

Äventyrardöttrar

Av Jonas Larsson

Med assistans och speltest av:

Tomas Bodling, Martin Gustafsson, Maria Larsson, Maria-José Correa Miranda, Simon Erlandsson,
Gustav Norlén, Tobias Svensson, Elenor Wiklund, Liv Vistisen Rörby



www.trevligascenarion.se

Story

Introduktion

Detta är ett konventsäventyr och är därför tänkt att kunna plockas upp och köras utan allt för stor förberedelse. Äventyret har färdigskrivna karaktärer som är gjorda enligt systemet Savage Worlds regler. Konventsäventyr brukar ju dock vara skriva i friform, så känner du dig mest bekväm i det skall du självklart ignorera karaktärernas stats och liknande.

Äventyret är till en början uppdelat i en rad scener. Efter dessa har klarats av tar äventyret en friare riktning och spelledaren får istället en samling faror och fiender att utsätta spelarna för.

Storyn handlar kortfattat om fem äventyrardöttrar. Efter att ha varit ute och rest i flera år har de äntligen blivit lika kända som sina äventyrarfäder, och äventyret börjar med att de alla får ett mystiskt bud som ber dem att samlas vid ett värdshus som en av föräldrarna har. Där får de reda på, av en far med dåligt samvete, att deras pappor för länge sedan ingick en ohelig pakt med en mäktig drake för att själva bli duktiga äventyrare. Priset fäderna betalade var att offra sina döttrar, och värdshusvärden vill varna spelarna för att draken är på väg för att ta emot sin betalning.

Pakten hade dock en biverkan, som varken draken eller fäderna räknade med, och det var att fädernas äventyrarförmåga och livsenergi skulle börja gå över till döttrarna. Detta betyder först och främst att draken kommer bli oerhört förvånad över det motstånd döttrarna kommer att göra, men även att fäderna kommer komma för att försöka ha ihjäl sina döttrar för att förhindra att mera av deras äventyrarförmågor sipprar över till dem.

Äventyret slutar sist på en sorglig ton när spelarna inser att deras egna förmågor aldrig var deras egna och att de, tillsammans livsenergin, också kommer sippra bort så småningom om de inte själva skaffar barn för att offra.

För att sammanfatta:

- Karaktärerna är skrivna i Savage Worlds, men använd friform om du föredrar det.
- Spelarna är fem äventyrardöttrar som får ett bud om att mötas vid en av deras faders värdshus.
- De får reda på att deras fäder via en pakt offrat dem till en drake som är på väg.
- Fäderna håller på att förlora sina äventyrarförmågor och måste ha ihjäl döttrarna för att förhindra detta.
- Döttrarna kommer inse att även deras förmågor kommer försvinna förr eller senare.

Inledningsscenen – Värdshuset Grodflykt

Spelet börjar med att alla äventyrardöttrar fått varsitt bud att mötas vid Värdshuset Grodflykt, som drivs av fadern Brynnjard. Grodflykt ligger i en blommande dal, bra beläget mellan två stora städer så att det ofta kommer besökare. Dalen var tidigare ett träsk fyllt med grodmonster, men Brynnjard jagade bort dem och förvandlade den ogästvänliga sumpmarken till en blommande skog genom sitt anletes svett.



Bakom värdshuset reser sig en bergskam, och bakom den finns det mer träskmark. Det var hit grodmonstren flydde, och det är också vid ett bergstopp längre in i träsken som draken och hennes barn gjort sin temporära boning.

När spelarnas karaktärer var små så bodde de oftast på Grodflykt. Brynnjard fick dåligt samvete när döttrarna började växa upp och valde att pensionera sig från sitt äventyrliv för att ta hand om dem. De andra fäderna har spelarna bara träffat vid få tillfällen när de besökt värdshuset och de har aldrig utvecklat en god relation med dem. Mödrarna har de aldrig fått träffa.

Utöver att låta spelarna i prologen berätta om varsitt äventyr de haft så kan du även låta dem förtälja varsitt gott barndomsminne från Grodflykt.

När spelarna anländer till värdshuset så upptäcker de genast att det är mindre folk än vad det brukar vara, och många som är där håller på att ge sig av. Brynnjard vet nämligen att draken är på väg och vill inte att några oskyldiga skadas. Det kan finnas några bråkstakar kvar som inte vill lämna sitt favoritställe, och spelarna kan få i uppdrag att kasta ut dem.

Sju stycken bråkstakar

Attributes: Agility D6, Smarts D4, Spirit D4, Strength D6, Vigor D6

Skills: Fighting D6-1, Throwing D6

Charisma: -; **Parry:** 4; **Toughness:** 5

Gear:

Trasiga flaskor och skräp: Str+D4 skada

Istället för att bli mötta av Brynnjard personligen blir spelarna istället mottagna av pigan Karina. Hon är blek och fräknig och spelarna vet att hon varit älskarinna åt Brynnjard för att hålla honom sällskap om ensamma kvällar. När alla busar är utkastade så berättar hon att Brynnjard ligger till sängs och väntar på övervåningen. Hon berättar även att Brynnjard bett henne rida iväg så fort hon berättar för spelarna, men hon är inte säker på ifall det är rätt sak att göra och kommer fråga spelarna vad de tycker.

För att sammanfatta:

- Spelarna har fått bud att mötas vid värdshuset Grodflykt som drivs av fadern Brynnjard.
- Det är ont om folk, förutom lite bråkstakar som pigan Karina ber en kasta ut.
- Karina berättar att Brynnjard bett henne rida iväg efter att döttrarna anlant, men hon frågar istället spelarna vad de tycker.

Brynnjards bekännelse

Brynnjard ligger i en säng på övervåningen. Han är en skugga av sitt forna jag och ser mycket svagare ut än vad som är brukligt för en normal man i hans ålder. Eftersom han gav upp att äventyra för länge sedan för att driva värdshuset så hans äventyrförmåga och livsenergi sipprat iväg mycket snabbare än hos de andra fäderna.

Det Brynnjard kommer försöka berätta är att han och de andra äventyrfäderna – bågskytten Prodo, illusionisten Milgrom och svärdsmanen Grisbane – ingick en magisk pakt med en



mäktig drake vid namn Maluum. Genom pakten skulle de få ära och berömmelse och bli bland de mäktigaste av hjältar. Priset de dock skulle få betala var att offra sina förstfödda barn när de blivit vuxna, och den dagen har nu anlänt.

