

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

Ulvevinter

Med bud gennem Skumringsskoven

Af Morten Greis Petersen

Dette eventyr foregår i Frit Arnir, og det tager vore helte gennem en skov til dværgenes land, Karak-Duk. Eventyret handler om at vore helte skal nå gennem Skumringsskoven for at advare dværgene om, at en røver sendt af Jernbaronerne og hans mange mænd er på vej for at plyndre deres by. Skumringsskoven er fyldt med fare, og heltene skal bruge en masse færdigheder for at komme sikkert gennem skoven. I rollespil kan spillerne finde på langt flere ting, end det er muligt at sætte på skrift, så spilleder skal forvente at improvisere undervejs. Når heltene kommer til et nyt afsnit, er det en god ide at give dem de forskellige forslag, der er i afsnittet.

Baggrund

Det hele begynder med, at Wilhelm kommer rendende ind på torvet en lun sommerdag. Han har set en af Jernbaronerne håndlangere, Ridder Reginblata, sammen med en stor skare mænd ude på den gamle handelsvej i retning mod Karak-Duk. Vejen løber i en stor bue uden om Skumringsskoven og fører direkte til dværgenes by. Byens ældste samles på Tingstedet, og de beslutter at sende budbringere til Karak-Duk og advare dværgene om, at Ridder Reginblata og hans røverbande er på vej for at plyndre Karak-Duk. De sender de modigste til at skyde genvej gennem Skumringsskoven for at komme ridderen i forkøbet.

Skumringsskoven ligger i udkanten af landsbyens marker, og den er afskåret fra markerne af en lille flod. Folk henter brænde og bær fra skovens udkant, men ingen vover sig ind i skoven for der er hekse og røvere. Efter at have taget afsked med deres familier og venner, krydser vore helte markerne, og de kommer snart ned til floden.

Floden

På den anden side er Skumringsskoven stor og skummel. Det er en gammel skov, og mellem den og

vore helte er floden. Oversvømmelser fra forårets tøbrud har skyllet broen væk, og landsbyboerne har endnu ikke nået at genopbygge den. Der er kun rester af stolper tilbage. Hvordan skal vore helte krydse floden? Vil de forsøge at **svømme** over, finde et **vadested** eller gå ned til Fisker-Hjalte, der har en robåd og hyre ham til at sejle dem over?

For at svømme over, skal hver spilperson lave et *Sports-rul*. Hvis **alle** klarer deres rul, kommer de sikkert over floden. Hvis nogen fejler, bliver vedkommende grebet af den kraftige strøm og trukket med, indtil tre kilometer nede når et lavbundet sted og kan kravle i land på den ønskede side af floden. Her samles alle heltene igen.

For at krydse ved et vadested skal en klare et *Finde Vej-rul -2*, hvor de gerne må hjælpe hinanden. Hvis de er succesfulde, finder de et velegnet vadested efter en halv time, og de kan krydse floden sikkert. Hvis de ikke har succes, må de svømme eller opsøge Fisker-Hjalte.

For at hyre Fisker-Hjalte til at sejle dem over, skal de betale ham 100 sølvstykker. Fisker-Hjalte bor i en lille hytte ved flodbrinken. Fiskebåden og tørrede fisk hænger rundt om hytten, og ved bredden ligger hans lille fiskebåd. Heltene kan forhandle med Fisker-Hjalte for at komme billigere over. Den, der fører ordet, må rulle et *Handel-rul*. Hvis det er succesfuldt, får han følgende ledetråd "Fisker-Hjalte kan godt lide, at man beundrer hans fiskebåd". Hvis ledetråden bruges i forhandlingerne, er Fisker-Hjalte villig til at sejle vore eventyrere over til halv pris.

Hvis vore helte krydsede floden ved at svømme sikkert over floden eller ved at blive sejlet over, kan de fortsætte ind i skoven, hvor de møder **Røverbanden**. Hvis de krydsede ved hjælp af et vadested, eller hvis en eller flere af dem ikke svømmede sikkert over, kommer de i stedet til **Hekseringen**.

Røverbanden

Heltene går ad skovstien ind i skoven. Der er smukt. Blomster vokser langs stien, fuglekvidder og insekters summen høres overalt, og ingen vind rører på sig. **Baghold:** Heltene skal nu foretage et *Opdage Ting*-rul. Har de mindst en succes, opdager de, at en røverbande har lagt sig i skjul, og de kan enten råbe røverne an og **forhandle** med dem, **betale** told, **angribe** dem eller **snige** sig uden om. Hvis de ikke har succes, springer røverne ud af deres baghold for at angribe dem. Røvernes mål er at tage vore helte som fanger, stjæle deres penge og kræve løsepenge.

