

Drakskatten

Ett äventyr till sagospelet Äventyr på ÄlvCon 2016. Drakskatten är skrivet av Andreas och Maria Rönnedal.

Hur man spelar Äventyr

Manöver – bestäm hur skicklig spelfiguren är. Skriv en siffra mellan 1-9. Då spelfiguren använder kroppen på något sätt för att hoppa, klättra, strida, ducka eller simma.

Kunskap – bestäm själv hur skicklig din spelfigur är. Skriv en siffra mellan 1-9. Hur mycket din spelfigur kan om geografi, historia eller språk. Kunskap kan vara att man vet hur man besestrar monster. Kunskap handlar om att veta något.

Trolldom – bestäm själv hur skicklig din spelfigur är. Skriv i en siffra mellan 1-9. Om din spelfigur behöver använda en besvärjelse eller något annat magiskt.

Upptäcka – bestäm själv hur skicklig din spelfigur är. Skriv i en siffra mellan 1-9. När din spelfigur söker efter något som någon annan gömt eller för att upptäcka någon eller för att spåra.

Liv – alla spelfigurer börjar med fem liv. För att fortsätta när livet är slut måste spelfiguren helas upp t.ex. genom att söka reda på en helande ört. Slå på Kunskap för att veta var det finns örter. Annars får spelfiguren vara med i nästa saga igen och startar då med fem liv.

För att lyckas med Manöver, Kunskap, Trolldom osv. slå en tiosidig tärning och få lägre eller lika med det värde du har på egenskapen. Noll (eller tio) är alltid misslyckat. En etta är alltid lyckat.

Personer och Monster

Kungen

Manöver 3

Kunskap 7

Trolldom 3

Upptäcka 6

Liv 5

Drottningen

Manöver 4

Kunskap 8

Trolldom 3

Upptäcka 4

Liv 5

Trollkarlen Magirius

Manöver 3

Kunskap 6

Trolldom 7

Upptäcka 4

Liv 5

Den vita spindeln Tarella

Manöver 7

Kunskap 4

Trolldom 1

Upptäcka 7

Liv 10

Se jättespindeln på sidan 10 i boken Monster.

Spindeln bor i en grotta under staden.

Häxan Hekra

Manöver 4

Kunskap 6

Trolldom 6

Upptäcka 3

Liv 5

Draken Grymkäft

Manöver 8

Kunskap 8

Trolldom 8

Upptäcka 8

Liv 10

Rustning 8

Skatter 0

Se bergsdrake på sidan 5 i boken Monster.

Drakelden förkolnar alla rustningar och sköldar eller skadar tre liv om man misslyckas med ett manöverslag när man ska ta sig undan.

Föremål

Hjältesvärdet

Ett svärd av guldstål med förgyllt handtag med stora rubiner. Svärdet är mycket värdefullt och skadar 3 liv om det används mot en drake (annars två liv som vanliga svärd).

Den svarta pärlan

Den svarta pärlan är magisk och en av totalt fyra likadana pärlor som finns på olika ställen i kungariket. Varje pärla har förmågan att se vad som finns i närheten av de andra pärlorna. De andra pärlorna finns på Piraternas ö, i Dimmornas tempel och i Spökaldalen.

Det tredje föremålet

Spelarna får själva hitta på vad detta är för föremål, hur det ser ut och vilka förmågor det har.

Bakgrund

För 20 år sedan plundrade kungen och hans män en draxskatt som de hittade i en draklya i de stora bergen utanför staden. De var beredda på att slåss men de såg inte till någon drake och begav sig glada i hågen hem till slottet fullastade med skatter. Under åren som gick spreds skatterna till olika platser i riket. Men det fanns faktiskt en drake i draklyan som låg och sov i en kammare bakom skattrummet, en stor och farlig drake som heter Grymkäft.

När Grymkäft tidigare idag vaknade upp efter en tupplur på 20 år märkte han genast att hans skatt var borta och med sina stora draknäsborrar kände han lukten av kungen och hans män. Lukten dröjde sig fortfarande kvar i grottan och kunde uppfattas av alla som har ett lika bra luktsinne som en drake eller bättre. Grymkäft gav sig genast av efter kungen och följde spåret till det stora slottet där kungen bor. När kungen och drottningen satt och drack te på slottets balkong kröp Grymkäft lömskt fram bakom ett torn där han legat gömd. Han kidnappade kungen och drottningen och tog dem med hem till sin draklya. När han flög förbi tornet där kungens trollkarl Magirius bor ropade han att han skulle äta upp kungen och drottningen om han inte fick tillbaka sin skatt inom tre dagar. Ingen vet längre var skatten finns, men Magirius har lyckats spåra två av de viktigaste föremålen med hjälp av sin magiska kristallkula. Han har hittat Hjältessvärdet och den svarta pärlan. Den svarta pärlan finns i en grotta under staden hos den vita spindeln Tarella och Hjältessvärdet finns hos den elaka häxan Hekra i Häxtornet. Han kan se i sin kristallkula att det finns ett till viktigt föremål, men inte vilken sorts föremål det är eller var det finns.

