

Äventyr

Sagan om Vatten och Eld

Text: Daniel Lehto

Konstruktion: Johan Karlsson och Daniel Lehto

Tack till: God45 på rollspel.nu

Det är problem i riket. Regnen har slutat falla, skörden är på väg att torka och frysa bort. Samtidigt nås slottet av oroande nyheter från bergsbyn där invånarna flytt. Drottningen kallar på några trogna undersåtar som skicka ut för att ta reda på vad det är som händer...

Sagan om Vatten och Eld är ganska löst hållen. Det finns ingen färdig lösning på uppdraget, utan spelarna får själva komma med en lösning. Har de svårt att hitta på något eget, finns dock stöd för olika alternativ i sagan.

Lycka till!

Specialregler

Det går inte att göra upp eld eller tända ens en liten låga förrän spelfigurerna får Vatten och Eld att bli sams igen.

Det råder torka och finns inte mycket vatten att dricka. Alla vattenkällor håller på att torka ut

Hemligheter

Vatten och Eld är hemligt kära i varandra, men ingen av dem tror att det är ömsesidigt. Under den bittra fiendskapen finns alltså en förälskelse i botten.

Vattens och Elds undersåtar är måna om att hålla fiendskapet vid liv. De vet om att Eld och Vatten är kära, och de vill inte ha det så, så de försöker hålla konflikten vid liv genom att ljuga och hitta på.

Sagan

”Det är en kall och blåsig dag då vinden viner runt husknutarna. Ni sitter nere på värdshuset där ni äter lite stuvade rotfrukter, då drottningens sändebud kommer in med andan i halsen.

- Där är ni ju! Som jag har letat! Ni har gjort drottningens tjänster förr, och nu är det tid för nya hjältedåd! Ni måste komma till slottet och prata med henne!”

Sändebudet leder spelfigurerna genom staden till drottningens tronsal i slottet. Där sitter drottningen på sin tron. Hon har en bekymrad min. Hon kan berätta följande:

- Riket är drabbat av torka och kyla. Snart torkar skördarna bort, om de inte fryser bort först.
- Rapporter från Bergsbyn säger att otroliga och otäcka saker händer där. Det verkar som om allt började där och sedan spred sig till andra delar av riket.
- Det går inte längre att tända en eld, inte ens minsta ljus.

- Älvarna torkar långsamt ut.
- Hovets trollkarl ser mystiska magiska energier i området för Bergsbyn, det stödjer teorin om att det är där problemen började.

Drottningen vill att spelfigurerna beger sig dit (två dagars resa) för att ta reda på vad som händer, och för att försöka lösa problemet.

Spelfigurerna kan proviantera och införskaffa nödvändig utrustning i staden innan de ger sig av.

Slumptabell på vägen (ett slag per dag)

1T10	Resultat
1	Spelfigurerna möter flyktingar från bergen. Dessa kan berätta om torka och hungersnöd. Boskapen har frusit och magrat. De kan inte längre leva i bergen. De blir oerhört tacksamma om spelfigurerna kan lösa problemet.
2	Spelfigurerna möter en mycket ledsen drake som inte längre kan spruta eld. Draken kan eventuellt hjälpa spelfigurerna till Bergsbyn om de lovar att försöka lösa problemet. Isåfall får de rida på drakens rygg. Draken vågar dock inte närma sig ön närmre än till Bergsbyn.
3	Ett gäng stråtrövare ligger på lur för att råna spelfigurerna på deras värdesaker.
4	Tre gamla bergstroll ligger på lur i skymningen. De avser äta upp spelfigurerna, för de är kolossalt hungriga då de inte ätit på flera dagar.
5	En gammal dam har fallit och brutit foten. Nu attackeras hon av en jättespindel och ropar i vild förtvivlan på hjälp. Om spelfigurerna räddar henne får de en liten säck med magisk pulver. Det magiska pulvret kan användas för att söva en fiende genom att blåsa det på den med ett liten blåsrör. Fienden sover då 1T10 minuter.
6	Spelfigurerna hör ett gnyende ljud nedifrån en gammal övergiven brunn. Där nere ligger en vargvalp som varit lite oförsiktig. Valpen kan inte komma upp själv. Om spelfigurerna hjälper valpen upp, kommer varghonan att vara dem tacksamma. Vargfloeken, som redan är ute och letar efter valpen, tackar spelfigurerna genom att följa dem på deras resa. De kan till och med låta spelfigurerna rida på dem.
7	En gammal trädman ropar på hjälp. Han har somnat och vuxit fast i marken, och nu håller en lomhörd gammal skogshuggare på att hugga ned honom! Skogshuggaren blir naturligtvis förskräckt och ber så hemskt mycket om ursäkt om spelfigurerna uppmärksammar skogshuggaren på dennes förehavanden. Trädmannen är lite ledsen och har ont, men klarar sig. Som tack för hjälpen lovar trädmannen att skogens ande ska vaka och skydda spelfigurerna på deras resa.
8	En jungfru ute på vandring för att uträtta hjältedåd möter spelfigurerna. Hon undrar om de sett hennes prins som blivit kidnappad av den onda trollkarlen. Om de kan hjälpa henne att rädda honom ska de bli rikligen belönade.
9	Spelfigurerna hittar ingången till en underjordisk liten labyrint som vaktas av skelettkrigare. I labyrinten har de chans att finna magiska föremål och skatter.
10	Spelfigurerna möter en gammal trollkarl som är sjuk och döende. Innan han dör överlämnar han sin formelsamling till spelfigurerna om de tror sig värdiga. Boken är dock förtrollad. För att kunna läsa den måste spelfigurerna lyckas med ett trolldomskast. Alla spelfigurer får bara en chans Lyckas det kan personen läsa formlerna. Slå fram tio formler ur regelboken. Dessa finns i formelsamlingen och kan användas en gång per saga.