Brynnjard sedan pakten initierades lidit av dåligt samvete och valde därför tidigt att pensionera sig som äventyrare för att grunda sitt värdshus. När han själv och de andra äventyrarna fick barn fick de bo hos honom. Istället för att berätta sanningen för dem fick han istället idén att börja träna dem till äventyrare så att de skulle kunna försvara sig den dagen Maalum kom.

Döttrarna blev dock oerhört mycket bättre än vad de borde ha blivit under Brynnjards träning. Trots att han inte är vidare magikunnig så misstänker han att det är något i pakten som har gått fel och ökat på deras äventyrarförmåga på samma sätt som deras fäders.

För att sammanfatta:

- Brynnjard berättar att han och de andra fäderna Prodo, Milgron och Grisbane ingick en pakt med en drake vid namn Maalum.
- Via pakten blev fäderna berömda äventyrare, men som pris skulle de offra sina förstfödda barn när de är stora, och den dagen har kommit idag.
- Brynnjard fick dåligt samvete, slutade som äventyrare och startade istället sitt värdshus för att kunna ta hand om döttrarna.
- Brynnjard har lidit av dåligt samvete och aldrig vågat berätta. Istället har han försökt träna dem till äventyrare själva så att de kan försvara sig.
- Döttrarna har utvecklats mycket snabbare än vad som är rimligt av Brynnjards träning, antagligen beroende på något fel i pakten.

Draken Maalums ankomst

Någon gång under Brynnjards berättelse så kommer Maalum anlända. Hon är en rödsvart drake som bosatt sig på en bergstopp i närheten tillsammans med sina tre barn. Anledningen till att hon skapade pakten var för att drakbarn behöver föda med oerhört stark koncentrerad magi för att överleva till vuxen ålder, och döttrarna skulle fungera som batterier som under flera års tid skulle samla på sig energi. Drakbarnen behöver äta minst en dotter var för att överleva.

* Maalum

Attributes: Agility: D8, Smarts: D10, Spirit D10, Strength D12+5, Vigor D12

Skills: Fighting D10, Intimidation D12, Knowledge – Magic D12, Notice D12

Pace: 8; **Parry:** 7; **Toughness:** 11 (2)

Special abilities:

Klor/bett: Str+D8 skada

Eld: 2d10 i skada. Agility-2 för att undvika.

Stor: Attacker mot draken har +4 att träffa.

Tjocka fjäll: Armor +2

Det som kommer hända i scenen är att Maalum kort och gott kommer att lyfta upp hela värdshuset med sina klor och flyga iväg med det. Hon kommer flyga över bergskammen bakom värdshuset, sedan över Grodträskan och sedan vidare mot en mer avlägsen bergstopp.



Låt inte spelarna reagera förrän värdshuset redan är högt upp i luften och på väg över Grodträskan. Detta är för att en av de naturliga reaktionerna är att helt enkelt hoppa ut när värdshuset lyftet, vilket är en tråkig utveckling. Är de dessutom inne i värdshuset så kan fortfarande Anastasia och anfalla draken, antingen genom att klättra upp på taket eller helt enkelt sticka sina vapen rakt igenom det. Hoppas spelarna ner på marken får närstridskombatanterna svårt att bidra till striden.

För att få detta till en spännande actionscen, beskriv hur värdshuset vajar fram och tillbaka under Maalums rungande vingslag. Möbler och köksartiklar kommer flyga överallt och huset kommer knaka diaboliskt. Låt spelare ramla ut genom fönster och dörrar för att hålla sig kvar för sina liv. (Skulle de falla ur, låt dem landa säkert i träsket nedanför).

Trots att Maalum är en skräckinjagande drake så är detta inte alls tänkt att vara en svår eller långdragen strid. Äventyrets fokus ligger på döttrarnas relation till sina fäder; striden mot draken är bara en transportsträcka dit.

En av orsakerna till att striden kommer att vara lättvunnen är att Maalum förväntar sig fem panikslagna fruntimmer och är helt oförberedd på fem arga äventyrare beväpnade till tänderna. Hon kan även, om det behövs, även efter striden inletts gravt underskatta spelarna och begå fatala misstag.

Om spelarna av någon orsak väljer att inte störa Maalum så fortsätter hon till sin avlägsna bergstopp. Flygturen tar ungefär en halv dag, medan samma sträcka skulle ta tre till fem dagar att gå genom träsket.

För att sammanfatta:

- Draken Maalum kommer och lyfter upp hela värdshuset i sina klor.
- Maalum är helt oförberedd på att spelarna är kapabla till att göra motstånd.
- Gör scenen spännande genom att låta möbler flyga överallt och värdshuset gunga fram och tillbaka diaboliskt.
- Maalum flyger över Grodträskan och är på väg till en avlägsen bergstopp för att mata sina barn med spelarna. Flygturen tar en halv dag.

Maalums besegras

Om inte spelarna väljer att följa med Maalum hela vägen till hennes näste så kommer värdshuset dimpa ner i Grodträskan, vilket är en mycket farlig plats. I träsket bor nämligen de grodmonster som Brynnjard i sin ungdom jagade bort, och de kommer försöka ta tillfälle i akt att ta hämnd nu när den före detta äventyraren inte kan försvara sig själv.

Beroende på hur de besegrar Maalum kraschlandar hon i närheten av spelarna, allvarligt skadad och döende. Om de pratar med henne så förklarar hon hur pakten fungerar och svarar på spelarnas frågor. Det hon berättar är:

- Fäderna skapade pakten med Maalum för att själva bli äventyrare.
- Maalums mål med pakten var att samla magisk energi i döttrarna för att sedan använda som mat till sina två barn.
- Egentligen skulle bara fädernas livsenergi börja gå över till döttrarna, men även deras äventyrarförmåga började göra det.



- Döttrarnas energier kommer även den börja sippra bort, om den inte redan har börjat.

För att få en mer djupgående beskrivning av hur pakten fungerar, läs stycket **Detaljerad genomgång av pakten** senare i texten.

Maalum kommer även berätta att det finns ett sätt att häva pakten, men att hon inte tänker avslöja det för döttrarna. Istället berättar hon att svaret finns i en magisk bok vid namn Draconomicon i hennes temporära näste.