Inledning

Ni är hjältar i en stor stad där nästan alla är människor. Mitt i staden finns ett stort slott där kungen och drottningen bor. Det är en fin stad och en bra kung och drottning. Ni tycker om kungen och drottningen. Just den här dagen blir ni kontaktade av kungens trollkarl Magirius. Han ber er att komma till slottet genast för han har något mycket brådskande att berätta för er. (Alla spelare skapar nu varsin spelfigur, lämpligen människor om de inte själva är duktiga på att slå i regelboken.)

Magirius berättelse

”Kungen och drottningen är kidnappade! De fördes bort från slottet idag när de satt och drack te på sin balkong. Men min berättelse börjar långt tidigare. För 20 år sedan plundrade kungen och hans män en draxskatt som de hittade i en draklya i de stora bergen utanför staden. De var

beredda på att slåss men de såg inte till någon drake och begav sig glada i hågen hem till slottet fullastade med skatter. Under åren som gick spreds skatterna till olika platser i riket. Men det fanns faktiskt en drake i draklyan som låg och sov i en kammare bakom skattrummet, en stor och farlig drake som heter Grymkäft.

När Grymkäft tidigare idag vaknade upp efter en tupplur på 20 år märkte han genast att hans skatt var borta och med sina stora draknäsborrar kände han lukten av kungen och hans män. Lukten dröjde sig fortfarande kvar i grottan och kunde uppfattas av alla som har ett lika bra luktsinne som en drake eller bättre. Grymkäft gav sig genast av efter kungen och följde spåret till det stora slottet där kungen bor. När kungen och drottningen satt och drack te på slottets balkong kröp Grymkäft lömskt fram bakom ett torn där han legat gömd. Han kidnappade kungen och drottningen och tog dem med hem till sin draklya. När han flög förbi mitt torn ropade han att han skulle äta upp kungen och drottningen om han inte fick tillbaka sin skatt inom tre dagar. Ingen vet längre var skatten finns, men jag har lyckats spåra två av de viktigaste föremålen med hjälp av min magiska kristallkula. Jag har hittat Hjaltesvärdet och den svarta pärlan. Den svarta pärlan finns i en grotta under staden hos den vita spindeln Tarella och Hjaltesvärdet finns hos den elaka häxan Hekra i Häxtornet. Jag ser i min kristallkula att det finns ett till viktigt föremål, men jag kan inte se vilken sorts föremål det är eller var det finns. Jag behöver er hjälp. Ni måste hitta föremålen och rädda kungen och drottningen.”

Magirius ger er varsin liten flaska med genomskinligt innehåll.

”Ni ska få de här av mig, en flaska med helande dryck till var och en av er. De kan vara bra att ha om ni blir skadade. Flaskan ger er tre liv tillbaka när ni dricker den. Ni kan inte få fler liv än ni hade från början. Så drick bara flaskan om ni verkligen behöver det. Kom tillbaka till mig om det är något ni undrar över. Lycka till!”

Trollkarlen Magirius

Om spelfigurerna besöker trollkarlen igen kan han besvara många av deras frågor. Spelledaren får avgöra vilka frågor han kan svara på och vilka han inte kan svara på.

Äventyrets upplägg

Äventyret består av flera delar. Del 1 och 2 kan spelarna klara av i vilken ordning de vill. Om det finns mycket tid kvar efter del 1 och 2 kan spelarna själva vara med och skapa berättelsen genom att bestämma vad som händer i del 3. Därefter är det dags att ge sig av till draken och frita kungen och drottningen i del 4. Förhoppningsvis har de då tillräckligt många av de viktiga föremålen från drakskatten för att draken frivilligt ska släppa kungen och drottningen, annars kan de bli tvungna att besegra Grymkäft i plockepinn och måste sedan strida mot honom.

Del 1. Spindeln Tarella

Den svarta pärlan ligger på en piedestal mitt i spindelgrottan. Tarella och de andra spindlarna som finns i grottan bevakar den svartsjukt. Spelfigurerna måste antingen ta sig förbi spindlarna eller strida mot dem för att få tag på pärlan. Spindlarna försöker bedöva dem med sitt gift och fånga dem i sina nät.

Det handlar om att lyckas med Manöver.

Genom att lyckas med tre manöverslag i följd kan en spelfigur ta sig förbi spindlarna och få tag i pärlan. Ett misslyckat slag innebär att spelfiguren har fastnat i spindlarnas nät och får då slå två manöverslag, varav det sämsta resultatet är det som räknas, för att se om de kommer loss.

Kommer de inte loss blir de förlamade i T10 minuter av spindelns bett och inspunna i en kokong av spindelnät. Då måste någon av deras vänner rädda dem. En räddning går till på samma sätt som att försöka få tag i pärlan. Lyckas detta är det lätt att skära av spindelnätet med en kniv eller ett svärd.

Se jättespindeln på sidan 10 i boken Monster.

Del 2. Häxan Hekra

Hjältesvärdet finns i häxans farstu på tredje våningen i häxtornet. Hon använder det som hatthängare och hänger sin häxhatt på det. Hon har aldrig tidigare haft en så bra hatthängare så hon vill behålla det till varje pris och hon kommer att slåss för det.

Det finns två sätt att ta sig in i tornet. Antingen kan man lösa gåtorna som står skrivna på porten eller så kan man besegra portvakten. Portvakten är en stor staty av sten som blir levande om någon försöker öppna dörren utan att ha löst gåtorna.

Gåta 1: Vad är det som är runt som en boll och räcker runt Häxans torn?

(rätt svar: ett garnnystan)

Gåta 2: Liten som en mus men fyller upp ett helt hus. Vem är det?

(rätt svar: snigeln)

Antingen får spelarna själva klura ut gåtan eller så får de slå på Kunskap för att se om deras spelfigurer klarar av det.

Om spelfigurerna tar sig in genom porten kan de ta trapporna till tredje våningen där Hekra håller till. Elaka Hekra försöker genast förvandla spelfigurerna till grodor med sin grodstav. Hon måste då lyckas med ett slag på Trolldom för varje spelfigur hon ska förvandla.

Grodstaven: En ca 1 meter lång grön stav med en groda av grön smaragd i spetsen. Denna stav har förmågan att förvandla levande varelser till grodor. Den som blir en groda får genast 1 i Manöver, Kunskap, Trolldom och Upptäcka men behåller nuvarande antal liv. Alla vet väl att enda sättet att bli förvandlad tillbaka är att bli kysst av en äkta kung, prins, drottning eller prinsessa! Annars får spelarna denna upplysning om deras spelfigurer klarar ett slag på Kunskap.

Del 3. Den sista delen av skatten

Om det finns tid, dvs. ca 1 timme kvar i det här läget, så får spelarna själva hitta på en plats där den sista och tredje delen av skatten finns. De kan antingen själva hitta på en farlig eller spännande plats med en fara att övervinna eller så kan de slå på slumptabellen. Spelledaren får i samtliga fall improvisera denna del av äventyret. Vilket föremålet är bestämmer de själva.

Så här går det till: När de kommer tillbaka till Magirius får de titta i kristallkulan och själva bestämma vad det är för föremål de ser och var det finns. Därefter bestämmer de vilken svårighet de behöver övervinna för att få tag i föremålet de ska hämta.

Slumptabell

1. På piraternas ö
2. Hos eremiten i träsket
3. Hos den svarta riddaren
4. I dimmornas tempel
5. I spökvalen
6. På örnsklippan
7. I havsgubbens grotta
8. I buken på det stora havsvidundret utanför skelettklippan
9. Hos mästaren på den svävande ön
10. I den svarta eldens lågor

Del 4. Draken

Draken går med på att släppa kungen och drottningen i utbyte mot att han får tillbaka de föremål från drakskatten spelfigurerna har med sig (förutsatt att de har med sig minst två av föremålen)

eller går med på en överenskommelse. Den uttråkade draken vill spela plockepinn med spelfigurerna. Om han vinner ska han få äta upp dem tillsammans med kungen och drottningen, men om han förlorar ska han låta dem gå och släpper dessutom kungen och drottningen. Det enda andra alternativet spelarnas spelfigurer har är att strida mot draken.

Plockepinn: Alla slår varsitt manöverslag. Lyckas någon av spelfigurerna bäst vinner de, men om draken lyckas bäst vinner han.

Om spelfigurerna spelar plockepinn med draken och vinner kommer han först att släppa kungen och drottningen, men sedan ångrar han sig. När spelfigurerna är på väg ut kommer han rytande av ilska att kasta sig över dem och de blir tvungna att slåss mot honom.

När kungen och drottningen är fria kan de förvandla eventuella grodor till människor igen.

Se bergsdrake på sidan 5 i boken Monster.

Avslutning

Om spelfigurerna lämnar tillbaka drakskatten eller besestrar Grymkäft kan de allesammans bege sig tillbaka till staden. Där kommer kungen och drottningen att hålla en stor fest för att hylla de modiga spelfigurerna.

Alla föremål som spelfigurerna hittar under äventyret får de behålla.