

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave

## 8. Redningsaktion Vonisheim

Af Bjarne Sinkkjær

Dette eventyr starter i Østmark, og fører vores helte på en redningsaktion ind i Vonisheim.

Eventyret har en åben slutning, og det er op til spillerne hvordan eventyret ender. Der er lagt op til tre mulige slutninger, men det kan være at spillerne finder på noget helt fjerde.

Vores helte er på rejse i Østmark, da de overnatter på en kro; det kan være enten i en by eller en landevejskro. På kroen møder de kromanden, som kigger på deres våben og spørger om de søger arbejde? Han peger hen i et hjørne af krostuen. Der sidder en Købmand, sammen med fem af hans folk; tre muldyrsdrivere og to vagter. De ser noget ramponerede ud og flere af dem er sårede. Købmanden selv har en bandage om hovedet.

Det er en endnu bedre start på eventyret, hvis de allerede kender en købmand i Østmark, som kender dem og stoler på dem. Det kan du klare, ved at han i et tidligere eventyr har hyret dem til være karavanevagter, og de har bevogtet en karavane, fra f.eks. heltens hjemby til Asgerfjord og har beskyttet den mod et overfald fra riser, der kom ud af Mørk Skoven.

Købmanden køber heltene et krus øl hver og fortæller sin historie. Ak. Han hedder Eigil Pelsmager og bor normalt i Asgerfjord. Han var på en rejse til byen nær grænsen til Vonisheim, da han blev overfaldet af røvere. Ikke bare stjal slynglerne alt hvad han ejede og sårede flere af hans folk, men de har også bortført hans datter. Han eneste barn, Alena. Købmanden sukker dybt og hans øjne bliver våde. Røverne sagde, at hvis han ikke afleverede 1000 sølv næste fuldmåne, ved Ravnebakken nær byen Store Hvidegård (se kort), ville det gå hans datter ilde! Nu vil han normalt ikke lade sig afpresse af røvere, men det er hans eneste barn, og hvis der sker hende noget, vil hendes mors hjerte briste! Han vil gerne hyrer heltene til enten at befri hende – men kun hvis det ikke bringer hende i fare – eller betale løsesummen. Selv tør han ikke drage ind i Vonisheim og derfor har han brug for heltens hjælp. Han

kan huske at en af røverne kaldte deres leder for Viktor og at flere af dem havde en rød høg som smykke eller mærke på deres skjolde. Han giver også heltene en god beskrivelse af sin datter (stor fregnet næse og et modermærke på venstre kind).

Eventyret kan løses på tre måder. Heltene kan møde op på Ravnebakken og betale løsesummen. Så er eventyret hurtigt overstået uden alt for meget dramatik. De kan også lægge sig i baghold ved højen, og enten overfalde dem der kommer for at hente løsesummen og tvinge dem til at fortælle hvor de gemmer pigen, eller følge efter røverne. Eller de kan spørge efter Viktor i den nærmeste by.

For at tage den sidste mulighed først. Folk i Vonisheim sladrer ikke om deres indbyggere til udlændinge, så spillerne skal finde på en løgnehistorie, for at få sandheden ud af de lokale. De kan f.eks. påstå at de skylder ham penge (hvilket jo ikke er helt ved siden af). Lad spillerne slå mod færdigheden Overtale en gang eller to. Jo, de kender godt denne Viktor og hans våbenfrænder, der bærer den røde høg. De kommer fra byen Rosby, der ligger ved fjorden nordvest. Han har en ry som lidt af en slagsbror (se kortet).



**a. Baghold.** Hvis heltene ligger sig i baghold, kommer de lidt på en opgave. Højen er stejl og rimeligt bar, kun dækket af lyng og spredte buske, og man kan se meget langt i alle retninger. Der kommer tre bortførere for at hente pengene, og de bliver mistænksomme, hvis der

kommer flere end to personer for at aflevere løsesummen. Den eneste løsning er at lægge sig oppe i skjul på højen i god tid og så ligge og gemme sig hele dagen lang – røverne tjekker højen to gange på dagen da pengene skal afleveres (forklædt som fårehyrde). Endelig bliver det aften og røverne kommer ridende på små ponyer. (2 Krigere side 34, 1 Veteran Kriger side 35). Røverne kæmper indtil den første af dem falder til jorden, og prøver derefter så at stikke af i mørket. De er alle mennesker, så de har selv lidt svært ved at se i mørke.

