

Skibet Theseus

I en lille afsondret dal, hvor et bjergskred for nyligt har gjort den nogenlunde tilgængelig, ligger der to små skibe. De ligner hinanden fuldstændigt, bortset fra at det ene er i tiptop stand, mens det andet er så frønnet og sort af ælde, at det er et under, at det stadig hænger sammen.

Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spillerer vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr.

Et mini-eventyr af Ryan Rohde Hougaard.



Skibet Theseus

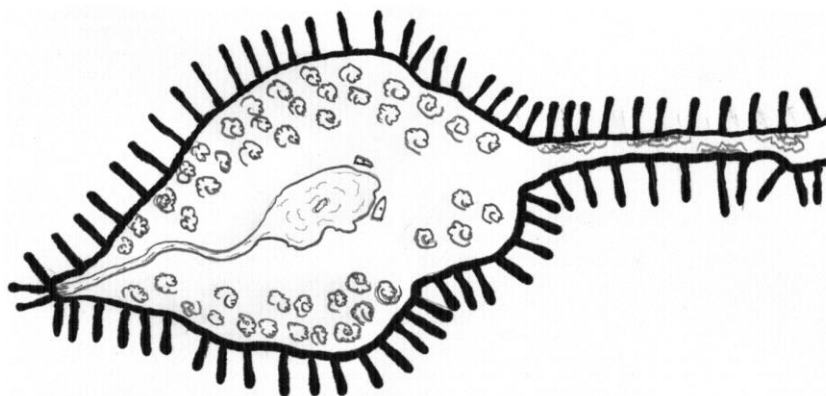
I en lille afsondret dal, hvor et bjergskred for nyligt har gjort den nogenlunde tilgængelig, ligger der to små skibe. De ligner hinanden fuldstændigt, bortset fra at det ene er i tiptop stand, mens det andet er så frønnet og sort af ælde, at det er et under, at det stadig hænger sammen.

Hvert skib er bemannet af fire dværge, der er så gamle, at deres skæg når dem til knæene (se nedenfor). Når karaktererne møder de to hold, vil de blive taget venligt imod og vist rundt, hvis de ønsker det. De kan også kigge rundt i resten af dalen, der primært består af skov.

Belønning: Der er 100 eventyrpoint for at opleve det ældede skib inkl historien om det, samt 100 eventyrpoint for at opleve tiptop-skibet og lære dets historie at kende. Der er 300 eventyrpoint for at forløse konflikten mellem de to dværgegrupper.

Forhistorie

Historien omkring de skibbrudne er, at for 300 år siden stod skibet Theseus ud med de dengang unge dværge som besætning under en menneskelig (det nævner dværgene ikke) kaptajn, der havde overtalt dem til at hjemhente sjældne metaller på skibet. Skibet blev dog suget op af en tornado og



kastet ned i dalen. Kaptajnen drog alene afsted for at hente hjælp med ordene: "Pas godt på skibet, til jeg kommer tilbage". Det gjorde dværgene troligt. Under ledelse af kvartermesteren udskiftede de dårlige dele af skibet med nye. De gamle blev smidt i en bunke. Efter 100 år opstod der dog et skisme, da næsten hele skibet var blevet udskiftet, og de gamle rester lå i en bunke ved siden af. Halvdelen af dværgene brød med de andre, og

byggede det oprindelige skib af resterne i bunken. Lige siden har de to grupper ikke været på talefod, da de begge mener passe på det rigtige skib.

Tiptop-skibet

Alt er fint, flot, nyt og velduftende på dette skib, der bliver passet af bådsmanden, *Skiferskæg*, og hans tre tilbageværende matroser: *Granitøje*, *Kvartsøre* og *Flinthånd*.

#1 – Agterstavn

Der bliver kun peget derop, da det anses for kaptajnens område. Strengt taget er der ikke noget i vejen for at gå derop, men altså ... Der er ryddeligt og velplejet og intet ligger fremme

#2 – Dækket

Bagbords er en trappe op til agterstavnen (#1) og styrbords en ned i lukafet (#6). Mellem trapperne er der en trappe ind til kahytterne. Der er desuden en lem ned til lastrummet (#7). Der står to små ballistae – en i hver side af dækket, og de er velpudsede, men der er ingen ammunition til dem. Reb ligger pænt rinket op, og sejlet ser ud til at kunne foldes ud på et øjeblik. Skibet er klar til afgang.

#3 – Bådsmandens kahyt

Her bor *Skiferskæg*, og han har en seng samt en dragkiste med lidt (gammelt) tøj og et par andre ejendele. Der er spartansk og ryddeligt.

#4 – Kabyssen

Her er et komfur, gryder og pander samt et lille forråd af mad. Komfuret ser ud til at have været brugt i meget lang tid, men det er pudset og velplejet.

#5 – Kaptajnens kahyt

Her er det strengt forbudt at komme ind. Man kan allernådigst få lov at kigge ind af et lille glughul. Indenfor er der et skrivebord med stol, et mindre rundt bord med fire stole omkring, en skænk med ubemærkelsesværdigt porcelæn, en dragkiste og en mindre kiste. Den mindre kiste indeholder guld til en værdi af 100 guldstykker (som der skulle købes metaller for). På væggen hænger et billede af kaptajnens menneskelige mor – eneste hint til hans menneskelige oprindelse.

#6 – Lukafet

Her er 7 køjesenge ophængt, men det er kun de 3 af dem, der bærer præg af at blive brugt. Der er også tre små dragkister samt et par småting ophængt, men ikke meget, når man tænker på, at det har været det daglige soverum i 300 år.

#7 – Lasten

Der er så godt som tomt i lasten. Der står en masse tomme kasser, men de var beregnet på at holde det, der skulle hjemføres, men så langt nåede de aldrig. Kasserne ser nye og stærke ud og dufter stadig lidt af harpiks.

Det ældede skib

Skibet er sort af ælde, plankerne er frønnede, rigningen ser ud til at kunne opløses i sig selv hvilket øjeblik det skulle være, og sejlet ligner frysetørret papyrus. Men det bærer også den majestætiske fornemmelse af alderdom. Det er umuligt at komme op på skibet. Hvis man forsøger, så braser hele stadset sammen på et øjeblik, og der er ingen eventyrpoint for at se underet. Det er selvfølgelig også yderst sårbart overfor ild.

Skibet passes af fire dværge, *Jernhår*, *Kobbernæse*, *Guldmund* og *Blyfod*, der gerne vil fortælle om, hvorfor deres skib er det rigtige. At de har gjort alt for at bevare det så godt som muligt, og der ikke er erstattet den mindste del. De bor i nogle usle rønner tæt på skibet, og de ejer nærmest intet. De virker også mere vejrbidte og lidt forknytte, men deres stolthed fejler ikke noget.

Resten af dalen

Søen bliver født af et lille vandløb, der starter ved et lille vandfald i den ene ende af dalen. Ellers er der tæt skovbevoksning langs og op af de stejle bjergskråninger, der rejser sig højere end nogen ville have lyst til at klatre. Der er et enkelt område i skoven, hvor der er blevet skovet, og der har også været en smule minedrift på et enkelt sted.

Ældgammel dværg

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+2; skade 1t8 eller Armbrøst+4; 1t8.

Dværgenatur – Dværge en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.