

Nordanskogs hemlighet

En saga till

Äventyr

Nordanskogs hemlighet

En saga till Äventyr för GothCon av Daniel Lehto

Detta har hänt

En gammal kvinna som heter Mirina och lever i Nordanskog har länge hotat förvanda skogshuggare till paddor om de inte slutar hugga ned skogen, eftersom det gör många djur hemlösa. Och nu har ett helt läger med skogshuggare försvunnit. Lägrer finns kvar, men alla arbetare är borta! Naturligtvis misstänker Gruvbys invånare skogsvakten Mirina. Vad ingen vet är dock att hon är oskyldig. Det är istället ett gäng troll som fått betalt Gruvby för att ta tillfånga skogshuggarna och hålla dem inspärrade i sin underjordiska håla. Borgmästaren avser ge Mirina skulden för deras försvinnande, så att de en gång för alla blir av med henne.

Händelser

I vilken ordning allt händer beror på spelfigurerna. De blir kontaktade av borgmästare Jill i Gruvby och utsända på uppdrag till Nordanskog. Vad som händer där beror på händelse Tabellen och vad spelfigurerna bestämmer sig för att göra.

Sagan börjar

Ni sitter ute i solskenet en varm sommardag och smuttar lite på en dryck från värdshuset Guldhackan, då ni ser Gruvbys borgmästare Jill komma gående med raska steg. Bakom henne följer två soldater. Hon får syn på er, och styr genast stegen mot er.

- God dag, hälsar hon. Ni har hjälpt mig förr, och jag behöver er hjälp igen. När vår provianttransport nådde ett av skogshuggarlägren i Nordanskog, var det övergivet. Det fanns intet spår efter gruvarbetarna.

Jill korsar armarna över bröstet och ser upprörd ut när hon fortsätter:

- Jag förmodar att det är skogsvakten, Mirina. Hon har hotat skogshuggarna förr! Jag vill att ni beger er av in i skogen, och räddar skogshuggarna ur hennes grepp. Är det redan föresatt, hitta henne och för hit henne!

Borgmästaren kan berätta att Mirina hotat skogshuggarna vid ett flertal tillfällen, bland annat ska hon ha

hotat att förvandla skogshuggarna till paddor om de inte slutar fälla skogens träd.

Var ska de börja?

Det första spelarna bör göra är att skaffa den utrustning de behöver. Se utrustningslistan i Äventyr. Det finns en välsorterad handelsbod i Gruvstad där de kan handla. Handelsboden ägs av en gammal kvinna som hör mycket dåligt. Det är lätt hänt hon försöker sälja fel saker till spelfigurerna.

När de sedan ger sig till skogen får de slå på händelsetabellen under resas gång.

Lämpligt vore att starta i skogshuggarnas läger. Där kan de leta efter ledtrådar och spår. De kan också försöka hitta Mirina. De kan leta planlöst, eller mer metodiskt. Ett ganska säkert sätt är att börja hugga träd. Då brukar hon ofta dyka upp. Hittar inte spelfigurerna henne, eller om de inte letar efter henne, tar hon förmodligen kontakt själv. Se beskrivningen över henne i avsnittet om bifigurer.

Spelfigurerna kan också försöka följa spåren som leder från skogshuggarnas läger. Spåren leder norrut, men försvinner snart ned i en liten å så de blir svåra att följa.

Platser

Här beskrivs de platser som är av betydelse i sagan.

Gruvby

I Gruvby bor mest skogshuggare och gruvarbetare, men även den del jägare och fiskare. Gruvby är omringad av tjocka murar som skydd mot dvärgarna som säger att silvret i gruvan är deras. Därför bor det en hel del soldater i Gruvby också, de ska skydda staden om dvärgarna anfaller. Det är väldigt länge sedan det hänt, men man vill vara på sin vakt.

Skogshuggarna behöver hugga träd i Nordanskog för att de ska få betalt. Därför är de bekymrade över skogsvakten Mirina i Nordanskog som hotar med att förvandla dem till paddor om de inte slutar. Hur ska de då kunna köpa mat? Och det finns snickare i Överstad och Nederstad som behöver timret från träden. Skogshuggarna har länge funderat på att fråga några modiga äventyrare att försöka lösa problemet med Mirina.

