



## Sommarfest i Selinor – del 2

Ett SAGA-äventyr i Selinor

Kvällen den tredje och sista festdagen så är det den största middagen och man festar fram till småtimmarna. De flesta brukar dricka så pass mycket att Selinor mest liknar en spökstad dagen efter; alla ligger hemma med huvudvärk och säger: "Aldrig mer sommarfest! Aldrig mer!!".

Vid denna stora middag så har spelarna fått en plats i bortre ändan på det sista långbordet och har väldigt trevligt. Inga festdeltagare bär rustning eller vapen förutom ett par ur stadsvakten.

Man skall precis till att fylla på de speciella glasen för kvällens höjdpunkt då man utbringar Panons skål...

### **SL läser detta för spelarna:**

---

Vilken fest! Solen lyser blodröd där den står strax ovanför horisonten. Ni har ätit och druckit gott i en timme och historierna har varit många. Det måste vara minst 2000 gäster som deltar i måltiden, ett nytt rekord! Aldrig har det varit så mycket folk här och staden är helt tom på människor.

Ni skall just till att fylla på era glas när en kort trumpetstöt hörs och efter ett tag så tystnar alla gästerna för att höra vad som skall sägs.

Baron Malgrin har rest sig upp och ropar med hög röst: "Ärade gäster! Vi skall börja hälla upp gyllenvinet

för att följa vår gamla tradition med att utbringa Panons skål! Låt oss börja!"

När Malgrin slutat tala så kommer en stor vagn rullande från östra porten. På vagnen vilar två enorma fat som är fyllda med gyllenvin, den dryck som tillverkats av Martin Bryggare enbart för detta tillfälle, och den dras av två stora oxar. Vagnen rullar fram till baronens bord och fader Albert välsignar tunnorna och dess innehåll.

Man håller upp drycken i lerbägare och ger till var och en, även stadsvakterna skall vara med och skåla. Enligt traditionen så skall Panons skål ge lycka och välgång till de som dricker den. Man börjar med baronens bord och tar sedan de andra borden i tur och ordning. Ni sitter vid det bordet som blir sist serverat men när den första av er skall få sin mugg fylld så är vinet i den tunnan slut. Detta har aldrig hänt förr! Tänk att det är så många gäster att den ena tunnan tagit slut! Näja, Martin Bryggare skakar på sitt huvud, går över till andra sidan av vagnen och tappar av från den andra tunnan så att alla kan vara med och skåla. När samtliga har fått en varsin mugg med dryck så hörs en ny trumpetstöt, alla reser sig upp och det blir tyst.

Baron Malgrin får hjälp att klättra upp på sin stol så att alla kan se honom och han talar sedan högt: "Ärade gäster! Det har varit en utomordentligt trevlig fest denna gång och alla verkar ha en god



stund! Låt oss stilla vårt sinne för några ögonblick och tänka på profeten Panon."

Det är knäpptyst. Till och med fåglarna verkar ha tystnat. Man kan bara ana bruset från havets bränningar. Några har slutit sina ögon och ber tyst.

"Gott hjärta!" ropar Malgrin högt. "Ren själ! Vålgång och lycka! Vi höjer våra muggar och dricker Panons skål!"

Vi de orden så höjer alla sina lermuggar och försöker dricka upp allt gyllenvin på en gång som seden bjuder. Drycken är len som sammet och mycket söt. Den smakar inte starkt på en gång, men när man har svalt det så känner man styrkan i drycken och man blir alldeles varm i kroppen. Sannerligen en gudomlig dryck!

Plötsligt hörs rop och skrik från den östra porten in till staden, bara några hundra meter från festen. En handfull med män springer i full fart ut genom staden och bort mot den gamla begravningsplatsen. En stadsvakt stapplar svårt sårad ut från porten och skriker så högt han förmår: "Stoppa tjuvarna! De har gjort inbrott i slottet!"