Det som står i Draconomicon är att för att stoppa pakten måste döttrarna själva skaffa barn och sedan döda dem när de nått vuxen ålder, eftersom detta kortsluter paktens magi. Detta kommer inte Maalum berätta under några som helst omständigheter – hon är ändå så döende, och hennes förhoppning är att om hon lockar äventyrarna till nästet så kanske hennes egna barn lyckas äta upp dem.

Det är två till tre dagars färd till nästet från äventyrarnas nuvarande position. Det är ungefär lika lång färd tillbaka till där Grodflykt stod från början. Varken Karina eller Brynnjard är i tillstånd för att äventyra, och spelarna kommer behöva bestämma hur man gör med dem.

Om spelarna av någon orsak inte får informationen de behöver från Maalum så kan de senare få den från äventyrarfadern Milgrom. Annars kan man helt enkelt låta några av de magikunniga karaktärerna, till exempel Teq eller Urgastian, själva komma till insikt att det är så pakten ”borde fungera” och att draken säkert har någon magisk skrift om det.

För att sammanfatta:

- Om spelarna besegrar Maalum landar värdshuset i träsket, vilka är fyllda med grodmonster ute efter Brynnjard.
- På sin dödsbädd berättar Maalum mer om pakten.
- Maalum berättar även att sättet att häva pakten står i boken Draconomicon som finns i hennes temporära näste.
- Maalums förhoppning är att om hon lockar äventyrarna till nästet så kommer hennes barn äta upp dem.
- Det är två till tre dagars färd till nästet.

Sökandet efter Draconomicon

Det som händer nu är att äventyret tar en friare riktning. Oavsett om spelarna väljer att gå till Maalums näste eller tillbaka hem så måste de fortfarande vandra genom träsket i några dagar. Under dessa dagar kan du som spelledare efter ditt tycke utsätta spelarna för sina fäder, Maalums barn och grodmonstren som bor i träsket.

Maalums näste är en sju meter hög stenpelare som växt upp ur träsket på magisk väg. Det går en skrovlig spiraltrappa runt som leder till toppen. Toppen är täckt med djurkadaver och högar med magiska skriftrullar och böcker, inklusive Draconomicon.

Fäderna, och övriga karaktärer, är i detalj beskrivna i det kommande stycket **Övrigt**. Äventyrarfäderna är döende, precis som Brynnjard, men eftersom de har hållit sina äventyrarförmågor igång och inte pensionerat sig är det inte lika långt gånget för dem som för honom. Trots att det bara är en av dem som är magikunnig har de på olika sätt fått reda på att



deras förmågor och livsenergi sakta men säkert håller på att föras över till döttrarna, och att det enda sättet att hindra detta är att döda dem. Fäderna samarbetar inte utan är ute efter döttrarna var för sig.

Fäderna tror att de måste döda alla döttrarna för att förhindra energiflödet, men egentligen skulle det räcka med att de bara dödade sin egen avkomma. Detta är även det svar spelarna får när de tar sig till Maalums näste och läser Draconomicon; det enda sättet att rädda sig själva är att de skaffar barn och sedan dödar dem när de är i vuxen ålder.

Det är även denna information spelarna hittar i Draconomicon; enda sättet att överleva pakten är att de själva skaffa och döda sina egna barn när de är vuxna, eftersom detta kortsluter och täpper till energiflödet. Låter man bli att skaffa barn så sipprar ens energi iväg ändå, och dödar man dem när de är för små så har inte tillräckligt kraftiga energiströmmar skapats för att räcka till en kortslutning.

För att sammanfatta:

- Äventyret tar nu en friare riktning.
- På det sätt som passar spelledaren bäst så kan man utsätta spelarna för deras fäder, grodmonstren och andra besvär man kan läsa om under stycket **Övrigt**.
- Maalums näste är en magiskt skapat stenpelare.
- I Draconomicon står det att enda sättet att överleva pakten är att äventyrarna skaffar egna barn och dödar dem i vuxen ålder.

Hur slutar äventyret?

Spelet är slut när fäderna och drakarna inte längre är ett hot och spelarna fått reda på sanningen om hur man övervinner pakten.

Spelarna måste dock även svara på frågan hur de gör med insikten i att deras förmågor inte är deras egna och antagligen kommer att leda till deras död. Väljer de att acceptera detta och helt enkelt leva sina korta kvarvarande liv så gott de går? Går de ut i världen för att söka ett botemedel? Skaffar de egna barn? När alla hot är avklarade – designa en fin och lite sorglig epilög tillsammans med spelarna.



Övrigt

* Bågskytten Prodo

Attributes: Agility: D12, Smarts: D10, Spirit D6, Strength D6, Vigor D6
Skills: Climbing D10, Fighting D6, Notice D12, Shooting D12, Stealth D10, Tracking D12

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5 (1)

Gear:

Pilbåge: 2d6 skada

Läderrustning Armor +1

Bombpilar: 3d6 i skada

Timmerpilar: 2d10 i skada

Hjärtpilar: 2d6+4 i skada.

Prodo är far till ismagikern Teq. Han är klädd i bruna enkla jägarkläder och har ett smalt och tomt ansikte. Han är lugn och metodisk och tycker om att observera saker på ett långt avstånd, både bildligt och bokstavligt.

Det som motiverar Prodo att försöka ha ihjäl döttrarna, trots att han vet att det är fel, är att han fruktar det som kommer efter döden. Under sina äventyr har han blivit fiende med ett antal spöken, demoner och lovecraftianska monster och de väntar på honom i dödsriket för att slita hans hjälplösa själ i stycken.

Prodos syn är så välutvecklad så att han kan skjuta mot mål på flera kilometers håll. Spelarna kan alltså, långt innan de möter Prodo, uppleva hur hans pilar regnar ner över dem. Om du som spelare behöver en ursäkt med att upphöra Prodos distansavfall, för att ge spelarna lite andrum, så kan han behöva göra ett uppehåll för att fly från grodmonster.

Prodo har med sig olika sorters specialpilar. Bombpilar fräser och skakar en stund efter att de har landat och skapar sedan en explosion med en radie av tre meter. Dessa är bra att använda för hans kilometerlånga attacker.

