

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

Ulvevinter

12 – Rædslen fra dybet

Dette eventyr foregår på og under havet, og kan spilles overalt i Tharos. Den eneste betingelse er faktisk, at heltene ude og sejle og helst i et mindre skib; det vil sige at du kan spille dette eventyr under en sørejse.

1. Nattens sang

Heltene er ude og sejle i et langskib. I løbet af dagen er vinden stilnet af, og skibet kommer ikke ret meget ud af stedet. Bedre bliver det ikke da natten falder på, og havet bliver helt blikstille. Der skal naturligvis holdes vagt, for der er altid fare for sørøvere. En af heltene holder vagt ude i forenden af skibet, og kigger ud over det stille vand. Det er næsten fuldmåne og der ligger en svag dis over vandet. Pludselig hører helten en sær sang i nattens stilhed. Den ligner ikke noget han har hørt før – men den er ikke truende på nogen måde – tværtimod. Den er anderledes, spændende og dragende. Helten hører et plask i vandet ved båden, kigger ned – og ser en smuk kvinde kigge op på ham fra vandet. Så bliver alting mørkt og han falder i søvn.

2. Hos havfolket

Heltene vågner op i en hule. Den er mørk og fugtig. Alle heltene mangler deres våben, men ellers har de deres tøj og ting, men alt er plaskvådt. Hulen er svagt oplyst af et grønligt lys. Det kommer fra nogle mærkelige svampe, der sidder på hulens væg og loft. Ved indgangen af hulen står to sære skikkelser, der mest af alt ligner en mellemting mellem mennesker og fisk. De er bevæbnede med treførke; en slags spyd med tre spidser, som er gode til at fange f.eks. fisk med. Når fiskemændene ser at alle heltene er vågnet, giver de heltene tegn til at følge med dem. De fører heltene gennem havfolkets huler. Hulerne er mørke og fugtige, og er overalt oplyst af det svage grønne lys fra svampe. Halvdelen af havfolkens huler ligger oven vande, mens resten er fyldt med

vand. I hulerne over vandet dyrker havfolkene svampe, og i nogle af hulerne går der endda sært udseende kvæg rundt. I hulerne under vand dyrker havfolkene fremmede og sjældne typer af vandplanter. Havfolket bor i små familiegrupper i små huse uden tag, med vægge af grene og tang. De er ikke specielt rige. Tøj har de ikke behov for. Farver siger dem åbenbart ikke så meget. I stedet kan heltene se at de smykker sig med hvad de finder i havet; muslinger, konkylier – og perler. Heltene går gennem en hule med statuer. Helte der klarer et slag mod færdigheden Historie kan genkende aseguderne, og se at én af statuerne er større end de andre, nemlig havguden Njord.

Så kommer de ind i en kæmpe hule, hvor der er står tre troner; på dem sidder der en lidt tyk havmand, med talrige kæder af perler omkring halsen. Ved hans side sidder to havkvinder. Den ene af kvinderne præsenterer dem; ”vær velkommen mennesker. Dette er havhøvdingen Dror, hans hustru Hrura og jeg er vølven Ri (rul meget på R’erne hvis du kan. Som i Drorrrr). Vi har hentet jer til vores rige, fordi I skal gøre noget for os. Hvis I udfører opgaven, vil vi lede jer tilbage til overfladen – og I skal også nok få noget af det guld, som I begærer så højt, som belønning.”

Havhøvdingen fortæller heltene hvad han vil have dem til at gøre: for en måned siden var der en stor storm på havet, og et ret stort skib gik ned med mus og mænd. Det lagde sig til hvile på havbunden, ikke så langt herfra. Det område tilhører en anden stamme af havfolk, som Drors stamme ikke er så gode venner med. Dror sendte en spejder, en sværdfisk, ind og undersøge vraget, for at sikre sig at der ikke var noget i vraget som nabostammen kunne bruge i striden mellem de to stammer. Fisken kom tilbage forandret. Den var syg og vred, og prøvede at angribe nogle havfolk. Så døde den. Havfolkene er bange for hvad der er i vraget, men de tør ikke selv svømme hen til vraget – for hvis de kommer ind

i nabostammens område, risikerer de at starte en krig. Derfor vil de gerne have heltene til at gå ind i vraget, og fjerne de vederstyggeligheder som menneskerne har sendt ned på havets bund. Havfolkene vil give dem hver et par magiske drikke der gør at de kan trække vejret under vandet i 60 minutter (se Njords ånde, Tharos side 14). De fører dem hen til en gang der fører ned til vandet.

