



Sagospalet

Aventyr

Häxmästarinnans förbannelse

En nybörjarsaga för upp till 5 spelare från 7 år.

Introduktion

Välkommen till Sagospelet Äventyr! I den här sagan finner ni regelstöd att för att spela, utan att behöva någon regelbok. Allt ni behöver, förutom tiosidiga tärningar, ingår här. Innan ni börjar finns det några förberedelser ni bör göra:

- Utse en Sagoberättare. Sagoberättarens roll blir att läsa detta häfte, och att leda spelet för de andra spelarna. Ingen av de andra deltagarna bör läsa mer i detta häfte!
- De övriga deltagarna, hädanefter kallade spelarna, väljer var sin spelfigur av de fem karaktärerna som finns senare i detta häfte. Alla spelfigurer har olika egenskaper, svagheter och styrkor.
- Kopiera eventuellt kartor och spelfigurer om du inte vill klippa i tidningen.
- Leta fram en eller ett par tiosidiga tärningar, hädanefter kallade 1T10 för en tiosidig tärning, och 2T10 för två tiosidiga tärningar.

När ni gått igenom alla steg ovan, är ni snart redo att börja. Först ska du som Sagoberättare bekanta dig med några saker.

En grå ruta innebär att du läser det som står i den högt för spelarna. Det är sånt deras spelfigurer ser och upplever i spelvärlden. Ett tips är att sagospel/rollspel ofta blir roligare med inlevelse, så spela gärna lite teater då du läser texterna. Gör till exempel till rösten när du pratar som olika personer.

Dessa rutor innehåller någon form av speldata eller regler. Det kan vara hur duktig en bifigur är, hur någon företeelse i spelet fungerar eller liknande. Reglerutorna dyker upp då de behövs för första gången i spelet. När regeln används efterföljande gånger nämns det bara i den vanliga texten.

Allt annat du behöver veta kommer att tas upp efterhand i sagan. Redo? Då börjar vi.

Sagan börjar

Ni bor alla i den lilla byn Åberga där ni tillbringar dagarna med era sysslor, och kvällarna med att leka tillsammans. Allra oftast bygger ni kojor i Gamla skogen. Så också denna varma sommarkväll. Vanligtvis brukar ni skynda hemåt för att äta kvällsmat då husmor Labera ringer i matklockan, men när solen långsamt börjar sjunka

nedan horisonten så att skogens björkar kastar långa skuggor över mossor och stenar, inser ni att ni är ute mycket senare än vanligt. Ingen av er har hört någon matklocka. Mörkret faller rätt fort, så ni skyndar er hemåt.

Efter några minuter når ni skogsbrynet, men stelnar genast till. I dunklet som råder efter skymningen, ser ni i ljuset från nymånen hur en mängd skelettkrigare med skramlande läten tvingar upp en rad kedjade bybor på vagnar, vilka sedan lämnar byn längs med vägen norrut. Ni räknar till åtta vagnar. De sista skelettkrigarna gör ett stort oväsen av sig då de lyfter upp några säckar med byns samlade värdeföremål på den sista vagnen innan de sätter av efter sina kamrater.

Ni står som fastfrusna i marken. Först när de otäcka krigarna försvunnit bortom synhåll vågar ni er fram och skyndar mot de mörklagda husen. När ni når dem hör ni hur en knarrande dörr slår lite i den lätta vinden. I övrigt är det nästan överkligt tyst, förutom ett plötsligt slamrande från ett av husen. Vad gör ni?

Det är nu spelarna ska bestämma vad deras spelfigurer gör i spelet. De kan till exempel följa efter skelettkrigarna, söka igenom husen i byn eller springa och gömma sig. När de i samråd med varandra bestämt vad de ska göra, är det din tur som sagoberättare att fortsätta berätta vad som händer i sagan.

Saker som är bra att veta:

Husen i byn ligger alla öde och plundrade. Spelfigurerna kan leta i genom husen. De har då chans hitta en kvarglömd sköld med ett pentagram på i något av huen de letar i. Pentagrammet är Häxmästarinnan Malicias vapenmärke.

För att söka slår spelaren en tärning och jämför mot sin spelfigurs Upptäcka. Vid lika eller lägre är det lyckat. Det betyder dock inte alltid att spelfiguren hittar något. Ibland finns det helt enkelt inget särskilt att hitta hur bra man än letar.

Om de hittar skölden slås ett nytt slag, denna gång jämför ni resultatet mot Kunskap. Vid lyckat så känner spelfiguren till vems vapenmärke det är.

Detta tillvägagångssätt används vid alla egenskapskast. När det är dags att slå en tärning för en egenskap hädanefter skriver vi därför aktuell egenskap inom parentes så här: (Egenskap).

Sagoberättaren är den som leder spelet.

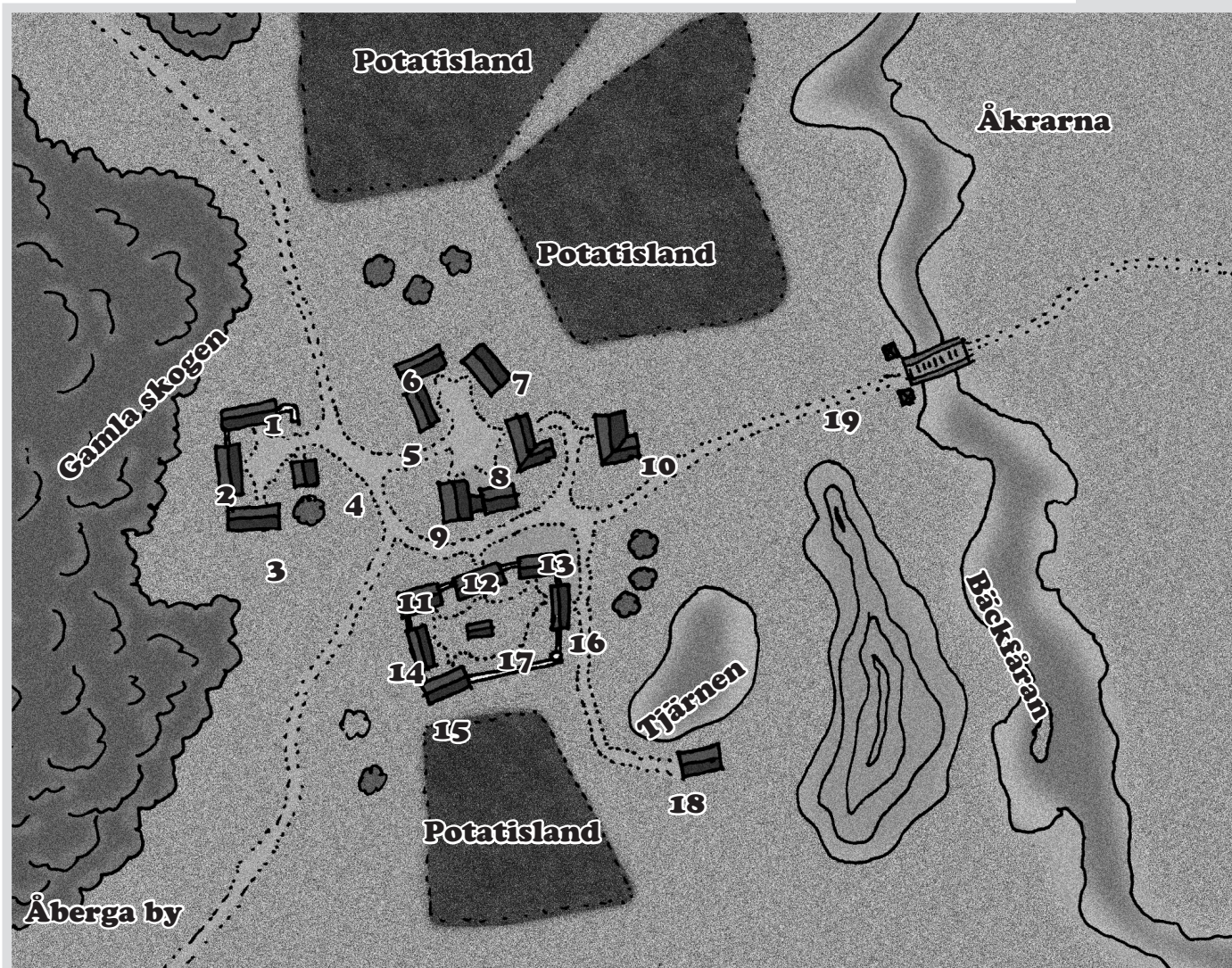
Spelarna deltar i sagan.

