

Äventyr

Jakten på Norrskenet

Plats: Slottet, Bergen, Trollskogen.

Mål: Hitta vättarnas hemliga gömställe och släppa ut det stulna norrskenet.

Fiender: Väs Vättekung, vättkrigare.

Belöning: 1 belöningskort var.

Handling:

”Det är en varm sommardag då en av drottningens tjänare letar upp er.

- Ni måste följa med mig, drottningen vill att ni kommer, något hemskt har hänt, säger han. Ni följer honom genom staden upp till slottet, där ni visas in i tronsalen. Drottningen sitter på sin tron och när hon ser er så ler hon stort:

- Mina kära vänner. Ni har rykte om er att vara tappra äventyrare som gärna åtar er uppdrag. Det har hänt något hemskt. Någon har använt en förbjuden trollformel för att stjäla norrskenet. Förutom att det är vackert att titta på, är norrskenet magiskt, och den som har det i sin ägo kommer att vara nästan oövervinnerlig. Därför vill jag att ni hittar den som stulit norrskenet, och åter släpper det fritt!”

Drottningen kan vidare berätta att det bara finns en trollkarl i hela riket som kan den förbjudna trollformeln: Helge Puckelrygg. Helge bor i en stuga i skogen. Innan spelfigurerna ger sig av, önskar hon dem lycka till.

Spelfigurerna kan nu utrusta sig med proviant, vapen och föremål på en handelsbod i staden innan de beger sig till skogen för att leta (Upptäcka) efter Helges koja. Om ni vill kan ni gestalta inhandlandet i handelsboden, så spelarna får möjlighet att köpslå (Kunskap).

Under resans gång kan det hända oväntade saker. Slå en tärning varje gång spelfigurerna förflyttat sig på spelplanen (se specialreglerna). Varje förflyttning räknas som en dag i spelet. Blir resultatet sju eller högre, slå en gång på händelsetabellen. Beskriv gärna lite av resans strapatser. Kanske spelfigurerna stöter på något hinder längs vägen.

När de hittat (Upptäcka) Helges stuga i skogen, är Helge förtvivlad.

”Framför er i en glänta ser ni Helges stuga. Det stiger rök genom skorstenen och Helge själv ses hämta vatten från brunnen på gården. När han ser er ställer han ner hinken för att hälsa.

- Var hälsade. Jag är trollkarlen Helge. Vilka är ni?”

Vad Helge kan berätta:

* Väs Vättekungen och hans soldater har stulit alla hans trollformelsamlingar! Helge vill gärna ha tillbaka dem.

* Det är säkert Väs Vättekungen som använt besvärjelsen för att stjäla norrskenet.

* Norrskenet har magiska egenskaper.

Helge kan ge spelfigurerna en magisk kompass som pekar ut riktningen mot norrskenet så att de lättare hittar dit. Men bara om de är vänliga.

Spelfigurerna kan, om de vill, hjälpa honom också. Då blir det ett extra belöningskort i slutet av sagan. De hjälper Helge genom att återföra hans trollformelsamlingar till honom.

Nu måste spelfigurerna lista ut var vättar brukar hålla till (Kunskap), eller leta spår efter vättarna och följa spårren (Upptäcka). Lyckas inte något av detta kan de bege sig tillbaka staden och rådfråga drottningen eller bege sig till ett värdshus och fråga Galf Halvman (se regelboken). Har de någon annan idé så uppmuntra dem gärna.

Vättarna, och vättekungen Väs, håller till i grottorna under bergen. Spelfigurerna får bege sig dit.

”När ni närmar er bergen blir det svårare att gå. Marken kläds av törnbuskar och ris, stenskravel och klippor. Men ni kämpar oförtrutet på. Törnbuskarna sticks och rivs, men till slut är ni framme vid bergen.”

Ifall spelfigurerna har den magiska kompassen, pekar den ut vägen åt dem, annars måste de leta efter den hemliga ingången till vättarnas gömställe (Upptäcka), och dessutom smyga (Manöver) i området eftersom vättarna hela tiden har ute vakter.

Skulle de bli upptäckta, kanske vättarna försöker fånga dem i en fälla (nät eller fallgrop) eller anfaller dem för att ta dem som fångar. I så fall kan spelfigurerna strida (Manöver) eller försöka fly (Manöver).

När spelfigurerna hittat det hemliga gömstället, eller om de blivit tillfångatagna och förts dit (till cellerna), så får de undersöka rum för rum. Se förflyttningsreglerna.

”Till slut ser ni en stor port som leder in i berget. Porten är låst. Framför porten står två vakter och plirar med ögonen. De är beväpnade med spjut och står och halvsover.”

Vakterna utanför porten kan överlistas på några olika sätt. Till exempel:

- * De är lättmutade (Kunskap).
- * De är lättlurade (Kunskap). De kanske kan luras bort från porten?
- * De kanske går att övertala (Upptäcka).
- * Spelfigurerna kan prova resonera med dem om att norrskenet borde vara fritt för alla.

Eller också går de att övermanna. Isåfall kan spelfigurerna ta dem till fångar eller binda dem.

Om spelfigurerna har med sig någon fackla eller lykta kan de röra sig obehindrat och undersöka rummen. I annat fall får de improvisera på något vis. Kanske leta igenom rummet i mörker (Upptäcka). De kan då ha turen att hitta en fackla de kan tända.

Vättarnas tillhåll

Om dörrarna. Låt spelarna slå en tärning varje gång de försöker öppna er dörr. 1-5 så är dörren öppen, 6-10 så är den låst och måste dyrkas upp.

1. Hall.

”När porten öppnas slår en unken stank emot er. Det luktar svett, instängd och sot. Ni ser in i ett mörkt rum. Vättarna ser ju i mörker, så de behöver inget ljus.”

2. Vaktrum.

”Ni ser in i ett kvadratisk rum. I rummet finns ett bord på vilket det ligger lite spelkort och tärningar. Vid bordet står två långa bänkar. Till vänster om ingången finns två tunnor med illaluktande dricka, och till höger om ingången står en skattkista. På en av bänkarna sitter en vätte och sover över bordet.”