**b. Forfølgelsen.** Det tager nogle dage at ride til Rosby, så det er ikke sådan bare at følge efter bortførerne uden at de fatter mistanke. Så heltene skal ride, f.eks. en halv time bag dem, og så spørge sig frem, om dem de passerer har set dem. Igen bryder folk fra Vonisheim ikke om fremmede, så der skal fortælles nogle løgnehistorier (og rulles mod Overtale). Klarer heltene det ikke, prøver dem de snakker med at lokke dem på vildveje, ved at påstå at de er redet i en forkert retning.

Næste stop er Rosby. Det er en by med 15 huse og mere end 60 indbyggere. Over 15 af dem er våbenføre mænd, og byen har 8 store glubske hunde, så det vil være farligt bare at komme træskende ind og kræve pigen udleveret. De skal også lige finde ud af om hun i hele taget er der. Så eventyrets sidste del er delt op i to dele; at finde pigen og befri hende.

**c. Finde pigen.** Den nemmeste måde at se om pigen er der, er at lade som om de er handelsfolk, der f.eks. vil købe en båd, fisk eller måske uld. Landsbyboerne er mistænksomme og vil ikke bare lade dem gå alene rundt, men der er på den anden side også en stærk tradition for gæstfrihed, så det kan godt lykkedes, hvis der slås mod Overtale. Der er nogen forskel i tøj og sproget mellem Vonisheim og Østmark, så pigen skulle være til at finde. Heltene kommer ind i byen, møder tre af byens mænd, bliver budt på mad og masser af øl – og ser Viktor og pigen. Hun virker ikke alt for kuet ved at være gidsel – og kigger kærligt på Viktor et par gange. Det er tydeligt at den dumme tøs er blevet forelsket i sin kidnapper! De kan ikke komme til at tale med hende alene. Viktor er et stort brød på næsten 2 meter og 120 kg.

**d. Duellen.** Når de brave borgere i Vonishaim ikke lige røver og hærger, er de meget ærekære og det kan bruges imod dem. Landsbyboerne er alt for mange til at heltene kan møde dem i åben kamp og vinde – så en klog løsning vil være at udfordre Viktor til duel om pigen. De kan jo påstå at han i bund og grund er en kujon, der gemmer sig bag kvindeskørter! Det er for meget for Viktor og han tager imod udfordringen. En af heltene må møde ham. Hver duelist får tre skjolde. Et slag der giver mere end 6 i skade, og pareres, ødelægger et skjold. Hver duelist må bruge én Solstråle drik. Magi er strengt forbudt! Kampen står, til den første falder af sine sår (kommer ned under -1) eller overgiver sig. Hvis Viktor taber, løber Alena hen til hans krop og kaster sig over det! Landsbyen udleverer pigen, men der er død i deres øjne. Heltene får én dags forspring, inden landsbyen finder ud af med sig selv, at heltene alligevel nok snød – og 8 krigere optager forfølgelsen.

**e. Befrielsesaktion.** Heltene kan også prøve at kidnappe Alena én gang til. Det skal helst foregå om natten. Heltene skal klatre over palisaden omkring byen, og skal enten snige sig forbi en vagt og en vagthund, eller gøre dem tavse før de slår alarm. Døren til Viktors hus er lukket med en bom indefra, og skal åbnes med Stjæle Ting. Viktor bor i huset sammen med sin bror. De har naturligvis ikke rustninger på, men deres sværd ligger inde for rækkevidde. Brødrene har også to store køtere, der vil prøve at bide indtrængere – og svigermor kaster med potter og pander! (2 Veteran Krigere side 35, 2 hunde side 39). Heltene har fire ture før forstærkning ankommer, i form af en kriger hver tur. Krigeren er ikke i rustning, men har skjold og sværd. I tur 6 og 7 kommer to krigere hver tur, og de er i rustning. I tur 10 kommer byens troldmand. Heltene kommer forhåbentligt væk i en fart og så starter problemerne først.

**f. Turen hjem.** For pigen vil naturligvis ikke hjem! Hvis Viktor stadig var i live da heltene forlod Rosby, vil Alena forsøge at flygte ved første lejlighed – hun vil på 'toiletet' og går bag om en busk. Der bliver stille et par minutter og når helten kigger efter, er hun væk! Faktisk skal hun bindes på både hænder og fødder, hvis heltene vil forhindrer hende i at stikke af. Først når hun er helt hjemme hos far og mor, vil hun overgive sig til skæbnen – men hvis heltene en anden gang besøger købmanden, har Alena kun isnende kolde blikke til overs for heltene.