Stampilar ser ut som små träd. Efter att de har avfyrats börjar de växa till ett normalt trädets storlek och välter omkull allt i sin väg med sina stora lövverk. (perfekt för när folk försöker fånga pilar med händerna)

Hjärtpilar slutar inte förrän den har genomborrat någons hjärta. Om spelarna duckar eller blockerar dem så fortsätter de bara att studsas runt tills den träffar ett mål. Prodo är försiktig med att använda den här typen av pil eftersom det mycket väl kan sluta med att han själv blir träffad.

Självklart kan du hitta på mer exotiska typer av projektiler. Pilar som är goda nog åt Green Arrow eller Hawkeye är goda nog åt Prodo.



* Illusionisten Milgrom

Attributes: Agility: D6, Smarts: D12, Spirit D12, Strength D6, Vigor D8

Skills: Fighting D4, Knowledge – Magic D12, Notice D12, Persuasion D10, Spellcasting D12

Pace: 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 6

Special abilities:

Great illusions: Kan kasta stora och avancerade illusioner med ljud och bild.

Dessa kan beröras, men inte användas för att skada någon.

Om spelarna skall försöka genomskåda illusionerna så måste de med Notice-2 eller Knowledge: Arcane slå över Milgroms Spellcasting.

Milgrom är far till barbaren Anastasia. Han är klädd i något som liknar en klassisk mörkblå kostym broderad med stjärnor. Över axlarna bär han en rik och varm mantel. Han är den av fäderna som är yngst och ser bäst ut, men man ser ändå spår i hans ansikte och hår av misslyckade magiska experiment i form av missfärgade fläckar.

Anledningen till att Milgrom lärde sig illusionens konst var för att kunna ge sken av ett liv i lyx även när verkligheten var en annan. Innerst inne är han kalkylerande och matematisk, och trots att han alltid sätter sitt eget välbefinnande i första rummet så vill han inte behöva begå mer ondska än nödvändigt. När han insåg att hans livsenergi höll på att försvinna försökte han därför hitta en lösning där han skulle behöva ha ihjäl så få av döttrarna som möjligt.

Milgrom kommer försöka ta kontakt med en av äventyrardöttrarna när de är ensamma. Han kommer använda illusionsmagi för att trola fram ett inbjudande mötesrum – till exempel ett stort bord med vin och läckerheter (som egentligen inte är annat än regnvatten och kottar). Där kommer han först berätta om hur Maalums pakt funkar (om spelaren inte redan vet det), och sedan komma med ett erbjudande.

Om äventyrardottern dödar en av de andra spelarna och kommer med hennes hjärna till Milgrom så kan han upphäva paktens negativa konsekvenser för sig själv, den äventyrardotter han samarbetar med och en person till som hon får välja

Illusionerna som Milgrom kastar kan vara stora och avancerade, men vana äventyrare som spelarnas karaktärer kan genomskåda dem om de vet vad de skall titta efter (till exempel genom att lyckas med ett slag mot Notice-2 eller Knowledge: Magic). Den bästa sortens illusioner är därför den som ingen har orsak att misstänka från början.

Försök att som spelledare ge Milgroms erbjudande till en spelare som kommer utveckla det på ett roligt sätt. Exempel kan vara en äventyrardotter som tagit insikten om paktens existens väldigt hårt, eller någon som börjat utveckla ett agg mot en annan karaktär.

En rolig idé är att låta Milgrom försöka kasta en illusion på två spelare samtidigt. Spela två separata scener med spelarna där båda spelarna Milgrom på andra sidan bordet, men utan att veta om det så är det egentligen den andra spelaren den ser. Lämna då små subtila ledtrådar (om en spelare smakar på vinet så ser den andra spelaren hur Milgrom även gör det).

En annan rolig idé, om du fått en spelare att komma ifrån gruppen, att låta Milgrom ta den karaktärens gestalt och låta spelaren spela Milgrom när han försöker nästla sig in och mörda en av de andra spelarna



* Svärdsmanen Grisbane

Attributes: Agility: D10, Smarts: D6, Spirit D10, Strength D12+2, Vigor D10

Skills: Fighting D12, Intimidation D10, Survival D12

Pace: 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 6 (2)

Gear:

Svärdet Technomorph: Str+D8 i skada. Förstör motståndarens vapen.

Svärdet Avbruten Sång: Str+D8 i skada. Går igenom allt.

Nitad läderrustning: Armor +2

Special abilities:

Sweep: Kan anfälla alla inom räckhåll med -2 på attacken.

Grisbane är den av äventyraryfäderna som nog alltid var en skurk innerst inne. Han tänker alltid på sig själv och sina egna behov och blev äventyrare för att han tyckte om att döda. Hans mål är att ha ihjäl äventyrardöttrarna en efter en och han tänker inte låta något stå i hans väg.

Nästan tre meter hög och med en mask från en flådd gris är Grisbane en skrämmande syn. Han är klädd i en tung läderrustning och har med sig en sköld och tre svärd, varav det ena han alltid bär förseglat i en metallåda över ryggen.

Det svärdet han använder främst heter Avbruten Sång, och Grisbane måste förbereda det genom att skriva namnet på den han vill döda på handtaget med magisk krit. Efter att svärdet har förberetts går det igenom allt annat, utöver den som man skrivit namnet på, som om det vore luft. Svärdet går alltså inte att parera (det går rakt igenom den andres vapen utan att skada det) och rustningar ger inget skydd. Nackdelen med Avbruten Sång är att det inte går att parera med, och även är dåligt när man möter flera fiender, så för det använder Grisbane svärdet vid namn Technomorph.

Technomorph kan lättast beskrivas som en motorsåg i svärdform. Den trasar sönder andra vapen och rustningar, så slåss spelarna för länge mot Grisbane blir deras utrustning förstörd och obrukbar. Efter två rundor, slå en d12. Slår du 1 så går motståndarens vapen eller rustning sönder. Nästa runda, slå en d10, nästa en d8 och så vidare.

Starke mannen Brynnjard

Attributes: Agility: D6, Smarts: D6, Spirit D6, Strength D4-1, Vigor D4-1

Skills: Fighting D10, Riding D10

Pace: 5; **Parry:** 7; **Toughness:** 3

Gear:

En gång i tiden manliga nävar: D4-1 i skada.

Brynnjard är far åt luftpiraten Marion. Tidigare var han stor, stark och skäggig, men är nu bara en trött skugga av sitt forna jag. Han driver värdshuset Grodflykt och har uppfostrat spelarnas karaktärer.



