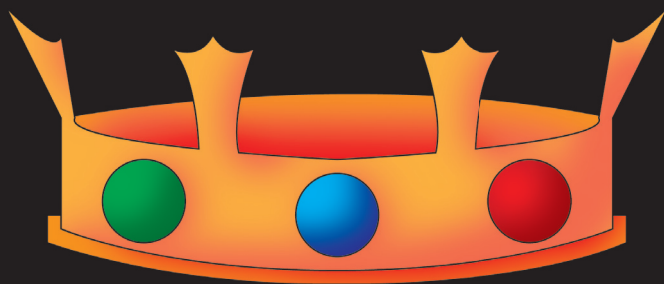


Tre droppar drakblod



En spännande saga till **Äventyr**

En webbresurs för **Äventyr**

En saga för Äventyr av Daniel Lehto
Korrektur: Jessica Lehto

För Julia.

Får fritt spridas på nätet i oförändrat skick.
Kontakt: aventyr.rollspel@gmail.com
© Daniel Lehto 2012

I denna saga finns en del hänvisningar till en tidigare webbresurs, spelvärlden Masona. I Masona finns beskrivningar över platser, sagoförslag och en karta över världen. Masona finns att ta hem gratis från Äventyrs hemsida:
<http://aventyrrollspel.blogspot.se/>

Tre droppar drakblod

En saga för Äventyr av Daniel Lehto



Dvärgakungen Knut är svårt sjuk och ligger för döden. Ärver kronan gör hans son, Prins Enok, som vill starta ett krig mellan dvärgar och människor. För att omkullkasta hans planer, och rädda den sjuke kungen, måste spelfigurerna ge sig ut på ett farligt uppdrag där hela rikets framtid står på spel...

Plats: Snötoppbergen, Johanna-borg, Ruinstaden (se webbresursen Masona)

Mål: Hitta bot för dvärgakungen (tre droppar drakblod).

Personer: Dvärgakungen Knut, Spejaren Tryggve, Borgmästare Joran, draken Gammeltand.

Belöning: En belöning var.

Handling:

”Det är en varm och sen kväll tidigt på sommaren, och ni sitter nere vid Johannaälvns brusande vatten, då ni ser en kort men kraftig gestalt komma ridande på en liten mulåsna. Han följer strandkanten, och när han ser er sätter han fart. Snart är han framme. Han är nästan en meter lång, med ett långt svart skägg och bruna läderkläder. Han hoppar ned från mulåsnan, och torkar bort svetten ur pannan.

- Hej, säger han flåsande, jag behöver få prata med ... er ledare. Det är bråttom!”

Om spelfigurerna undrar vad som står på, kan dvärgen berätta följande:

- Han heter Tryggve, och är en spejare i dvärgakungen Knuts armé.
- Dvärgakungen Knut vill inte ha krig med människorna. Men prins Enok vill det. Nu är Knut svårt sjuk i drakfeber, och om han dör kommer Enok att få makten. Isåfall blir det krig, för han vill att människorna ska lämna bergen.
- Dvärgakungen kan bara räddas av några droppar drakblod. (Om spelfigurerna lyckas med ett slag för Kunskap så känner de till att det går rykten om att det finns en drake i

ruinstaden (se kartan över Maso-
na)).

- Tryggve följer gärna med dem på uppdraget.

Spelfigurerna kan antingen ge sig av omedelbart, eller först prata med borgmästaren i Johannaborg, Joran. Joran vill naturligtvis inte heller ha krig, så det är klart att de måste försöka rädda dvärgakungen. Joran ger uppdraget till spelfigurerna.

Om spelfigurerna vill handla innan de ger sig av, så finns det en utmärkt handelsbod. Ni kan använda utrustningskortet som finns att ladda hem på Äventyrs hemsida, eller bara titta i kapitlet om utrustning i regelboken.

Resan till ruinstaden tar ca en dag. Terrängen är besvärlig, det går inga vägar dit utan det är till att vandra/rida genom vildmarken med snåriga törnbuskar och knotiga, förvridna träd. Redan när spelfigurerna ser ruinstaden på avstånd, kan de känna hur kalla kårar löper längs ryggen. Vid slag på Kunskap, kan spelarna ha bitar av följande kännedom/rykten:

- Det bor en bergsdrake i staden (sant).