3. I havets rige

Vandet lukker sig over heltenes hoveder, og de befinder sig i det mørke vand. Ideen er at godt udstyret helte, med gode våben og rustninger, gerne skal føle sig lidt sårbare i de fremmede omgivelser. Til gengæld bør modstanderne heller ikke være så stærke, da heltene er svagere end normalt.

- ❖ Takket være de magiske drikke, kan heltene trække vejret i 2 x 60 minutter. Det tager 30 minutter at svømme hen til vraget og 30 minutter at svømme tilbage igen. Lad heltene slå mod sport; klarer de alle slaget, kan svømmeturen hver vej klares på 20 minutter.
- ❖ Rustninger er en rigtig dårlig ide, for læder har ikke godt af at blive gennemblødte, og metalrustninger er tunge og trækker heltene ned på havets bund. Dvs. at læderrustninger godt kan bruges, men er ødelagte af vandet efter eventyret.
- ❖ Våben der skal svinges, f.eks. sværd, stave og økser, fungerer ikke så godt i vand; folk der bruger dem, får -2 til deres angreb og skade. Stikvåben, dvs. knive og spyd, fungerer normalt og heltene får ikke minus til deres angreb. Buer kan slet ikke bruges.
- ❖ Magi fungerer normalt, og formularen Lys er en rigtig god ting, for allerede 10 meter under havets overflade, bliver det mørkt.
- ❖ Vandet smager salt og er koldt. Heltene kommer hurtigt til at fryse. Heltene kan kun snakke med hinanden med besvær.

Under svømmeturen til vraget, sker der intet dramatisk. De møder fisk undervejs – og en enkelt sæl kommer nysgerrigt hen og glor på dem. De svømmer mellem tangskove og høje planter, der står flere meter op i vandet. Ud halvmørket kommer heltene til et kæmpeskib; de kan se at det ikke er et viking

langskib, men et af de kæmpestore handelsskibe fra de sydlige lande. Skibet har fået knækket masterne og er i en frygtelig forfatning.

4. Vraget

Heltene svømmer hen til dækket og kan begynde at undersøge vraget. Der venter naturligvis heltene frygtelige ting. Sagen er at skibet var på vej syd på, fra f.eks. Ravnehøj på vestkysten eller Asgerfjord på østkysten, med en last af skind – og en hemmelig last af krukke med magisk bryg. Krukkerne indeholder en uhyggelig magiske drik brygget i tårnet Khull-Azak i Ozon-Ghuel (se Ulvevinter, side 29), af samme slags som Loke bryggede da han forvandlede mennesker til riser. Planen var at de skulle smugles til Fenmark, hvor de magiske drikke skulle lave ulykker. Halvdelen af krukkerne gik i stykker da skibet gik til grund, og væsken blandede sig med havvandet i den kahyt hvor de blev opbevaret. Der skabte drikken de druknede søfolk om til udøde, gjorde fisk syge – men værst af alt forvandlede den en blæksprutte til et kæmpe uhyre.

Vraget

Skibet var tomastet med et lukket lastrum, hvor lasten kunne lægge i nogenlunde tørvejr. Begge master knækkede af under stormen. Den ene mast blev flået helt af, mens den anden ligger halvt ind over dækket; det er ikke ufarligt, for heltene kan blive viklet ind i tovværk og resterne af sejlet.

A. Dækket:

Dækket er viklet ind i tovværk og resterne af sejlet. En masse vragdele ligger spredt ud på dækket og rundt omkring på havbunden i nærheden af skibet. En død sømand ligger slapt i vandet, viklet ind i tovværk. Midt på dækket er der en stor luge der fører ned i lastrummet.

