

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave



16 - Heksen og høvdingen

Dette eventyr kan spilles i alle lande.

Vores helte har klareret et par eventyr, og har fået et vist ry som folk der får tingene gjort. En dag kommer en udsending fra en høvding i en anden landsby, og beder om at møde dem. Han hedder Skula, og er en yngre mand der halter slemt på det ene ben (han blev sparket af en hest som barn). Over et krus mjød fortæller han at hans høvding, Godtfred, har en opgave til dem, og at han vil betale heltene 100 sølv bare for at tage til hans by og møde ham.

- Klarer en af heltene et slag mod færdigheden Historie, husker han at Godtfred ikke har noget godt Ry. Der var vist noget med en bror, som døde under mystiske omstændigheder.

Eventyret kræver at heltene siger ja, pakker deres rygsække og tager til Godfreds by. Tager de ikke mod opgaven, må du finde noget andet de kan lave; f.eks. tæve nogle røvere eller lignende.

Godfreds landsby

Vel ankommet til Godfreds landsby bliver heltene vist hen til høvdingen. Hans kone Tulla tager også imod. Hun er en smuk kvinde, der har et lille spædbarn på armen. Der er også en ung pige på 10 år, som gemmer sig lidt genert bag moderen, og ser lidt betuttet på heltene. Godtfred tilbyder heltene frokost. Kun den bedste mad og mjød bliver sat på bordet. Bordet selv er dækket med den fineste dug af hør, og mjøden er skænket op i kostbare krus af glas. Der er ikke sparet på noget og det er tydeligt at heltene skal imponeres.

Efter måltidet tager Godtfred heltene afsides, og fortæller dem om opgaven. Der er nemlig en heks, begynder han. Hun hedder Gråbynke, og Godtfred mistænker hende for at have slået sin bror Helgi ihjel for et par år siden. Egentligt vil han helst glemme hvad der er sket, men nu er han bange for at heksen måske vil forgribe sig på hans datter, Ida. Tulla har nemlig set en ukendt kvindeskikkelse kigge på hende

flere gange i udkanten af byen. Derfor vil han hyre heltene til at tage ud i skoven og hugge hovedet af heksen. Deres betaling skal være 400 sølv oven i dem de allerede har fået – og så har heksen vist også en skat de kan røve. En af hans mænd vil vise dem ud til skoven, men de må ikke fortælle nogen hvad de er ude på. Gråbynke lever alene i en hule ude i skoven. Det skulle heltene nok kunne klare.

- Hvis heltene spørger i landsbyen, vil ingen i første omgang snakke med dem. Det er tydeligt at de ikke deler landsbyens private affære med fremmede – selv ikke med helte med et så godt Ry som heltene. Men ... hvis heltene presser på for oplysninger, klarer et slag for Overtale, kommer de til at snakke med byens smed. Hans navn er Fulvar. En stor bisset mand, med masser af ar. Dem fik han som kriger i sine unge dage. Han fortæller at mange landsbybeboere er bange for Godtfred og hans mænd, og ønsker sig til tilbage til tiden under hans bror Helgi.
- Hvis heltene på en eller anden måde kommer til at snakke med Tulla, så ved hun ingenting om nogen kvindeskikkelse (det er en løgn som Godfred har fundet på).

Skoven

Det er en gammel og mørk skov. Før heltene møder heksen selv i hendes hule, er der fire scener som de vil opleve. Mellem hver scene fortæller du spillerne, at de går cirka en time i skoven.

1. Pigen i skoven. Spillerne går hen af stien, da de hører smuk sang mellem træerne. Solen skinner ned mellem trækroneerne, og her er faktisk ret smuk og fredeligt. Gående mellem træerne kommer en ung og smuk bondepige, med en kurv med svampe under armen. Noget af hendes hår er stift og gråt – det er et tegn på at hun måske ikke helt er den hun giver sig ud for. Hun virker først lidt forskrækket, og udbryder, "Åh. Ved Freja, gør mig ikke noget". Hvis heltene beroliger hende, fortæller hun at hun hedder Asa.

Hun elsker svampe og samler dem ofte her i skoven. Så spørger hun uskyldigt hvad heltene dog gør her?

