



Lindormens hjärta

Ett äventyr till
Drakar och Demoner Trudvang



Om äventyret

Detta äventyr är skrivit av Mikael Jansson. Jag är själv nöjd med äventyret, både då det gäller stämning och intrigen. Jag hoppas ni som spelar det kommer att ha roligt!

Sammanfattning

I detta äventyr så kommer rollpersonerna till en by som har problem med en vargflock som angriper bybor. Rollpersonerna blir ombedda att hjälpa byborna med problemet men det visar sig sen ligga mer bakom det än bara vargar. Förutom att rollpersonerna försöker hjälpa byn så drabbas dom också av en fruktansvärd sjukdom och måste hjälpa sig själva med att hitta en bot.

Inledning

Rollpersonerna går efter en lerig handelsväg i en mörk och dunkel granskog. Trädens täta grenverk lämnar endast ett fåtal luckor upp mot himlen, dess ormlika rötter slingrar sig emellan mossklädda stenar tatuerade med mystiska runor från en svunnen tid.

Plötsligt hörs vargyl in ifrån skogen som snabbt kommer närmre, något rör sig kvickt och smidigt emellan trädstammarna. Ut från skogen stormar fyra stora, blodtörstiga ulvar rakt mot rollpersonerna i ett ostoppligt raseri. Deras ögon lyser rött av besatthet och dräglet rinner ner emellan dom väldigt tänderna.

* Ulvarna anfaller rollpersonerna skoningslöst och slåss tills döden.

SL: Ulvarna är egentligen fyra manulvar, människor från den by som ligger längre fram. Dom förvandlas inte tillbaka till människoform förrän några dagar efter att rpn:a dödat dom.

Manulv

Urstark +2

KP: 30

IM - 4

Bett 1T10(ÖP 10) +2

Klo 1T5 +2

Attacker: Bett; FV 16, Klo; FV 12

Undervika FV 12

* Rollpersonerna som blir skadad av Manulvarna kommer bli smittad av Vargsjukan och så småningom förvandlas till Manulvar. Läs mer om Vargsjukan på sida 3!

Edenkvast

På en kulle som sticker upp ur ett hav av grantoppar ligger en liten by bestående av ungefär 16 trähus. På vissa delar av kullen finns åkrar, man har också lite boskap så som grisar och höns inom inhägnade områden. Det finns också en del jägare som syr kläder och tar reda på kött från djurfångster. Barnen springer runt och leker ta , dom vuxna arbetar ute på åkrarna eller hämtar vatten från brunnen. Några gamlingar står och pratar om den gamla goda tiden och om hur späntsliga och fagra dom var då de var unga.

Byborna är trevliga och välkommar rpn:a till Edenkvast. Dom frågar vad rpn:a har för ärenden i byn och vilka dom är. Så länge dom inte börjar ställa till med beskytter så är rpn:a välkomna att stanna i byn så länge dom önskar.

Med rätt frågor:

* Bybor har försvunnit. Flera vittnen säger att dom sett vargar stryka omkring trakterna i byns utkant.. Dom flesta fallen sker under kvällen och de angriper bybor som är själva och utanför byns skyddande eldar. Trots att man förbjudet att barnen är ute på kvällarna, varnat för att gå ensamma i byns utkant, så fortsätter bybor att falla offer för vargarna. Många tror att det inte kommer att hända dom och att dom kan försvara sig, men ack så fel dom har.

* Man vet att det sedan länge funnits en vargflock i skogarna som aldrig varit några problem för byborna förrän nu. Vissa menar att det tagit slut på byten i skogen och att det är därför som vargarna börjat anfalla människor. De jägare som sparat vargflocken har aldrig kommit tillbaka. Byborna lovar att ge rollpersonerna en stor belöning och evig tacksamhet om dom dräper vargarna. Dom har tyvärr bara några enstaka silvermynt, men dom har många andra värdefulla hantverk och föremål som rpn:a kan få som belöning. Mat, jaktvapen, utrustning osv.

Antagit uppdraget

Då rollpersonerna har antagit uppdraget så kommer en tant fram till dom.