- Stadsmurarna är omgivna av högväxta törnbuskar (sant).

- Staden är övergiven sedan flera hundra år på grund av spökerier (falskt).

- Staden övergavs efter det senaste kriget mellan människor och dvärgar för mer än 100 år sedan (sant).

- Det bor en häxa där, som styr alla monster i staden (falskt).

- Det bor vättar i staden (sant).

- Staden vaktas av farliga demoner (falskt).

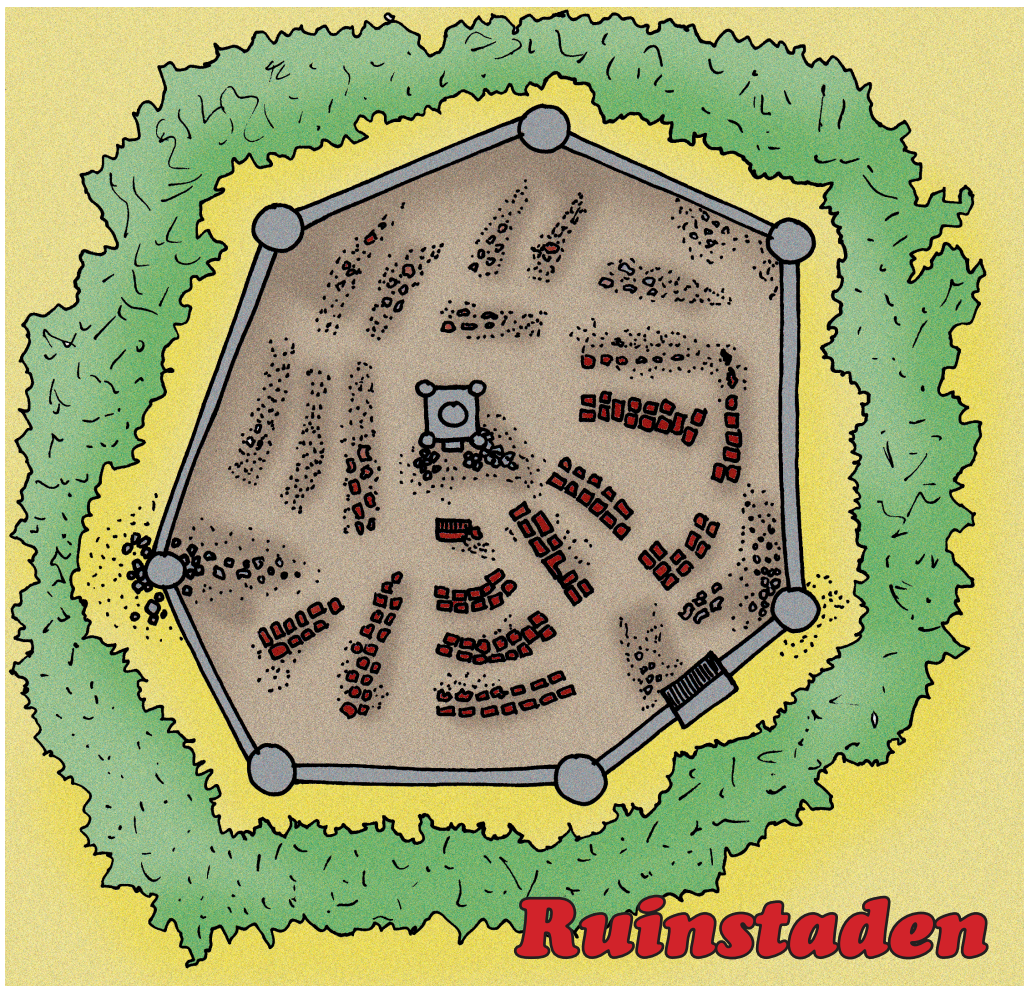
Tryggve följer gärna med spelfigurerna, men håller sig helst i bakgrunden. Han säger att en del av de andra dvärgarna inte skulle bli så glada om de fick veta att han hjälper dem att rädda kung Knut.