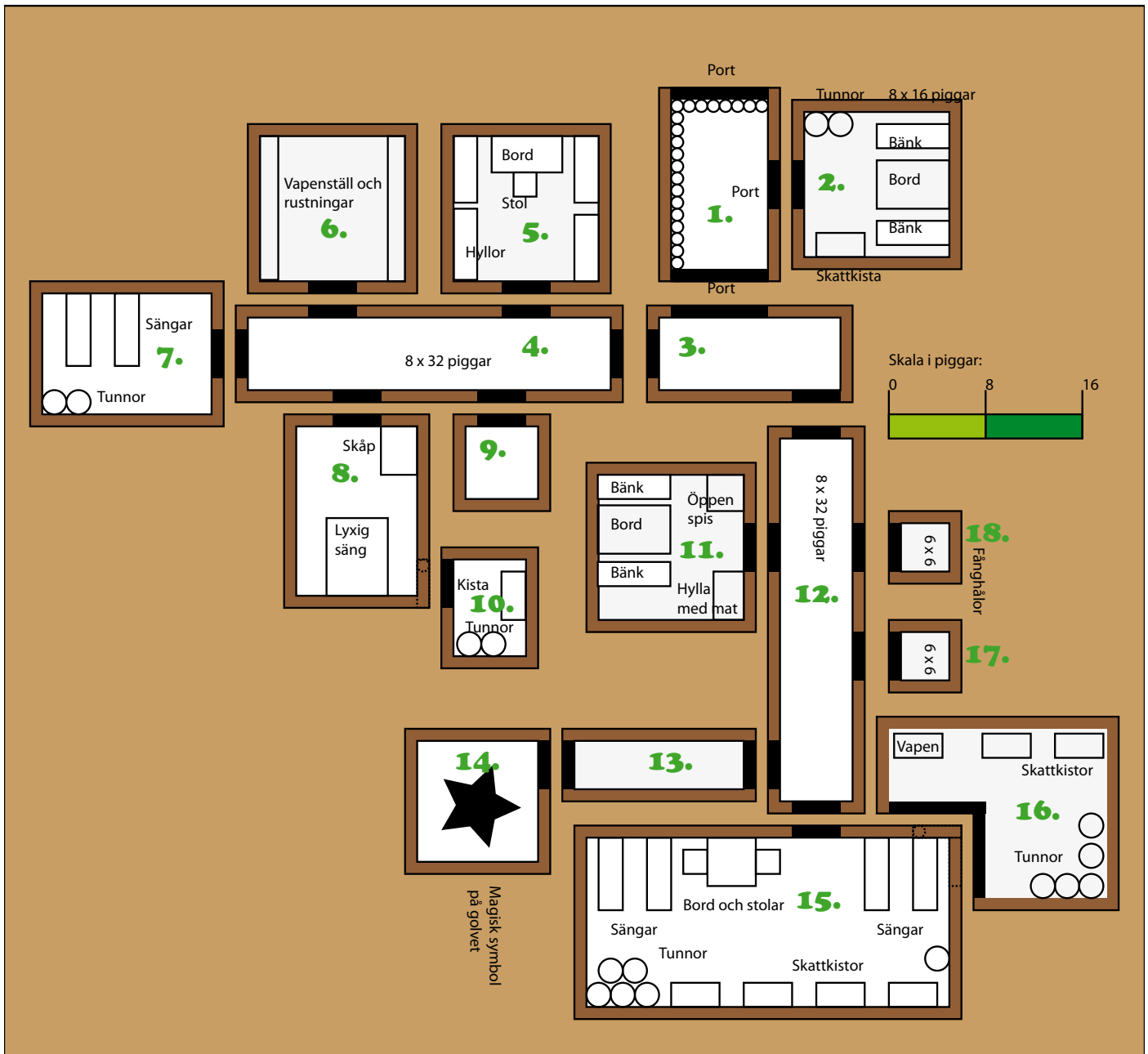
Spelarna kan smyga in i rummet (Manöver) utan att väcka vätten. Misslyckas de med att smyga, försöker väkten tvinga ut dem. De har ju trängt sig in i dennes hem!

3. Korridor

”Korridoren är ganska kort. Direkt till höger finns en port, och längst till vänster på väggen framför er finns en annan port. Korridoren är fuktig och det droppar vatten från taket”

4. Korridor

”En lång korridor. Det finns två dörrar på varje sida, och en i slutet av korridoren. Också denna korridor är fuktig. Det hänger spindelnät i taket. Det kilar en liten ödla över golvet då ni stiger in. Den verkar skrämmd av er.”



5. Bibliotek

”Ett kvadratisk rum med bokhyllor utefter väggarna. Vid väggen mitt emot dörren finns ett bord upplyst av stearinljus. Till skillnad från korridoren ni kommer ifrån luktar här inte unket, och luften känns inte lika fuktig.”

I biblioteket finns, bland alla andra böcker, Helges trollformelsamling.

6. Vapenrum

”Längs väggarna i rummet ser ni vapenställ, rustningar och hjälmar. Allt är prydligt uppradat. och upphängt. Det luktar rost och olja i rummet.”

I rummet finns svärd och spjut, yxor och sköldar samt några rustningar.

7. Sovsal

”En liten sovsal med två sängar. I bortre hörnet av rummet står två tunnor. Det luktar svett och gamla matrester.”

8. Kungens gemak

”Ett långsmalt rum, där det enda möblemanget är en stor säng och ett skåp. Sängen är bred och stor och ser ut att vara mycket lyxig.”