Bergsbyn

”I en dalgång som öppnar sig framför er kan ni se en stor sjö och vid dess strandkant en liten fiskarby. Byn ser öde och övergiven ut. Några kråkor kraxar sorgset när ni närmar er. Byn består av några hus byggda på pålar över vattnet. När ni är nästan framme ser ni en gammal gumma som sitter och lagar ett fiskenät. Hon kliar sig tankfullt på hakan då hon får se er:

- Ser man på, ser man på, besökare. Det var inte igår!”

I en dal bland bergen ligger Bergsbyn. Nästan alla hus ligger öde där. Folket har flytt, alla utom den envisa fiskargumman Inga. Hon är inte lättskrämmd av sig. Hon säger att hon alltid bott på platsen, och förklarar att inget ska få skrämma iväg henne.

Hon kan berätta följande:

- Nattetid hörs dånande och sprakande ljud över vattnet. Hon tror ljuden kommer från ön.
- Det syns också märkliga ljusfenomen över ön om nätterna.
- Ljusen och ljuden började synas ett tag efter att regnet slutat falla, brunnarna sinat och kylan lagt sig över landet.
- Det är något märkligt i sjöns vatten, som om vattnet inte vill ha henne där.

Fiskargumman kan ro ut dem till ön i sin eka, eller också kan spelfigurerna låna hennes båt. Hon förslår att spelfigurerna lägger stål i skorna för att bättre tåla trolldom (ökar försvarsslag på trolldom med 1 tärning).

På väg mot ön skummar sig vattnet, vågorna blir allt högre och starkare. Uppmärksamma spelfigurer har chans att upptäcka att det ser ut som om det rör sig några genomskinliga, hästliknande varelser i vattnet. Det är dessa som försöker välta båten över ända. Om de lyckas måste spelfigurerna försöka simma. Har de Inga med sig parerar hon dock vant alla vågor och påpekar flera gånger vikten av att sitta stilla i båten.

Ön

”När ni till sist stiger i land på ön drar en kall vind fram. Det vilar en otäck stämning över stranden och ön. Längre bort ser ni en vulkan resa sig över omgivningen. Det stiger lite rök från vulkanen mot den gråkalla himlen. Hela stranden vilar i en onaturlig tystnad. Det enda ljud som hörs är vågornas slag mot stranden.”

Om någon spelfigur lyckas med ett trolldomskast, ser denna att hela ön är förhäxad. Det vilar en otäck stämning i luften.

På ön finns två andar fångslade; Vatten och Eld. Vatten och Eld ligger i fejd med varandra, båda beskyller den andra för att ha fångslat dem båda på ön. Vad de inte vet är att det i själva verket är en trollpacka som lagt en förtrollning över dem, som gör att de inte kan lämna ön innan de slutit fred med varandra. Vatten och Eld har länge varit fiender, så hon lurade dem till ön för att tvinga dem att bli sams. Trollpackan var dock gammal och dog innan hon hann fullborda sitt verk. Så nu är Vatten och Eld fångslade utan att veta varför. Och båda tror att det är den andra som råar för att de stängts inne.

Utanför ön håller all eld på att dö och allt regn från himlen har snart tagit slut.

Vatten tror att spelfigurerna är i lag med Eld så den försöker hindra spelfigurerna och skrämma dem. Eld likaså. De visar sig var och en för spelfigurerna och försöker fråga ut dem vad de gör på ön och i vilket ärende den andre anden sänt ut dem.