Framme vid staden måste spelfigurerna ta sig förbi ett tjockt och kraftigt snår törnbuskar. De kan hugga sig igenom (Manöver), eller bränna buskarna. Det går också att försöka krypa/klättra igenom, men de riskerar då att göra sig illa på alla törntaggar.

Väl genom törnbuskarna måste spelfigurerna ta sig över stadsmurarna. De kan klättra (Manöver) el-

Händelsetabell

1T10	Händelse
1-3	Inget särskilt.
4	Storm. Det tar dubbelt så lång tid att ta sig fram. Sikten är dålig. Spelfigurerna blir blöta och kalla. Det blir svårt att göra upp eld. Alla slag på Upptäcka, slå två tärningar och välj den sämsta.
5	Häxa. Spelfigurerna stöter på en häxa som är ute för att samla örter till en trollbrygd. Häxan heter Huxa Fluxa och hon har fallit och brutit benet. Hon behöver hjälp hem till sin stuga som ligger en timmes vandring därifrån. Om spelfigurerna inte hjälper henne kommer hon att förtrolla dem. För resten av sagan slår de två tärningar på alla Manöverkast och väljer den sämsta tärningen. Hjälper de henne så får de en magisk dryck som räcker för att läka totalt 10 skador.
6	En fiskare har ramlat i floden då hans båt kantrat. De ser hur han håller på att drunkna. Hjälper spelfigurerna honom ser de att det är en sjöorm som slagit båten över ända och nu försöker äta upp den stackars fiskaren.
7	Möte med en nattskugga. Se Monster.
8	En liten trupp dvärgar upptäcker spelfigurerna och försöker hindra deras framfart. Truppen är utskickad av prins Enok för att hålla koll på vilka som rör sig i bergen. Spelfigurerna kan antingen övertala dem (Upptäcka) för att få passera, eller strida (Manöver).
9	En vilsen jätte kommer vandrande och hittar inte hem. Jätten är väldigt gammal och har glömskans sjuka, så han är ganska ledsen också. Han bor egentligen i Västanskog.
10	Slå två gånger.



Husen i ruinstaden är till största delen i ruiner i den norra delen. I den södra delen av staden har husen klarat sig bättre. De kullerstenslagda gatorna är spruckna och ojämna. Det växer gräs, buskar och rankor överallt. Även enskilda träd har slagit rot innaför murarna.

Det stora huset rakt nedanför slottet är ett ödelagt bönehus. Bönetornet är delvis raserat. I bönehuset bor en grupp vättar som får hållas för draken så länge de inte stör honom.

I övrigt är staden läskig och om någon av spelfigurerna klarar ett Trolldomskast så känner de att en förbannelse vilar över platsen.

ler leta efter någon hemlig ingång (Upptäcka). De kan också använda Kunskap för att lista ut var det är troligast att det går att ta sig in (det kanske finns en vattentunnel eller liknande). Kanske de upptäcker att vindbryggan ruttnat sönder så att det bara är att gå in.

Draken bor i tronsalen i det gamla slottet, mitt i staden. Draken är gammal och trött och tycker mest att det är skönt att få vara ifred.

Mötetabell i staden (Se Monster)	
3T10	Möte
3-5	Vampyr
6-8	Varulv
9-11	Jättespindel
12-14	Minimoner
15-17	Cyklop
18-20	Stenmonster
21-23	Spöke
24-26	Demon
27-28	Basilisk
29-30	Rock

När spelfigurerna kommer fram till slottet mitt i staden, hör de redan utanför hur draken ligger och snarkar. Men hur ska de få drakblodet? De kan prova smyga in (Manöver),

men utan magiska vapen är det svårt att skada draken för att få tre blodsdroppar. De kan försöka prata med draken (Kunskap) och be den om hjälp, men hur ska de få draken att lyssna? De kan också försöka lura draken (Upptäcka).

Draken är inte så pigg på att bli störd i sin sömn och ser gärna att spelfigurerna kommer iväg så snart som möjligt. Helst vill draken inte lämna tre blodsdroppar till dem, för den bryr sig inte om dvärgars och människors affärer, som den säger. Däremot – om det går upp för draken att det riskerar att bryta ut krig – så vill draken mer än gärna hjälpa till. Vid ett krig skulle den bli mycket störd i sin sömn!

