



På besök i hrimvirja

Ett äventyr till
Drakar och Démoner Trudvang



Om äventyret

Detta är ett av dom få äventyr jag skrivit och spellet som utspelar sig i en stad. Hoppas det inte är något hinder för att ni ska vilja spela äventyret och ha roligt!

Skrivet av Mikael Jansson.

Sammanfattning

Rollpersonerna kommer till en storstad som är omgiven av en hög stenmur. Väl inne i staden så blir dom väl bemötta av dess invånare och får smaka på stadens stora gästfrihet. Men problemen kommer först då rollpersonerna försöker att komma ut ur staden, för det går nämligen inte.

Inledning

Rollpersonerna går och kommer fram till en storstad. Staden är omgiven av höga stenmur och torn som sträcker sig högt upp mot himmlen. På muren vaktar soldater i glänsande plåtharnesk bessonmyckade med ett bronsförgyllt torn på bröstet, deras blåa mantlar fladdrar i vinden. De är beväpnade med långspjut och långbågar.

Inne i staden

Rollpersonerna kommer in i staden. En helt vanlig stad med invånare, soldater och medborgare. Alla är ovanligt trevliga, lyckliga och kärleksfulla. Det är väldigt jämnställt emellan kvinnor och män, där finns inga fattiga eller sjuka. Alla har det precis lika bra. Alla är klädda i kläder som är ljusa till färgerna, ljusblåa, vita, gråa osv.

Det är rena och jämna kullerstengator kantade av höga och nästan tornliknande gråa stenhus som är byggda på höjden. Valvbågar och balkonger är ett återkommande mönster i alla byggnader, husen är sammanlänkade med broar som finns på alla olika höjder. På en del broar står högresta soldater och vaktar.

* Alldeles vid ingången har man hängt en man på en avrättningsplats. Han ser inte ut att komma från staden. Han har slitna vildmarkskläder, buskigt brunt skägg och ovårdat hår. Han har hängt där så länge att han blivit blek i ansiktet.

* Kvinnor och män kommer fram och kramar rpn:a

- Vad roligt att ni kunna komma! Hoppas ni kommer att trivas i er vistelse i staden!

Får det vara lite nybakat bröd? Eller ett äpple? Två? Hahaha ta hur mkt ni vill!

* Alla är ovanligt trevliga och gästvänliga i staden. Det känns som att rpn:a har känt dom i hela sitt liv, dom känner sig väldigt hemma där. Konstigt nog så finns där allting som rpn:a önskar och till väldigt bra priser.

* Överallt finns marknader fyllda med nybakat bröd, kött och frukter.

* Här och där i stora trädgårdar växer väldiga äppelträd där invånarna går och plockar äpplen och äter. Det finns också jordgubbsland och hallonbuskar.

Med rätt frågor:

* Dom har kommit till staden Hrimvirja, där alla har det lika och ingen lämnas utanför. Så länge man följer Den allsmäktiges lagar. Det är staden där ingen går hungrig.

* Den allsmäktige finns ingenstans och överallt, han är den som håller ordning och fred i staden. Ingen vet riktigt vem den allsmäktige är, men han har alltid besämt i staden.

* I stora torget finns stadens värdshus, smedja och ibland en liten marknad där stadens bästa handelsmän och hantverkare samlas.

* Han som är hängd är en främling som kom till staden, han bröt mot den allsmäktiges lagar. Han försökte bryta sig in i den allsmäktiges boning, tornet som sträcker sig upp bland molnen. Dit får ingen gå in, det är den allsmäktiges ord.

SL:

Staden kommer att försöka hålla kvar rpn:a så länge som möjligt utan att väcka misstanke om att dom inte kan komma ut. Dom i staden gör inte detta medvetet, dom gör det utan att veta varför själva.

Dom är egentligen hjärndöda tjänare som gör det dom ska göra för att hålla illusionen vid liv.

Det stora torget

Ett stort torg där fyra vägar möts. De hus som är närmast har sina framsidor vända mot torget. Mitt i torget finns ett stort och mäktigt stentorn som sträcker sig högt över murarna och upp bland molnen. Tornet har inga fönster. Omkring tornet ligger en marknad där det finns frukt, jordgubbar, nybakade bröd, kött och utrustning så som verktyg, rep, kläder m.m.

Värdshuset; Silverbägaren

Inne i värdshuset råder mycket god stämning. Man skämtar och skrattar hela tiden, där finns utsökt mat och utsökt dricka. Allt som någon kan önska sig och mer därtill. Vackra kvinnor och män sitter och flörtar med varandra, många av dom väldigt lättklädda.

* Om någon försöker underhålla så kommer han alltid att lyckas få dom att skratta och applådera, hur dåligt det än är.

Smedjan; Stridshammaren

Bord och hyllor är fyllda med mästersmidda vapen och rustningar, här finns allt som krigaren vill ha.

* Alla vapen utom magiska finns att köpa här till ovanligt bra priser. De kostar bara 2/3 av de priser som finns i "Trudvangs Stigar".

Stadsbiblioteket

Ett stort tvåvånings bibliotek med bokhyllor fyllda med böcker. Där finns allt som en kunskapsörstare bara kan drömma om och lite till.

Den allsmäktiges torn

Ligger mitt i torget, har inga fönster. Vakter går omkring bland marknaden men det finns ingen vakt som står precis vid porten och vaktar.

* Om någon går fram till dörren och en vakt upptäcker det så säger vakten
- Kliv bort från tornet. Dit får ingen beträda och du har ingenting att göra där!

* För att smyga fram till dörren till tornet krävs ett lyckat slag i Lönndom. Då det är mörkt så får rollpersonen en mod. + 5 i färdigheten.

