

Spindelryttarna

en saga till Äventyr av Magnus Edekling

Arngrim Starke

Rörelse: 8

Kunskap: 2

Trolldom: 1

Upptäcka: 6

Liv: 6

Rustning: 3

Skada: 6 liv (med sin stora träklubba)

Vapen: stor träklubba, ringbrynja, stor sköld, hjälm

Förmågor: Arngrim har som alla jättar nio liv och måste därför dödas nio gånger.

När Arngrim använder sin stora klubba så blir den sammanlagda skadan 6 liv. Hans stora sköld gör att han vid parering får slå två tärningar och välja den bästa. Jätten är så stark att när han skall ta sig loss från en jättespindels nät så får han slå två tärningar och välja den bästa.

Platser: Skogen, bergen

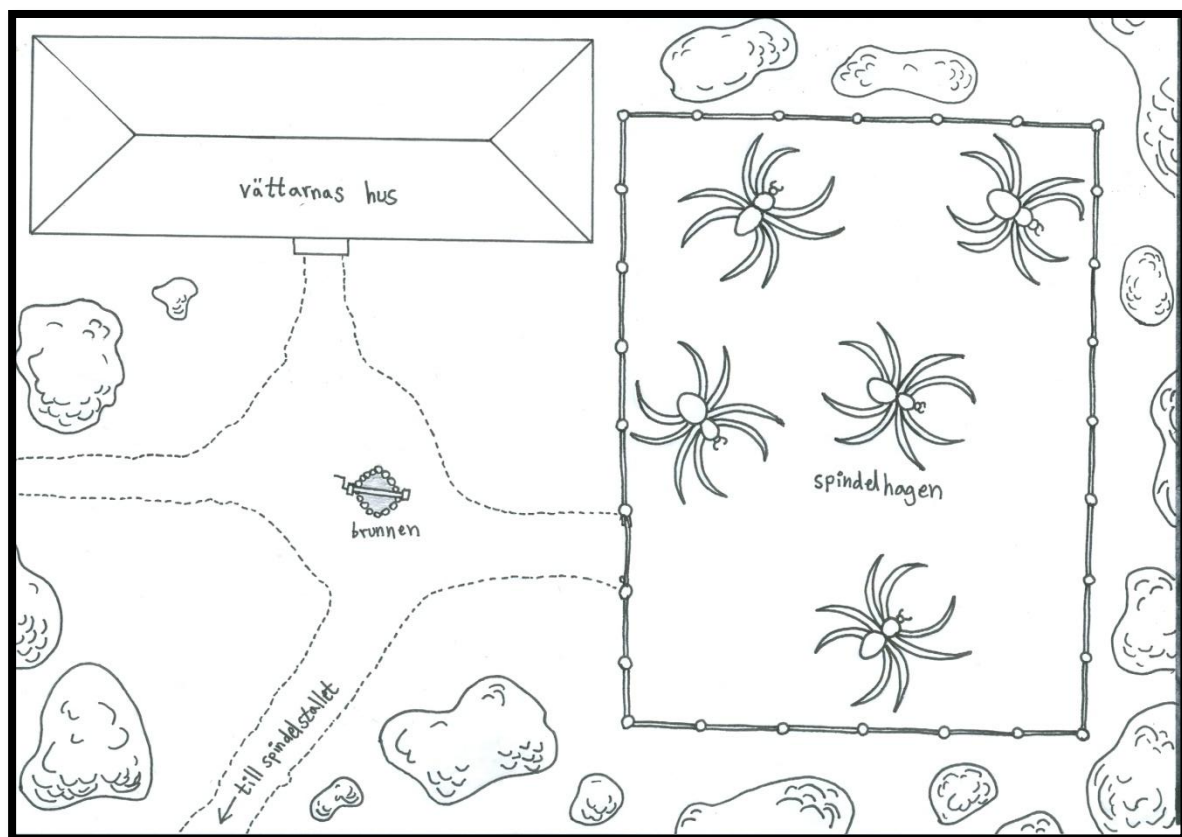
Mål: Hitta och befria vännen

Fiender: Jätten Arngrim Starke, örn och jättemyror.

Belöning: Var sin jättespindel att rida på.