Draken har ofta näsblod, den är mycket, mycket gammal och har blåst aldeles för mycket eld i sina dagar, så för att få lite blod tar draken helt enkelt och snyter sig i en stor filt, varpå det droppar näsblod.

Med de tre dropparna drakblod i en liten plunta kan spelfigurerna nu ge sig av till dvärgriket i Snötoppbergen för att rädda dvärgkungen.

Antingen kan spelfigurerna ge blodet till dvärgspejaren Tryggve, eller också följer de honom till dvärgkungen.



Dvärgarna vill dock inte släppa in några som inte är dvärgar i sitt rike (om de inte kommer som fångar, förstås). Tryggve kan eventuellt hjälpa spelfigurerna in genom någon hemlig gång. Sedan får de smyga runt i små gångar och skrymslen för att undvika upptäckt. Skulle de bli upptäckta tas de tillfånga och blir sedan dömda av prins Enok. Förmodligen hamnar de då i ett dvärgfängelse, vilket kan bli en liten saga i sin tur – hur de flyr därifrån.

Klarar de sig utan att bli upptäckta, når de till sist kungens kammare. Den är vaktad av två dvärgsoldater. Soldaterna måste övertalas, luras bort eller besegras för att spelfigurerna ska kunna ta sig förbi. Lyckas det kan de gå in i kammaren.

”Inne i den lilla kammaren finns en liten säng, på vilken en gammal, förkrympt dvärgkung ligger med en krona

på sned. Kungen svettas och mumlar osammanhängande. Skägget är grått och stripigt. Dvärgkungens ansikte är askgrått, och ögonen stirrar tomt utan att kunna se framför sig. Han verkar inte höra att ni kommer in.”

När spelfigurerna gett honom de tre dropparna drakblod (som ska drickas), så piggnar han genast på sig. Han sätter sig upp i sängen (om Tryggve fortfarande är med spelfigurerna, så ler kungen igenkännande mot dvärgspejaren). Han tackar spelfigurerna så mycket och säger att så länge han lever, ska människorna inte vara oroliga. Faktiskt skulle han vilja träffa drottningen för att sluta ett fredsavtal med henne och inleda samarbete istället för fiendskap. Han förklarar att spelfigurerna alltid kommer att vara hans vänner, så om de någon gång behöver hjälp med

något, är de välkomna till honom så ska han se vad han kan göra.

Avslutning

Spelfigurerna har lyckats med sitt uppdrag och får var sin belöning, dessutom har de vunnit en ny vän i dvärgakungen.

Tryggve

Manöver 5 Kunskap 4

Trolldom 1 Upptäcka 4

Rustning 4 Liv 4

Art Dvärg

Sysselsättning Spejare

Specialförmågor

Dvärg: Se regelboken.

Spejare: Går ej vilse i vildmarken.

Knut

Manöver 4 Kunskap 7

Trolldom 2 Upptäcka 3

Rustning 0 Liv 4

Art Dvärg

Sysselsättning Kung

Specialförmågor

Dvärg: Se regelboken.

Kunglig: Slå tre tärningar och väljer den bästa när han försöker bestämma över undersåtar.

Gammeltand

Manöver 7 Kunskap 7

Trolldom 3 Upptäcka 6

Rustning 7 Liv 9

Art Drake

Sysselsättning Pensionerad

Specialförmågor

Drake: Se Monster.

Gammeltands särdrag:

- Blöder näsblod varje gång han blåser eld.
- Börjar gråta när man pratar om gamla tider och hur alla var rädda för honom en gång för länge sedan.
- Envis och glömsk. Kan komma av sig mitt i ett samtal och börja om på samtalet, utan minne av att de har pratat tidigare.

Joran

Manöver 5 Kunskap 4

Trolldom 1 Upptäcka 4

Rustning 4 Liv 4

Art Människa

Sysselsättning Borgmästare

Specialförmågor

Människa: Se regelboken.

Borgmästare: