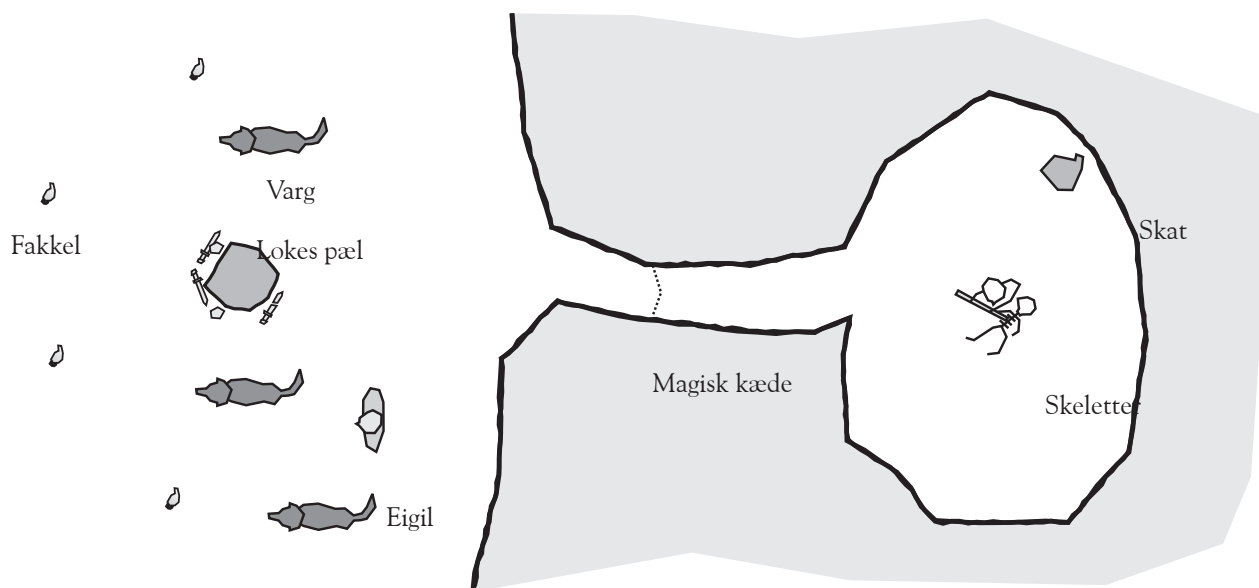
menneske, med talrige rifter og blå mærker. Manden kigger bedende op på heltene, og med sine sidste kræfter hvisker han, "hjælp os.."

Loke-præsten

Klimaks. Heltene har vadet rundt i timer, da de kommer til fast land. De går gennem et område med ruiner af huse. De kan se at der rejser sig klipper mod øst. De fleste huse var lavet af træ, så der er ikke meget at se; men heltene kan se rester af ildsteder, vogne, hesteskeletter og andet der vidner om menneskelig beboelse. Nu er alt ved at gro til med buske. Mørket er ved at falde på omkring dem. Lad en af heltene slå Finde Spor; klarer spilleren slaget, finder han spor efter en ulv. Et kæmpestort spor i mudderet. Så i halvmørket foran dem, kan de skimte et koldt lys. Da heltene kommer nærmere, kan de se mandshøje fakler, der brænder med et ujordisk blåt lys. I midten af faklerne står en menneskehøj pæl, med Lokes rune skåret ind. Ved foden af pælen ligger en bunke af rustne og bøjede sværd og hjelme. Ved siden af pælen står en lille skikkelse. Heltene kan se at det er Eigil. Tre udhungrede varger kommer ud af skyggerne bag ham.