Om spelarna söker i rummet har de chans att hitta den hemliga gången. Kanske genom att det är skrapmärken på golvet, eller att det på det dammiga golvet syns fotspår som leder rätt in i väggen. Den hemliga dörren är bara att knuffa upp.

9. Tomt rum

"Ni ser in i ett mycket litet rum som är helt tomt. Väggarna dryper av fukt och det droppar vatten från taket."

Ifall spelarna letar igenom rummet har de chans att hitta en lös sten i väggen. Om de tar bort den finns där ett litet tygknyte med fyra guldringar med följande egenskaper:

Ring 1: Gör automatiskt att bäraren blir osynlig vid tecken på fara.

Ring 2: Gör att spelfiguren som bär ringen får slå två tärningar och välja den bästa vid strid.

Ring 3: Gör att spelfiguren kan gå genom väggar.

Ring 4: Gör så att bäraren inte kan skadas av vanliga attacker (dock av magiska), men inte heller skada någon annan.

10. Hemligt rum

"Ni ser in i ett litet rum, det hänger spindelväv längs väggarna och ligger damm på golvet. Ingen verkar ha varit där på mycket länge."

I vättekungens hemliga rum finns en mängd skatter. Tunnor fyllda med guld och ädelstenar, samt en kista med ett magiskt svärd.

11. Matsal

"Det luktar mat redan utanför rummet. När ni öppnar dörren ser ni en eldstad, en bänk med mat och grytor, ett bord och två bänkar. I taket hänger torkat kött och bröd."

12. Korridor

"En lång korridor. Det finns två dörrar på varje sida, på den ena sidan är det gallerdörrar, samt en ekdörr i slutet av korridoren. Det är unket i luften och ni känner er illa till mods då ni stiger in."

13. Korridor

"Ni befinner er i en kort korridor med bara en dörr i korridorens borte ände. Luften surrar svagt här inne, som om den var laddad med energi. Det svaga ljudet brummar och stör er, och får håren på era armar att resa sig."

14. Magikers tillhåll

*"Ett tomt rum, så när som på en urna som står i mitten av golvet, och en vätte som sitter på golvet vid den. Vätten tittar förvånat upp då ni öppnar dörren. Sedan skriker han:
- Nej! Ni får inte ta det!"*

I urnan finns norrskenet. Trollkarlen besitter några förtrollningar som han kan använda om han känner sig hotad:

* Förhäxa.

* Vattenelementar.

* Bryta magi.

Han kan också lämna ifrån sig norrskenet om spelfigurerna är tillräckligt övertygande. I annat fall kan de försöka strida mot honom (Manöver), även om trollkarlen slåss tillbaka med trollkonster.

Urnans öppning är täckt av ett läderstycke. Det hörs ett svagt susande ljud inifrån urnan.

"När ni öppnar läderlocket, ser ni norrskenet slingra sig i urnans botten som ett grönskimrande, halvt genomskinligt väsen. Sedan svävar det upp ur urnan, och ringlar iväg genom luften. Innan det försvinner ut genom dörren, tycker ni er höra ett viskande tack."

15. Sovsal

"En stor sovsal. I sovsalen finns fyra sängar, ett bord omgivet av två bänkar, ett flertal kistor och tunnor. Det luktar unken andedräkt och svett där inne. I taket hänger kläder på tork."

16. Dolt skattrum

"Ett dolt rum öppnar sig. I rummet verkar det finnas allsköns skatter som vättarna rövat på sig. Där är rubiner och juveler, högar med guld, tunnor med kryddor, kistor och vapen."