B. Kahyt

Her sov sømændene i dårligt vejr. Der er køjer langs kanten af kahytten og 15 mand kunne sove samtidigt. Alle mulige ting flyder rundt i kahytten, inklusive tæpper og klæder, og det gør det lidt svært at se. Hvis heltene leder efter kostbarheder, tager det gruppen 10 minutter at gennemsnøge kahytten; de finder mønter, et par økser, og potter og lysestager af

kobber. Det er alt sammen lavet i de sydlige lande, og kan sælges for 300 sølv.

To udøde har gemt sig i kahytten. Den ene har gemt sig i et hjørne, mens den anden er svømmet op under loftet. De ligger begge slapt i vandet og spiller døde, da døren skubbes op. Her er de udødes plan; lige så snart en helt svømmer ind i kahytten, vil den uddøde, der har gemt sig under loftet, lade en løkke glide ned over hovedet på helten, og begynde at kvæle ham. Imens vil den anden udøde stikke med sit kortsværd. Se spildata på de udøde i den grå boks.

Kvælning: Den første helt som svømmer ind i kahytten, må slå mod færdigheden *Opdage Ting*, for at opdage bagholdet. Hvis han ikke har noget lys, har han -2 på sit slag. Klarer han det ikke, får hver udød et frit slag mod helten, derefter slår alle for *Initiativ*. Den udøde med løkken skal slå et angrebsslag mod Helten han vil forsøge at kvæle. Klarer han det, er helten fanget, indtil han kommer fri, eller den udøde er død. I hver tur giver den udøde T4 i skade mod helten. Rustning beskytter ikke. I heltens tur kan han forsøge at komme fri. Både den udøde og helten slår T10 og lægger til *Styrke*. Slår helten over, kommer han fri. Så længe helten er fanget, får den anden udøde +2 på hans angreb på ham, da helten ikke kan beskytte sig ordentlig.

C. Forreste lastrum

Dette er det største lastrum. Skibet havde en last af skind med ned fra det kolde nord. De ligger i bundter rundt omkring i lastrummet. Der er også ruller med fint linned og silke som ikke blev solgt. Desværre er det meste af det spoleret af havvand, og de våde varer er næsten også umulige at håndtere – så der er ikke meget at loote. Der er også en del knogler fra druknede og udøde sømænd, som blæksprutten har ædt. Hvis heltene bruger 10 minutter på at lede, kan de finde 3 økser, 2 kortsværd og fire knive – de er alle sammen lavet i de sydlige lande. De vil til sammen kunne sælges for 300 sølv – men de vejer godt til.

Og så er der en stor blæksprutte, som har ædt sig stor og stærk i sømænd – og bestemt ikke bryder sig om indtrængere. Se spildata på sprutten i den grå boks.

D. Bagerste lastrum

Her gemte kaptajnen de dyreste og vigtigste handelsvarer. De fleste ting blev byttet til skind oppe nord på, men her er også noget at finde. Da blæksputten ankom angreb de udøde sømænd og de fleste blev spist. Kaptajnen, som stadig har lidt forstand tilbage, fortrak herind og lukkede sig inde. Hvis heltene har haft det for let med sprutten, er venter kaptajnen her sammen med 1 udød sømand. Hvis heltene har haft det meget svært, er kaptajnen alene, og han har 0 i Held. Vandet smager meget grimt i rummet; ækelt og råddent. Det er også en anelse gulligt. Heltene kan finde nogle ruller silke (der er ødelagt af havvand), og en kiste. Kisten er sprunget op, da skibet gik ned. I kisten er to trææsker og en læderpose. I den første trææske er seks flasker med blæk (som søfolkene ikke fik solgt). I den anden æske er der otte krukker. Krukkerne er lavet af ler og har runer presset ind i overfladen. De fleste af runerne er sære magiske runer, men heltene finder også Lokes rune på hver af flaskerne. Flaskerne er lukket forsvarligt med et laksegl, men fire af dem er revnet. I de fire andre krukker er der en ækel gullig væske. Dette er Lokes bryg, og indeholder en giftig og magisk bryg af allerværste slags; den som drikker den bliver forvandlet til en rise. Sammen med krukkerne er en runestav, på den står skåret, "Thorfinna. Her er krukkerne med Lokes bryg. Gør Lokes vilje; tøm dem i Kongsbergs brønde. Kelor."