Pigen er Gråbynke i forkledning. Hun bryder sig ikke om bevæbnede folk i hendes skov, og hun vil prøve at lede heltene på afveje ved at påstå, at heksen allerede er død, ”det ved da alle”. Heltene kan roligt tage hjem igen, fortæller hun. Ala kan ikke helt dy sig for at prøve at lokke ud af heltene hvad de egentlig vil heksen, og hun kan måske nok blive for ivrig. Hvis heltene lugter luntten, kaster Gråbynke formularen Mørke og stikker af. Hun kender skoven som sin egen lomme, så hun bør nemt kunne løbe fra heltene.

2. Rådyret. Mens heltene vandrer hen af stien, ser de et rådyr inde i skoven. Heltene kan forsøge at nedlægge dyret med et skud fra en bue (det er usportslig at bruge magi til jagt). Heltene får to skud før dyret forsvinder ind i skoven. Hvis dyret bliver såret, kan de følge blodsporet, og får endnu to forsøg. Aftensmaden er reddet, men dådyret kan også vise sig nyttig på andre måder. (Rådyr (hest), side 36).

3. Tågen. Efter at have gået et stykke vej, kommer heltene til en mere skummel del af skoven. Langsomt og stille lægger der sig en tæt tåge omkring heltene, og det er næsten umuligt at finde vej. En af heltene skal slå for Færdigheden Finde Vej for at komme videre, ellers farer de uhjælpeligt vild. Efter nogen timers frustrerende vandring, møder de en lille skovnisse. Den tilbyder heltene at vise dem tilbage til stien, hvis de vil betale en lille pris. Dens pris er en af heltenes hår, som nissen vil give til sin kone. Hendes er blevet gråt. En af heltene må klippe sig skaldet, eller også de må forhandle sig til en anden pris. Indtil håret vokser ud får helten -2 på færdigheden Overtale. (Nisse, side 37).

4. Trolde. Heltene går endnu et stykke vej. Nu er de virkelig inde i gammel skov, og stien er sværere at følge og snor sig ud og ind mellem de gamle træer. Grybynke har sendt to trolde ud for at stoppe heltene. Hun synes det var lidt uheldsvangert at svært bevæbnede krigere ville opsøge hende. To trolde ligger i baghold ved stien, og overfalder heltene. Slå for Troldenes Færdighed i at Skjule Sig, mod heltenes Opdage Ting. Troldene kander skoven godt, og har 5 i Færdigheden Skjule Sig. Hvis heltene ikke klarer slaget, får trolde en fri runde til at løbe hen til hel-

tene, fordi de blev overrasket. Troldene flygter hvis de bliver hårdt såret. Hvis du er flink kan du lade snar-rådige helte klare situationen ved f.eks. at bestikke trolde med kød fra det rådyr heltene muligvis har skudt i scene 2. (Trolde side 38).

5. Heksens hule

Heltene ankommer til heksens hule. Der står nogle pæle med dyrekranier udenfor huleåbningen. I træerne omkring huleåbningen hænger flere sæere amuletter, uroer og noget der vist er døde krager. Rundt omkring i underskoven kravler og summer ækle insekter rundt. Heksen ved nu at heltene er på vej. Hun har for længst gravet en fælde i et hul i hendes hule, som hun har dækket over med et gulvtæppe (se fælder side 17). Hun står på den anden side af hullet.

Gråbynke prøver først at tale med heltene. Hun ved godt hvorfor de er her. Godtfred lyver, fortæller hun. Det var ham der bad hende om at brygge en stærk gift som han kunne give til hans bror, så Godtfred kunne blive høvding i stedet for. Som betaling lovede han Gråbynke hans førstefødte. Og nu vil han løbe fra aftalen. Hvis heltene vil stjæle barnet til hende, vil hun betale dem 400 sølv, plus hun vil hjælpe dem i fremtiden. Det er da et godt tilbud. Hun kan mange hemmelige kunster og sæere drikke – hun er nemlig oplært af en mosekone, praler hun. Hvis helten heltene ikke tror hende, siger Gråbynke at de jo 'bare' kan gå ud på gravpladsen og snakke med Helgis spøgelse.

6. Ude på gravpladsen

Gravpladsen ligner de fleste gravpladser; dysser og gravhøje til de rige, mens trælle og de fattige bare bliver begravet i et hul i jorden. Det er et ensomt og lidt skummelt sted om natten; Hels rige synes at kaste en skygge ind over pladsen, og der er klamt og koldt om natten. Tågen driver mellem gravstederne, og flagermus flyver tyst omkring.