For at **forhandle** med røverne skal heltene forsøge sig med et *Overtale*-rul. Hvis det er succesfuldt, får forhandleren følgende ledetråd: "Røverne er overtroiske, og de er bange for at blive fortryllet af hekse og troldmænd". Hvis ledetråden anvendes, lader røverne vore helte passere på deres vigtige mission, og de kommer til **Dolmene**. Heltene kan også forsøge at betale røverne told for at passere. I så fald skal de klare et *Handel*-rul. Hvis det er succesfuldt, lader røverne heltene passere mod en told på 100 sølvstykker, og heltene til **Vejen til Karak-Duk**. Slår forhandlingerne fejl, kommer det til kamp med røverne.

For at **snige** sig forbi røverne, skal **alle** heltene klare et *Skjule Sig*-rul. Fejler bare en af heltene, bliver de opdaget af røverne, og de kan nu enten forhandle med røverne eller kæmpe imod dem.

Kommer det til **kamp**, skal heltene overvinde røverbanden. Heltene skal kæmpe imod 4 røvere og 1 veteranrøver (Røvere, side 35). Vinder de kampen, kan helten samle røvernes sølvstykker sammen. Der er i alt 80 sølvstykker blandt røverne. Derefter fører vejen videre til **Dolmene**.

Hvis vore helte tabte kampen og blev taget til fange eller ikke formåede på anden vis at komme forbi dem, gå videre til afsnittet **Fanget!** Hvis vore helte besejrede røverne eller sneg sig forbi røverne med list, kommer de til **Dolmene**. Hvis vore helte betalte told til røverne eller blev venner med dem, gå til afsnittet **Vejen til Karak-Duk**.

Hekseringen

Skumringsskoven er beboet af en gammel skovheks, som de færreste har set, men som mange har hørt rygter om. Det siges, at hun hvert 50. år røver en lille pige og oplærer hende til at overtage hendes plads, og det siges, at heksen hersker over skovens dyr og planter. Det er ikke helt forkert. Efter at være drevet i land eller krydset vadestedet, kommer heltene til at træde inde i en fortryllet ring af svampe. For at finde ud af, hvem der er fanget i ringen, skal alle heltene rulle et *Sport*-rul. De to, der ruller dårligst, er kommet til at træde ind i cirklen, og da de skal til at gå videre, opdager de, at de er fanget i cirklen, som om de er omgivet af en usynlig mur. Nu er nogle fanget i hekseringen, mens andre er fri.

Heltene har nu følgende muligheder. De kan forsøge at bryde fri eller vente på, at heksen dukker op, og derefter forhandle eller narre hende til at lade dem gå fri.

De kan **bryde** fri af ringen. Det kræver en modig helt for heksen hersker med frygt. De fangne helte skal klare bare et *Mod*-rul med -3 for at bryde cirklen. Derefter er de alle fri, og de kan drage dybere ind i skoven, hvor de render ind i **Røverbanden**. Bryder ingen ringen, må de vente til heksen dukker op. Det gør hun ikke, det gør derimod **Troldene**.

De kan **forhandle** med skovheksen. En af heltene laver et *Overtale*-rul. Er det succesfuldt får helten ledetråden: "Skovheksen kan godt lide smiger, og et kys på hendes ulækre mund". Bruges ledetråden i overtalelsen af heksen, lader hun dem gå fri, og da heltene fortsætter ind i skoven, render de ind i **Røverbanden**.

De kan **narre** heksen til at lade dem gå. Det kræver, helten, som fører ordet, bruger sin *Historie*-færdighed. Hvis det er succesfuldt, får helten ledetråden "Heksen kan godt lide historier om kæmper og prinsesser". Bruges ledetråden og helten fortæller heksen en historie, lader hun alle heltene gå, men senere render heltene ind i **Troldene**.