5. Vi troede det var ovre

Denne scene skal helst kun være en rollespilscene, og hvis du er ved at løbe tør for tid, så kan du skære den helt væk.

Heltene har fået fat i resterne af krukkerne, og er på vej ud af vraget. De må meget gerne være i lidt tid snød. Nævn for spilpersonerne at de Njords Ånde drikke som de har fået af havfolket, kun virker begrænset tid.

Da heltene svømmer ud af vraget, ser de at vraget er omringet af havfolk. Der er som udgangspunkt lige så mange havfolk som helte og desuden to kæmpeål. Hvis heltene har haft det hårdt inde i vraget, så er der færre havfolk, hvis heltene har haft det let

inde i vraget – og har masser af Held tilbage – så lad der være et par havfolk ekstra.

Havfolkene ser meget sure ud – i hvert fald vifter de truende med deres treførke. Lederen af havfolkene svømmer nærmere; ”ved I ikke at alt hvad der ender på havets bund tilhører havguden Njord?

I er ikke andet end tyve – og straffen for tyveri er døden!” Han tøver kun en smule før han giver sine folk tegn på at angribe – men nok til at heltene kan forklare sig

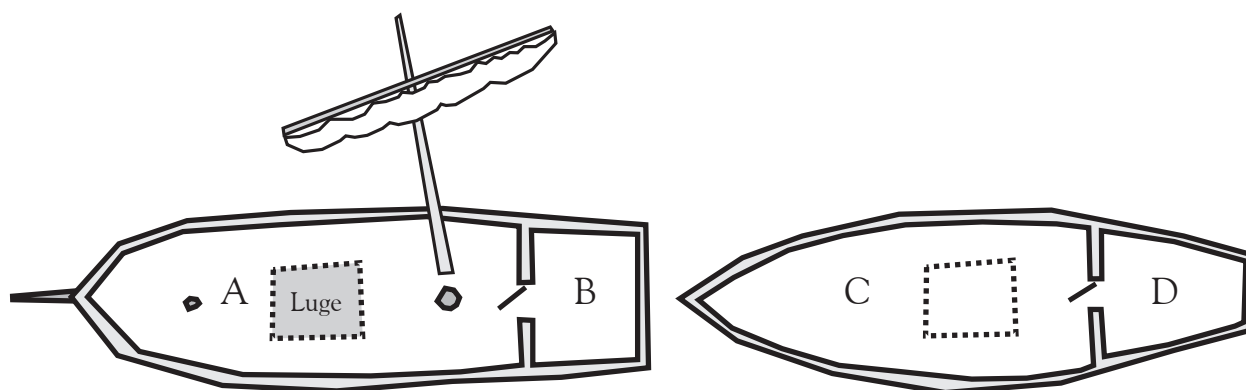
- ❖ Den bedste løsning er at fortælle havfolkene at flaskerne ikke tilhørte havguden Njord men Loke, og indeholdt gift – og viser dem hans rune - det er end ikke langt fra sandheden. Denne løsning bør belønnes med et ekstra erfaringspoint til den spiller der finder på det.
- ❖ De kan også prøve at flygte. Bed spillerne om at slå mod færdigheden Opdage Ting. Klarer de slaget, så fortæl at de ikke tror at noget menneske kan svømme hurtigere end havfolk – så heltene er nødt til at være snedige. De kan f.eks. kaste formularen Mørke og flygte i ly af den mørke zone, eller bruge formularen Skræmme levende. Heltene kan også tømme flaskerne med blæk fra skibsvraget, til at opnå samme effekt som Mørke – lidt ligesom blæksprutter gør det.
- ❖ Heltene kan prøve at kæmpe sig fri. Havfolkene flygter når halvdelen af dem er faldet. Havfolkene kan ikke bruge deres magiske sang under vandet. Find spildata på havfolk i Tharos side 9, og kæmpeål i Ulvevinter side 40.
- ❖ Eller måske finder spillerne på noget helt fjerde. Fortæller en eller anden løgnhistorie eller udfordrer den ene af havfolkene til tvekamp til første blod (havfolkene kræver at alle heltene skal overgive sig hvis helten taber tvekampen).