Stugan

I skogen på ön kan spelfigurerna hitta trollpackans öde stuga. Inne i stugan finns en formelbok uppslagen på bordet där det står vilken formel hon använt, och att enda sättet att bryta den är genom att få de som är förhäxade att bli vänner. Det går dock inte att tala om för dem att de är förtrollade, då blir förhäxningen permanent. Man måste lösa det på ett annat sätt. I huset finns också diverse förtrollningdrycker:

Sanningsdryck. Den som dricker drycken kan inte ljuga på en hel dag utan måste säga sanningen. Det går inte heller att hålla tyst, en del av förtrollningen är att det inte får att låta bli att svara. Det finns fem klunkar i flaskan, så det räcker för fem personer.

Livselixir. Den som dricker drycken åldras inte på 1T10 år. Skador mot den som druckit halveras i upp till 1T10 dagar efter förtärandet. Fem klunkar, räcker till fem personer.

Kärleksdryck. Den som dricker drycken blir genast kär i den första person den ser efter förtärandet. Finns två klunkar, räcker för två personer.

Dessutom finns det i stugan allehanda andra magiska attiraljer: trollspön, formelböcker, magiska örter, kartor och diverse annat smått och gott.

Vattens tillhåll

På ön finns en gammal brunn. Nedifrån brunnen kan spelfigurerna, om de lyckas med ett Upptäckakast, höra ett vresigt mumlande. Det är vatten som pratar för sig själv och smider planer mot eld. Går spelarna ned i brunnen hittar de på dess botten en ort tunnel som leder till en underjordisk sjö. Mitt i sjön finns ett kapell där vatten bor.

Vattens soldater består av Vattenhästar och vattenelementarer. Dessa försvarar området mot inkräktare, om

1T10	Resultat
1	1T10 minimoner kommer i trupp och gör sitt bästa för att fångsla spelfigurerna för brott mot härskaren av ön. Se Monster för deras egenskaper. Om minimonerna lyckas fånga spelfigurerna för de dem till Elds hemvist; vulkanen. Om de undkommer far minimonerna tillbaka till vulkanen för att berätta för Eld att Vatten har fått nya medhjälpare (för de tror att spelfigurerna är på Vattens lag).
2	Några vattenhästar (se Monster) hindrar spelfigurerna från att korsa något vattendrag, eller från att hämta vatten från en brunn eller liknande. Vattenhästarna är säkra på att spelfigurerna är Elds medhjälpare. Om vattenhästarna lyckas fånga spelfigurerna, för de dem till Vattens hemliga hemvist, nere i en av brunnarna på ön. Undkommer spelfigurerna, återvänder vattenhästarna till Vatten för att berätta att Eld har fått nya medhjälpare (för de tror att spelfigurerna är på Elds lag).
3	Några hajmän anfaller spelfigurerna. De vill köra bort dem från sin ö, för de tycker ön är deras nu när människorna äntligen lämnat dem.
4	En lustig ande fångar spelfigurerna och släpper inte ut dem från den magiska fällan innan de kan gissa svaren på några gåtor: 1. Vad har många ben, men kan ändå inte gå? (Fisken) 2. Grå som en mus, stor som ett hus! (Elefant) 3. Fyra ben om dagen, sex om natten. (Sängen) Svarar spelfigurerna rätt på alla gåtor släpper anden dem, och erbjuder dem dessutom en tjänst som belöning. Anden är en riktig skämtare och försöker hela tiden tala i gåtor eller vara kryptisk samt komma med ordvitsar.
5	Spelfigurerna hittar ett övergivet torn. Om de utforskar det visar det sig att Vattens soldater har fångslat en liten babydrake i tornets källare. Om de befriar babydraken (som heter Puff eftersom hon än så länge bara kan blåa rökpuffar och inte eld) blir Vatten arg, men Puff och Eld blir vänner med spelfigurerna. Kanske spelfigurerna kan be Puff om hjälp att få Eld och Vatten att bli vänner igen?
6	Spelfigurerna hittar ett ensligt beläget torn. Där finns en hink med vatten inlåst i en källare. I hinken finns en djinn, en vattenlevande ande som Elds soldater fångslat. Djinnen heter Plask och han är rådgivare åt Vatten. Om spelfigurerna befriar djinnen, blir de vänner med Vatten och Plask, medan Eld blir arg. Kanske spelfigurerna kan be Plask om hjälp att få Vatten och Eld att bli vänner igen?
7	Spelfigurerna hittar en magisk karta på vilken de kan se var alla varelser på ön befinner sig. Kartan kan de hitta tex i en skattkista, i en trollkarlshatt eller på något annat spännande ställe.
8	Spelfigurerna hamnar mitt i en stor strid mellan eldvarelser och vattenvarelser. Striden är våldsam och spelfigurerna hamnar i mitten av de stridande arméerna. Risken är att de blir tillfångatagna av endera sidan som misstar dem för att vara lierade med de andra. Isåfall förs de till en fånghåla i väntan på att dömas av ledaren (Vatten eller Eld).
9	Spelfigurerna hamnar i en träskmark med gott om kvicksand och gas som bubblar upp ur vattnet. I träskmarkerna finns också slemma jättespindlar som gärna mumsar på spelfigurerna.
10	Slå två gånger på tabellen.

spelfigurerna försöker smyga in och misslyckas med detta (Manöver). För speldata, se regelboken samt Monster.

