

Sävröj 3 Kalaset i Homsala

Författat av John A Jonsson

"I en håla i marken bodde det en homp. Inte en blöt och otäck jordhåla, där maskarna krälar och luften är skämd, och inte heller en torr och kal sandhåla där det inte finns någonstans att sitta och inget att äta; det var en homphåla, och en sådan är hemtrevlig."

Nu är det dags för stort kalas! Dingo Fagger, den äventyrligaste hompen nordväst om Grunkeböle firar sin elftife femte födelsedag med en hejdundrande fest. Vem vet, kanske berättar han berättelsen om hur han en gång reste till Tvillingbergen eller Spindelkonungens pyramid? Eller om de äventyr han upplevde när han löste gåtor i mörkret eller monterade byrålådor hos dvärgarna? Kanske kommer hans långfoting till kamrat, Gundalf den blekvita på besök?

Festen hålls traditionsenligt vid Hompek, en stor, stor (den är så stor att man måste ha två stegar för att klättra upp i den) ek som grott vid gränsen av Mörka skogen i många år. Rykten om troll och uruk-hai i skogarna är bara skvaller och skrämsel och ska ses som falska nyheter.

Kalaset i Hompsala är ett spännande och komiskt äventyr som driver med klassiska fantasyklischeér och inbjuder till en trevlig fest med pajärtävling, kast med litet barn, längdsimning i Vinfloden och kanske gåtor.

Akt 1 - En efterlängtd fest

Festen står den 28:e oktober klockan 18:00. Karaktärerna är släktingar till Dingo och är delaktiga i festligheterna.

Händelser:

- 1 - Dingo skickar iväg ena karaktären till Pippo Skum för att köpa jordgubbar. Karaktären får 2 mynt för att köpa jordgubbar. Karaktären får slå emot fysiskt skydd för att inte ramla på vägen hem och spilla ut alla jordgubbar.
- 2 - Gräset måste klippas vid hompek. Det är precis vid ett vallmofält. Slå emot FS för att inte somna.
- 3 - Jagade av vilda fåglar. Fåglarna känner dofter av alla tårtor och anfaller. Karaktärerna får slåss emot kråkorna som räknas som Light foot.

4 - Alver i skogen! Karaktärerna får bestämma om de vill springa och kolla på alverna, men då blir de försenade med förberedelserna.

5 - När de går över bron vid brännvinsfloden ramlar en slumpad karaktär i. Han spolans ner och de andra kommer få springa i kapp för att rädda honom.

6 - Mjölet är fullt av maggot. Karaktärerna måste springa och hämta mer men de blir försenade en timme.

Klockan 18:00 står festen.

Lekar:

Pajätning (FS i 6 utslagsmatcher)

Kast med äpple. (Börjar på svårighet 5 och höjs upp till max 12)

Längdsimning (FS i 6 utslagsmatcher, STY får användas)

Öldrickning (Fysiskt skydd i 6 utslagsmatcher)

Klättra i Hompeken (FS i 6 utslagsmatcher, SMI används)

Vid festen på kvällen är det fyrverkerier med tårta och dans. Dingo tar till orda för att berätta något. Mitt i talet viner en svart pil och sätter sig i stolen bakom Dingo. Ett dussin uruk-hai anfaller. Karaktärerna ser hur flera hompflickor släpas iväg och försvinner i skogen.

Karaktärerna får i uppdrag att hitta åt dem igen. De får varsit vapen och läderrustning och får bege sig iväg.

Akt 2 - Långt hemifrån

(Hex-karta. Uruk-haiernas håla är i X/Y)

Sluppmöten:

Om händelsen redan skett så händer ingenting.

1 - T4 uruk-hai

2 - 1T6 stora spindlar

3 - Tre stora troll som heter Bill, Bull och Samuel.

4 - 2 vättar

5 - 1 T4 orker

6 - Vilse. Gå 1T6 hexar i slumpmässig riktning (Kan se flera gånger)

7-6 Grop i marken

En gammal fälla som karaktären kan ramla ner i.

1-4 Kummlen

Här finns 2 kummelgastar.

3-6 Jägarnas läger.

En grupp på 8 jägare som letar efter uruk-haier.

8-4 Enternas dunge.

Här finns 2 enter som inte tycker om nyheten om att det är uruk i skogen.

2-1 Uruk-haiernas gömställe

Här finns 12 uruk-hai och de kidnappade hompflickorna. Gruppen kan inte besegra dem själva utan måste be utbygdsjägarna och/eller enterna om hjälp.

Akt 3 - Borta bra men hemma bäst

Medan karaktären varit borta har nidingen Borka Svinpäls tjuvat alla karaktärernas ägodelar. De måste hitta honom och själa tillbaka dem.

Sävröj

Karaktär **Drumle Fikon**
Spelare **Du som läser detta**

Klass/Ras **Homp**
Nivå **1**

Styrka **+1**
Smidighet **+1**
Tålighet **+0**
Vaksamhet **-1**
Visdom **-1**
Karisma **+0**

Kroppspoäng
Total **6**
Nuvarande
Stridskapacitet **1 man + 1**
Fysiskt skydd **12**
Magiskt skydd **15**

Speciella förmågor

+1 på att kasta stenar. Gömmer sig i skogen och har 90% chans att inte upptäckas

Färdigheter

Akrobatik **5-6**
Fällhantering **4-6**
Gömma **5-6**
Finna dolda ting **5-6**
Kunskap **6**
Vildmark **4-6**

Sävröj

Karaktär **Drule Fikon**

Spelare **Du**

Klass/Ras **Homp**

Nivå **1**

Styrka **-1**

Smidighet **+1**

Tålighet **+1**

Vaksamhet **+1**

Visdom **-1**

Karisma **+1**

Kroppspoäng

Total **7**

Nuvarande

Stridskapacitet **1 man +1**

Fysiskt skydd **11**

Magiskt skydd **15**

Speciella förmågor

+1 på att kasta stenar. Gömmer sig i skogen och har 90% chans att inte upptäckas

Färdigheter

Akrobatik **4-6**

Fällhantering **6**

Gömma **5-6**

Finna dolda ting **4-6**

Kunskap **6**

Vildmark **6**

Sävröj

Karaktär **Jisses Smörblomma**
Spelare **Gissa?**

Klass/Ras **Homp**
Nivå **1**

Styrka +0
Smidighet +0
Tålighet +0
Vaksamhet +1
Visdom +1
Karisma +1

Kroppspoäng

Total **6**

Nuvarande

Stridskapacitet **1 man + 1**

Fysiskt skydd **12**

Magiskt skydd **14**

Speciella förmågor

+1 på att kasta stenar. Gömmer sig i skogen och har 90% chans att inte upptäckas

Färdigheter

Akrobatik **4-6**

Fällhantering **4-6**

Gömma **6**

Finna dolda ting **4-6**

Kunskap **4-6**

Vildmark **6**

Sävröj

Karaktär *Tussa Tookfrans*

Spelar *Smugglingen*

Klass/Ras *Homp*

Nivå *1*

Styrka *+0*

Smidighet *+0*

Tålighet *+1*

Vaksahet *+1*

Visdom *+0*

Karisma *+1*

Kroppspoäng

Total

Nuvarande *7*

Stridskapacitet *1 man + 1*

Fysiskt skydd *13*

Magiskt skydd *12*

Speciella förmågor

+1 på att kasta stenar. Gömmer sig i skogen och har 90 procent chans att inte upptäckas

Färdigheter

Akrobatik *5-6*

Fällhantering *6*

Gömma *4-6*

Finna dolda ting *4-6*

Kunskap *6*

Vildmark *6*

Sävröj

Karaktär *Truls Storsnok*
Spelare *Den bästa*

Klass/Ras *Truls*
Nivå *1*

Styrka *+1*

Smidighet *+1*

Tålighet *+0*

Vaksamhet *+1*

Visdom *+0*

Karisma *+0*

Kroppspoäng

Total *6*

Nuvarande

Stridskapacitet *1 man + 1*

Fysiskt skydd *14*

Magiskt skydd *12*

Speciella förmågor

+1 på att kasta stenar. Gömmer sig i skogen och har 90% chans att inte upptäckas

Färdigheter

Akrobatik *5-6*

Fällhantering *5-6*

Gömma *5-6*

Finna dolda ting *5-6*

Kunskap *5-6*

Vildmark *5-6*