Hon är gammal och skrynklig, har en lång krokig näsa, stödjer sig på en ranglig stav och är klädd i en sliten och svart kappa. Hon ställer sig stödigt ivägen för rpn:a och börjar tala med en hes och gnällig röst

- Ta er i akt främlingar! Det finns ett gammalt uråldrigt avtal mellan människorna, vargen och skogsälvan. Om människorna börjar dräpa vargarna så kommer en förbannelse att drabba byn! Jag har varnat er, säg inte att jag inte varnat er, hähähä...

Tanten går hem till sig med raska steg.

Häxan Magda

Den gamla tanten, eller häxan Magda som byborna kallar henne, bor i ett hus i byn. Hon har helande örter som hon är villig att byta bort mot ett jättespindelsägg eller mot att någon kan få henne att skratta.

* För att hitta en jättespindel krävs ett lyckat slag i färdigheten Jaga – 3, den finns i skogen.

* För att få henne att skratta krävs det att spelaren får spelledare att skratta på ett eller annat sätt.

Lyckas rpn:a med ngt av detta så får de 1T5+1 helande örter.

Varje ört helar 1T10(ÖP 10).

* Magda har särskilda örter som hon smörjer in sig med. Dom gör att Manulvar inte kan se, höra henne eller känna hennes lukt. Dessa örter är ytterst hemliga och hon berättar inte om dom för någon.

Med rätt frågor:

* Hon vet inget mer om förbannelsen än vad hon har berättat. Det var vinden, träden och bäckarna som berättade om förbannelsen för henne.

* Det sägs att man kan se Skogsälvan dansa ovanför skogstjärnen under stjärnklara nätter.

* Endast hjärtat från en Lindorm kan bota Vargsjukan. Hon är villig att leda rollpersonerna till Lindormen om dom vill det.

SL: Det är häxans fel att vargsjukan börjat spridas i byn. Hon var en gång en mäktig häxa som var respekterad i byn men Lindormen lurade av hennes magiska stav. Utan staven så tappade hon sin kraft. Utan den så kunna hon inte besegra Lindormen, men hon fick genom mystiska ritualer reda på att vargarna i skogen bar på vargsjukan. Så hon lura några bybor att anfälla vargarna, som naturligtvis fick sådana skador att dom blev tvungna att fly. Då dom smittats av vargsjukan så skulle hon berätta att endast lindormens hjärta kunna bota deras sjukdom. Hon visste att som Manulvsform så skulle dom vara tillräckligt starka att döda lindormen och äta upp dess hjärta, medan hon egentligen hela tiden var ute efter sin stav som finns i lindormens håla.

Men hennes plan gick åt skogen(haha) då rollpersonerna kom in i bilden och döda Manulvarna som anföll dom, innan häxan han berätta för dom vad som skulle göra för att bli friska.

Häxan Magda

KP: 20

IM +4

Vapen: Dolk 1T10(ÖP 10)-1

Attacker: FV 8

Pareringar: FV 5

Jakten

Om rollpersonerna bestämmer sig för att leta efter vargstammen så måste dom lyckas med ett slag i färdigheten Jaga. Dom har tre försök på sig innan det blir mörkt och varje försök tar flera timmar. Under tiden som dom jagar så kommer dom känna att de tycker sig få bättre hörsel, bättre luktsinne och bättre kondition. (effekter av vargsjukan)

Vargstammen

I en gräsbeklädd glänta i skogen ligger vargstammen och vilar, dom tar omsorgsfullt hand om sig varandra och sina ungar. Det är sammanlagt 12st vargar och dom har gråpäls förutom ledaren som har kolsvart päls och ett ärr över ena ögat. Han ligger uppe på en sten och spanar ut i skogen.

* Lyckat slag i Intelligens eller om rollpersonerna är uppmärksamma: Dessa vargar är betydligt mindre än dom som rpn:a vart anfallna av i början.

* 4st av vargarna är ungar som inte kan slåss. Vargarna anfaller ENBART i självförsvar.