Handling: Äventyrarna är på väg från sitt förra äventyr när de måste ta en smal stig genom en stor mörk skog. När spelarna kommit en bra bit in i skogen så hör de någon gråta. Äventyrarna bestämmer sig för att se efter vem det är. När de kommer en bit ser de en vättekvinna som sitter och gråter på en stubbe. När spelfigurerna frågar varför hon gråter så svarar hon att jätten Arngrim Starke har kidnappat hennes make och tagit honom till sin grotta för att ha honom som slav. Han skall diska och städa åt jätten. Vättekvinnan frågar om spelarna vill hjälpa henne att frita maken (som heter Lym). Om de hjälper henne så skall spelarna få var sin ridspindel. Kvinnan och hennes make är nämligen jättespindeluppfödare. Spindlarna är bra riddjur som tar sig fram överallt och de kan bygga spindelnätbroar över tex raviner och liknande.

Om spelarna väljer att försöka rädda maken så bjuder vättekvinnan hem dem till gården för mat och övernattnig. Gården ligger bara en liten bit från platsen



inne i skogen. Där finns en glänta. I gläntan ligger vättarnas hus, ett spindelstall och en spindelhage. I hagen går flera jättespindlar. Vättekvinnan (som förresten heter Zylviha) visar dem stallet där flera jättespindlar står på sina platser. Efter rundturen bjuder Zylviha in dem i huset på varm och god kaninstuvning innan de sätter sig framför brasan och berättar historier för varandra. Senare på kvällen bäddar vättekvinnan gästsängarna och de går och lägger sig.

När de vaknar dagen efter så äter de en stadig frukost och sedan går de ut i spindelhagen för att lära sig rida jättespindlar. Zylviha sadlar några spindlar till dem. Till skillnad från hästar så tar sig jättespindlar fram helt ljudlöst. De är mästare på att smyga. Vättekvinnan berättar också att de kanske kan ta hjälp av spindlarna för att besegra jätten. Möjligen kan djuren skjuta spindeltrådar runt jättens ben så att han snubblar och sedan skjuta trådar runt Arngrim's händer, så han inte kan röra sig. Men Arngrim Starke kanske är för

stark och sliter av trådarna. Eller kanske jättespindlarnas giftbett kan vara till hjälp. När äventyrarna känner sig bekväma på sina spindlar tar de farväl av vättekvinnan och beger sig mot Jätten Arngrims grotta i bergen. Zylviha har gett dem en bra vägbeskrivning, så de skall nog hitta.

Jättespindel

Rörelse: 7

Kunskap: 1

Trolldom: 1

Upptäcka: 7

Liv: 10

Rustning: 0

Skada: 1 liv

Giftbett: Giftet i jättespindlarnas bitt förlamar offret i 1T10 minuter, men gör ingen ytterligare skada.

Specialförmågor: Spindelnät:

Jättespindlarna kan spinna nät som är starkt som rep och närapå en halv tum tjockt. Nätet är klibbigt och fångar på så sätt bytet. Offer som fastnar i nätet måste slå två tärningar och välja den sämsta då de försöker ta sig loss. Spindlarna kan också spinna nätbroar över tex raviner.

Spindlarna tar sig fram snabbt och ljudlöst genom skogen. De klättrar lätt över stock och sten.



Det är verkligen ett mycket bekvämare sätt att färdas än med häst. När det gått ett bra tag och äventyrarna börjar bli hungriga så förändras plötsligt skogen. De kommer in i en ny typ av skog som inte längre består av stora träd. Istället växer här gigantiska svampar i olika färger och marken är täckt med grönt gräs. Inga visna barr eller löv ligger på marken längre. När de fortsätter sin färd genom denna besynnerliga skog ser sällskapet några älvor som flyger omkring och verkar upprörda över någonting. Äventyrarna tar sig fram till älvorna för att ta reda på vad som står på. En älva berättar att en stor rovfågel har fångat en av de små och nu sitter uppe på en svamp och tänker äta upp älvan. Älvorna är

för små för att rå på fågeln och frågar om äventyrarna vill hjälpa dem.

- Kanske kan jättespindlarna skjuta upp spindeltråd mot toppen av svampen så att det blir ett nät att klättra upp på, föreslår en älva.

Om de väljer att hjälpa älvorna så sitter örnen uppe på svampens "hatt" med en avsvimnad älva i klorna.