Da siger Eigil med en mandsdyb stemme, "Jeg vil ikke spille jeres tid med tom snak. Forstå at mod

Lokes magt kan I intet gøre. Angrib mig, og selv om I skulle vinde kampen (hvad jeg betvivler), så er I nødt til dræbe drengen før I kan dræbe mig. Og hvad betyder en samling trolde for jer? Næh, bland jer uden om sager der ikke vedkommer jer. Så vil jeg lade drengen gå - og I skal såmænd også få en pose sølv oven i - Loke belønner dem der tjener ham!" Eigil er blevet besat af Loke-præsten - men Lokepræsten lyver naturligvis. Han har ikke tænkt sig at lade drengen gå - for nu har han en krop at være i. Og posen med sølv er falsk - det er sortekunstformularen Guldets Forblindelse (se Tharos, side 6). Og heltene er ikke nødt til at dræbe Eigil. Der er bl.a. to ting som heltene kan gøre. Forhåbentligt husker heltene hvad spøgelseset sagde; "Hvor Tyr er, har Loke ingen magt". De kan overmande Eigil og give ham Tyr's rune omkring halsen - så tvinges Loke-præstens spøgelse ud af Eigil. De kan også ødelægge Lokes symbol - det vil have samme resultat. Men det er farligt, for Loke vil mærke det og han vil finde måder at hævne sig på (men det er heldigvis en helt anden historie). De tre varger vil værne loka-præsten så godt de kan, så han kan kaste sine formularer, og så ellers prøve at få sig nogle mundfulde heltekød.



Loke-præsten i Eigil

Egenskaber: Styrke 2, Smidighed 5, Viden 6, Helbred 3

Liv 12, Mana –, Svømme 8, Rustning 1, Held 3
 Historie 5, Magi 7, Opdage Ting 4, Overtale 7,
 Sprog 4, Stav 6

Kamp: Stav 6 Skade T4

Magi formularer: Helbrede Sår, Magisk Pil, Forhekse Våben, Rustning, og Skyggeravn, Tjørnehæk, Blote, Ceremoni, Blodmana (Tharos, side 4).

Varger

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 1, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 9, Rustning 1
 Færdigheder: Følge Spor 5, Mod 5, Opdage Ting 5, Skjule Sig 4, Slagsmål 6

Kamp: Bid 6 Skade T6

I samme øjeblik Eigil dør (det håber vi ikke sker), Lokes symbol ødelægges eller Loke-præsten uddrives af Eigil, eksploderer faklerne i sod og gnister, og vargerne hyler jammerligt og flygter.

Loke-præstens hule

Bag ved pælen finder heltene en indgang der er skåret ind i klippen. Byboerne brugte de kølige huler til at gemme grøntsager og frugt - Loke-præsten brugte den til et meget mere frygteligt formål. Hulen er næsten groet til. Et stykke inde lægger en tynd sølvkæde tværs over åbningen - stakler der træder over kæden eller blot rører den, får et elektrisk stød; 2T6 i skade. Kæden kan kun fjernes af en menneskesøn - f.eks. Eigil. Hvis Eigil er død, må heltene hente en dreng eller en pige et eller andet sted og vende tilbage. Når kæden er væk, forsvinder magien, og kæden bliver bare til en almindelig kæde. Længere inde i gangen, er der en stor hule. Midt i hulen er to skeletter. Et lille skelet ligger på jorden. Et større skelet står bøjet over det lille skelet, og borer en runestav ned i det lille skelet. Fjerner heltene pælen, lyder der en høj rumlen, klippen ryster og pælen med Lokes rune udenfor splintres i tusind stykker. Det stående skellet dratter til jorden og splintres.

Der er også en sæk i et hjørne, med en skat på 600 sølv.

Da heltene kommer ud af hulen, står 40 trolde i en stor ring om huleåbningen. Det er trolde. Pludselig falder de om, alle som en, og falder jamrende og klagende til jorden - de vrider sig og hyler - og en efter en forvandles de til mennesker. Heltene har reddet menneskerne - og forhåbentligt Eigil. De kan vende tilbage til Astrid og fortsætte deres rejse.