6. Men vi klarede det heldigvis

Heltene har fået ryddet skibsvraget for ondskab, og de er på den ene eller anden måde kommet forbi de fjendtlige havfolk. De vender tilbage til Drors stamme med krukkerne. Havfolkene vil ikke have noget at gøre med de fæle krukker og forlanger at heltene tager dem op på landjorden hvor al den slags ondskab kommer fra! Heltene får deres belønning (hele 400 sølv i ældgamle mønter fra kejsertiden) og tager heltene tilbage til deres skib. Besætningen blev noget skræmt de heltene forsvandt sporløst – og de bliver næppe mindre overraskede da heltene dukker op igen. Heltene er dårligt nok kommet op på skibet, før vejret slår om og en frisk vind fylder sejlene. Tilbage er en begivenhedsløs rejse mod deres oprindelige mål.

Men der er nogle løse spor – og mulighed for at udvide eventyret. Flaskerne skal ødelægges. De kan aflevere dem til nogen de stoler på, f.eks. Gest i Fritt Anir, Baronesse Thyra i Fenmark eller Oluf Enghøj i Østmark. Eller de kan tømme flaskerne ud på jorden – men det er jo ikke specielt dramatisk. Måske forvandler drikken nogle regnorme til kæmpeorme, der starter med at angribe kvæget i området. Måske prøver nogle agenter for Loke at erobre flaskerne tilbage igen (hvordan de ved at heltene har dem er et mysterium). Måske følger heltene op på den runestav de fandt sammen med flaskerne. Navnet på runestaven, Thorfinna, henviser til en loke-præst i Kongsberg, der gemmer sig under identiteten af en rig handelskvinde.

Kort over skibsvraget



Modstandere

Udøde sømænd

Egenskaber: Styrke 5, Smidighed 3, Viden 2, Helbred 4

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1

Færdigheder: Opdage Ting 4, Slagsmål 6, Sværd 5

Kamp: Kortsværd 5 Skade T6

Udstyr: Tøj, kortsværd, rådden læderrustning, 5 sølv.

Udød kaptajn

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

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 1, Held 2

Færdigheder: Opdage Ting 5, Slagsmål 6, Sværd 6

Kamp: Kortsværd 6 Skade T6+1

Udstyr: Tøj, magisk kortsværd (skade +1), rådden læderrustning, 200 sølv i mønter, ringe og en halskæde.

Kæmpe blæksprutte

Blæksprutten har drukket af Lokes magiske drik og er blevet abnormt stor, grusom at se på og farlig.

Egenskaber: Styrke 6, Smidighed 5, Viden 1, Helbred 6

Liv 14, Mana –, Svømme 8, Rustning 1, Held 2

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

Kamp: Bid 6 Skade T4

Kvælertag 4 Skade T4+1

Evne: Kvælertag. Blæksprutten kan bide en gang, og tage et kvælertag per tur. Sprutten skal først slå for at ramme. Slå derefter en T4 terning, for at se hvor kvælerslangen tager fat: 1-2. ben eller kroppen. Helten kan ikke flytte sig den tur. 3. en arm. Helten kan ikke slå den tur, eller kaste magi. 4. halsen. Helten bliver kvalt. I hver tur giver sprutten T4+1 i skade mod helten. Rustning beskytter ikke. I heltens tur kan han forsøge at komme fri. Både sprutten og helten slår T10 og lægger til Styrke. Slår helten over, kommer han fri. **Mørke:** Blæksprutten har et trick mere; mørke. Når den kommer ned under 5 i Liv, spytter den blæk ud i vandet. Vandet bliver mørkt, og alle angreb (undtagen spruttens) rammer med -2. Hvis en helt slår 10 på angrebsterningen, har han ramt en ven i stedet for i forvirringen.