Nordanskog

En gammal granskog där svarta och gråa lavar hänger från trädens grenar. Den är en ganska spöklik skog. Där



finns gott om fågel och vilt; som tjäder, älg och ren. I skogen bor en gammal kvinna som heter Mirina. Hon kallar sig skogsvakt och är vän med skogens alla djur. Hon är bekymrad över att människorna hugger ned så mycket träd, för det tycker fåglarna och djuren inte om. Hon har bestämt sig för att prata med skogshuggarna. Och slutar de inte kan hon använda sin mäktiga trollkraft och förvandla dem alla till paddor! Hon vill egentligen inte göra det, för hon är väldigt snäll. Men hon bryr sig om djuren och har tänkt att hon kanske ska prata med några modiga äventyrare som kan lösa problemet med skogshuggarna. Mirina har ingen stuga eller liknande hon bor i. Hon sover under täta granar och er hela skogen som sitt hem. Det säkraste sättet att hitta henne på är att börja hugga ned träd. Då brukar hon komma för att diskutera med skogshuggarna, och det händer ofta.

Ruintornet (3.)

Vid en å som rinner genom skogen finns en lämning från tiden innan människor och dvärgar kommit till Masona. Det är ett förfallet stentorn, av vilket inte mycket finns kvar. I ruinen vilar en förtrollning. Den som går in i ruinen blir osynlig för dem som står utanför, så ruinen förefaller vara tom. Detta känner trollen till och de kan använda sig av knepet för att gömma sig. Inifrån ruinen ser man allt utanför som vanligt. I ruinen har trollen gömt en båt som de brukar använda ibland då de färdas över ån.

Om spelfigurerna lyckas med att spåra (Kunskap) så kan de se att det för bara några dagar sedan gått mycket folk i området. De kan även hitta spår som leder mot ruintornet. Det finns en chans att något av trollen gömmer sig i tornet och iakttar dem (Slå en tärning. På 1-2 gömmer sig ett troll där).

Skogshuggarnas läger (1.)

Lägret består av två timrade stugor och en bastuhydda. Det syns inga tecken på strid. Alla yxor hänger på sina krokar på väggen (ingen krok är tom). Allt ser prydligt och välstädat ut. En katt är det enda som hörs (skogshuggarna har flera stycken). I kistor vid fotändan av sängarna finns skogshuggarnas personliga ägodelar.

Trollen kidnappade skogshuggarna då de var på väg från bastuhyddan upp till stugorna. Skogshuggarna var obebäpnade och trollen hade armborst, så ingen vågade bråka. Eventuellt kan spelfigurerna hitta spår på marken efter en mängd fötter, människor och några med betydligt större sulor. Spåren leder norrut i skogen (Ca två timmars vandring norrut finns ruintornet och trollens håla).

Trollens håla (3.)

I den låga bergssluttningen finns en ingång till trollens håla. Porten är dold bakom ett buskage som går att lyfta åt sidan. Om spelfigurerna lyckas hitta grottan (Upptäcka) utan att först hitta trollen, så finns det risk att trollen är hemma. För varje rum/tunnel de går in i, slå en tärning och jämför med risken för det rummet. Om de har stött på trollen redan behöver de inte slå en tärning för detta.

1. Tunnel: En ca två meter bred tunnel som är uthuggen ur berget. Den kröker sig svagt åt höger och mäter ungefär 20 meter på längden. På den vänstra sidan finns två stängda dörrar och i slutet av tunneln finns ytterligare en dörr, något större. På grottväggarna hänger det facklor med fem meters mellanrum så det är god sikt i tunneln.

Risk att trollen är där: 1

2. Rum: Ett runt rum som mäter ungefär fyra meter i diameter. Mitt i rummet står ett bord omgivet av fyra stolar. På bordet står travar av smutsig disk. Det luktar matrester och svett i luften. Vid väggen till höger om bordet finns en kista och en tunna. På linor i taket hänger hårt bröd, torkat kött och lite kläder. Det är skräpigt och smutsigt på golvet.

Risk att trollen är där: 1-3

I kistan finns lite kläder, en dolk, ett syskrin och en förtrollad flöjt (när någon spelar på den sjunger de som hör melodin sina hemligheter högt för alla runtomkring att höra).