Örn

Rörelse: 4

Kunskap: 0

Trolldom: 0

Upptäcka: 6

Liv: 2

Rustning: 0

Skada: 1 liv (med näbb och klor)

Specialförmåga: flyga

Om de dödar örnen och räddar älvan så äter gärna en av spindlarna upp den döda örnen. Som tack ger älvorna dem en flaska med en magisk dryck. Flaskan innehåller 10 klunkar och varje klunk helar omedelbart ett liv. Om äventyrarna berättar om sitt uppdrag så varnar älvorna dem för att Arngrim Starke är en mäktig motståndare och påminner dem om att jättar har nio liv, så de måste alltså döda jätten nio gånger. Här hos älvorna under

de stora svamparna kan vara en lämplig plats att slå läger för natten. Om de tänder en lägereld så dansar gärna älvorna sin flygande dans runt elden när det blivit mörkt, medan andra älvor spelar musik till dansen på sina små flöjter.

Morgonen efter äter de frukost och ger sig av. Snart är spelarna ute ur svampskogen och runt omkring dem finns vanliga träd igen. Efter ett tag kommer de till en stor ravin som de inte kan ta sig över (en stor jätte kan dock ta ett jättekliv över). Ravinen är jättedjup, så man ser knappt marken på botten av ravinen. Att trilla ner här leder till en säker död. Här måste äventyrarna komma på att de kan använda spindlarna till att göra en nätbro över ravinen och sedan rida på spindlarna förbi hindret.

De fortsätter genom skogen när de kommer fram till ett stort träd som påminner om en ek. Bland trädens blad flyger en massa små varelser som är i samma storlek som humlor. När de kommer närmare ser de att det är små människor utan ben som svävar fram genom luften. De har byggt fullt med små hus bland trädets grenar, det är en hel by i trädet. Ett lyckat kunskapsslag ger informationen att det är humlingar.



Humlingar

Humlingar är små varelser som inte är större än en humla. De har kropp som en människa men utan ben, de svävar fram istället. De är magiska varelser med stora kunskaper i trolldom. De har inget talspråk, utan kommunicerar genom telepati. Humlingar är i grund och botten goda och fredliga varelser. De bor ofta i stora samhällen som tex getingar, humlor, myror och människor.

Rörelse: 4

Kunskap: 5

Trolldom: 8

Upptäcka: 5

Liv: 1

Rustning: 0

Skada: 0

Specialförmågor: Svävar fram.

Kommunicerar genom telepati som

fungerar över stora avstånd. Börjar alltid med 10 besvärjelser och minst trolldom 8. När humlingar gör ett trolldomsslag får de alltid slå två tärningar och välja det bästa resultatet. De besitter även specialförmågan trolldom, vilket innebär att spelfiguren får en förtrollning i varje saga. Eftersom humlingar är så små (och därför är också deras vapen små) så gör de 0 liv i skada på en varelse i människostorlek med fysiska vapen. Eftersom de är så små och snabba så är de svåra att träffa och därför slår de två tärningar och väljer den bästa för att undvika en attack. Eftersom humlingar är så små kan de inte bära med sig saker (till och med vanliga mynt är för tunga). Men eftersom humlingar är magiska varelser så brukar de lösa detta med en magisk väska.

En humling får syn på äventyrarna och svävar fram till dem. Inne i deras huvuden hörs humlingens röst;

- Vilka är ni?

Humlingen är bara nyfiken och när hon upptäckt att äventyrarna inte är faliga så berättar hon gärna om humlingarnas liv i det stora trädet. Hon visar också gärna sina magiska talanger för dem. Om spelarna tar

sig tiden att stanna och tala med humlingarna från trädet så bjuder de på mat som trollas fram ur tomma intet på en picknick-filt i gräset under trädet. Alla humlingarna vill visa vilka trollformler de kan för äventyrarna. En av dem visar hur han kan lyfta en stor och tung sten med magi. En annan visar hur hon skapar en illusion av en stor drake som sprutar eld. Trots att den inte finns på riktigt så kan de höra eldens vrål ur drakens mun.

Efter en lång och trevlig stund med humlingarna så ger sig spelarna av. De rider på jättespindlarna genom skogen mot jättens grotta. När de hittar en bra lägerplats, så slår de läger för natten.

Tidigt på morgonen dagen efter vaknar spelarna av att de hör skrapande ljud, precis som om något kرافsar och gräver. De lämnar jättespindlarna i lägret och beger sig mot källan till ljudet. När de befinner sig på platsen där spelarna tror ljudet kom från ser de inget särskilt. Det är gles skog och det växer gräs på marken. Plötsligt ger marken vika och äventyrarna trillar ner i ett stort hål i marken. I hålet är det alldeles mörkt förutom det lilla ljus som kommer ner uppifrån.