De stadsvakter som sitter vid borden reagerar med en gång, och reser sig upp för att springa efter männen. Men plötsligt händer det något annat. Folk runtomkring rollpersonerna tappar balansen och faller omkull! Stadsvakterna som tagit upp jakten på tjuvarna snubblar och springer i cirklar, några kräks och andra faller ihop som ledlösa dockor.

Rollpersonerna förstår först inte vad som hänt, för själva så känner de sig inte alls påverkade av någonting. Kan det ha varit något i gyllenvinet från den första tunnan?

Ingen förutom rollpersonerna är förmögna att följa efter tjuvarna!

---

## Bakgrund

Några banditer, ledda av en grym själ som heter Lorgan Svarttand, har kläckt den (i deras ögon) smarta planen att göra inbrott i slottet då både den och staden är som minst befolkad – mitt under festmåltiden.

Vad Lorgan egentligen vill åt är ett mycket speciellt svärd som sitter på väggen i baronens tronrum. Detta vet hans kumpaner ingenting om, de tror att de bara skall stjäla så mycket guld och juveler de kan komma åt inne i slottet.

Lorgan är en mycket slug typ och har som en extra säkerhetsåtgärd förgiftat det gyllenvin som han visste skulle drickas vid festen. Han hade dock inte räknat med den enorma uppslutningen som gjorde att en andra tunna fick öppnas.

Giftet som fanns i tunnan var egentligen ganska starkt och skulle troligen ha dödat flertalet av matgästerna om det inte varit för fader Albert. Den välsignelse som han utförde innan utdelningen tog udden av giftet, men det var fortfarande starkt nog att göra folket helt utslagna i flera timmar!

Lorgan har ett tillhåll i staden där han och hans kumpaner suttit och häckat under de senaste dagarna



och mitt under festen så smög de sig in i baronens slott.

Väl där så lyckades de övermannas ett par vakter och plundra tronrummet och en av baronens mindre skattkammare. Lorgan plockade obemärkt ner svärde från tronrummets vägg...

### **Planen som gick lite snett**

Banditerna plan gick egentligen ut på att de skulle springa tillbaka till sitt gömställe i staden och sedan ta sig ner i Selinors bortglömda tunnelsystem genom en lucka som finns gömd i källaren till Lorgans hus.

Nu blev de dock överaskade av ett par vakter (som de inte hade räknat med) och de fick istället fly hals över huvud från staden direkt ut mot kyrkogården för att skaka av sig sina förföljare. Listig som han var så hade Lorgan naturligtvis en reservplan.

Väl ute vid de gamla gravarna en bit utanför Selinors östra port tog de sig så ner i de hemliga gångarna som går under staden via en annan hemlig ingång in i en krypta.

Tanken är att alla ska tro att de flytt vidare ut i skogen, medans de egentligen tar sig genom tunnarna till en av utgångarna som ligger skydd vid havet på andra sidan av Selinor.

Deras plan är att Lorgan och hans närmaste man seglar iväg med en liten gömd segelbåt till den lilla skogsbeklädda ön Drydan, som ligger 2 km utanför kusten. Där skall de hålla sig och tjuvgodset gömda i ett litet skjul tills det blivit lite lugnare. Övriga tjuvarna får

hålla sig lugna i huset i staden tills de blir kontaktade av Lorgan igen.

### **Jakten på tjuvarna**

Här börjar det egentliga äventyret (ja, det är en ganska lång intro, men det kan det vara värt).

Banditerna springer som sagt var mot kyrkogården och in i en gammal krypta. I den så finns nämligen en av de få ingångarna till det tunnelsystem som ligger under Selinor och vars existens mycket få känner till.

Den skadade vakten hinner inte med tjuvarna i deras flykt, så ingen ser då de tar sig in i kryptan och ner i de mörka gångarna. Dörren till kryptan stängs igen efter tjuvarna.

Ingen i staden är kapabel att följa efter marodörerna in på kyrkogården – förutom rollpersonerna osm inte blivit förgiftade! (SL får naturligtvis sporra spelarna att snabbt följa efter tjuvarna; här finns chans till ära, berömmelse och belöningar!)