Vargar(7st)	Flockledaren (1st)
KP: 15	KP: 20
IM: -4	IM -2
Bett 1T10(ÖP 10) +1	Bett 1T10(ÖP 9-10) +2
Klo 1T5 +1	Klo 1T5+2
Attacker:	Attacker:
Bett FV 14	Bett FV 16
Klo FV 12	Klo FV 12

Vargsjukan

Alla Manulvar/Vargar bär på en ovanligt stark Vargsjuka. Den som blir biten av en Ulvbest förvandlas till en Manulv inom 1T5+1 dagar. Därefter blir offret en manulv varje gång vid midnatt så länge det är månkligt. Om månen skymms så förvandlas han till människa igen. Offret är Manulv 1T3 timmar varje natt.



SL: För att äventyret ska ”fungera” så får rollpersonerna sjukdomen då dom blir biten av manulvarna i början. Rollpersonerna förvandlas till Manulvar 2-3 dagar efteråt. Helst ska det vara under den tid då rpn:a besöker Lindormen.

Förvandlingen

Förvandlingen till Manulv är smärtsam och mycket plågsam. Det känns som att personen exploderar inifrån då hans kropp och muskler sakta förvrängs och växer. Ansiktet blir avlångt, tänderna växer ut till stora huggtänder, väldiga klor spränger ut från fötter och tår, kläderna spricker och den drabbades sinnesstämning ändras. Tillslut så har offret förvandlas till en stovuxen Manulv och nu handlar det bara om att mätta sin blodtörstiga hunger.

* Rustningar och kläder slits sönder. Alla rustningsdelar tar 1T10(ÖP 5-10) i skada och får sitt RV minskat med 1T3+1.

* Rollperson kan endast äta sig mätt som Manulv och måste lyckas med ett PSY-slag -2 för att inte äta det lämpligaste bytet under kvällen och för att kunna kontrollera sig själv. (Andra Manulvar räknas inte då dom inte äter varandra) Så länge rollpersonen inte äter som Manulv så blir han varken mätt eller helar sina skador.

De döda byborna

Efter att rollpersonerna hittar vargarna/försökt hittat vargarna, eller bara senare under dagen om dom inte gjort något, så kommer några bybor till byn bärande på fyra kroppar.

Byborna ser detta som att det är ännu några som fallit offer för vargarna. (Det är Manulvarna rollpersonerna blev anfallen i början. Dom kan känna igen dom på såren dom orsakat.)

* Om det kommer fram att rollpersonerna dödat dessa, då de var manulvar som anföll dem, så kommer det också komma fram att rpn:a är smittade av Vargsjukan. Byborna kommer att bli arga och aggressiva, samlas runt rpn:a och instämma med varandra att rpn:a måste dräpas. Men Häxan kommer då kliva fram och berätta att hon vet hur deras sjukdom kan botas och berätta hur det ska gå till. Byborna går med på detta och lämnar rpn:a i Häxans ansvar, som leder dom vägen till Lindormens håla.

* Om rpn:a inte berättar något om att det blev anfallen av Manulvar osv. Så kommer byborna att vara misstänksamma på rpn:a men inget mer. Förr eller senare så förvandlas rpn:a till

Manulvar och förr eller senare så kommer dom bli tvungen att äta. Enda sättet då att få reda på hur sjukdomen botas är om dom själv frågar häxan.

Lindormens håla

En gammal dold och bortglömd stig leder till de grottor och gångar där Lindormen har sin håla. I en av dom många grottgångarna gömmer sig Lindormen och lurar runt sin stora skattsamling.

* Rollpersonerna kommer fram till ett område med många stenhällar och mindre berg som spränger upp ur marken, en ojämn och svårframkommlig mark täckt med skogens vegetation. I en sänka emellan stenklipporna ligger Lindormen ihopslingrad och låtsas sova. Bakom Lindormen finns en liten grotta bara tillräckligt stor för att den ska kunna slingra sig in i den.

* Här och där finns underliga statyer föreställande skäggiga män klädda i brynjor och hjälmar. Lyckat slag i färdigheten Kulturkännedom(dvärgar): Det är Dvärgstatyer.