Spelarna inser att de måste få lyse i form av en fackla, lampa eller liknande. Väggarna i hålet består av jord och småsten som hela tiden lossnar från väggen, vilket gör att det är omöjligt att klättra upp längs dem.

När äventyrarna lyckats få fram lite ljus så ser de att de befinner sig i en grävd gång genom jorden (ett lyckat kunskapslag berättar att det är ett jättemyrbo spelarna hamnat i).

Jättemyra

Rörelse: 5

Kunskap: 1

trolldom: 1

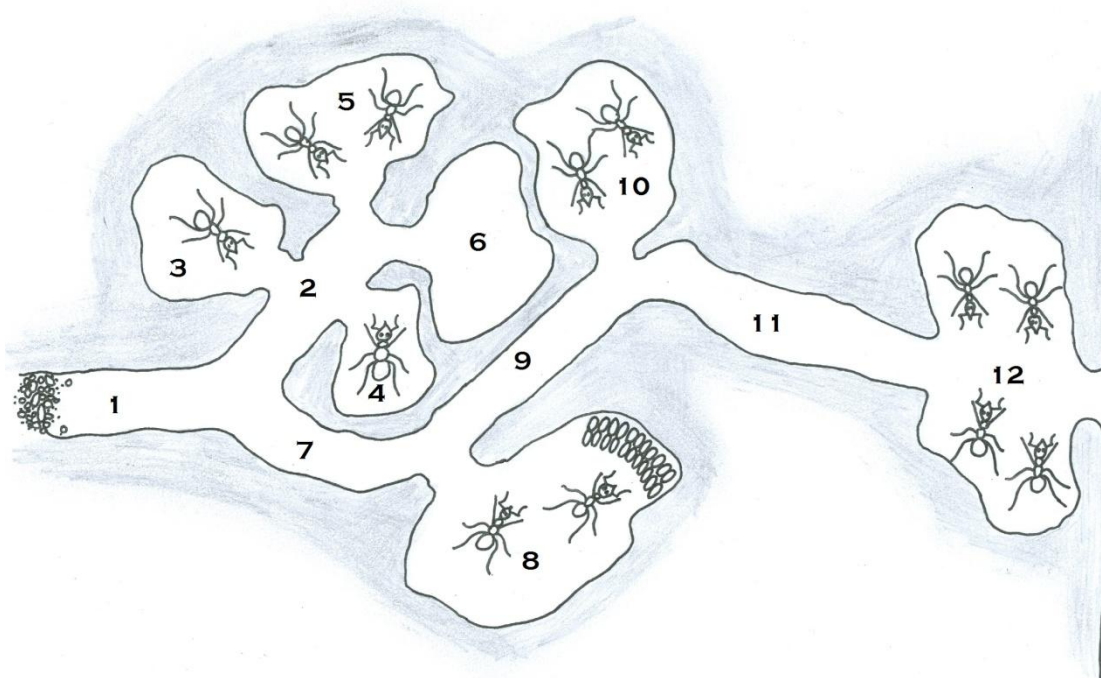
Upptäcka: 4

Liv: 2

Rustning: 1

Skada: 1

Specialförmågor: Myrsyra: Förlamar offret (slå två tärningar mot Rörelse, välj den sämsta för att undvika förlamning).



1. Gång

Den mörka jordgång som ni trillade ner i delar sig i två gångar i ena änden och i den andra har rasmassorna från att ni trillade ner täppt igen hela gången så att det inte går att ta sig fram den vägen.

2. Gång

Gången till vänster är likadan som den första, man har två gångar åt vänster och två gångar som försvinner mot höger.

3. Myrkammare

En stor kammare är utgrävd ur jorden och i den finns en jättemyra som anfaller er så fort den får syn på er i öppningen till kammaren.

4. Myrkammare

En stor kammare är utgrävd ur jorden och i den finns en jättemyra som anfaller er så fort den får syn på er i öppningen till kammaren.

5. Myrkammare

Ytterligare en stor kammare som är utgrävd ur jorden och i den finns två jättemyror som anfaller er så fort de får syn på er i öppningen till kammaren.

6. Myrkammare

En stor kammare som är tom.

7. Gång

Gången åt höger fortsätter rakt fram en bit innan den svänger av åt vänster. Efter svängen finns en gång som försvinner in i den högra väggen.