Tiosidiga tärningar.

Att läsa högt.

Regler och speldata.

Egenskapskast.



Husen på kartan är numrerade. Spelarna får välja vart deras spelfigurer går. Se beskrivningar över de viktigare husen nedan. De numrerade hus som inte har beskrivningar är inte så viktiga, men om spelarna får se kartan kommer de att lista ut det med detsamma om de får se att bara några hus har nummer. Därför är alla hus numrerade. Om spelarna vill undersöka de hus om saknar beskrivning, får du som Sagoberättare hitta på vad som finns där.

1. Haldors hus. Haldor är byns ledare. Han bor i huset tillsammans med sin familj och sitt tjänstefolk. Huset är lämnat i en stor oreda. Möblerna är sönderslagna och huset är plundrat på de flesta värdeföremål. I huset kan spelfigurerna hitta (**Upptäcka**) ett svärd och en pilbåge.

5. Magikern Pixas hus. Här går spelfiguren Pax som lärling. Alla magiska brygder, föremål och trollformelsamlingar är stulna och stora delar av inredningen är sönderslagen.

6. Hyggves hus. Hyggbe bor i huset tillsammans med sin familj i tre generationer. Sju barn, fru och mor- och farföräldrar. Ett av barnen är spel-

figuren Sam. Precis som de andra husen är det plundrat och lämnat i en enda oreda. Där finns dock en hel del mat kvar som spelfigurerna kan hitta (**Upptäcka**) och använda som färdkost.

9. Armannas hus. I huset bor Armanna som är byns och traktens lagvaktare. Där bor också hennes tre döttrar och ytterligare en familj. Spelfiguren Mara är hennes dotter. Inifrån huset kan spelfigurerna höra (**Upptäcka**) ett fasligt slamrande. Om de går för att undersöka saken kommer de att se ett kvarglömt skelett som rotar runt på jakt efter värdeföremål. Skelettet anfaller spelfigurerna då de kommer dit. De måste slåss (**Rörelse**) eller fly (**Rörelse**). Se nästa sida för regler för hur strid går till. De kan också försöka lura skelettet på något vis (**Kunskap**). Även om tärningslaget för att luras lyckas, så måste spelarna berätta *hur* de luras. Under en säng i huset har en av Armannas döttrar, Ylva, gömt sig. Spelfigurerna känner henne. Ylva är väldigt ledsen och ber spelfigurerna att hjälpa hennes familj, och de övriga bybor som kidnappats av skeletten (ifall spelarna inte redan är inne på det spåret). Ylva följer inte med på något äventyr.

Ibland krävs det både ett tärningslag och rollspelande för att lyckas med något.

Livspoäng

Rustningspoäng

Stryk rustningspoängen (sköldarna) och livspoängen (hjärtan) när monstren tar skada. När monstret har noll livspoäng kvar har spelfigurerna besegrat det.

Stridsregler

Skador

Att få slut på liv

Hon stannar kvar i byn eller ger sig av söderut mot en grannby för att vara hos sin moster (och kanske varna dem för faran).

Skelettkrigare, skadad

Kunskap	1	
Rörelse	2	
Trolldom	1	
Upptäcka	3	
Rustning	1	🛡️
Liv	2	❤️❤�
Utrustning: Svärd (ett liv i skada), säck med stulna värdeföremål.		

10. Världhuset Röda tjuren. Bobard och hans far Bo (som är speleman) bodde där för tillfället.

14. Stallet. Stallet är tömt på hästar.

18. Cinnas Smedja. Här jobbar och bor spelfiguren Lovisa. I stort sett alla vapen och övriga smidesföremål är stulna. Om spelfigurerna söker (**Upptäcka**) kan de dock hitta två dolkar och en liten, rund sköld.

Regler för strid

Strid går till som följer. Person ett gör ett anfall genom att slå tärningen (Rörelse). Lyckas det, träffar attacken, men person två som försvarar sig får chansen att parera (Rörelse) eller undvika (Rörelse). Lyckas försvararen med det, undviks skadan (olika vapen ger olika mycket skada) och striden fortsätter, misslyckas försvararen tar denne skada. Skada tas i första hand upp av rustningar. När en rustning har slut på rustningspoäng är rustningen förbrukad och resten av skadan ges på personen.

Sedan fortsätter striden, om alla fortfarande kan och/eller vill fortsätta strida. Denna gång med person två som får göra en attack.

Det står angivet vid varje vapen hur mycket skada det ger per attack. Obeväpnad strid ger alltid ett liv i skada om inget annat anges.

När en spelfigur (eller bifigur) har slut på liv, försvinner denne ur sagan, om inte personen kan läkas. För att läka någon måste spelfiguren eller någon bifigur behärska en trollformel för detta, eller en specialförmåga som låter personen läka någon. Det finns också magiska föremål som kan användas för detta ändamål.

Att följa efter skeletten

Antingen spelfigurerna letar igenom byn eller inte, kan de ta upp jakten på skeletten. Det är inte svårt att följa efter skeletten, även fast det är mörkt. De har lämnat kraftiga spår efter sig på den jordiga och mjuka vägen. Spelfigurerna behöver inte slå något tärningskast för detta. Även om skeletten har vagnar så rör de sig väldigt fort och eftersom spelfigurerna är barn och har korta ben, så ökar avståndet hela tiden. De kan försöka skynda sig (**Rörelse**), men för att de ska vinna på skeletten måste de slå två tärningar och välja den som visar sämst. Om någon av spelfigurerna misslyckas med sitt tärningskast, kommer de alla att hamna längre och längre efter (om de inte vill lämna kvar någon kompis längs vägen).

Det är sent på kvällen. I det bleka skenet från nymånen känns kvällen hotfull och dyster. Vagnarna som skeletten gett sig av i har försvunnit utom synhåll för längesedan. De dock har lämnat tydliga spår efter sig på den jordiga vägen norrut. Ni hör en ugglas höra någonstans i fjärran. I övrigt är det alldeles tyst.

Tänk på att spelfigurerna är barn och trötta då det är sen kväll. De är förmodligen oroliga också, deras föräldrar är kidnappade tillsammans med resten av byborna. Om de slår läger kan de göra upp eld och sätta ut snaror (om de har rep) för att fånga bytesdjur under natten (**Kunskap**). Lyckas de med sitt Kunskapsslag finns det chans att de får något bytesdjur i någon av snarorna (slå en tärning, på udda utfall fastnar en hare i snaran under natten). De kan också leta ätliga bär och växer. Då får de först leta växter (**Upptäcka**) och sedan avgöra om de är ätliga eller inte (**Kunskap**).

De får avgöra om de vill turas om att hålla vakt under natten (om de kan somna då de är så oroliga). När det blir morgon igen kan spelfigurerna återuppta jakten. Skeletten och deras odöda dragdjur behöver dock inte sova och förflyttar sig därför hela natten.

Om spelfigurerna inte vilar

Ifall spelfigurerna inte vilar över natten kommer de att drabbas av utmattning och får därför slå två tärningar på alla tärningskast och välja den som visar sämst ända tills de får sig en natts sömn. Detsamma gäller om de inte tar sig tid att äta mat.

Skelettkrigarna

När de gett sig av igen, ser de snart hur spåren leder bort från den stora vägen och in på en mycket mindre skogsväg kantad av dystra träd:

Efter några timmars vandring viker spåren efter vagnarna av från vägen norrut, och leder in längs en liten, gropig stig i en tät, dystert skog. Marken här är hårdare och ganska stenig, så spåren syns inte längre lika tydligt.