Hvis heltene overtaler Heksen eller bryder fri af ringen, støder de ind i **Røverbanden**. Hvis de snød heksen eller ikke brød fri af ringen, møder de **Troldene**. Hvis de ikke havde held at overtale heksen, eller ikke fik snydt heksen, så er de **Fanget!**

Troldene

Det er ikke kun hekse og røvere, der bebor skoven. Det gør trolde også. De kommer frem, når månen står over skovens træer, og solens stråler er skjult bag horisonten. Hvis heltene forsøgte at bryde fri af cirklen med trolddom, er troldene kommet listende, da de kan lugte brugen af trolddom, og den gør dem åh så sultne. Troldene slår hekseringen i stykker, så magien ophører. Troldene vil forsøge at fange heltene, og de kan enten **kæmpe** mod troldene eller **narre** dem.

Hvis heltene snød heksen, bliver de indhentet af troldene, som heksen har sendt efter dem, da hun opdagede, at hun var blevet narret. Troldene mumler på deres grimme sprog, at heksen har lovet dem "godbidder". Heltene kan **kæmpe**, forsøge sig med **list** eller skjule sig og **snige** sig bort.

Hvis heltene vælger at **kæmpe** imod troldene, skal de kæmpe imod 3 trolde (Trolde, side 42). Hvis heltene er succesfulde, finder de en sti ud til **Vejen til Karak-Duk**. Fejler de, bliver de fanget af troldene, som tager dem hjem til kødgryderne.

Hvis heltene bliver udfriet af hekseringen eller indhentet af troldene, kan de forsøge at bruge **list** imod troldene for at slippe fra troldene. Det kræver en modig helt at narre troldene. Heltenes talsmand skal forsøge sig med et *Mod-rul*. Er det succesfuldt, får helten en ledetråd, og anvendes den, slipper heltene fra troldene. Ledetråden er "Trolde er dumme og grådige, og kan man bilde dem ind, at en har stjålet fra en anden, kommer de op at slås med hinanden". Herefter fører stien dem til **Dolmene**.

Forsøger heltene at **skjule sig** og liste væk, skal **alle** heltene lave et *Skjule Sig-rul*. Klarer alle det, slipper heltene fra troldene, og de fortsætter til **Vejen til Karak-Duk**. Hvis vore helte taber kampen mod troldene, ikke får sneget sig forbi troldene, eller ikke formår at bruge list over for troldene, så er de **Fanget!**

Dolmene

Hvis røverne er blevet besejret, eller hvis røverne eller troldene er blevet narret, finder vore helte frem til dolmene. Dolmene er ældgamle kæmpesten, der er rejst på en høj inde i skoven. Der vokser ingen træer, kun stridt, gult græs på højen, og den er derfor lige til at få øje på. Om dagen er her helt stille, ingen fugle eller insekter høres, og om natten rejser højen sig på gloende pæle. Under højen bor en nissekonge og hans 100 nisser. På overfladen er højen kun nogle få meter i diameter, men inden i er den meget rummelig.

Om dagen synes højen normal, men der er et eller andet sært ved den. Da heltene nærmer sig højen, åbner der sig en lille dør i siden af højen, og nissen Niklas stikker hovedet ud. Han misser med øjnene i sollyset, og han spørger heltene om de har lyst til at komme indenfor og spille et terninge-spil? Takker heltene nej, kommer de til **Vejen til Karak-Duk**.

Takker de ja, kommer de indenfor i højen. Inde i højen er der guldskatte overalt stablet til op under loftet. Overalt er der lyden af snorkende nisser, som sover til der skal festes om natten igen. På en tronstol sidder nissekongen og sover. Niklas finder nisse-terninger frem, og han inviterer til et spil.

Om natten er der fest og glade dage inde i højen. På en tronstol sidder nissekongen omgivet af sine undersætter, der sidder ved vældige langborde, der er dækket med mad og vine. Der er lystig musik fra muntre spillemænd, der er sang og bægerklang ved langbordene, og alt er lavet af fornemme materialer. Bestik, tallerkner og glas er sat med guld og sølv. Lystestagerne er også af guld og sølv, og rundt om tronen er der bjerge af guld- og sølvmønter.