3. Sovsal: Ett runt rum som mäter ungefär fyra meter i diameter. Rummet är tomt, så när som på filtar och granris som ligger på grottgolvet. Det ser ut som bäddar. Det luktar svett och instängt i rummet.

Risk att trollen är där: 1-3

Bland granriset finns en fickplunta i silver, denna är tom.

4. Förrådssal: Ett sal som är något lägre i tak än tunneln utanför. I salen finns två stora tunnor, en kista, två säckar och några ihoprullade mattor som ser ut att vara värda en förmögenhet. I rummet sitter också åtta människor bundna rygg mot rygg i par. Det är fem män och tre kvinnor. De ser genast upp på er då ni kommer in genom dörren.

Risk att trollen är där: 1

I tunnorna finns vin och öl. I kistan finns kryddor, en penningpung med 30 silvermynt, torkade rosenblad som avger en behaglig doft, en flaska parfym, två klänningar i fint tyg, ett kortsvärd och en karta över skogen.

Det är de försvunna skogshuggarna som sitter bundna där. De kan berätta att trollen varit ganska vänliga mot dem, förutom att de kidnappats då, de har fått ordentligt att äta, sluppit munkavlar och trollen har till och med lossat på repen när skogshuggarna klagade över att de skavde. Skogshuggarna har dessutom hört trollen prata om vad de ska göra för pengarna de fått för kidnappningen.

Förhåxade gläntan (2-)

Den förhåxade gläntan är onaturligt tyst. Inga djur eller fåglar vågar sig dit, annat än jättespindlar. Jättespindlarna i förhåxade gläntan har +1 på alla värden jämfört med vanliga jättespindlar. Jättespindlarna är hungriga och äter mer än gärna upp spelfigurerna! Gläntan ligger på vägen mellan skogshuggarnas läger och trollens tillhåll.

Förtrollningen som vilar i gläntan gör att växter vissnar och dör, träd förmultnar och livet sugs ur dem som vistas för länge där, med ett liv per timme. Dessutom blir besökare så illa till mods att de måste slå två tärningar och välja den som visar sämst (spindlar är immuna) om de inte först lyckas med ett vanligt slag mot Trolldom.

Åter till Gruvby

Om spelfigurerna har hittat skogshuggarna så vet de förmodligen att det var borgmästaren själv som låg bakom kidnappningen. Hur spelfigurerna ska ta itu med borgmästaren får de komma fram till själv. Både trollen och skogshuggarna kan tänka sig att vittna mot borgmästaren. Och om spelfigurerna lyckas övertyga vakterna om att borgmästaren är skyldig, ser vakterna till att hon grips.

1T10	Resultat
1	Tala med djur. Spelfiguren kan tala med djur och förstå vad de säger.
2	Hitta vatten. Spelfiguren kan alltid hitta drickbart vatten i vildmarken.
3	Eld. Spelfiguren lyckas alltid tända eld, hur blöt veden än är, bara genom att röra vid veden med fingrarna.
4	Hitta. Spelfiguren kan aldrig gå vilse i skogen utan känner alltid automatiskt till väderstrecken. Undantaget kan vara om magi är inblandat. Då måste ett slag mot trolldom göras.
5	Fåglarnas vän. Spelfiguren är vän med fåglar. Fåglarna sjunger för spelfiguren, och kan utföra tjänster som att till exempel hålla utkik, slåss och hämta mat.
6	Blomma. Spelfiguren kan få blommor och träd att slå ut i blom genom att röra dem. Även mitt i vintern.
7	Andas i vatten. Spelfiguren obehindrat kan andas under vatten hur länge som helst.
8	Djurvän. Inget djur kommer någonsin att skada spelfiguren, om inte spelfiguren först försöker skada djuret. Monster påverkas inte av djurvän.
9	Djurande. Spelfiguren kan besätta ett djur under 1T10 minuter varje saga och då agera med djurets kropp. Vilket djur som helst, dock inte monster.
10	Djurhamn. Spelfiguren kan förvandla sig till ett valfritt djur en gång per saga. Dock alltid samma djur.

Borgmästaren vill dock inte sitta i fängelse utan kommer att försöka fly.