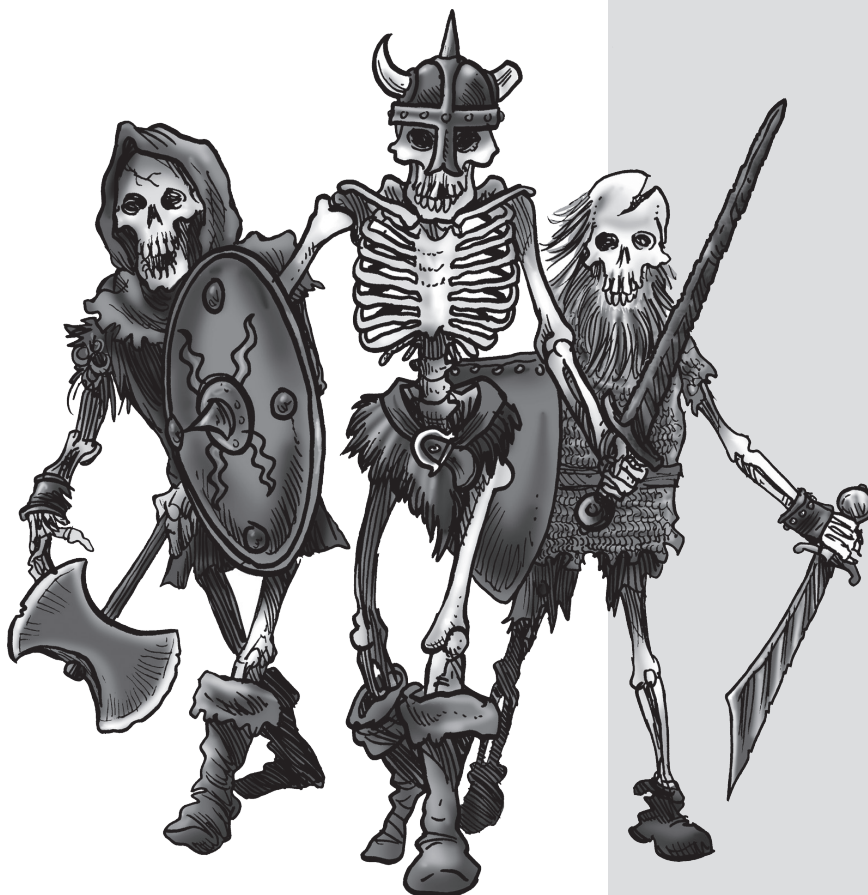
Snart delar stigen på sig, och för att hitta rätt måste spelarna spåra (**Upptäcka**), misslyckas de finns risken att de väljer fel väg. Marken är så stenig att det inte alls vid en första anblick syns åt vilket håll de åkt.

Om de väljer fel väg leder denna dem efter någon timmes vandring ned till ett övergivet skogshuggarläger. Läget har varit övergivet under flera år tid, de få hus som står där har börjat förfalla och det finns inget av värde att hitta i läget. Vägen slutar vid läget och där finns inga spår efter några skelett eller vagnar hur mycket spelfigurerna än söker (**Upptäcka**). De får helt enkelt vända tillbaka till platsen där stigen delade sig och försöka med den andra vägen.

När de är inne på rätt väg (antingen efter avstickaren till skogshuggarläget eller genom att direkt välja rätt) hör de efter en stund rop på hjälp längre fram. De kan antingen rusa dit, eller smyga närmre (**Rörelse**) för att ta reda på vad som står på. Läs nedanstående:

Ni smyger försiktigt närmre, och hör snart röster ni känner igen hemifrån byn. De ropar på hjälp. Och snart kan ni på håll se hur en av vagnarna som skeletten transporterar bybor i har stannat med ett trasigt hjul. Några skelettkrigare arbetar metodiskt med att laga det trasiga hjulet så att de ska kunna fortsätta sin färd. De odöda oxarna som är spända för vagnen stampar otåligt i den steniga stigen. Inifrån vagnen hör ni snyftningar och rop på hjälp från några av byborna. Inga av de andra skeletten eller vagnarna syns till.

Spelarna kan antingen fortsätta jakten på de övriga skeletten, eller försöka befria de bybor som finns instänga i den trasiga vagnen. Om de ger sig av måste de smyga för att inte bli upptäckta (**Rörelse**). Om skeletten upptäcker dem kommer de att attackera spelfigurerna. Ifall de ger sig på att försöka befria de tillfångatagna byborna, kan de antingen anfalla skeletten (**Rörelse**) eller lura skeletten på något sätt (**Kunskap**). Låt gärna spelarna komma med egna förslag.



Skelettkrigare, 3 st

Kunskap	1	♡
Rörelse	3	♡♡
Trolldom	1	♡
Upptäcka	3	♡♡
Rustning	2	♡
Liv	2	♡♡

Utrustning:

Skelett ett: Svärd (ett liv i skada), sköld.

Skelett två: Sabel (ett liv i skada), sköld.

Skelett tre: Yxa (ett liv i skada).

Byborna i vagnen är små barn och gamla som skeletten lämnade kvar då vagnen gick sönder (de resonerade som så att de gamla och yngsta fungerar sämst som slavar, ifall de inte skulle kunna laga vagnen). Ingen av dem i vagnen kan hjälpa spelfigurerna på deras färd, de är antingen för gamla, sjuka eller för unga (även om spelfigurerna också är barn så är barnen i vagnen ännu yngre). Istället vänder de tillbaka för att bege sig hemåt, även som spelfigurerna skulle försöka övertala dem.

Spelfigurerna får fortsätta sin färd ensamma. Det dröjer dock inte länge förrän himlen mulnar och en storm kommer in över landet, vilket försvårar spelfigurernas färd.

Stryk poäng för de tre skeletten var för sig.



Väderkvarnen

Det har börjat dra ihop sig för oväder. Himlen är fylld av mörka moln, och snart hörs åskan muller rulla över skyn. Ni kan se blixtar då och då lysa upp himlen. Allt mer tilltagande vindar piskar upp löv och damm från marken. Det dröjer inte länge till förrän regnet står som spön i backen omkring er. Stormvindarna ylar och sikten är i det närmaste obefintlig.

Skogen glesnar och landskapet blir kuperat och stenigt, med gott om buskar och törnen. Det finns inte så mycket som skulle kunna fungera som skydd för stormen, men snart kan de lite längre fram se en väderkvarn på en kulle avteckna sig mot stormhimlen:

Längre fram bland kullarna kan ni genom regnet och nattens mörker se en väderkvarn resa sig över landskapet. I det hållande regnet känns det lockande att skydda sig under tak, så ni ger er av mot kvarnen i rask takt. Väl framme ser ni att dörren står på vid gavel och slår i vinden. Ni halvspringer fram över den leriga marken och in i det kompakta mörker som råder där inne. När ni pustat ut och ser er om, hör ni ett morrande läte längre inifrån kvarnens mörker...



Det visar sig att förutom spelfigurerna så har även en liten drake sökt skydd undan regnet. Draken är ännu inte fullvuxen och har flugit vilse. Den tvingades landa då den inte klarade av att flyga i den svåra stormen. Draken är

rädd för spelfigurerna eftersom de är så många och kommer att försöka jaga bort dem från kvarnen, om spelfigurerna inte lyckas försäkra (**Kunskap**) draken om att de inte är farliga. Draken kan prata deras språk och har precis gett sig av ut i världen från sin drakmammans bo för att klara sig själv.

Barnabus, ung drake

Kunskap	4	
Rörelse	4	
Trolldom	4	
Upptäcka	4	
Rustning	4	□□□□
Liv	5	♥♥♥♥♥

Specialförmågor:

Drakeld: Förstör omedelbart rustningar och sköldar (ej magiska).

Skarpa sinnen: Ingen kan smyga sig på en drake.

Klor och tänder: Två skador på rustningar, även på magiska rustningar.

Förtrollningar: Stopp (kan hindra någon från att göra något särskilt, som till exempel anfalla den).

