

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

## 7. Pigen og Floden

Af Bjarne Sinkjær

Dette eventyr foregår i en lille by, der ligger i nærheden af en flod. Byen kan lægge i Fritt Anirr, Østmark eller Fenmark. Eventyret er for de lidt mere erfarne spillere og de bør nok have spillet de fem scenarier i grundbogen.

Vores helte er på gennemrejse i en lille by og overnatter på den lokale kro. De sidder i krostuen og har lige spist aftensmad, da en lille slidt bondekone kommer ind i stuen og taler med krofatteren – han peger hen på heltenes bord. Konen kommer hen til bordet og spørger om de er eventyrere? Jo, hun har brug for hjælp. Hun sætter sig ned og forklarer, at hendes mand, Flannon, er blevet overfaldet nu to gange og har fået prygl. Hun har prøvet at få ud af ham hvad der er sket, men han vil ikke tale om det, og han virker i hele taget som meget bange og nedtrygt. Kunne de ikke følge efter ham og finde ud af hvad der sker? Hvis det er nogen af landsbybeboerne der er efter ham, må de endelig ikke gøre dem noget, men blot fortælle hende hvem der er ude efter hendes mand. Oh! Og de bør nok ikke snakke med hendes mand, for han ved ikke at hun har hyret eventyrere. Hun vil betale 400 sølv for opgaven – og det ser ud til at være alt hvad hun ejer. Hun viser heltene hvor hun bor og fortæller dem hvordan hendes mand ser ud.

**a. Detektiver.** Vores helte kan begynde at følge efter Flannon allerede næste morgen. Det er en kedelig opgave, for han passer blot sit arbejde; arbejder med de andre bønder på at rydde en ny mark. Marken bliver rensed for store sten, som bliver brugte til at bygge et gærde omkring marken. Da de spiser frokost, sidder han alene og spiser sin mad. Efter arbejdet går han ikke hjem men går ned til 'Hanan', en lille snavset kro, hvor han sidder og drikker øl, alene og tavs. Da det bliver sent, forlader han kroen som en af de sidste; han kigger sig nervøst omkring og

begynder at humpe hjem mod sit hus. Der, midt på den mørke og forladte gade, bliver han overfaldet.

**b. Overfaldet.** Bonden bliver overfaldet af en skygge med en kæp. Bonden vrider sig under de hårde slag, mens han græder og skriger, "Jeg er ked af det! Undskyld. Undskyld!" Hvis heltene trækker våben og iler bonden til hjælp, flygter skyggen.

**c. Jagten på skyggen.** Skyggen tager flugten, og jagten går over stok og sten; gennem køkkenhaver og snore med vasketøj. Det er svært at undgå at falde over ting, for dem der ikke har nattesyn (rul et par gange mod Opdage Ting), men skyggen synes ikke at have nogle problemer og den bliver ved med at have et forspring. Skyggen løber nedad mod floden. Selv elvere med nattesyn, kan ikke se skikkelsen klart. Nogen gange er det som om den er høj og slank, nogle gange lille og tæt. Pludselig vender skyggen sig og siger med lillepige stemme, "Du har været meget uartig, Flannon. Meget uartig!" Fire sorte ulve kommer løbende ud fra mørket, forbi skyggen og kaster sig snurrende over heltene. Skyggen bruger forvirringen til at flygte ned mod floden (Ulve side 39).

**d. Flodtrolden.** Efter vores helte har dræbt ulvene, kan de genoptage forfølgelsen af skyggen. Den har efterladt sig spor i den våde jord; mærkelige brede fødder med noget der kan ligne klør. Og er det svømmehud man kan skimte i muddret? Da de er nær ved floden, hører de en lillepige stemme der kalder hysterisk; "Hjælp! Jeg drukner! Så hjælp mig dog!" Heltene følger stemmen og kommer ned til flodbredden. Vandet er stille. Der er en tåge ud over vandet. Månen oplyser bredden med et koldt lys. Der er en badebro, men ingen pige at se. Og dog. Hvis de kigger ned i vandet fra broen, kan de skimte en lille skikkelse. En pige. Hendes skræmte ansigt er lige under vandoverfladen. Så forsvinder ansigtet og erstattes af et forvredet ansigt. En vandtrod har

gemt sig lige under vandet. Den hopper op, bider en helt i skulderen, og prøver at trække ham under vandet for at drukne ham (Troid, side 42).

**e. Offerstedet.** Efter den forskrækkelse kan de lede videre langs bredden. Ikke langt derfra finder de et gammelt alter, lavet af sten der er stablet oven på hinanden. Øverst ligger en stor flad sten, og på den har nogen lagt offergaver; krus med øl, skåle med mad, døde høns og kaniner, småmønter osv. Hvis de spørger i landsbyen om alteret, er byboerne ikke meget for at snakke om det. Men hvis heltene klarer et Overtale rul, så fortæller de, at beboerne ofrer til Flodmanden for at mildne hans vrede. Byens børn bliver skræmt af de voksne med, at hvis de ikke opfører sig ordentligt, kommer Flodmanden og tager dem. Alle i byen er (med god grund) rædselsslagne for ham.