Trots att Brynnjard är på spelarnas sida så finns det ändå många sätt för spelledaren att utnyttja honom. Brynnjard är den som mest börjat känna av paktens biverkningar, så låt honom verkligen lida av sitt öde och ha honom som en påminnelse för spelarna för vad som komma skall. Han kan lida av kramper, få svårt att hålla sig vaken, hosta blod och annat hemskt.

Tidigare var Brynnjard tillräckligt stark för att rycka upp träd med rötterna, men nu kan han bli andfådd av något så simpelt som en lätt promenad. Om det är dramatiskt passande kan spelledaren självklart låta Brynnjard hitta tillbaka till sin styrka för något sista hjältedåd.

Pigan Karina

Attributes: Agility: D4, Smarts: D6, Spirit D6, Strength D4, Vigor D6

Skills: Fighting D4-2, Healing D6, Riding D4

Pace: 5; **Parry:** 2, **Toughness:** 5

Gear:

Gömd brödkniv: Str+D4-2 i skada.

Karina har varit Brynnjards älskarinna de senaste åren, och de har på sätt och vis haft ett fint och varmt förhållande. Hon har tagit Brynnjards nuvarande tillstånd hårt, och hennes motivation är att vilja det bästa för honom.

Bland karaktärerna är Karina den som är minst lämpad för äventyr och i störst behov av beskydd. För att försvåra för spelarna kan hon kidnappas, hållas som gisslan eller liknande. Hon kan lite enkel sjukvård, så om spelarnas helande drycker tar slut så kan hon försöka plåstra ihop dem så gott hon kan.

Ett annat sätt att använda Karina är att ge henne idén att det bästa för Brynnjard är ifall någon av äventyrardöttrarna dör (till exempel hans dotter Marion). Hon kan inte besegra en äventyrardotter i öppen strid, utan skulle istället behöva ge sig på en redan skadad dotter. Andra varianter är att hon inför en strid gömmer karaktärens vapen, eller helt sonika försöker resonera och be äventyrardottern att begå självmord för Brynnjards skull.

Prins Urgastian

Attributes: Agility: D6, Smarts: D8, Spirit D8, Strength D4, Vigor D8

Skills: Fighting D6, Healing D6, Knowledge – Magic D4, Knowledge – Tea Making D12, Riding D16

Pace: 5; **Parry:** 6, **Toughness:** 6

Gear:

Värja: Str+D4

Urgastian är en prins som råkat bli bortgift till en av spelarnas karaktärer, barbaren Anastasia. Han är artig, kulturell och sofistikerad, och därför egentligen en ganska opassande partner till henne. Trots att de inte är ett bra par så försöker Urgastian göra det bästa av situationen, åtminstone tillsvidare, och kokar ofta te till sin fru. Han är stilig, men mer tafatt än manlig. Han är klädd i guldlila finkläder som inte passar sig för äventyrande.



För spelledaren är Urgastian ett verktyg för att så osämja spelarna emellan. Hans motivation är nämligen att göra det som är bäst för hans rike, och det är därför möjligt att han bestämmer sig att någon av de andra spelarna skulle vara bättre framtida drottning än Anastasia. Låt han visa intresse, vara artig, plåstra om och göra te. Lyckas han verkligen få en spelare på kroken kan han försöka föreslå att de skall rymma tillsammans.

Urgastian är ung och kan mycket väl ha blivit genuin kär i någon av spelarna, men han är först och främst intresserad av sitt rikets bästa och kan därför välja ut någon som han anser skulle bli en bra drottning.

Maalums barn

Attributes: Agility: D6, Smarts: D6, Spirit D10, Strength D10, Vigor D10

Skills: Fighting D8, Knowledge – Magic D8, Notice D8

Pace: 6; **Parry:** 6, **Toughness:** 8 (2)

Special abilities:

Bett/klor: Str+D6 i skada

Eld: 2d10 i skada. Agility-2 för att undvika.

Tjocka fjäll: Armor +2

I draknästet bortom träsken har Maalum två barn. De är stora som kalvar och det ena är rött medan det andra är svart. Trots att de är runt tjugo år gamla ses de fortfarande som barn i draksammanhang.

Om Maalum dör så kommer drakbarnen ta kontakt med äventyrardöttrarna och sonika adoptera dem som sina nya mödrar. Eftersom det är tråkigt ifall spelarna, det första de gör, är att ha ihjäl drakbarnen så är ett knep spelledaren kan använda sig av att låta dem prata med Brynnjard eller Karina först. Brynnjard eller Karina kan sedan berätta att drakbarnen har landat och vill prata med spelarna

Drakbarnen är stora som kalvar. Den ena är svart och den andra är röd. De har inga namn, men om deras nya mödrar vill döpa dem så kommer de inte protestera. De är kyligt artiga och kommer vara helt öppna med att de inte kommer göra motstånd ifall deras nya mödrar inte vill veta av dem och ha ihjäl dem, men att de anser att det är mödrarnas plikt att ta hand om sina nya barn.

Problemet är att drakbarnen är döende och kommer tyna bort inom några dagar ifall de inte får äta en äventyrardotter var. Skulle de få äta och bli starkare skulle de till exempel orka bära runt någon av sina nya mödrar på ryggen och flyga med dem, vilket de inte klarar i sitt nuvarande tillstånd.

Poängen med drakbarnen är självklart att ge spelarna dåligt samvete och försvåra deras relation till pakten och dess konsekvenser. Förhoppningsvis kommer spelarna bli fästa vid dem (vem skulle inte vilja ha en tam drake), vilket även gör drakbarnen till utmärkta mål för äventyrarfäderna. Drakbarnen är även bra allierade och har inget emot att offra sig för att rädda sina nya adopterade mödrar (gärna med någon sorglig slutreplik som 'Vi lät vår förra mamma dö... vi ville inte låta det ske igen').



Grodmonstren

Attributes: Agility: D8, Smarts: D4, Spirit D6, Strength D4, Vigor D6
Skills: Climbing D6, Fighting D6, Notice D6, Stealth D10, Throwing D6, Swimming D10
Pace: 5; **Parry:** 5, **Toughness:** 5
Gear:
 Smutsiga kortspjut: Str+D4 i skada
Special abilities:
 Aquatic: Får inga minus för att slåss under vatten

Efter att spelarna befriat värdshuset från Maalum så kommer det att dimpa ner i grodmonstrens territorium. De är hämndlystna varelser, ungefär en meter höga och ser ut som lönnfeta humanoïda grodor. Poängen med grodmonstren är att som spelledare ha tillgång till något som inte är ett lika kompetent hot som äventyrarfäderna, utan något man istället kan använda i stort antal. En äventyrardotter skall utan problem kunna besegra flera grodmonster i strid, men eftersom de är på deras territorium så finns det oändliga mängder av dem.