Om spelfigurerna kommer överens med draken om att vänta ut stormen tillsammans blir draken deras vän. Den kan dock inte erbjuda dem att flyga på dess rygg, då Barnabus inte är tillräckligt stark för att flyga med ryttare. Barnabus kan dock tänka sig att följa med dem på deras uppdrag och hjälpa dem om de ber om det. Om de inte frågar, ger sig Barnabus iväg så snart stormen har bedarrat.

Den förhäxade skogen


Spåren leder vidare från kullarna där kvarnen står, men de är svårare att hitta nu på grund av regnet. Spelfigurerna får försöka spåra (**Rörelse**). De måste dock slå två tärningar och välja den som visar sämst. Lyckas de ser de att spåren leder mot Den förhäxade skogen, vars bryn de kan se bortom kullarna. Om de tappar spåret och Barnabus är med dem, kan draken (om spelfigurerna ber den) flyga över markerna och spana efter skeletten. Isåfall kan Barnabus berättat att han ser skelett vid den gamla borgen på andra sidan om Den förhäxade skogen. När spelfigurerna kommer fram till skogen, läser du följande:

Den förhäxade skogen är en mörk och dystert plats. Träden reser sig knotiga och mörka omkring er, kraftiga spindelnät hänger mellan trädens grenar som växer sig så täta över er att ni inte ens kan ana himlen. En olustig känsla växer sig allt starkare i er då ni ger er av inåt skogen för att följa spåren efter skeletten.

I skogen finns det gott om otäckheter. Där finns en källa med vatten som gör att den som dricker av det somnar inom 1T10 minuter och sover 1T10 timmar. Om spelfigurerna lyckas med (**Trolldom**) känner de att det är något fel på vattnet i källan innan de dricker det. Där finns också tjocka, klibbiga spindelnät, spunna av jättespindlar som är hungriga på att äta kött, då de flesta som reser genom skogen är häxmästarinnans skelett, och de smakar inte så bra! Om de fastnar i näten måste de ta sig loss (**Rörelse**) för att inte bli tillfångatagna av jättespindlarna.

När spelfigurerna kommit till skogens hjärta, efter några timmars vandring, kommer de att bli konfronterade av en hungrig jättespindel. Antingen kan spelfigurerna muta den med kött (om de har något med sig), eller också får de försöka lura spindeln (**Kunskap**), eller slåss mot den (**Rörelse**).

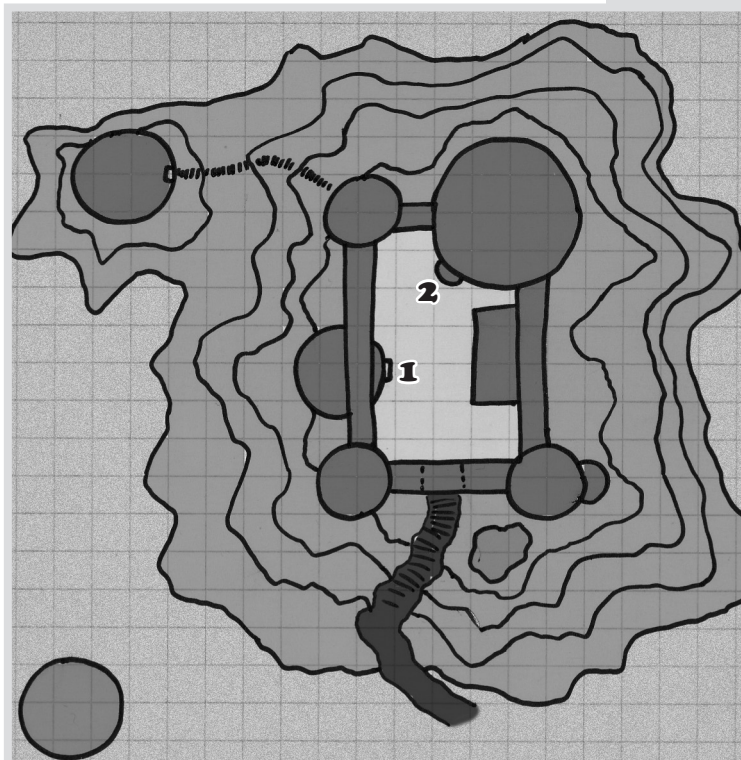
Jättespindel

Kunskap	1
Rörelse	7
Trolldom	1
Upptäcka	7
Rustning	0
Liv	10 
Specialförmågor: Gift (förlamar offret i 1T10 minuter)	

Efter konfrontationen med jättespindeln ligger vägen ut ur skogen öppen. Det är bara att följa stigen de slagit in på. Spåren går att hitta här och var om de vill försäkra sig om att de är på rätt väg (Upptäcka). När de kommer ut ur skogen ser de genast borgen.

Borgen

Borgen reser sig hotfullt över trädkropparna då ni närmar er. Den tycks öde, men ni har en känsla av att det är någon som tittar på er därifrån. Skogen är alldeles tyst, och en stor mängd av de träd som reser sig runt om er är murkna och döda. Marken är täckt av täta snår och törnen. Det vilar en otäckt hotfull stämning i luften.

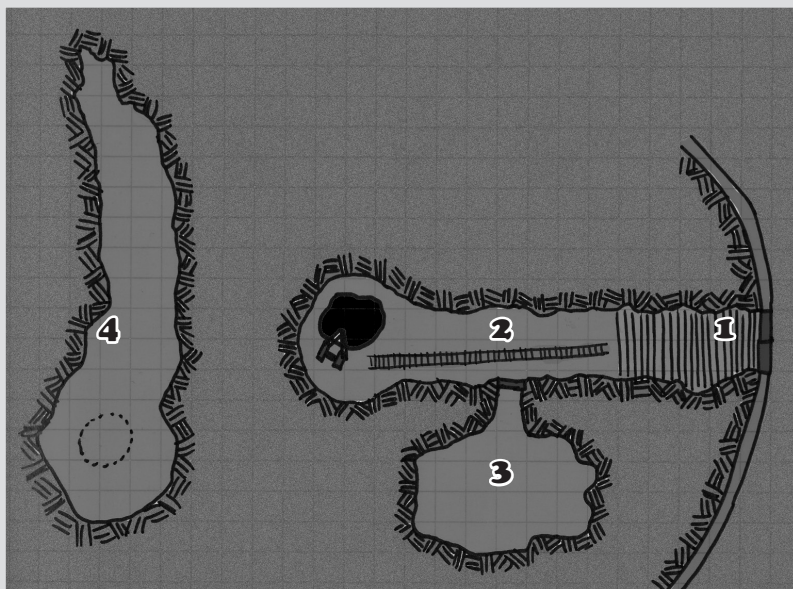


Spelfigurerna är inte iakttagna. Inte än. För att lyckas närma sig borgen utan att bli upptäckta av de skelettvakter som finns utposterade på murar och i torn, måste de klara av att smyga (**Rörelse**). Är Barnabus med dem måste draken slå två tärningar och välja den som visar sämst för att lyckas smyga. Draken kan också försöka flyga in, men måste även då slå tärningarna för att undgå upptäckt. Om spelfigurerna blir upptäckta kommer skelettvakterna att göra sig redo, och att skjuta pilar mot spelfigurerna (**Rörelse**) då de närmar sig borgen.

1. I borgen finns en stor port som leder ner till en gruva. Det är där de kidnappade byborna finns, de ska användas som slavar för att gräva fram metaller åt häxmästarinnan. Porten är låst och måste slås in (**Rörelse**), eller dyrkas upp (**Rörelse**). De kan också försöka stjäla (**Rörelse**) nycklarna till porten av någon vakt, eller lura (**Kunskap**) av vakten nycklarna. Det går också att öppna dörren med en lämplig trollformel, ifall spelfigurerna besitter någon sådan. Om Barnabus är med dem kan han lätt hjälpa till med att slå in dörren, men med ett förfärligt oväsande vilket leder till att spelfigurerna risikerar upptäckt.

2. I borgen finns också en hög och stor port som leder till en bred trappa, vilken i sin tur leder till Häxmästarinnan Morticias underjordiska tillhåll. Porten in till trappan är låst, men den kan öppnas genom att dyrka upp den (**Rörelse**) eller genom magi (**Trolldom**).

Olika handlingar, samma egenskap. I texten här bredvid har spelfigurerna olika valmöjligheter som alla resulterar i samma egenskapskast. Vad är då poängen med det? Skillnaden kan tyckas obefintlig, men beroende på vad spelaren väljer så kan till exempel specialförmågor göra att spelfiguren får olika lätt att lyckas, trots att det är samma egenskap det handlar om.



Gruvan

1. Ingång

Innanför den stora porten råder ett dunkel som endast bryts av det fladdrande skenet från de facklor som finns upphängda på de skrovliga stenväggarna med jämna mellanrum. Tunneln som öppnar sig är fyra eller fem meter hög, och nästan lika bred. En bred trappa leder brant nedåt och drunknar i mörker. Direkt innanför dörrarna står två skelettvakter som vänder sig mot er då porten öppnas.

Det finns inget särskilt att hitta i tunneln även om spelfigurerna söker. Skelettvakterna släpper inte förbi spelfigurerna, om de inte lurar skelettvakterna på något sätt (**Kunskap**) eller besegrar vakterna i strid (**Rörelse**).

Skelettkrigare, 2 st

Kunskap	1	
Rörelse	3	
Trolldom	1	☪
Upptäcka	3	♡♡
Rustning	1	☪
Liv	2	♡♡
Utrustning: Spjut (två liv i skada)		

2. Tunnel

Tunneln är bred, och hög i tak. Den leder ungefär 30 meter längre fram. På den vänstra väggen finns en port som är reglad från tunnelsidan, och längs med tunnelgolvet löper räls på vilken det står två vagnar fullastade med sten. Längst in i tunneln öppnar den sig till ett liten grottrum. I grottrummet finns ett stort hål i golvet, och vid detta finns en kran med en vinsch och en korg avsedd att fira upp och ned genom hålet i golvet. Tunneln är i övrigt tom.

När de går fram till hålet i golvet hör de ljud av hackor och spadar där nedifrån. Det är byborna (de som inte sover i fånghålan för tillfället) som hugger sig genom berget under övervakning av slavdrivare och skelettvakter.

3. Sovsal/fånghåla

Ni ser in i en stor sal, där det finns ett stort antal filtar på golvet. På några av filtarna ligger det människor och sover. Ni kan genom dunklet som råder därinne inte urskilja något annat.

Personerna som sover är några av de kidnappade byborna. De blir mycket lyckliga över att se spelfigurerna. De vill dock helst inte hjälpa spelfigurerna, men kan låta sig övertalas.

4. Gruvtunnel

Tunneln har skrovliga väggar, taket är välvt och på sina håll står stöttor och balkar för att undvika ras. Tunneln löper omkring fyrtio meter norrut, innan den smalnar av och tar slut. I tunneln rasslar det av kedjor från de många fängslade bybor som jobbar med sina hackor och spadar, ivrigt påhejade av några slavdrivare som låter piskorna vina då och då. Bland dem som arbetar i tunneln kan ni bland annat se Pixa, Armanna och Cinna.

Fångarna är kedjade vid fötterna, så de kan inte springa utan bara gå långsamt. För att öppna kedjorna måste man ha en nyckel (det har slavdrivarna), dyrka upp dem med dyrk (**Rörelse**) eller försöka bryta/slå sönder dem (**Rörelse**).

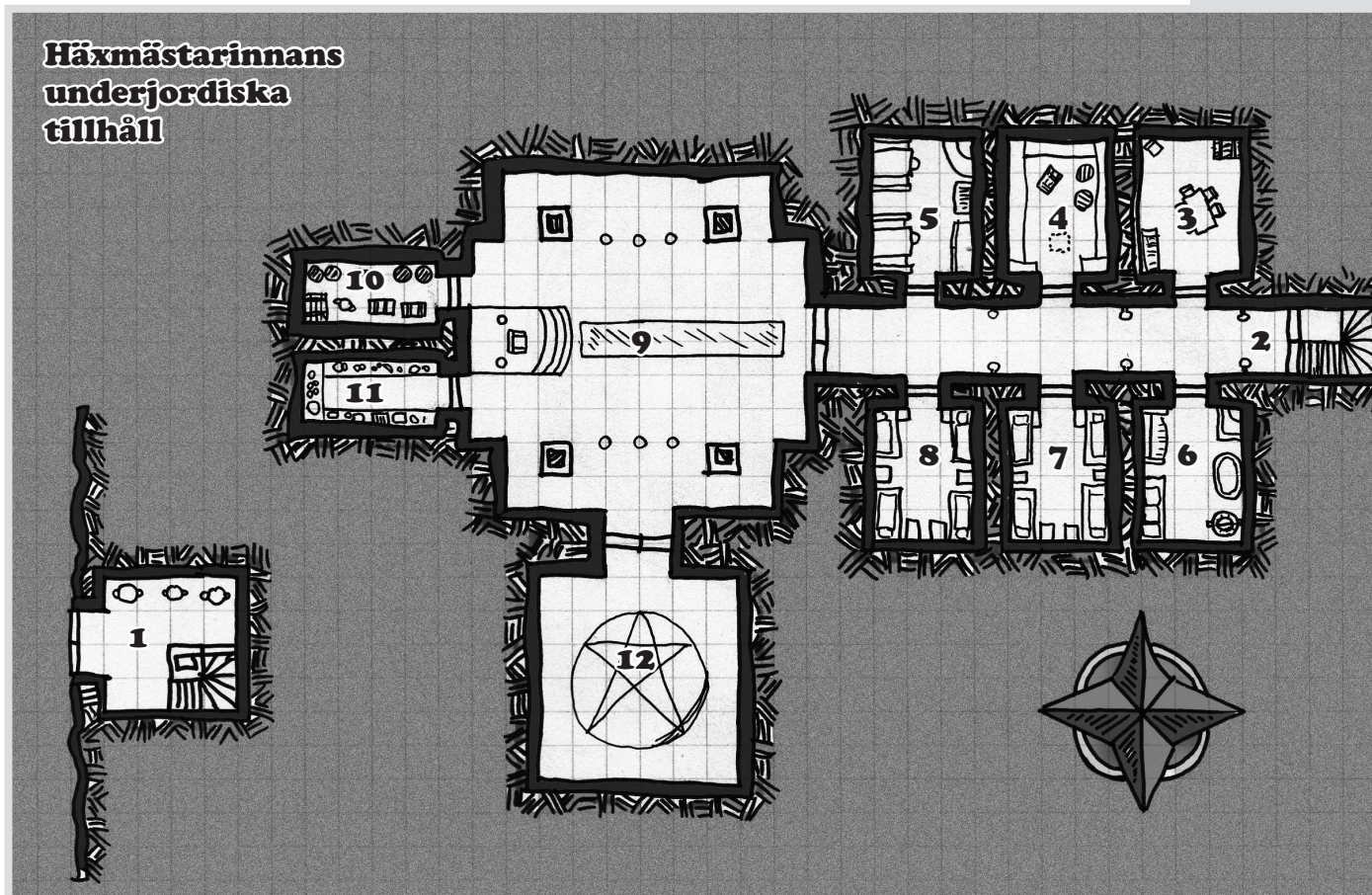
Slavdrivare, 3 st

Kunskap	3	☪☪
Rörelse	3	♡♡♡♡
Trolldom	1	☪
Upptäcka	3	♡♡♡♡
Rustning	2	☪☪
Liv	4	♡♡♡♡
Utrustning: Piska (1 liv i skada), dolk (1 liv i skada), handfängsel.		

Skelettkrigare, 3 st

Kunskap	1	
Rörelse	3	
Trolldom	1	☪
Upptäcka	3	♡♡
Rustning	1	☪
Liv	2	♡♡
Utrustning: Svärd (ett liv i skada).		

Häxmästarinnans underjordiska tillhåll



Häxmästarinnans underjordiska tillhåll

1. Entré

När porten öppnas hörs ett illavarslande knarande ljud, som ekar mellan stenväggarna i det lilla rum som öppnar sig framför er. Det vilar ett tungt mörker där inne. I rummet finns tre stenstatyer föreställandes monster på vänster sida, och till höger finns en trappa som leder nedåt. I övrigt är rummet tomt.

De tre stenstatyerna är gargoyler, vilka vaknar till liv om någon inkräktare kommer in i rummet. De kommer inte att släppa förbi spelfigurerna frivilligt.

Gargoyler, 3 st

Kunskap	2	☹☹
Rörelse	5	♥♥♥♥♥
Trolldom	2	☹☹
Upptäcka	5	♥♥♥♥♥
Rustning	4	☹☹
Liv	4	♥♥♥♥

Specialförmågor

Sten: Gargoyler är gjorda av sten. De kan inte skadas av eld eller vatten, och stick/skärvapen (knivar, spjut, svärd) gör bara halv skada på dem medan slagvapen (hammare) gör dubbel skada.

2. Korridor

Ni befinner er i en bred korridor som leder fram till en stor port på den bortre kortsidan. På ömse långsidor finns tre dörrar med några meters mellanrum. På väggarna hänger oljelyktor som kastar ett svagt ljus över delar av korridoren men lämnar resten i dunkel. Där står två skelettkrigare på vakt.

Ifall spelfigurerna öppnat dörren till korridoren utan att glutta ut först, blir de genast upptäckta. Skelettkrigarna går då till anfall. Om spelfigurerna spejar ut i korridoren innan de slår upp dörren helt, kan de hinna förbereda sig bättre och tänka ut en plan.

3. Vaktrum

Mitt i rummet finns ett bord omgivet av stolar. I det bortre, högra hörnet finns en tunna med en kran på, och på väggen alldeles till vänster om dörren står en bänk som är belamrad med saker. Runt bordet sitter tre vakter och spelar tärning.

Vakterna har order om att inte släppa in någon annan än häxmästarinnan och hennes kumpaner. Spelfigurerna kan försöka lura vakterna (**Kunskap**), men då får spelarna också försöka hitta på något att luras med, fly (**Rörelse**) eller slåss (**Rörelse**).



Vakter, 3 st

Kunskap	3	☐
Rörelse	4	♥♥♥♥
Trolldom	1	☐
Upptäcka	3	♥♥♥♥
Rustning	1	☐
Liv	4	♥♥♥♥

Utrustning: Svärd (ett liv i skada).

Om spelfigurerna får tillfälle att leta genom rummet (**Upptäcka**) så finns där en nyckelknippa (med nycklar till alla rum i häxmästarinnans underjordiska tillhåll, en penningpung med 2T10 kopparmynt och några personliga tillhörigheter från spelfigurernas hemby.

4. Förrådsutrymme

I rummet står hyllor utefter alla väggar, och hyllorna är belamrade med vapen, rustningar, verktyg, köksutrustning, rep, kedjor och allehanda saker i en salig röra. Förutom hyllorna med bråtet är rummet tomt.

Om spelfigurerna söker igenom rummet (**Upptäcka**) kan de hitta några föremål som de känner igen från tillfångatagna bybor.

5. Matsal

Rummet ni ser in i är upplyst av takkronor med ett flertal vaxljus i. På höger sida om ingången finns en bänk med baljor och disk, längre in i rummet

står en tunna med vatten och längst in finns en eldstad där det brinner en liten eld. Ovanför elden hänger en järngryta med ett sjudande innehåll. Det står en krumryggad gammal man och rör om i grytan. Vid hans sida på golvet sitter Hyggve och skalar potatis. Hyggve är kedjad till händer och fötter och han ser mycket olycklig ut. Till vänster finns två bord omgivna av långa bänkar. Vid ett av borden sitter två kvinnor och två män och äter.

Kocken är harmlös och nästan blind och döv och märker därför inte spelfigurerna. De fyra vid bordet är fångvaktare som vaktar fångarna i gruvan då de inte arbetar. Vakterna är fientligt inställda mot spelfigurerna.

Hyggve blir mycket lycklig över att återse spelfigurerna.

Vakter, 4 st

Kunskap	3	☐
Rörelse	3	♥♥♥♥
Trolldom	1	☐
Upptäcka	4	♥♥♥♥
Rustning	1	☐ ☐
Liv	4	♥♥♥♥ ♥♥♥♥

Utrustning: Svärd (ett liv i skada).

6. Häxmästarinnans gemak

Ni ser in i ett litet rum med smakfull inredning. Längs väggarna hänger röda gobelänger och golvet är täckt av stenplattor i vitt och svart, nästan som ett schackbräde. I rummet finns en röd soffa. en

säng med sänghimmel av ett fint, svagt rödaktigt tyg, ett stort bord med en karta över riket på, en kista och ett litet bord med ett handfat och en spegel. I övrigt tycks rummet tomt.

Om spelfigurerna vill leta igenom rummet (**Upptäcka**) finns det chans att hitta några mindre skatter. I en liten ask under sängen finns också en torkad blomma som har magiska krafter (**Trolldom**). Den magiska blomman gör att den som drömmer på den inte åldras. Misslyckas spelfigurerna med trolldomskastet tror de bara att det är en helt vanlig blomma.

7. Sovsal

Ni ser in i ett dunkelt rum som innehåller fyra väningssängar och några kistor invid dessa, men i övrigt är rummet tomt.

Det är den ena av slavdrivarnas två sovsalar. De som vanligtvis sover i denna befinner sig nu i gruvan och tvingar byborna att arbeta. Kistorna är tomma sånär som på några extra klädombyten.

8. Sovsal

I rummet som vilar i mörker kan ni urskilja fyra väningsängar. Förutom dessa finns där också ett antal mindre kistor vid sängarna. Det hörs ljudliga snarkningar där inifrån.

Det sover fyra slavdrivare där inne. I kistorna vid sängarna förvarar de sina tillhörigheter. Det är mest kläder, rustningar och någon dolk, men även en penningpung med 1T10 silvermynt i. Om slavdrivarna vaknar kommer de att gå till attack mot inkräktarna.

Slavdrivare, 4 st

Kunskap	3	☹☹
Rörelse	3	♥♥♥♥
Trolldom	1	☹☹
Upptäcka	3	♥♥♥♥
Rustning	2	☹☹ ☹☹
Liv	4	♥♥♥♥ ♥♥♥♥

Utrustning: piska (ett liv i skada).

9. Tronsal

En stor sal öppnar sig framför er. På båda långsidorna av salen finns alkover får det inte är lika högt till tak som i resten av salen, där taket är välvt och målat i ett fint mönster. På både höger och

vänster sida finns två kraftiga pelare, på vilka det finns upphängda sköldar med olika vapenmärken på. Mellan pelarna finns på båda sidor av salen tre stenstatyer föreställande olika monster. En röd matta leder fram till en tron som är upphöjd över resten av salen. På vänster sida finns det ytterligare en stor port, och på båda sidor bakom tronen finns det ytterligare två mindre dörrar. Nedanför tronen sitter Bo som är fastkedjad vid en stor järnkula. Han fingrar tankspritt på en harpa.

Stenstatyerna är gargoyler, och är salens väktare. De kommer att vakna till liv och försöka ta fast inkräktare, eller skydda häxmästarinnan om det behövs. Gargoylerna väntar med att visa att de lever tills inkräktarna hunnit in i salen.

Gargoyler, 6 st

Kunskap	2	☹☹	☹☹
Rörelse	5	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥
Trolldom	2	☹☹	☹☹
Upptäcka	5	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥
Rustning	4	☹☹	☹☹
Liv	4	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥

Specialförmågor

Sten: Gargoyler är gjorda av sten. De kan inte skadas av eld eller vatten, och stick/skärvapen (knivar, spjut, svärd) gör bara halv skada på dem medan slagvapen (hammare) gör dubbel skada.

10. Skattkammare

Ett avlångt rum öppnar sig framför er. Rummet vilar i mörker. I rummet finns ett antal kistor, tunnor och säckar. I det ena hörnet ligger en hög med vitnade ben. I övrigt är rummet tomt.

Högen med vitnade ben är i själva verket en väktare. Om spelfigurerna går in i rummet så kommer benhögen att resa sig upp. Det är i själva verket ett skelett som vaktar föremålen i rummet från inkräktare.

Benväktare

Kunskap	1	
Rörelse	4	
Trolldom	1	
Upptäcka	1	
Rustning	0	
Liv	2	♥♥

Specialförmågor:

Odöd energi: Om den besegras, bygger den sakta ihop sig igen. Det tar 1T10 minuter, och sedan kan den strida på nytt.

I skattkammaren finns följande:

1 tunna med 1952 silvermynt.

1 tunna med peppar, värd ca 500 silvermynt.

1 kista med 314 guldmynt, 1066 silvermynt, 2004 kopparmynt, 11 blandade ädelstenar, 1 gulddiadem med diamanter, 1 silversmycke.

1 kista med fint silkestyg, värt ca 100 silvermynt.

2 säckar med värdeföremål som är stulna från spelfigurernas by.

11. Magiska föremål

Ni ser in i ett avlångt rum, med hyllor efter väggarna. På hyllorna finns en mängd föremål, såsom stavar, tärningar, glaskulor, fickpluntor, sköldar och svärd. Golvet kläds av en tjock matta.

Om spelfigurerna söker (**Upptäcka**) i rummet har de chans att hitta ett dolt utrymme under den tjocka mattan. I det dolda utrymmet, som bara är en halvmeter djupt och täckt av en stenplatta som går att öppna, finns en låst trækista. Det finns dock inget nyckelhål. Kistan är låst med magi och kan endast öppnas med detsamma. För att öppna kistan måste man antingen behärska trollformeln Öppna, eller försöka med (**Trolldom**) och då lyckas med ett svårt slag, det vill säga två tärningar och välja den som visar sämst. Inuti kistan finns ytterligare en låst kista. I den mindre kistan finns en hjärtformad rubin som ger häxmästarinnan kraft och liv.

Den hjärtformade rubinen

Häxmästarinnan har lagrat kraft och liv i rubinen. Hon står hela tiden i förbindelse med den så länge den är oskadad. Vid minsta repa förlorar rubinen sin magi och förmåga. Så länge rubinen är intakt läker häxmästarinnan 1 liv per omgång.

På hyllorna finns en mängd olika magiska föremål:

Magiskt svärd: svärdet kan nästan inte skada någon, men misslyckas nästan aldrig att parera (slå två tärningar, för anfall välj den sämsta, för försvar välj den bästa).

Magisk sköld: kan inte gå sönder av vanliga vapen, bara magiska. Vanliga vapen riskerar gå sönder då de slås mot skölden. Slå en tärning. På udda utfall går vapnet i bitar, på jämnt händer inget.

Styrkedryck: ökar styrkan under ett dygn i spelet. Slå två tärningar för alla rörelseslag som har med styrka att göra och välj den tärning som visar bäst.

Läkedryck: läker upp till fem liv totalt. Kan portioneras ut vid flera tillfällen.

Magisk lykta: lyktan lyser med ett starkt sken så länge bäraren håller i den. Slocknar omedelbart om man lägger ifrån sig den.

Magisk ring: gör bäraren osynlig för alla fiender (om fienden inte har någon specialförmåga som hindrar detta). Alla vänligt inställda ser fortfarande den som bär ringen.

Trollstav: trollstaven låter bäraren slå två tärningar på alla trolldomskast och välja den som visar bäst.

12. Magisk kammare

När porten öppnats, ser ni in i ett stort rum helt utan möbler. Det är högre i tak här än i de andra rummen, tronsalen undantaget. På golvet finns ett stort pentagram målat, och likaså i taket, och på väggarna hänger röda gobelänger med olika magiska symboler på. Det luktar svavel och rökelse i rummet. Mitt på golvet på det målade pentagrammet sitter en kvinna med slutna ögon och gnolar en magisk ramsa. Hon tystnar och ser upp mot er då ni kommer in.

Morticia har levt ett långt liv. Hon är nästan tvåhundrafemtio år men ser ut att vara i tjugofemårsåldern. Detta tack vare hennes magiska hjälpmedel (den torkade blomman i rum nummer 6 och den hjärtformade rubinen i rum nummer 11). Utan dem kommer hon att börja åldras i rask takt tills hon når sin rätta ålder.

Hon har kidnappat byborna för att de ska arbeta för henne i gruvan som slavar. Hon behöver metall för att smida vapen och rustningar till sin armé av odöda då hon upptäckt att riket hotas av en främmande makt. Hon har förgäves vädjat till kungen och drottningen, men de har inte lyssnat på henne. Så nu har hon tagit saken i egna händer. Hon har inte lyckats värva arbetare på hederligt sätt, eftersom alla varit rädda för henne då hon är häxmästarinna och nekromantiker, men hon bedyrar att hon inte är farlig och bara menar väl. Hon försökte vädja och be byborna om hjälp först, men valde den sista utvägen att ta dem som fångar då de vägrade och försökte fly från henne.

Svåra slag innebär två tärningar, och välj den sämsta.

Den hjärtformade rubinen, magiskt föremål.

Fler magiska föremål som spelfigurerna kan hitta.

Morticia, häxmästarinna

Kunskap	6
Rörelse	4
Trolldom	6
Upptäcka	5
Rustning	1 
Liv	4 

Utrustning: Magisk stav, magisk amulett (gör bäraren immun mot förtrollningarna Bervinga, Glömska och Sanning).

Förtrollningar:

Bryta förtrollning (Upphäver effekten av vilken förtrollning som helst som precis använts.)

Eldklot (Ger en fiende tre skador.)

Göra helt (Lagar ett trasigt föremål.)

Magisk missil (Ger fiender inom tre meter från den som blir träffad två skador.)

Nekromanti (Väcker döda till liv och gör dem till soldater i hennes armé.)

Den magiska staven

Den magiska staven som häxmästarinnan har är den kraft som ser till att hålla skelettkrigarna vid liv. Utan den faller skeletten samman till benhögar på marken. Tack vare staven får häxan också slå två tärningar och välja den som visar bäst vid Trolldom.



Om hon och spelfigurerna kan resonera och komma fram till en gemensam lösning så blir hon jublande glad. I annat fall kommer hon att kämpa mot dem med alla medel för att de inte ska förstöra hennes planer. Att hon i slutändan avser rädda riket för att sätta sig själv på tronen berättar hon inte.

Saker som hon inte kan kompromissa om:

- Hon behöver metallen ur gruvan för att kunna göra vapen och rustningar.
- Hon kommer inte att låta byborna gå fria om de inte vill jobba för henne. Hon kan dock anställa dem och ge dem betalt. Hon har mycket skatter i sin skattkammare.
- Skeletten och de odöda krigarna kan inte jobba i gruvan, de duger inte till sådant arbete.

Som bevis på faran som hotar landet kan hon låta spelfigurerna titta in i hennes magiska kristallkula. Där får de se glimtar av framtiden. Saker de kan få se:

- en armé av monster invadera landet.
- en grupp onda trollkarlar som härskar över landet efter att det erövrats.
- rikets invånare fångslade och förslavade.
- riket plundrat och satt i ruiner.
- hur spelfigurerna själva sitter fångslade i en mörk fånghåla.

Och nu då?

Om ni har spelat er fram ända hit så har förmodligen spelfigurerna klarat sagan, antingen de befriade byborna, besegrade häxmästarinnan eller medlade fram en lösning. Men hur kommer det att gå med den hotande invasionen? Kommer häxmästarinnan att lyckas med sin plan att överta rikets tron? Ja, det är frågor som ni kanske kan besvara när ni fortsätter att spela och skriva era alldeles egna sagor till Sagospellet Äventyr!