**f. Spøgelset.** Dette er en rollespilscene. Et stykke fra alteret hører de den lille pige igen. Hun græder ud i natten. De kan skimte en svagt lysende pige-skikkelse, der ulykkeligt sidder på en sten. Vores helte er sikkert meget forsigtige med at nærme sig skikkelsen. Da de kommer nærmere, kan de se at skikkelsen er tågeagtig. Pigen er et spøgelse! De kan godt snakke med pigen. Hun er skiftevis meget vred og meget ulykkelig; "Dumme dumme Flannon. Det er alt sammen hans skyld! Han skubbede! Gid Flodmanden tager ham!" Så begynder hun at græde, "Mor jeg vil hjem! Jeg vil ikke være i det kolde vand. Jeg er bange. Jeg fryser! Jeg vil bare hjem." Hvis de spørger den lille pige om hvor hun er, svarer hun at, "Han tog mig. Flannon skubbede! Han.. bor under den hvide grædepil i sin hule. Kom og red mig. Bring mig hjem!" Spøgelset forsvinder ud i luften og heltene er alene ved flodbredden.

**g. Flannons skyld.** Hvis vores helte på dette tidspunkt snakker enten med Flannon eller hans kone, kommer sandheden meget modstræbende for en dag. Flannon skubbede ganske rigtigt en lille pige i floden – for næsten 30 år siden, da han blot var en lille dreng. Alle husker dengang en lille pige faldt i floden, men kun Flannon ved at det var ham der skubbede hende og at han efterlod hende i vandet så hun druknede. Han er meget trist over hvad han gjorde!

**e. Flodmandens hule.** Spillerne kan lede langs floden efter den hvide grædepil. Og ganske rigtigt! Oppe på en lille høj står et stort ældgammelt træ, med grene der hælder ud over floden. Der er to indgange til Flodmandens hule. Den ene indgang er skjult i et buskads, mens den anden er under vandet! Heltene ser en skikkelse, der svømmer i det mudrede vand og pludselig dykker, uden at komme op til vandfladen igen. Af dramatiske grunde er det nok sjovest, hvis heltene må dykke ned i vandet, for at finde indgangen. Ellers finder de en ældgammel muret gang der fører ind i højen.

Fra vandet kommer de op i en buldermørk og fugtig hule. De kan se en gang der fører længere ind i højen og de kan skimte lys! De kan gå fra kammeret og ind i en større hule. Det er tydeligt at det er et gammelt gravkammer. Det bliver lyst op af krystaller, der langsomt svæver rundt i luften under loftet. Rundt langs med væggen ligger der gravgaver i form af rustne våben og rustninger, og skårede krukker – og også bunker af gamle knogler. Midt i rummet ligger en stor flad sten. På stenen ligger en lille død pige, der er klædt i gammelt mørnet tøj. Hun er næsten et skelet. Hun har sølvsmykker om halsen og lagt på tøjet. Ved siden af hende sidder Flodmanden og nynner en vuggeviser til hende. Flodmanden har krop som et menneske, med slimet grå hud, en meget bred mund fuld af sylespidse små tænder, store døde fiskeøjne, brede hænder og fødder med klør og svømmehud. Han vender sig mod heltene.

"Ah gæster." Hvisler han, "Velkommen til mit hus. I er meget kloge sådan at finde vej hertil. I mere end hundrede år har ingen gjort det samme. Kloge mennesker som jer fortjener en belønning. Sølv skal blive jeres, hvis.. blot I vil straffe denne Flannon.. der har gjort min elskede brud så meget ondt!" Flodmanden kigger ned på liget af pigen, og retter på en af smykkerne.

Flodmanden vil prøve at overtale heltene til at slå Flannon ihjel, mod at få en bunke sølv! Hvis de beskylder ham for at have fanget pigen, forsvarer han sig med, at han ikke slog pigen ihjel, det gjorde floden! Og det var i øvrigt Flannon der skubbede hende i vandet! Onde Flannon! Alt hvad der falder i floden tilhører blot ham. Sådan har det altid været. Næh, slå blot mennesket ihjel. Så vil pigen endelig

få fred (det er en tyk løgn). Hans døde fiskeøjne kigger beregnende på heltene. Hvis heltene forlanger at han frigiver pigen, eller truer ham, hvæser han og sprutter! ”Bah. Kommer I her i mit eget hjem og fortæller mig hvad jeg skal gøre! Jeg vil ikke finde mig i det! I skal ikke forlade denne høj i live! Jeg vil gnave på jeres ben. Og derefter skal jeg nok lære landsbyen ikke at sladre! Kom og hjælp mig, min små børn!”

Ud af utallige små huller i væggene og gulvet, hopper og kravler frøer, giftige tudser og slanger, krabber og andet kryb, og angriber heltene. Flodmanden prøver at dække sig bag dem og kaster magi! (Flodmanden se grå boks, 2 sværme, se Flok af Edderkopper side 40). Når Flodmanden er død, opløses hans krop til vand der falder til jorden. Pigens krop falder helt sammen og forvandles foran deres øjne til en bunke knogler. Blandt de mange gravgaver, finder heltene smykker til en værdi af 400 sølv.

**f. Pigen begravet.** Heltene kan tage pigens knogler tilbage til landsbyen, så de kan blive ordentligt begravet. Mange af byens beboere møder op for at sige farvel. Flannon snøfter ved begravelsen og virker oprigtigt ked af det. Han lægger en buket blomster ned i graven. Heltene får deres belønning og kan drage videre. På vej ud af byen passerer de en gruppe glade børn der leger, for nu behøver de ikke at frygte

### Flodmanden

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 4, Viden 6, Helbred 5

Liv 12, Mana 10, Svømme 6

Færdigheder: Mod 4, Historie 7, Magi 7, Opdage Ting 4, Overtale 6, Skjule Sig 5, Sprog 3, Spyd 6

Magi formularer: Helbrede Sår, Magisk Pil, Forhekse Våben, Skræmme Levende

Kamp: Spyd 6, Skade T6