Skogshuggarna är oerhört tacksamma gentemot spelfigurerna och säger att spelfigurerna är välkomna till dem när som helst, deras dörr står alltid öppen.

Spelfigurerna får varsin gåva i belöning av Mirina Skogvakt, som är tacksam för att spelfigurerna bevisat hennes oskuld. För tabell över detta, se nästa sida.

Personer

Här presenteras personer av vikt för sagan. Tillgång till Äventyrs regelhäfte och Monsterboken kan också vara bra att ha.

Borgmästare Jill

Manöver: 3 Kunskap: 4
Trolldom: 1 Upptäcka: 4
Liv: 4 Rustning: 1

Övrigt: Läderväst och läderbyxor, halsduk och en käpp. Penningpung i bältet.

Motiv: Sätta dit Mirina, så att de kan avverka skogen snabbare och utan att bli störda/hotade. Klara sig undan med detta utan att bli avslöjad.

Specialförmågor: Lögn: Den som ska avslöja Jills lögner måste slå två tärningar på Upptäcka och välja den sämsta.

Jill är en kortvuxen och muskulös kvinna som varit Gruvstads borgmästare i fyra år nu. Hon har en hes, nästan väsende röst. Håret är kortklippt. Hon är omtyckt av vissa, men illa sedd av andra i staden på grund av sitt sätt att få sin vilja fram. Somliga menar att hon gärna delar ut mutor för att vinna fördelar eller få som hon vill.

Jill bor i det stora huset mitt i Gruvby.

Mirina

Manöver: 4 Kunskap: 7
Trolldom: 7 Upptäcka: 6
Liv: 4 Rustning: 0

Övrigt: Stav, formelsamling, axelväska magiska örter.

Motiv: Skydda skogen, rentvå sig från misstankar. (Eftersom hon har koll på det mesta som händer i skogen så vet hon att människorna misstänker henne. Ifall spelfigurerna inte letar/hittar henne, kanske hon tar kontakt med dem i alla fall, för hon vill inte bli falskt anklagad).

Specialförmågor: Odödlig: Mirina kan förlora alla sina liv. Hon verkar dö, men kroppen tynar sakta bort och återskapas på en annan plats i skogen, varpå hon är frisk och levande igen.

Stark magi: Mirina slår två tärningar på alla trolldomsslag och väljer den som visar bäst.

Mirina Skogvakt har funnits på Masona redan långt innan dvärgarnas rike grundades. Hon är skogvakt och ser det som sin plikt att skydda skogen och djuren däri. Ibland gör det att hon hamnar i konflikt med människorna om hugger ned träd för att bygga hus, båtar och för att göra ved.

Mirina ser ut som en kuttryggig och tandlös gammal gumma. Hon

är mager och har rosiga kinder, ett fårat ansikte som är pinat av väder och vind, knotiga och seniga händer. Hon har endast lite vitt och stripigt hår kvar på huvudet Ögonen är busiga. Hennes kropp är dock förvånansvärt pigg och kvick.

Mirina har koll på det mesta som händer i skogen. Hon kan låna alla djurs och fåglars ögon och upplevelser, så på sätt och vis är hon nästan överallt. Hon märkte dock inte att trollen kidnappade skogshuggarna, för hon sov vid det tillfället.

Trollen

Hård: Trollens ledare. Den största av dem. Hård har en elak uppsyn men är egentligen inte farlig. Hård är väldigt snäll mot sina vänner, men tycker samtidigt om pengar. Det var Hård som kontaktades av borgmästaren och fick en penningpung med silvermynt för att kidnappa skogshuggarna.

Mjuk: Mjuk är en hårdför krigare, men ser ut att inte kunna göra en fluga förnär. Brusar lätt upp och är

ganska girig men lyssnar till Hård och dennes ord.

Stor: Stor är ett stort troll som mäter två och en halv meter. Stor har starka nypor och är duktig på att arbeta. Stor protesterade ganska mycket innan kidnappningen men lydde till sist sin ledare.

Liten: Liten är kvick och rapp, både i käften och i benen. Kommer ofta med underfundiga kommentarer, men är samtidigt en grubblare och tänkare av oanade mått och uppvisar ibland depressiva tendenser.