Grodmonstren bor i underjordiska grottor som de kan simma till genom träsket. Grottorna är skitiga, snuskiga, illaluktande och upplysta med primitiva facklor.

Eftersom grodmonstren inte har någon chans mot spelarna i regelrätt strid så kommer de försöka ge sig på dem när de är svaga, till exempel om de är upptagna av strid mot en äventyrarfar eller ifall någon dotter blir medvetslös. Grodmonstren kommer då försöka dra ner sina offer till grottorna för att tillaga det och sedan äta upp det.

Grodmonstren kan självklart ge sig på Brynnjard, Karina eller drakbarnen också. En annan rolig variant är att de försöker dra med sig hela värdshuset ner i träsket och grottorna.

Detaljerad genomgång av pakten

Äventyrarfäderna ingick för länge sedan ett magiskt avtal med Maalum. De skulle bli mäktiga och berömda äventyrare, men i gengäld skulle Maalum ha rätt till deras barn när de blev vuxna. Det Maalum inte berättade för fäderna var att både deras livsenergi och deras magiskt tillförsäkrade äventyrarkraft skulle sippra över och lagras i döttrarna – Maalum specificerade nämligen aldrig hur länge fäderna skulle vara mäktiga och berömda.

Maalums mål med pakten var att hennes två barn skulle få äta upp äventyrardöttrarna, eftersom drakar i ung ålder behöver stark magisk kost för att överleva. I vanliga fall så samlar drakföräldrar magiska föremål hela livet och småmatar barnen under hela dess uppväxt, men Maalum tänkte att hon skulle tillgodose sina barns behov vid ett enda koncentrerat tillfälle. Barnen behöver äta en äventyrardotter var för att överleva.

Att döttrarna själva skulle bli mäktiga äventyrare var en bieffekt som Maalum inte förutsåg. Maalum hade tänkt att döttrarna enbart skulle förvara fädernas livsenergi, inte få den tillgodo för att själva bli äventyrare.



Fäderna har på senare tid känt sig tröttare och börjat sjukna in, med anfall av värre krämpor, och detta kan du som spelare använda som ballansverktyg. Om spelarna har det för svårt vid någon strid så kan den inblandade fadern få ett kort men smärftfullt anfall av något slag.

Detta kan du även använda mot spelarna. De har tidigare i sina liv inte känt av pakten, men kan under äventyret utsättas för de första symptomen. Man kan göra en bra scen av att någon för första gången i sitt liv försover sig, eller får ett obehagligt näsblodsanfall.

Fremsta sättet att häva pakten (utöver Milgroms nödlösning) är att skaffa barn och sedan ha ihjäl dem när man de är vuxna. Det skapar nämligen en motreaktion som täpper till flödet av magiska energier. Om äventyrardöttrarna inte skaffar barn alls så kommer fortfarande deras energi sippra bort, men försvinna ut i intet istället för att lagras någonstans. Spelarna får reda på detta genom att läsa i Draconomicon, men de kan även få reda på detta av Milgrom eller lista ut det själva med lite magisk efterforskning om så behövs.

Om spelarna kommer fram till andra sätt att försöka häva förbannelsen så kan du vara öppen för deras förslag, men kom ihåg att poängen med äventyret är att se hur hjältemodigt man betar sig när man vet att ett ofrånkomligt och sorgligt öde ändå väntar i slutändan. Så oavsett vad spelarna hittar på för idéer så kommer allt ändå ha ett pris.

Regelsystemet Savage Worlds

Detta äventyr är ett konventsäventyr och är tänkt att kunnas plockas upp och spelas av vilken spelare som helst. Det använder sig av systemet Savage Worlds, men om du inte är bekant med det så är det självklart fritt fram att ignorera alla regler och stats och köra en friformstil som passar dig.

Vill du ändå nyttja dig av reglerna, eller vill kanske lära dig mer om Savage Worlds i framtiden, kommer här en oerhört kortfattad snabbkurs:

- Stats och attribut anges i tärningar. Står det Fighting D12 så slår man alltså en tolvsidig tärning.
- Skall man lyckas med något skall man (oftast) slå över 4.
- Skall man träffa någon skall man slå över deras Parry.
- Skall man skada någon så måste man med sin vapenskada slå över deras Toughness.
- Huvudpersoner, och andra tuffa karaktärer (som Maalum och äventyrarfäderna), besegras när de fått fyra skador. För statister räcker det med en.

Om du känner dig hågad kommer här även en överkurs med extra regler, typiska från Savage Worlds:

- När spelare slår ett slag slår de alltid en extra sexsidig tärning och väljer sedan den tärning som slår bäst.
- Slår man det högsta på en tärning så "exploderar" den, vilket betyder att man lägger till värdet och får slå tärningen igen.
- Spelare börjar med tre bennies (från engelskans benefit) i form av tre markörer. Man kan ge dessa till spelaren för att få slå om ett tärningslag.

Det finns gott om mer typiska regler för Savage Worlds, men de tar vi inte upp denna gång. Är du nyfiken på systemet så kan du surfa in på deras hemsida på www.peginc.com.