17. Cell

18. Cell

Om rummen och att utforska vättarnas gömställe

I varje rum finns det chans att de hittar något, eller stöter på en fiende. För vart rum de kommer in i gäller följande:

- **Finns där en fiende?** 1-5 Nej. 6-10 Ja. Om ja, får spelfigurerna fly (Manöver), strida (Manöver), försöka smyga förbi (Upptäcka), eller kanske lura fienden (Upptäcka). Fiender som kan finnas i gömstället är i första hand vättar.
- Om där inte finns någon fiende, eller efter att de besegrat fienden får spelfigurerna söka igenom rummet (Upptäcka).

Vättekungen Väs och hans soldater gör motstånd, för de tänker inte ge tillbaka norrskenet. De vill ha så mörka nätter som möjligt! Dessutom är det en skatt som har stor magisk kraft. Ett vapen som smids med stoft från norrskenet blir starkare än alla andra vapen (går igenom sköldar och rustningar) och lyser när en fiende är i närheten.

Det blir alltså strid (Manöver) om spelfigurerna inte kan lura vättarna (Upptäcka) på något sätt, eller övertala dem att överlämna norrskenet (eller hitta på något annat listigt, kanske bygga en fälla (Kunskap) eller något annat som de kommer på i stundens hetta).

Även om vättekungen Väs skulle gå med på att lämna tillbaka norrskenet, är det inte säkert att trollkarlen gör det!

Om spelfigurerna lyckas befria norrskenet, kan de återvända till drottningen där de hyllas och får mottaga en belöning. Resan hem går utan missöden.

Vättekungen Väs och hans vättekrigare beskrivs närmare i regelhäftet.

Vättetrollkarlen Krum

Mycket gammal. Närsynt med tjocka glasögon.

Manöver:	3	Kunskap:	5
Upptäcka:	3	Trolldom:	6
Liv:	3	Rustning:	1

Övrigt: Trollstav, ger honom en extra tärning att välja på när han utför sina magiska konster.

Händelsetabellen

1T10	Händelse
1	Spelfigurerna träffar på en Nattskugga, och får ett uppdrag av denne, om de vill acceptera det (se Monster).
2	Spelfigurerna träffar en mycket ledsen drakmamma. Någon har stulit hennes tre drakägg medan hon var ute och jagade. Hon vill naturligtvis ha tillbaka äggen innan de kläcks! (Äggen är stulna av vättarna, så här kan spelfigurerna slå två flugor i en smäll!)
3	Spelfigurerna hittar en liten krypta där det finns lite skatter, och kanske lite farliga spindlar. Se skattetabellen.
4	Spelfigurerna träffar en liten pojke som gått vilse från sin by. Om de hjälper honom att hitta hem får de en belöning.
5	Spelfigurerna hittar ett gammalt övergivet slott omgivet av rosenbuskar. I slottet ligger en prins och sover i en glaskista. Han kan väckas med en kyss. Eller en kram om man hellre vill det. Prinsen kan slå följe med spelfigurerna och hjälpa dem (Manöver 3, Kunskap 5, Upptäcka 4, Liv 2).
6	Spelfigurerna möter en trollkarl som lär dem en förtrollning. Välj från regelboken, eller från korten.
7	Spelfigurerna möter en karavan där de kan handla förnödenheter eller annan utrustning.
8	Spelfigurerna råkar ut för ett fruktansvärt oväder och måste söka skydd på ett värdshus eller liknande. På värdshuset hör de historier om en obehövad drakskatt!
9	Spelfigurerna träffar en riddare som vill hjälpa dem på resan.
0	Spelfigurerna råkar väcka en gammal drake som inte blir speciellt glad. Draken utmanar spelfigurerna på en lurig gåtgissningstävling. Om spelfigurerna vinner, får de ta ett valfritt föremål från drakens skatt. Annars hotar draken med att äta upp dem! De tre gåtor som spelfigurerna måste klara: 1. Vad blir större och större ju mer du tar bort? (Ett hål) 2. Vad kan en mus dra lika lätt som en drake? (Efter andan) 3. Vad är grå som en mus och stor som ett hus? (Elefanten)