Sten: Sten är ett enbent troll som går med kryckor. Sten förlorade benet i strid mot en asbest. "Då skulle ni se asbesten", brukar Sten svara när någon pratar om detta. Sten är gruppens diplomatiske person som håller samman de andra och även ibland får medla mellan Hård och ledare för andra trollgrupper i skogen.

Varelser

Här presenteras nya varelser som inte finns att hitta i Äventyrs regelbok eller Monster.

Isdrake

Manöver: 6 Kunskap: 7
Upptäcka: 6 Trolldom: 4
Skatter: 6 Liv: 8

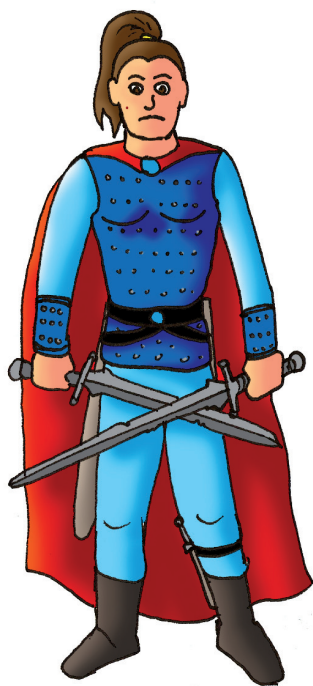
Specialförmågor

Frostandedräkt: Magisk förmåga, förvandlar offren till statyer av is. Offret blir inte sig själv igen förrän någon bryter förtrollingen. Medan de är förtrollade ser de ut som is-skulpturer. Frostadedräkt når tio meter.

Drakpansar: Vapen ger två mindre liv i skada på en issdrake (undantaget magiska vapen).

Ettrig: Får göra flera på varandra följande attacker varje runda. För varje ytterligare attack utöver den första, lägg till en tärning och välj den som visar sämst. För attack två blir det två tärningar, för attack tre blir det tre, osv. Isdraken får fortsätta anfalla tills den missar.

Isdraken är en avlägsen, och betydligt mindre släkting, till bergsdraken. Den är liten men ettrig, och istället för eld så har den en frostandedräkt som fryser offren till isstoder. Isdrakarna kan bli upp till 10 meter långa och upp till 12 meter mellan vingspetsarna.



Gruvbys vakter



Gruvby

1. Västerport
2. Stora porten
3. Österport
4. Nattporten
5. Norrporten
6. Arbetarkvarteren: Här bor skogshuggare och timmermän, samt allehanda arbetare som fiskare, jägare m.m. Det finns också några vårdshus i kvarteren.
7. Hantverkarkvarteren: Här finns någon handelsbod, sömmerskor, smeder, skomakare, vävare, tunnbindare och allehanda andra hantverksyrken samlade.
8. Slummen; Gruvbys fattigaste kvarter. I slummen bor många sjuka och lytta, som inte klarar av att ta hand om sig själva på grund av