Den sista av tjuvarna klämdes i all hast sin svarta mantel i kryptans tunga stendörr och en bit av manteln slets av. Den fastklämda tygbiten hittar spelarna när de följer tjuvarnas spår.

### **Selinors bortglömda tunnelsystem**

Den tunnel som banditerna har tagit sig ner genom tillhör ett system av tunnlar som byggdes då den första borgen, Caer Salinas, byggdes för 350 år sedan. Tunnelsystemet byggdes som



flyktväg och av försvarstaktiska skäl, men har sedan dess fallit i glömska. Då så hade den många ingångar från borgen, men när borgen brann ner så rasade några ingångarna därifrån ihop och de andra ingångar utifrån glömdes bort med åren. Många av tunnlarna har rasat helt eller till en del och är mycket farliga att ta sig igenom. Några delar av tunnelsystemet har blivit bostad åt allehanda mystiska varelser...

Den väg som banditerna tar går raka vägen från en kryptan på kyrkogården, under staden, vidare under floden och ut till en gömd tunnelöppningen vid havet där de har sin segelbåt.

Tunnlarna är mycket mörka och man behöver ljus för att kunna se något. Om det skulle bli strid så är det alltid kort avstånd om man befinner sig i gångarna och alla slåss med -1 i attackmodifikation för det dåliga ljusets skull. Kartan visar endast den del av tunnlarna som spelarna kommer att finna sig i, men det finns som sagt var även andra tunnlar och andra öppningar.

[ Karta över Selinors bortglömda tunnelsystem ]

## **Förklaring till kartan**

### **1. Kryptan**

Kryptan som tygbiten sitter fastklämd i är 2 meter hög, lika bred och 4 meter lång. Stendörren är rikt utsmyckad med stora ansikten som ser sorgsna ut. Endast ett ansikte på dörren ser glad ut och om man pressar in de glada ögonen på ansiktet så öppnas dörren automatiskt. Ett lyckat färdighetsslag i Upptäcka

krävs för att hitta öppningsmekanismen.

Det går att bryta och slå upp dörren, men det kommer att ta tid och antagligen så blir tjuvarna förvarnade av ljudet som kommer att höras långt i tunnlarna. Dörren har 50 KP och en slägga eller liknande behövs för att klara av att ta sig in.

### **2. Rasad gång**

Denna gång har rasat ihop. Det går inte att gräva sig igenom.

### **3. Rasad gång**

Denna gång har rasat ihop. Om någon av rollfigurerna har en fackla så ser han/hon att den fladdrar till när de går förbi eller står vid den rasade gången. Om de undersöker den rasade gången närmare så ser de att den inte är helt igenbommad med sten. Luft sipprar nämligen in genom ett hål som är ett par decimeter stort och som inte syntes förrän man tittade närmare. Om spelarna vill så kan de gräva sig igenom och hitta resterna av Caer Salinas gamla fängelsehålor. Endast 2 åt gången kan gräva och det tar 2 timmar att ta sig igenom om de har hackor och spadar. Vad som finns i de gamla glömda hålorna kan SL själv bestämma och göra till ett fortsatt äventyr vid ett senare tillfälle.

### **4. Lucka**

En alldeles ny stege står lutad mot väggen och leder upp till en lucka gjord av trä. På golvet ligger en hacka, en spade och en hög med jord och sten. Tjuvarna har grävt en egen ingång till tunnlarna här från källaren i sitt hus i staden och



satt dit en lucka. Högst upp på jordhögen står en släkt lykta.

### 5. Tjuvarnas hus

Detta lilla hus tillhör banditernas ledare, Lorgan Svarttand. Det består av endast ett rum och en källare där de har grävt en gång till tunnlarna. Lorgan fick veta av baron Wictred om tunnlarnas existens och såg till att skaffa sig ett hus som låg mitt över dessa.