Dörren

Dörren är låst.(går att dyrka)
RV: 10 KP: 40 (hörs väldigt högt om någon försöker slå på den)

Tornet

En lång spiraltrappa leder upp till tornets enda rum, det ligger högst upp.

Rummet

Ett runt rum med en enkel säng, ett bord, en stol och en bokhylla.

* I stolen sitter ngn med mörk kappa med ryggen vänd mot ingången. Det är skelettet från en vuxen man.

* På bordet ligger en pergamentrulle där det står:
*Mitt namn är Toralf Jofgard, jag skriver detta ihopp om att någon en dag kommer att hitta mig. Jag har blivit gammal och sjuk, mina dagar är räknade. Hur många gånger måste jag ångra det jag gjort för att bli förlåten?
Det verkar som att döden blir min ända väg ut....*

SL: Detta är en letråd som syftar på att utgången från staden finns i Toralf Jofgards grav på kyrkogården.

Stadens baksida

Så fort rollpersonerna försöker gå ut från staden så kommer de ALLTID tillbaka till samma torg. Åter och åter igen.

* De kan prata med stadsborna men de upplever inte alls att ngt är konstigt. De bara visar åt vilket håll utgången finns från staden. De har oxå varit utanför staden men minns inte exakt när sist, för nån vecka sen kanske.

Lagar och straff

Om rpn:a bryter mot lagar så sätter soldaterna dom i fängelse. Om de tex. mördar eller upprepar samma brott för ofta så straffas de med döden. Om de bryter sig in i tornet och upptäcks så straffas de till döden omedelbart.

Du som SL får bestämma straffen för lättare

brott, men soldaterna är ganska förstående.

Kyrkogården

Kyrkogården har en helt annan aura än någon annan del av staden. Stämningen hänger tungt i luften, den är mörk, skrämmande och hotfull. Svarta korpar sitter och kraxar uppe på dom ruttna och förvridna träden. Innanför dom rostiga järngrindarna står trasiga och ojämna gravstenar i en rörig klunga utspridda över hela kyrkogården. En del stenar är omkullvälta, en del gravar är uppgrävda....

* Det finns tre större stenhus som är gravkammare, dom är mitt i kyrkogården. På en av dom står namnet Toralf Jotgard inristat ovanför dörren.

De odöda

Över hela kyrkogården går det runt ruttna lik i trasbitar till kläder. Dom haltar sakta fram med deras huvuden och armar hängande nedåt. Dom har inga vapen.

* Det är sammanlagt 20 zombies utspridda över hela kyrkogården.

* För att ta sig fram över kyrkogården utan att bli upptäckt så måste personen lyckas med ett färdighetsslag i Lönndom.

* Om slaget misslyckas så utlöser zombierna ett högiutt skrik som skär sig i offrets öron. Offret blir förflamat och kan inte göra någonting under 1T3 sr. Om offret lyckas med ett PSY-slag FV 6 så lyckas han att röra sig men kan inte utföra några andra handlingar under den spelrundan. Om offret håller för sina öron så blir PSY-slaget FV 8.

* Det tar 2 sr för 1T4 zombies att komma fram till personen. Om dom når fram så går dom till anfall.

Zombie

Urstark +2	KP: 25
Tålig +2	Skadebonus +2
Avskyvärd -4	Bett/klo: 1T10(ÖP 10)
Förflyttning: 5 m/sr	Attacker: FV 14, FV 12

Toralf Jofgards gravkammare

Inne i det unkna och kvava rummet ligger en stenkista. Flyttar man på locket så finns det en trappa som leder ner i en mörk underjordisk labyrint.

Labyrinten

Rollpersonerna öppnar den OTROLIGT tunga gravkistan inne i kammaren, där finns en trappa ner till en underjordiskgång.

De yrar länge omkring i den underjordiska labyrinten. Dom vet inte om de vandrat i timmar, dagar, månader eller år. Det känns som om att dom vandrat där hur länge somhelst. Till slut kommer dom till ett fyrkantigt rum.

Kungen i graven

De kommer in i ett ojämt och halvt igenrasat rum med valvbågar i taket och pelare längs väggarna. I slutet av rummet finns en liten öppning i vägen där en ljuspelare strålar in i rumet. Luften är frisk, igenom hålet blåser det in en sval vind.

* Ut ur skuggan kommer ett skelett klädd i ringbrynja och axelskydd i plåt. Han bär en silverkrona på sin skalle och är beväpnad med ett bredsvärd och en stridsyx. Han svävar en meter ovanför marken och har inga ben, benbitar cirkulerar som en virvel under hans midja.

* Ut från skuggan kommer fyra skelett till klädda i slitna nitläderharnesk och beväpnade med stridsyxor och rundsköldar.

Skelettkungen

Urstark +2

Tålig +2

RV/KP: 5 / 27

IM + 8

Skadebonus +2

Vapen:

Bredsvärd; 1T10(ÖP 9-10) BV 16

Stridsyx; 1T10(ÖP 9-10) BV 16

Attacker: FV 14, FV 12

Pareringar: FV 12

SL:

Striden ska vara mkt jämn, skeletten ska vara det sista och svåraste hindret för rollpersonerna. Anpassa skeletten för att göra striden jämnar om det behövs.

Utgången

Väggen går lätt att rasera där solen strålar in. Utanför är ett vidsträckt fält med högt gulbrunt gräs. Fältet är omgivet av en björkskog, fåglarna kvitrar och det blåser en sval vind igenom platsen. På himlen finns något enstaka moln, annars skiner solen. Bakom sig har rollpersonerna stadens murar som dom lämnat, dom har äntligen hittat ut!

Äventyrspoäng

Rollpersonerna får 15 äventyrspoäng var.