Heltene kan flere ting inde i højen, uanset om det er dag eller nat. De kan **spille** nisseterning med nissen Niklas. De kan forsøge at **stjæle** nogle nissernes mange skatte. De kan **fortælle** nissekongen en underholdende historie. Hvis de vil **slås** med nisserne, bliver de taget til fange med det samme - der er 100 nisser og nissekongen mestrer alle former for magi (Nisse, side 41). **Gå til Fanget!**

Dem, der vil **spille** nisseterning, skal byde 10 sølv hver, og derefter rulle et *Spille*-rul. Niklas har Spille 7. Niklas byder 1 guldstykke. Nisseterning foregår ved, at hver deltager ruller mod færdigheden *Spille*. Den, der ruller højest, og stadig klarer sit rul, vinder pengene. Ruller to lige godt, deler de præmien. Ruller en spiller en 10'er bliver han fortryllet af nisseterningerne, og spiller alt sit sølv (og evt. guld) væk. Når heltene har forladt højen og kigger på deres vundne guldstykker, opdager de, at guldmønterne er blevet til kul!

Dem, der **fortæller** nissekongen en historie, skal rulle *Historie*. Hvis det er succesfuldt, får de ledetråden "Kongen vil gerne høre en historie om hekse og trolde". Bruges ledetråden, bliver kongen så tilfreds, at han skænker fortælleren et **fortryllet horn**. Blæser man i hornet, vil kongen sende 10 nisser for at hjælpe helten. Hornet virker en gang. Hvis der er flere, der fortæller en god historie, så skænker han dem guld svarende til 200 sølvstykker.

Dem, der forsøger at **stjæle** af de mange guldskatte, som er overalt, skal forsøge et *Stjæle Ting*-rul. Har de succes, får de samlet en guldting op (et bæger, en tallerken, en håndfuld guldstykker) - men de skal klare et *Held*-rul ved solopgang. Er de heldige har de en guldskat til en værdi af 300 sølvstykker. Er de uheldige, er skatten blevet til kul! Fejler man tyveriet, bliver man opdaget af nisserne, og man bliver **Fanget!**

Efter besøget i højen går de til **Vejen til Karak-Duk**. Hvis en eller flere blev fanget, må de vente på, at de andre slipper ud af højen, inden de kan komme videre.

Fanget!

Vore helte er blevet taget til fange. Det kan enten være af røverne, som vil beholde deres ejendele og kræve en løsesum, eller af heksen, som vil troldbinde dem til skoven, som hendes lydige tjenere, eller solgt til slaveri af røverne, eller af troldene, som vil æde dem, eller nisserne ved Dolmene, som vil holde vore eventyrere en nat under dolmene, mens der går 100 år udenfor.

I alle tilfælde gælder det fore vores helte om at und-

slippe denne fæle skæbne. De har tre muligheder. De kan forsøge at **bryde** fri, at **forhandle** sig fri eller at narre deres fangevogtere.

Hvis heltene vil **bryde** fri af deres fangenskab, skal en af dem klare et *Sport*-rul -4. Er det succesfuldt, kommer de alle fri.

Hvis heltene forsøger at **forhandle** med deres fangevogtere, skal en af dem klare et *Forhandle*-rul -2. Hvis det er succesfuldt, kommer de fri, men det koster dem 500 sølv (og har de mindre end 500, må de betale i udstyr).

Forsøger de at **narre** deres fangevogter, skal en af dem forsøge et *Mod*-rul eller et *Stjæle Ting*-rul. Har de succes, lykkedes det dem at bryde fri.

Hver metode kan forsøges en gang. Fejler alle tre forsøg, er de fangne fortabte. De bliver enten troldbundet, solgt til slaveri, spist eller fanget i højen i 100 år.

Efter at være sluppet fri kommer vore helte endelig gennem skoven. De går nu til afsnit **Vejen til Karak-Duk**.

Vejen til Karak-Duk

Vore helte er endelig kommet gennem Skumrings-skoven. Nu gælder det om at nå den sidste strækning frem til Karak-Duk og advare dværgene. Ridder Reginblata er og hans skare af mænd er ikke langt fra Karak-Duk, og vore helte må skynde sig alt, hvad de kan. Ikke langt fra Karak-Duk, bliver heltene indhentet af Reginblatas spejdere, som de skal **kæmpe** imod. 2 røvere (Røvere, side 35) og deres 2 hunde (Hunde, side 39).

Herefter når heltene frem til Karak-Duk, og de får advaret dværgene mod røvernes ankomst. Porten lukket tæt i, og krigerne stiller op på murene. Ridder Reginblata og hans røvere rider forgæves, og de må opgive deres plyndringstogt. Heltene får 400 sølvmønter af dværgene, som tak for deres indsats.

Der er flere veje gennem skoven, og I kan bruge eventyret flere gange. Prøv at lade spillerne tage en anden vej gennem skoven, f.eks. næste gang de skal ud på eventyr.