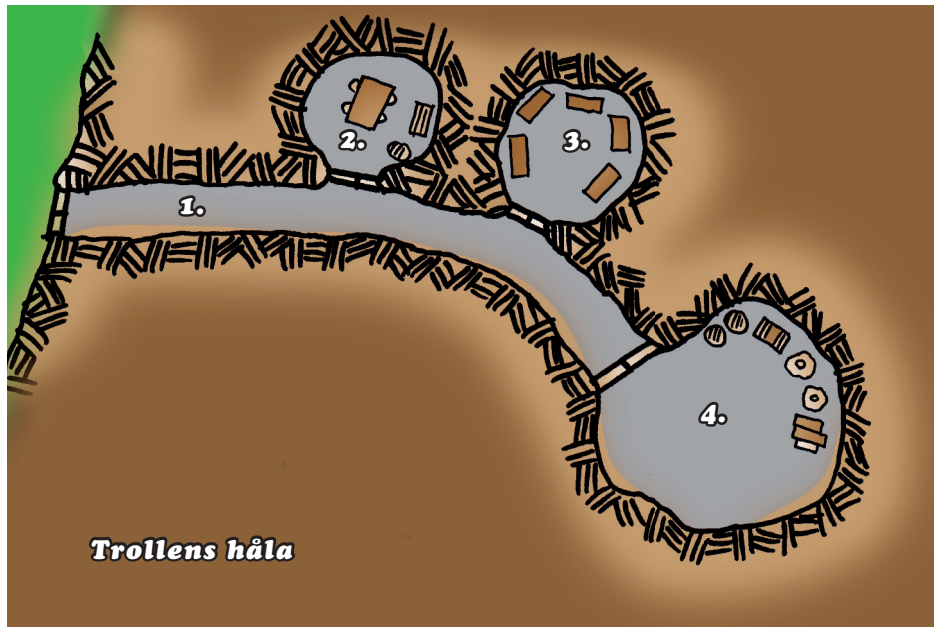
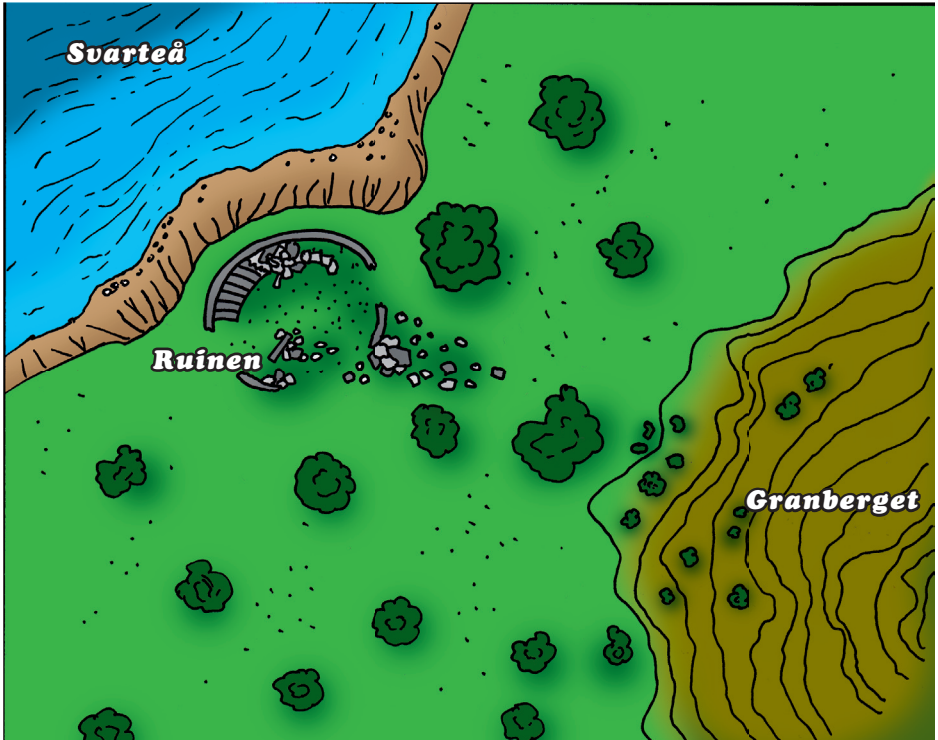
olyckliga omständigheter. Där finns också en hel del småskurkar, men även en hel del hederligt folk.

9. Akademikerkvarteren: Här finns kartritare, skrivare och lärda, och här bor också soldaterna som vaktar Gruvby. Akademikerkvarteren hette Sloldatkvarteren innan de bytte namn.

10. Stortorget: I det stora huset på torget bor borgmästaren. Huset ser ut som ett litet slott. På torget är det ofta marknad.

Stadskarta Gruuby





1T10	Resultat
1	Spelfigurerna stöter ihop med en nattskugga efter skymningen/innan gryningen. Se Monster.
2	Spelfigurerna stöter på en sårad och ilsken grottbjörn som har tre pilar i ryggen. Ska de hjälpa den, göra slut på dess lidande eller fly därifrån? (Manöver 5, Upptäcka 6, Liv: 5. Specialförmåga: Starka ramar (ger dubbel skada))
3	Spelfigurerna snubblar på draksvans. Det visar sig att en isdrake ligger och sover i en håla i en kulle. Där väntar den förmodligen på vintern. Om isdraken vaknar är den på dåligt humör och vill slåss, men eftersom det är sommar har den halverade värden).
4	Spelfigurerna hittar en öde timmerkoja. Kojan har fyra bäddar, ett bord, en öppen spis och nyhuggen ved samt lite torkat kött ovanför spiselhällen. Det syns inga spår efter någon. Stugan sköts om av en liten gårdstomte som alltid ser till att vandrare kan känna sig välkomna. Tomten visar sig ogärna, men är ganska nyfiken av sig och håller sig så pass ära att hon hör och ser vad som försiggår. Kom ihåg att tomtar kan göra sig osynliga!
5	Ett sällskap troll som är på väg från norra delen av skogen till Gruvby stöter på spelfigurerna. Trollen har massvis av hantverk som de gärna säljer.
6	En flock odöda vargar stryker omkring runt spelfigurerna. Vargarna försöker driva bort spelfigurerna från området.