Upplösningen

Belöningar

I slutet av en saga är det brukligt att spelfigurerna får en belöning. Det sker inte alltid, och i den reviderade regelboken från 2015 finns det regler för hur det går till. I denna saga får spelfigurerna ingen belöning (om inte du som sagoberättare tycker annorlunda), eftersom de dels inte hade någon uppdragsgivare, och dels för att de haft chansen att samla på sig så mycket skatter under spelets gång.

Ordlista

Uttryck som kan vara bra att känna till.

Belöning – i slutet av sagan är det vanligt att spelarna får en eller flera belöningar. Det finns en tabell för detta i regelboken.

Berättaren – se Sagoberättaren.

Bifigur – alla figurer som inte spelas av en spelare. Sagoberättaren sköter dessa.

Egenskap – I Äventyr finns det fyra egenskaper (Kunskap, Rörelse, Trolldom och Upptäcka). Dessa egenskaper används när din spelfigur försöker göra något särskilt i spelet. Se även Tärningskast.

Egenskapskast – se tärningskast.

Figurblad – det papper på vilket alla fakta om din spelfigur står antecknade.

Liv – hur mycket skada en spelfigur (eller bifigur) tål i spelet.

Rörelse – när spelfiguren gör något med sin kropp, till exempel hoppa, klättra, snickra eller fåktas.

Saga – En kort episod, ett äventyr eller uppdrag, kallas saga.

Sagoberättaren – Den person som leder spelet kallas för Sagoberättaren. Ibland är alla deltagare Sagoberättare samtidigt eller turas om.

Specialförmåga – En specialförmåga är något som din spelfigur har som gör denne bättre på något sätt. I den reviderade regelboken finns ett helt kapitel för nya specialförmågor som din spelfigur kan ha från början eller i vissa fall få under spelets gång.

Spelare – De som deltar i spelet med varsin spelfigur.

Spelfigur – Den hjälte du spelar i Sagospelet Äventyr kallas spelfigur. Det är den roll du agerar som.

T10 – En tärning med tio sidor, numrerade från 0 till 9 eller 1 till 10. Det är dessa tärningar som används i Äventyr. Dessa tärningar kan köpas i välsorterade spelbutiker. Om står det en siffra innan, exempelvis 2T10, betyder det att du ska slå två tärningar.

T100 – Slå två T10 samtidigt och bestäm i förväg vilken tärning som ska vara tiotal och vilken som ska vara ental. På detta sätt får du ett utfall mellan ett och hundra.

Tärningskast – När din spelfigur försöker göra vissa saker i spelet krävs att du slår med en tärning för att se om du lyckas. Du måste slå lika med eller lägre än värdet i din egenskap för att lyckas. Om du slår noll (eller tio) är det alltid misslyckat, vad du än skulle slå under, medan ett är alltid lyckat oavsett ur svår det var.

Vad spelfiguren heter

Lite kort beskrivande text om spelfiguren.

Kunskap 4

Rörelse 4

Trolldom 4

Upptäcka 4

Rustning 4

Liv 4

Specialförmågor Vilka specialförmågor spelfiguren har och hur de fungerar.

Utrustning: Vilka föremål spelfiguren har.

Hur duktig spelfiguren är i spelet bestäms av siffrorna efter varje egenskap.

Spelfigurens liv



Hur spelfiguren ser ut



Spelfigurens rustning

Sam

Du spenderar dagarna med att valla får på ängarna och i bergen. Du är van vid att sova ute, även i dåligt väder och du är ganska orädd av dig.

Kunskap	3
Rörelse	4
Trolldom	1
Upptäcka	6
Rustning	0
Liv	4

Specialförmågor: Listig: Får slå två tärningar vid Kunskap och välja den som visar bäst för att luras.

Överlevnad: Får slå två tärningar (Kunskap) för att hitta mat i naturen.

Utrustning: Stav (ett liv i skada), nål och tråd.



Bobard

Du uppträder tillsammans med din pappa som är musikanter. Ni bor överallt och ingenstans, och vandrar ofta omkring i trakten för att uppträda, så du har ganska god lokalkännedom.

Kunskap	3
Rörelse	3
Trolldom	2
Upptäcka	6
Rustning	0
Liv	4

Specialförmågor: Lugn: Drabbas inte av slå två tärningar, välj den sämsta när det gäller Kunskap.

Kattfot: Landar alltid på fötter när han ramlar.

Utrustning: Flöjt, penningpung (17 koppar, 4 silver).



Lovisa

Du jobbar hos byns smed, därför har du starka armar. Du är van vid tungt arbete och att svinga hammaren mot städet. Du är känd för många i trakten då smeden du arbetar för är väl ansedd och får mycket arbete.

Kunskap	3
Rörelse	6
Trolldom	1
Upptäcka	4
Rustning	0
Liv	4

Specialförmågor: Stark: Ger två liv i skada vid strid.

Klättra: Får slå två tärningar och välja den bästa för att klättra (Rörelse).

Utrustning: Hammare, säck med kläder och rep,



Mara

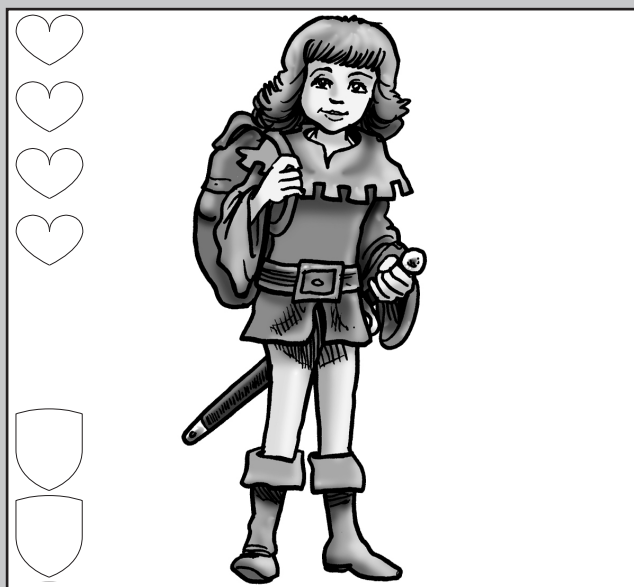
Du är sheriffens dotter och lärde dig att fäktas och rida i tidig ålder. Du vill att allting ska vara rättvist, även om det är svårt att veta vad rättvisa är ibland...

Kunskap	3
Rörelse	6
Trolldom	1
Upptäcka	4
Rustning	2
Liv	4

Specialförmågor: Ryttare: slå två tärningar, välj den bästa för att rida (Rörelse).

Fäktas: slå två tärningar och välj den bästa för att fäktas (Rörelse).

Utrustning: Svärd, ryggsäck, kniv, fnöske och flinta.



Pax

Du är lärling hos byns trollkarl. Du har lärt dig några trollformler redan, men mest har du fått studera tråkiga saker som historia och geografi!

Kunskap	5
Rörelse	2
Trolldom	4
Upptäcka	3
Rustning	0
Liv	4

Specialförmågor: Bildad: slå två tärningar och välj den som visar bäst när det gäller historia eller geografi (Kunskap).

Utrustning: Trollstav (ett liv i skada, samt slå två tärningar när du försvarar dig mot trolldomsattacker och välj den tärning som visar bäst), börs med åtta silvermynt, pung med läkande örter (läker två skador).

Förtrollningar: Göra helt: Lagar ett trasigt föremål.

Hela: Läker alla skador på en person vid ett tillfälle per saga.



Förstena: Förstena en person i 1T10 minuter. Pax är dock inte så erfaren, så vid misslyckande slå 1T10: 1-2 Pax förstena sig själv, 3-4 Pax förstena en vän som befinner sig i närheten, 5 Pax förstena sig själv och en vän, 6-10 Inget händer.

Konstruktion: Daniel Lehto

Illustrationer: Richard Svensson

Kartor: Daniel Lehto

Korrektur: Johan Karlsson, Daniel Lehto, Jenny Lehto, Magnus Lehto.

Tack till: Julia Lehto, Anders och Tove Gillbring

Gilla oss gärna på Facebook!

Besök vår hemsida: www.äventyrrollspel.se