Vatten kan gå med på att prata med spelfigurerna om de kan övertyga denna om att de inte arbetar för Eld.

Vad Vatten har att säga om Eld:

Eld är en fåfång idiot

Eld har alltid motarbetat mig

Eld har fångslat mig här på ön

Elds tillhåll

Eldanden bor i vulkanen mitt på ön. Till Eld kommer man genom en grottöppning i en drakhuvudsformad klippa på vulkanens sluttningar. Därefter går man genom en kortare tunnel och kommer ut på en klippavsats inne i vulkanens krater. Från klippavsatsen så leder en kort bro till en klippa ute i lavan. Där ute sitter Eld på en glödande tron.

Elds soldater består av Minimoner och eldelementarer. Dessa försvarar området mot inkräktare, om spelfigurerna försöker smyga in och misslyckas med detta (Manöver). För speldata, se regelboken samt Monster.

Eld kan gå med på att prata med spelfigurerna om de kan övertyga denna om att de inte arbetar för Vatten.

Vad Eld har att säga om Vatten:

Vatten tror sig mycket bättre och finare än mig

Vatten har alltid varit avundsjuk på mig

Vatten har fångslat mig här på ön

Hur får man Eld och Vatten att bli vänner?

Låt spelarna komma med egna idéer och uppmuntra kreativitet. Kör de fast, så kan du hjälpa dem på traven. Det kan vara tex genom att få dem att inse att de båda har sin plats i naturen, eller genom att visa dem att de behöver varandra på något sätt, eller att visa dem hur deras bråk påverkar världen utanför. Det kan också vara genom en förtrollning som får någon att se sanningen eller genom samtal.

Dessutom finns det chans att spelfigurerna har några magiska föremål eller förtrollningar att tillgå.

När Vatten och Eld blir vänner igen, släpper förtrollningen sitt grepp om riket, och genast drar tunga regnmoln in över landet.

Slutstriden

Det är inte säkert att det behövs en slutstrid. Kanske sagan slutar på ett bra sätt ändå, men vill ni ha lite mer spänning, och det finns tid över, kan du som berättare välja att ta med detta också.

Vattens och Elds undersåtar vänder sig mot sina ledare om ledarna sluter fred med varandra. De försöker fångla sina ledare och hålla dem separerade. Spelfigurerna får nu tillsammans med Vatten och Eld försöka slå/smyga sig ut från ön. I deras väg står vattenhästar, sjöormar, minimoner och eld- och vattenelementarer. Se till att det blir en spännande flykt över ön och sjön tillbaka till fastlandet.

Belöningar

Spelfigurerna får varsin belöning om de lyckas med sagan.

Nya arter

Här nedan finns två nya arter som förekommer i sagan.

Hajman

Hajmän lever helst i havet för de tycker om saltvatten, men de kan även bygga undervattensbosättningar i floder eller sjöar. Hajmän håller sig allra helst för sig själv, men inkräktar någon på deras territorium så kan de bli riktigt arga.

En hajman har armar och ben och ser nästan ut som en människa, men huvudet är ett hajhuvud och de har fenor på ryggen och simhud mellan fingrar och tår.

Manöver	3/6	Trolldom	0
Kunskap	2	Upptäcka	5
Liv:	3	Rustning:	2

Specialförmågor: Vattenlevande: Det lägre manövervärdet är när de befinner sig på land. Det högre i vatten.

Djinn

Djinnen är ett vattenlevande magiskt väsen utan fast form. Det kan därför anta nästan vilken form som helst, när de vill visa sig för någon (de formar då en kropp på magisk väg av vatten).

Djinner är magiska varelser som har en förkärlek för gåtor och filosoferande. Djinnen kan finnas i vilket vatten som helst, till och med en vattenpöl. Torkar pölen ut dör dock Djinnen.

Manöver	0/3	Trolldom	5
Kunskap	5	Upptäcka	4
Liv:	1	Rustning:	0

Specialförmågor: Vattenlevande: Det lägre manövervärdet är när de befinner sig på land. Det högre i vatten.