7	Spindelnät! (Och en jättespindel!) Jättespindeln är hungrig och har inga planer att spara på spelfigurerna, spindeln vill äta dem genast! Se Monster.
8	En vilsen mammutunge letar efter Ödeland, men har förrirat sig i skogen. Kan spelfigurerna hjälpa?
9	Spelfigurerna ser en gammal man med tokig uppsyn dansa omkring mellan träden. Det är en trollkarl som druckit en magisk dryck för mycket och förlorat förståndet. Han förtrollar gärna spelfigurerna om han får (han kanske försöker även om de inte vill det). Slå i sådana fall 1T10: 1. Spelfiguren får slå två tärningar och välja den som visar bäst resten av sagan. 2. Spelfiguren får slå två tärningar och välja den som visar sämst resten av sagan. 3. Spelfiguren blir föryngrad med 1T10 år. 4. Spelfiguren blir föråldrad med 1T10 år. 5. Spelfiguren tål dubbelt så mycket skada resten av sagan. 6. Spelfiguren tål hälften så mycket skada resten av sagan. 7. Spelfigurens kropp blir till en spökkropp som kan gå genom väggar resten av sagan. Nackdelen är att spelfiguren inte kan röra vid något eller skada/skadas. 8. Alla föremål som spelfiguren vidrör riskerar att förvandlas till guld (slå en tärning, en gång per föremål. På 1-2 så blir föremålet guld). Gäller ej levande varelser. 9. Spelfiguren helar allt den vidrör till full hälsa resten av sagan. 10. Spelfiguren kan läsa tankar resten av sagan.
10	Slå två gånger.

Äventyr

Namn:

Manöver 5 Kunskap 6

Trolldom 2 Upptäcka 7

Rustning 3 Liv 4

Art Människa

Sysselsättning Soldat

Specialförmågor

Taktiker: Alla andra spelfigurer i gruppen får slå två tärningar och välja den som visar bäst i strid.

Kontakter: En gång per saga kan spelfiguren utnyttja sina kontakter i staden eller någon by för att få ledtrådar.

Äventyr

Namn:

Manöver 7 Kunskap 3

Trolldom 4 Upptäcka 6

Rustning 2 Liv 4

Art Alv

Sysselsättning Jägare

Specialförmågor

Träffsäker: Slår två tärningar när de använder pilbåge och väljer den som visar bäst.

Alv: Immun mot gift och sjukdomar. Kan inte dö av ålder, evigt ung.

Skog och mark: Hittar alltid mat i skogen. Kan inte gå vilse i skogen.

Äventyr

Namn:

Manöver 6 Kunskap 7

Trolldom 1 Upptäcka 6

Rustning 1 Liv 4

Art Människa

Sysselsättning Skräddare

Specialförmågor

Pondus: Två tärningar och välja den bästa vid Luras eller Bestämma.

Kontakter: En gång per saga kan spelfiguren utnyttja sina kontakter i staden eller någon by för att få ledtrådar.

Äventyr

Namn:

Manöver 4 Kunskap 4

Trolldom 8 Upptäcka 4

Rustning 2 Liv 4

Art Alv

Sysselsättning Trollkarl

Specialförmågor

Vishet: Slå två tärningar på alla slag för Kunskap och väljer den bästa.

Alv: Immun mot gift och sjukdomar. Kan inte dö av ålder, evigt ung.

Trollkarl: Börjar spelet med fyra förtrollningar. Slå två tärningar vid Trolldom och får välja den tärning som visar bäst.