Det kræver et lille ritual at tilkalde Helgis spøgelse; Gråbynke har givet heltene en runestav med nogle remser de skal sige højt, nogle fedtede lys der lygter slemt når de antændes, samt fortalt at de skal skære halsen over på et lille dyr og lade blodet løbe ud på gravhøjen. Det lugter alt sammen af Sortekunst, men ritualet virker fortræffeligt. Heltene kan komme til at snakke med Helgis spøgelse. Natten bliver om mulig

endnu koldere og klammere. En tåget skikkelse af en mandsperson rejser sig fra blodet. Det fortæller med gravrøst at; ja, Godtfred slog ham ihjel. Helgi ønsker hævn og at landsbyens tapreste mand skal overtage posten som høvding efter ham. Det er smedens søn, Thorsten. Han er en stor kleppert af en dreng, med hænder som skovle, en fremstående hage og et mildt sind som gør at han er rimelig vellidt i landsbyen. Thorstain var væk fra landsbyen nogle år. Thorstein tjente Jernbaronerne i Fenmark og bekæmpede pirater. Men han brød sig ikke om det, og vendte hjem igen. Spøgelset siger også at heltene ikke må gøre Godfreds kone og børn noget.

Heltenes muligheder

Historiens pointe er at hverken høvdingen eller heksen er specielt 'gode' og begge fortjener straf for deres forbrydelser. Høvdingen har myrdet sin bror, og heksen er giftblanderske. Men der er jo penge at tjene, og de lugter som bekendt ikke. Heltene har flere muligheder:

- De kan hjælpe høvdingen. Heksen har haft masser af tid til at forberede sig i. Heksen venter på at den første helt dratter i hullet, så angriber hun med magiske formularer. Bagfra, ind i hulen, kommer en horde ækle insekter krybende og summende (2 Flokke af edderkop per, side 37). Gråbynke er en Veteran Troldmand (se nedenfor), som også har formularerne Mørke og Skræmme Levende. Hendes skat består magiske drikke; 2 månedug og 2 Id-uns Dråber. Hun har også en skat på 400 sølv gemt ude i skoven, men de er gravet ned ude i skoven. Og den hemmelighed tager hun med i graven.
- De kan hjælpe heksen. Det smarteste vil være at lokke høvdingen udenfor byen, og så tage livet af ham der. Mildest talt ikke særligt ærefuldt. Men. Landsbyens beboere vil nok ikke bare stå og se på at fremmede myrder deres høvding, og heltene får nemt en hel landsby på nakken. Råb som, "død over Helgis morder", "ned med morderen", samt et rul for færdigheden Overtale, vil gøre at lands-

byens beboere være passive. Godtfred er en Veteran Kriger (se nedenfor). Han har fire almindelige krigere til at beskytte sig (krigere side 35).

- De kan lade retfærdigheden ramme både høvdingen og heksen. Det vil udspille sig som begge ovenstående kampe.
- De kan også gå til 'myndighederne' og fortælle om hvad de ved. Det er godt nok heller ikke særligt viking-agtigt og ærefuldt, men ret snedigt. Det kunne være kong Hastain i Frit Anirr, kong Styrkar i Østmark, eller en af baronerne (baron Odvar, Baron Sigvulf eller baronesse Thyra) i Fenmark. Da landsbyen ligger lidt afsides, hyrer kongen/baronen måske heltene til at udføre straffen. Ellers får de en belønning og kan drage hjem som gode borgere.

Personer

Godfred

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

Liv 12, Mana -, Skridt 6, Rustning 2 (4)

Færdigheder: Mod 5, Opdage Ting 3, Skjold 5, Slagsmål 5, Sværd 6

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4
Langsværd 6 Skade T8+1

Udstyr: Tøj, langsværd, ringbrynje, skjold, 10 sølv

Gråbynke

Egenskaber: Styrke 4, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 4

Liv 12, Mana 14, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Historie 5, Magi 7, Opdage Ting 5, Overtale 5, Sprog 5, Stav 5

Magi formularer: Helbrede Sår, Magisk Pil, Forhekse Våben, Lys, Ophæve Magi, Rustning, Mørke, Skræmme levende

Kamp: Stav 5 Skade T4

Udstyr: Tøj, rygsæk, magikerbog, tæppe, mad & drikke.