8. Myrkammare

En stor kammare som är utgrävd ur jorden och i den finns många jättestora myrugg. Två jättemyror pysslar med äggen. Om de upptäcker spelarna så anfaller de omedelbart.

9. Gång

Det är en rak gång som längre fram svänger åt höger och till vänster finns en öppning i väggen.

10. Myrkammare

En myrkammare som innehåller två jättemyror som anfaller er så fort ni ställer er i öppningen till kammaren.

11. Gång

Gången fortsätter rakt fram och i slutet av gången ser ni dagens ljus. Vilket bländar er så ni ser dåligt vad som finns i slutet av gången. Ni har hittat utgången från jättemyornas bo.

12. Vaktkurer

När ni närmar er utgången ser ni två stora hål i väggen på var sida gången. Det är vaktkurer med fyra jättemyror som vaktar ingången till boet. Jättemyrorerna har redan sett er och går till anfall.

Äventyrarna har nu lyckats ta sig ur jättemyornas bo och måste nu ta sig tillbaka till lägret för att hämta sin utrustning och ridspindlar. När de gjort det är det dags att bege sig mot bergen och jättens grotta för att rädda vännen Lym.

När det börjar bli tid för att slå nattläger är de så nära att de kan se ingången till Arngrim Starkes

grotta långt borta. Ingången är 11 meter hög och 5 meter bred. I morgon kommer avgörandets stund, då spelarna skall försöka frita vännen.

Morgonen därpå äter de frukost och beger sig till grottan. Hur de nu skall frita vännen är upp till spelarna att avgöra. Skall de strida mot honom och döda honom nio gånger? Eller skall de försöka lura ut honom ur grottan och sedan springa in och rädda vännen? Eller har de någon annan idé? Ska de ta med sig sina spindlar in i grottan? Om de tar med sig spindlarna så kommer de att hjälpa äventyrarna att slåss mot jätten.

