

Lindormen i träsket

Text: Albert

Bild: Albert

Detta är ett äventyr till ensamman vargen som är tänkt att spelas under ett speltillfälle som är cirka 4-5 timmar.

Äventyret är indelat i smådelar för en lättare överblick. Observera att alla kartor inte har samma skala.

Bakgrund

I den lilla staden Hesley har en grupp äventyrare tagit in på värdshuset Den blåa grodan och avnjuter en god måltid. Rykten har dock börjat strömma in om att den närliggande guldgruvan har fått problem. Berättelser om ljud i natten, brinnande fåglar och försvunna gruvarbetare blir vanligare och det ryktas om att en enorm lindorm befinner sig i närheten. Borgmästaren i staden är måttligt road av historierna och erbjuder en stor belöning till vem som helst som kan se till att arbetet i gruvan kan återgå till det vanliga.

Del 1: En orolig borgmästare

Gruppen befinner sig i den lilla staden Hesley (500 invånare). Efter många äventyr har de tagit en liten paus och befinner sig för tillfället i stadens största värdshus, Den blåa grodan. De hör samtal om mystiska saker som sägs störa en av stadens gruvor. Ryktena handlar om ljud och ljus och försvinnande arbetare. De får även höra att borgmästaren har utfärdat en belöning till den som kan lösa problemen. Söker de upp borgmästaren blir de välkomnade.

Hesley är en liten stad men som faktiskt utgör sitt eget län. Det är ett av tre län beläget i det guldrika området i södra Sommerlund, där Ruanon är det överlägset största länet och det med mest gruvor. De övriga två länen har inte alls lika många gruvor. De senaste 3 veckorna har rapporter från en av Hasleys gruvor börjat komma in, de beskriver märkliga händelser. Till en början sågs det som icke allvarligt men nu har personer börjat försvinna och arbetet utförs mindre effektivt. Borgmästaren Dimmerulf har fått nog och är villig att betala för den som kan lösa problemen.

Borgmästare Dimmerulf har följande att säga.

Han tycker det är dåligt med alla dessa rykten som orsakar problem. Från början försköt han dem som trams men nu har de blivit mer allvarliga. En gruvarbetare sägs till och med ha försvunnit. Det mest oroande är ryktena om en lindorm som sägs ska plåga gruvan. Alla dessa problem gör att grödan inte kan skötas lika effektivt som han hade velat. Gruvan ägs av staten. En belöning på 250 gulddaler kan utlovas.

Spelarna kan när som helst bege sig iväg. Gruvan ligger cirka 2 dagsmarscher bort. Innan de beger sig iväg blir de dock kontaktade av en man kallad Fredrik Förrädare som erbjuder sig att följa med (S10 U20). Spelarna avgör om han får följa med eller ej.

Resan till gruvan går utan några större problem. Själva gruvan ligger precis vid gränsen till nationen Makenmyr.

Väl vid gruvan möts de av ett ganska spänt läger. Gruvans förman Mort kan berätta följande. För 3 veckor sedan så börjar mystiska saker hända. Konstiga ljus och ljud kom från träsket i

närheten. En man vid namn Edgard Holm var övertygad om att det rörde sig om en gammal lindorm som i århundraden sades ha sovit i träsket. Han begav sig ut i träsket en dag och kom tillbaka helt vettskrämd och påstått sig ha sett lindormen. Detta var dåligt för arbetsmoralen. Holm sade att enda sättet att se till så att lindormen inte anföll var att offra guld till den. Mort var emot detta men tvingades ge sig då 100 arga gruvarbetare ville det. Efter att guldets skickats iväg på en liten båt så slutade konstigheterna, i alla fall för en vecka. Därefter började de igen. Även denna gång offrades guld och det blev lugnt. 4 dagar efter så försvann dock Holm helt spårlöst. Detta gjorde arbetarna oroliga och dom vill nu offra mer guld. Arbetet i gruvan fortgår fortfarande men Mort är orolig för hur länge det kan ske då arbetarna är oroliga och vidskepliga. Han vill också att de inte ska förlora mer guld då han är orolig att han kommer att få skulden. Han vill gärna ha tillbaka det offrade guldets om möjligt. Han är dock nu övertygad om att en lindorm har vaknat. Spelarna kan fråga runt och får reda på ungefär samma saker. 3 andra personer säger sig även ha sett rörelser och ormliknande skepnader i dimman vid träsket vid olika tillfällen. Under Natten kan även spelarna se mystiska ljus i natten. Arbetarna planerar att offra ett till lass med guld redan nästa dag. Så småningom lär spelarna bege sig ut i träsket.

Del 2: Lindormens håla

Om man vill träffa på lindormen är det mest logiska att bara följa efter guldets då det offras till lindormen. Spelarna gör antagligen detta. Medans de följer båten som glider ut på träsket hörs konstiga ljud. Spelarna kan använda sin tama ringduva för att få en överblick. Så småningom gör dock lindormen sin entre, det visar sig dock att det bara är en stor båt med en modell av en orm byggd på sidan. Tre personer på båten ror upp till guldets och tar alltihop innan de beger sig iväg. Spelarna kan antingen konfrontera de 3 männen eller följa efter. Alla personer har (12S 22U).

Om de konfronteras nu blir det strid. (Om Fredrik är med spelarna förråder han dem nu). Om de följer efter når de snart ett läger där 2 personer till är, där blir det också strid och Fredrik förråder dem. Banditerna ger sig om de ser att de är på väg att förlora. Deras plan var att använda myten om lindormen för att få de vidskepliga gruvarbetarna att offra guld till dem. De byggde därför en falsk lindorm. Edgard Holm är med i gruppen och var deras insider i gruvan (han är i lägret).

Dock så kan de avslöja att de egentligen inte agerade helt frivilligt. Deras ledare Gazton den mäktige tillfångatogs för någon månad sedan av en Gourgaz garnison i sydvästra Makenmyr. De skulle få tillbaka honom om de betalade tillräckligt med pengar. Banditerna erbjuder rollpersonerna guldets de stal om de skaffar tillbaka honom. Vidare så är de 2 första guldlasterna redan levererade till garnisonen.

Om spelarna vill återta guldets måste de ta sig till fortet där garnisonen håller till. De kan få en beskrivning av banditerna. Holm och de andra verkar ha agerat under hot men det är uppenbart att de ändå är banditer och att de mycket väl skulle kunna stjäla guld självmant också.

Så småningom anländer spelarna till fortet.

Del 3: Gourgazernas fort

Fortet är ganska litet men byggd av en hård svart sten. Enligt banditerna är det mellan 10 - 15 gourgazer som håller till där. Man kan ta sig in på 3 ställen. Huvudentren, baddörren och en balkong. Det finns sammanlagt 4 st Gourgaz (S18 U30) och en ledare kallad sergeant Vek (S20 U 35) i borgen.

Rum i borgen, se karta.

- 1) Brygga va trä och en kort stenpir. Detta är huvudingången.
- 2) Borggård, en huvudingång och en baddörr. En massa tränings föremål finns här.
- 3) Stor sal direkt innanför ingången till själva borgen.
- 4) Sovrum för soldaterna.
- 5) Ett till sovrums.
- 6) Stort matrum, även förråd för mat. Här finns även trappa till källaren.
- 7) Trappuppgång.
- 8) Vaktrum till fängelsehålorna.
- 9) Tom fängelsehåla.
- 10) Här är Gazton den mäktige fängslad (S15 U24)
- 11) Balkong upp till övervåningen. Många bänkar i rummet.
- 12) Kontor. Här är Vek och Oja.
- 13) Sergeant Veks sovrums.
- 14) Här är allt guld det placerat. Även ett antal mindre skatter samt ett magiskt svärd (+2 S samt lyser när giaker är i närheten samt +1 i eld skada.) Svärdet glöder lätt med ett rött sken. Fälla eldklot Skada 5, Undvika svårighetsgrad 8.

Det finns många olika sätt spelarna kan välja att anfalla fortet på. Det är ovanligt lite vakter i fortet. Detta beror på att de är ute och patrullerar för att Vek i fred ska få diskutera hans planer på att störta sin överordnad major Klast. Vek vill nämligen använda allt guld för att muta till sig legoknektar från Vildlanden som ska anfalla Klast. Han är nu i full gång med att diskutera dessa planer ihop med legoknektarnas ledare Oja (S17 U40) Oja behärskar magisk attack och kan göra detta 1 gång per runda (skada 3) . Kan även åkalla vattenandar.

Exploderar om de träffas och avvärnar den som anföll (S0 U1). Om Vek och Oja besegras lär det inte vara så mycket motstånd kvar i fortet. Spelarna kan nu relativt obehindrat finna det stulna guld.

Gazton är glad att han räddas men vill inte gärna bege sig tillbaka till gruvan. Han kommer försöka rymma och ta sig till en lönngång i rum 5 han sett gourgazerna använda. Gången leder till en liten ö i träsket cirka 400 m söderut. Han lär dock inte bli så svår att fånga in.

Del 4: Tillbaka till borgmästaren

Spelarna beger sig tillbaka till gruvan med förhoppningsvis guld det och eventuellt Gazton. Möter de upp banditerna igen så anfaller de nu när de har sin ledare med sig. Väl tillbaka till gruvan så blir Mort glad över att få tillbaka guld det. När han och arbetarna får reda på bluffen om lindormen så slutar de bli oroliga ganska snabbt och fortsätter med arbetet som förut. Resan tillbaka till Hasley går bra. Dimmerulf bli glad och ger spelarna deras belöning. Beroende på hur spelarna skötte mötet med banditerna kan Fredrik, Holm, Gazton och de andra bli arresterade.