SL:

* Lindormen anfaller hänsynslöst alla levande varelser i dess närhet.

* För att ha så stor chans som möjligt för att kunna besegra Lindormen så måste rollpersonerna vara i manulvsform.

* För att göra striden extra spännande så kan du låta månen att gå i moln då och då. Låt den göra det var tredje runda, eller när rpn:a börjar få för mkt övertag. Då blir istället de som först jagat de jagade. Låt sen månen komma fram en stund igen, gå i moln igen osv. Du som sl får helt enkelt improvisera när det händer, försöka göra striden spännande och jämn.

Exakt hur mkt KP Lindormen har är inte det viktigaste, det viktigaste är att detta ska vara en svår och jämn strid för rpn:a som dom knappt kommer ur med livet i behåll. Så var inte rädd för att göra Lindormen bättre om det behövs för att göra striden jämn.

Lindormen

RV 4/ KP: 170

IM +0

Bett 1T10(ÖP 7-10) +6

Attacker: FV 14, FV 13

Färdigheter: Lönndom FV 14(gömma sig, hitta dolda saker)

* Se sida 126-127 i Trudvangs stigar för att veta mer om Lindormen och dennes förmågor.

När Lindormen är besegrad

När Lindormen är besegrad och hjärtat uppätet av rollpersonerna så märker dom att häxan Magda inte syns till någonstans. Men så plötsligt kommer hon ut ur Lindormens håla skrattande ondeksfullt, hon håller upp en stav mot luften och börjar tala till rpn:a - Hähähähä, HÄHÄHÄHÄ. Ääääntligen, Äntligen är den min igen! Ni har tjänat ert syfte utmärkt men nu behöver jag er inte längre. Nu ska byborna få känna mitt vrede efter alla gånger de hånat och retat mig.

* Innan rpn:a hinner reagera så kastar hon en trollformel som gör att växter spränger upp ur marken och håller fast rpn:a så att dom inte kan göra någonting. Sedan förvandlas hon till en korp och flyger därifrån i snabb riktning tillbaka till byn.

SL: Efter att Häxan flygit iväg, låt rollpersonerna komma loss från rötterna efter att dom har bökat och slitit lite.

Lindormens grotta

Grottan är tillräckligt stor för att en fullvuxen man ska kunna gå hukad inne i den. Grottans gångar är slipade och jämna.... Det verkar som att gången fortsatt längre in men den är igenrasad och stenarna är alldeles för stora för att kunna flyttas.

Inne i grottan finns:

* En Skjalfmurgla (sid. 87 i boken Eld och sot) / Eller någon annan rustning som SL väljer

* 200 sm utspridda på golvet

* En mästersmidd Stridshammare +1
(Kulturkännedom(dvärgar): Den är dvärgisk)

* En mästersmidd hantverkshammare, ger +2 i färdigheten hantverk(metall) då den används.

SL: Det har en gång i tiden bott dvärgar i berget, vad som hände med dom är det ingen som vet. Den som undersöker platsen och lyckas med ett färdighetsslag i Kulturkännedom(dvärgar) kommer fram till samma slutsats.

Tillbaka till byn

Häxan har satt eld på husen, skördarna och dödat all boskap. Byborna har problem med att släcka elden och behöver all hjälp dom kan få. Dom kommer också behöva hjälp med att bygga upp byn igen.

* Häxan förvandlades sen till en korp och flög därifrån.

Belöningen:

Som tack för att rollpersonerna räddat byn så får dom föremål och utrustning för ett värde av 10 sm var. Exakt vad föremålen är får du som SL bestämma, det mesta bör vara relaterat till jakt och jordbruk.

Äventyrspoäng

+ 20 ÄP för att rollpersonerna klara äventyret
+ 5 ÄP om de hjälpte till med att bygga upp byn
- 5 ÄP om de dödade vargflocken
- 5 ÄP om de dödade Bybor (De bybor som var Manulvar räknas inte)

* Nu har rpn:a fått en rival, Häxan Magda, som kan komma tillbaka i framtida äventyr och ställa till problem för dom.