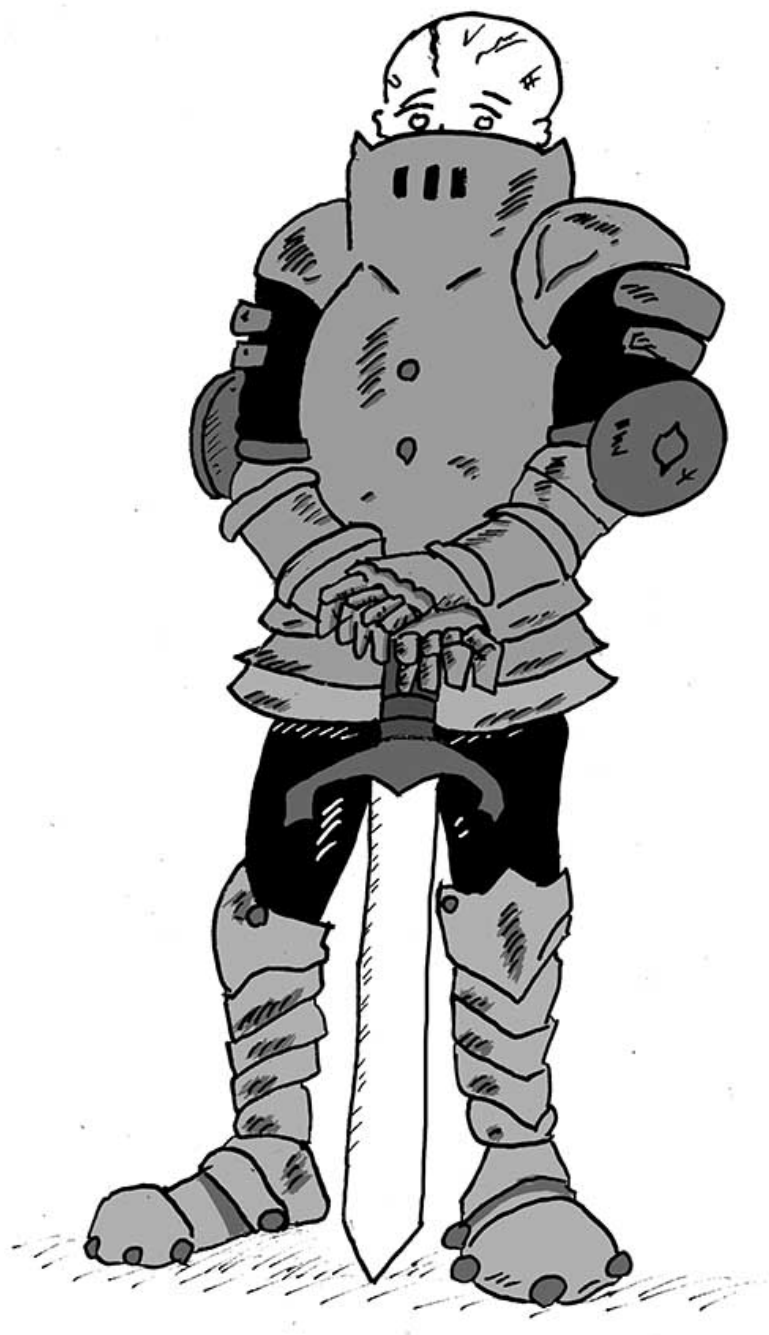


Om författaren

Jag som skrivit detta heter Jonas Larsson, och utöver att koka ihop rollspelsäventyr arbetar jag som romanförfattare och bibliotekarie. För att ta del av mina tidigare alster (som rollspelsäventyret där alla spelar Stalin, eller min fantasyroman Havet Under Oss) så kan du söka dig till www.trevligascenarion.se.

Blaise Grisbanesdotter

Ädel – Ensam – Avundsjuk



Det är inte lätt att vara hjälte. Världen är en komplicerad plats, och äventyrare och andra landsstrykare gör oftast bara saker och ting värre. Blaise gick därför i unga år i krigarkloster för ett asketiskt liv i godhetens tjänst.

Ett vält utfört arbete – som att ha slagit tillbaka skuggorna och skänkt lite mer ljus till världen – är lön nog. Men det känns ibland som någon vrider runt en kniv i magen när Blaise ser vilka njutningar – som läcker mat, glada skratt och kroppslig beröring – andra unnar sig.



Blaise Grisbanesdotter

Attributes:

Agility D8
Smarts D6
Spirit D6
Strength D10
Vigor D10

Skills:

Fighting D12
Healing D4
Intimidation D8
Knowledge – Magic D6
Riding D12

Pace: 6 Parry: 8 (11 med Block och Sköld)
Toughness: 7 (+3) Charisma: +0

Edges

Block (Ger +1 på parry)
Nerves of Steel (Ignorerar ett minus från en skada)
Trademark Weapon (+1 på attack när Blaise använder Dödrost)

Hindrances

Code of Honor - Riddare
Loyal
Jealous

Utrustning och magiska föremål

Svärdet Dödrost Str+D8 i skada
Kan skicka upp en magisk nödsignal som syns på flera kilometers håll

Sköld Parry +2

Palandoriansk rustning Armor +3
Så länge man har på sig rustningen behöver man inte sova, äta eller utföra naturliga behov. Man kan även andas under vatten. Den är dock obekvämt och tar sex timmar att ta av eller på sig.

En läkedryck Helar en skada.
Smakar kattpäls.



Reidun Grisbanesdotter

Snäll – Blyg – Kriminell



Eftersom alla Reiduns fostersystrar blev äventyrare var det väl tänkt att också Reidun skulle ha blivit det. Men då skulle man behöva prata och interagera med folk, vilket är läskigt. Istället för att bli pussa prinsar och brottas med rövare råkade Reidun, som av en slump, börja lönmörda folk för pengar istället.

Egentligen skulle Reidun inte göra en fluga förnär, men när man ändå måste äventyra så är lönmördande det bästa sättet. Om man har ihjäl någon medan den sover så slipper man alla jobbiga konflikter och hårda ord.



Reidun Grisbanesdotter

Attributes:

Agility	D12
Smarts	D6
Spirit	D6
Strength	D4
Vigor	D6

Skills:

Climbing	D8
Fighting	D8
Notice	D6
Riding	D4
Stealth	D12
Streetwise	D10
Throwing	D12

Pace: 6
Toughness: 4 (+1)

Parry: 6
Charisma: +0

Edges

Assassin (+2 på skada vid attacker mot fiender som inte vet om Reiduns närvaro)
Dodge (-1 på att bli träffad av ranged attacks)

Hindrances

Shy
Wanted Criminal

Urustning och magiska föremål

Åtta kastknivar Str+D4 i skada

Kortsvärd Str+D6 i skada

Läderrustning Armor +1

Tio rökbomber Skapar ett rökmoln med några meters diameter som är svårt att se igenom. Reidun har dock lärt sig att se utan problem.

Giftigt läppstift Den Reidun kysser med läppstifter måste lyckas med ett slag mot Vigor eller bli paralyserad i en timme.
Oerhört skämmigt att använda.