Arngrim Starke

Rörelse: 8

Kunskap: 2

Trolldom: 1

Upptäcka: 6

Liv: 6

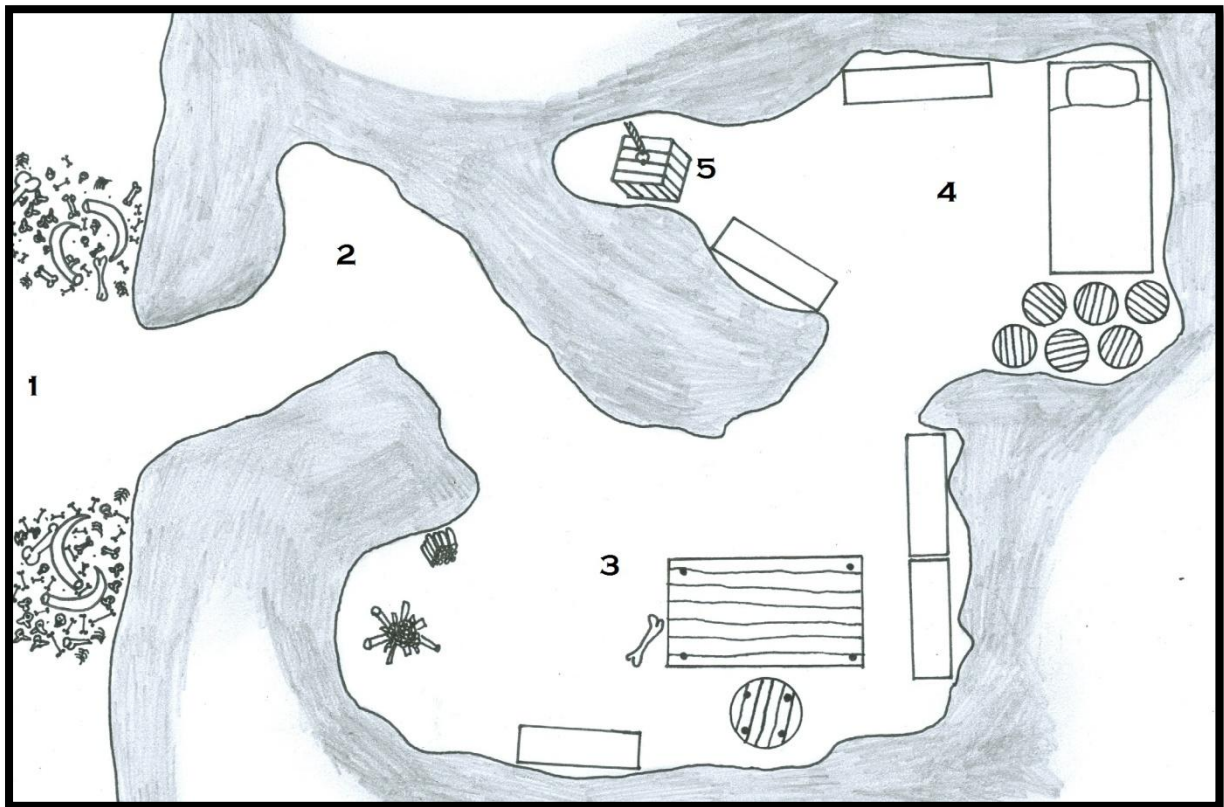
Rustning: 3

Skada: 6 liv (med sin stora träklubba)

Vapen: stor träklubba, ringbrynja, stor sköld, hjälm

Förmågor: Arngrim har som alla jättar nio liv och måste därför dödas nio gånger. När Arngrim använder sin stora klubba så blir den sammanlagda skadan 6 liv. Hans

stora sköld gör att han vid parering får slå två tärningar och välja den bästa. Jätten är så stark att när han skall ta sig loss från en jättespindels nät så får han slå två tärningar och välja den bästa.



1. Ingången till grottan

Ingången till grottan är ofantligt stor. Ni känner er som små myror jämfört med den 11 meter höga öppningen. Utanför grottan ligger fullt med benrester från jätterns måltider. Här ligger ben från både människor, orcher och en mängd andra varelser. Jätten verkar gilla mammutkött mest

eftersom det ligger så mycket ben från just mammut här.

2. Grottgång

En grottgång leder in i berget och gör en skarp sväng åt höger. Trots att grottan är så stor så luktar det unket och instängt efter jätten. På väggarna hänger facklor som lyser upp gången.

3. Jättens matsal

Grottgången mynnar ut i en stor grottsal, där det säkert är 15 meter upp till taket. På väggarna hänger tända facklor. Mitt i rummet står jättens stora bord och pall. Det är ca 4 meter från grottgolvet och upp till bordsskivan. Längs väggarna står några trähyllor med stora grytor och andra liknande föremål. På golvet ligger ben och andra matrester från jättens senaste måltid. En gång försvinner in till nästa rum i ena hörnan av grottan. I ett annat hörn finns en eldstad där det brinner en eld. Grottväggarna är svarta med sot vid elden och i taket finns ett hål ut i det fria där röken försvinner. Bredvid eldstaden ligger en trave ved.

Om spelarna inte lurat ut jätten tidigare så sitter han på sin pall vid bordet och gnager på ett köttben. När äventyrarna kommer in i rummet ser han dem omedelbart och greppar sin stora träklubba som står lutad mot bordet. Arngrim Starke går genast till anfall mot de som inkräktar i hans hem och ger sig inte förrän han har dödat dem.

4. Jättens sovsal

Den här grottsalen är jättens sovsal. Rummet är upplyst med facklor som

hänger på väggarna. Längs ena väggen står jättens nästan 10 meter långa säng. Vid fotänden av sängen har jätten sitt förråd av mjöd i form av stora tunnor som står på golvet. Längs väggarna finns några trähyllor med jättens ägodelar. Längst in i salen försvinner en nisch in i grottväggen. Här finns det ingen fackla på väggen, så det är för mörkt för att se vad som döljer sig där.

5. Nischen med järnburen

I nischen finns en låst järnbur hängande i ett rep från en järnögla i taket. Det är omkring 8 meter upp till buren. I buren sitter en ledsen vätte inlåst och gråter.

Här kan spelarna använda sina jättespindlar som skjuter upp spindeltråd till buren, men de får givetvis lösa problemet hur de vill. Nyckeln till buren finns i en pengapung som jätten har knuten i sitt bälte runt midjan. men de kan givetvis dyrka upp låset om de vill.

Vätten Lym är oerhört tacksam för att de räddat honom från jätten som tvingat honom att städa och diska. När de kommer tillbaka till vättarnas spindelfarm blir Zylviha överlycklig och springer fram och kramar om

sin förlorade make. Vättarna tackar spelarna för att de räddat Lym och ridspindlarna får de behålla. Om någon spindel blivit dödad under sagan så får spelaren en ny spindel av vättarna.