### 6. Stora grottan

Gången slutar i en ganska stor grotta som har en liten öppning mot havet. Öppningen är 1,5 meter hög och 0,5 meter bred och spärrad av en mycket rostig gammal järngrind. Den är låst med hjälp av en kedja och ett ganska nytt hänglås. Grinden ser ut att vara bastant, men det är inte svårt alls att bryta upp den för den har med tiden blivit helt sönderrostad. Med ett kraftigt ryck så lossnar den lätt från sina hängen i bergväggen. Mitt i grottan så finns en liten eldstad.

### Ön Drydan och banditernas gömställe

Drydan är ingen stor ö. Den är klädd mest med buskar, snår och ett och annat vindpinat träd. Kala klippor vätter mot havet runt om och ön som är ganska platt. På östra änden av ön så ligger banditernas gömställe, ett litet skjul dit dom tagit tjuvgodset.

Skjulet utgör den enda bebyggelsen på Drydan och vid klipporna nedanför huset ligger deras segelbåt.

### Banditerna

Banditerna är 6 stycken och alla är med vid stölden. Ledaren heter som sagt var Lorgan Svarttand.

Bandit nummer 2 (Glur) har en enkel karta som visar vägen till ön där ledaren och bandit nummer 1 (Geonry) gömmer sig. Den föreställer en liten avlång ö som ligger utanför en udde, vars yttersta del är formad som en krok (Krokudden).

På ön är det ett kryss ritat och bredvid ön står det skrivet Drydan (för dom som kan läsa alltså). Om Lorgan hade vetat om att Glur hade behållt denna kartan hade han troligen dödat honom – långsamt. Men Glur är inte från trakten och inte heller speciellt smart, därför hade han behållt anvisningarna till ön för säkerhets skull.

Udden, som kallas för Krokudden, känner rollfigurerna väl till och kan därför lista ut vilken ö som banditerna flytt till.

### En bandit

**Kroppspoäng:** 8-11 (se nedan)

**Attack/skada (kortsvärd):** 7/T6+1

**Försvar:** 7

### Lorgan Svarttand

**Kroppspoäng:** 10

**Attack/skada (enhandsyxa):** 8/T6+2

**Försvar:** 9

Namn	Kroppspoäng
Lorgan Svarttand	10
Bandit 1 (Glur)	8



(Geonry)	
Bandit 2 (Glur)	9
Bandit 3 (Owillyn)	10
Bandit 4 (Blyllyn)	10
Bandit 5 (Cariryln)	11

## Timeline

Om rollpersonerna följer efter genast, lyckas hitta öppningsmekanismen till kryptan och går raka vägen till stora grottan så stöter de på banditerna 2, 3, 4 och 5 där. Båten med ledaren och bandit nummer 1 har just seglat iväg i skymningen. Om de lyckas övermanna banditerna så hittar de hela kartan hos bandit 2.

Om de får problem vid kryptan men sedan skyndar raka vägen mot stora grottan så möter de banditerna 2 och 3 där. Om de lyckas övermanna banditerna så hittar de kartan hos bandit 2. Banditerna 4 och 5 gömmer sig i tjuvarnas hus.

Om rollpersonerna tar lång tid på sig att komma till stora grottan så möter de ingen där. Antingen så möter de banditerna 2 och 3 i gången på väg till tjuvarnas hus, eller så har de fyra tjuvarna som inte åkt till ön gått upp till huset. Om de lyckas övermanna banditerna så hittar de kartan hos bandit 2.

## Alternativt äventyr

Detta är ett alternativ till äventyret ovan. I gångarna så vandrar ett tunneltroll omkring och han gillar att det springer folk i hans tunnlar, för han har tröttnat på att äta fisk.

Nedanför stegen till Lorgans hus så har detta monster slagit till. Alla rövare blev överaskade och ligger döda, lämlästade och utspridda på marken. Säckarna med allt tjuvgods har trollet tagit själv för att lägga på sin skatthög. Man ser tydliga spår som leder vidare in i mörkret, för han har släpat med sig delar av rövare att fylla sitt skafferi med.

Läs om troll i Bestiarium Albica för att se vilka egenskaper som det har – troll är farliga!