Anastasia Milgromsdotter

Envis – Farlig – Bortgift



Folk pratar för mycket och är för veka. Istället för att lära sig slåss på "rätt sätt" så rymde Anastasia ut i vildmarken, började ta ihjäl de monster hon kunde hitta och slutade inte förrän hon var den farligaste och starkaste krigaren man kunde finna.

Anastasia har alltid varit en ensamvarg, van att alltid få sin vilja igenom, men på ett av sina senare äventyr råkade hon bli gift med en rik prins vid namn Urgastian och hon har inte riktigt lyckats att bli av med honom sedan dess. Han är egentligen ganska värdelös, men okej. Han är i alla fall tillräckligt klipsk för att veta när han skall hålla sig ur vägen. Och han gör faktiskt ett gott te som Anastasia börjat tycka om.



Anastasia Milgromsdotter

Attributes:

Agility	D10
Smarts	D6
Spirit	D6
Strength	D12
Vigor	D12

Skills:

Climbing	D6
Fighting	D12
Gambling	D6
Intimidation	D10
Riding	D10
Survival	D10
Throwing	D6
Tracking	D10

Pace: 6	Parry: 7
Toughness: 8 (+1)	Charisma: 0

Edges

Counterattack	(När någon missar Anastasia med en attack får hon en gratis normal attack tillbaka med -2 på slaget)
Woodsman	(+2 på Tracking, Survival och Stealth ute i naturen)

Hindrances

Stubborn
Vengeful

Utrustning och magiska föremål

Tvåhandssvärdet Igeltunga	Str+D10 i skada. Varje gång Anastasia skadar någon med Igeltunga så läker hon en skada, men blir för en kort stund förvirrad och retlig.
Läderrustning	Armor +1



Marion Brynnjardsdotter

Rik – Heroisk - Charmant



Trots att Marion försöker vara ödmjuk så kan hon inte låta bli att erkänna att hon är den mest lyckade av sina så kallade systrar, och den största hjälten. Men hon gör ingen stor sak av det, för hon är även den mest ödmjuka (vilket hon gärna påminner folk om titt som tätt).

Marion blev i unga år luftpirat och blev snabbt rik och berömd som ett troll. Hon skulle kunna ha pensionerats för länge sedan om det inte varit för att hon inte kan motstå att hjälpa någon i nöd. Det finns inget bättre än att se folks tindrande ögon när man än en gång visar sig överlägsen alla andra.



Marion Brynnjardsdotter

Attributes:

Agility	D10
Smarts	D8
Spirit	D6
Strength	D6
Vigor	D8

Skills:

Climbing	D8
Fighting	D8
Gambling	D12
Notice	D6
Persuasion	D6
Piloting	D6
Riding	D4
Shooting	D12
Taunt	D8
Throwing	D6

Pace: 6
Toughness: 6

Parry: 6 (7 med värja)
Charisma: +2

Edges

Airship Pirate

(Får +1 på alla slag om hon befinner sig minst fem meter över marken ute i öppna luften, till exempel på ett hustak eller i en luftballong)

Attractive
Rich

Hindrances

Bad Sight
Heroic

(-2 på vissa slag utan glasögon)

Utrustning och magiska föremål

Värja

Str+d4 i skada

Flintlåspistol

2d6+1 i skada
Tar två stridsrundor att ladda om

Tre handgranater

3d6 i skada

Liten skattkista med guld

För oförutsedda utgifter



Teq Prododotter

Skrytsam – Magisk - Festsugen



När Teq skrev in sig på Magikerakademin ville hon egentligen bli eldmagiker eftersom hon då skulle kunna göra spektakulära fyrverkerier. Men hon fann sig ha mer fallenhet för ismagi och valde att göra det bästa av situationen. Inget party utan is, eller hur?

Efter att ha visat sig vackrare och klippskare än alla sina skolkamrater bestämde sig Teq för att resa ut i världen och äventyra. Visserligen har hon blivit småberömd och målet för många beundran, men hon inser att hon hade kunnat bli en bättre magiker om hon fortsatt sina studier. Äsch, så länge man har roligt så...



Teq Prodosdotter

Attributes:

Agility	D4
Smarts	D12
Spirit	D8
Strength	D4
Vigor	D4

Skills:

Fighting	D4
Gambling	D8
Investigation	D8
Knowledge - Magic	D12
Riding	D6
Spellcasting	D12
Taunt	D10

Pace: 6	Parry: 4 (5 med trollstav)
Toughness: 4	Charisma: +2

Edges

Arcane Background - Magic

Charismatic

Wizard

(Slår du 8 på Spellcasting så kostar trollformler en kraftpoäng mindre att använda. Slår du 12 kostar de två mindre, osv)

Hindrances

Overconfident

Habit - Partying

Utrustning och magiska föremål

Trollstav Str+D4 i skada

Lösmustasch Alltid användbart

Pruttkuddar För ensamma nätter

Gummianka 0 i skada
Ingen fest är komplett utan en gummianka

En iskall läkedryck Läker en skada
Om någon annan än en cool ismagiker dricker så blir den personen förkyld



Magi och trollformler

För att använda magi använder du kraftpoäng. Teq har 15 kraftpoäng.

Man får tillbaka 1 kraftpoäng per timme.

Slår du 1 på din tärning när du kastar trollformler så kommer du ur fas (kallas för Shaken enligt regelsystemet) och kan inte göra något på en stund.

Awesome Ice Wall (1 kraftpoäng per 2 meter längd)

Skapar en hög ismur av valfri längd. Smälter bort beroende på väder.

Unstoppable Ice Torpedo (1 kraftpoäng per torped)

Skjuter iväg en projektil som gör 2d6 skada. Kan även skjuta upp till tre projektiler samtidigt, eller skjuta en stor som gör 3d6 skada för 2 kraftpoäng.

Cool Command of the Grave (3 kraftpoäng per zombie)

Får en frusen zombie att stiga upp ur jorden. Håller i en timme. Slår man 8 eller bättre på tärningen håller zombien 1d6 timmar, slår man 12 eller bättre så håller den hela dagen.

Is-zombie

Attributes: Agility D6, Smarts D4, Spirit D4, Strength D6, Vigor D6

Skills: Fighting D6, Intimidation D8 Notice D4

Pace: 4; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

Special abilities:

Klor/Bett: Str i skada.

Sikta mot hjärnan: Träffar mot huvudet gör +2 i skada.

Isvarelse: Eld och värme gör +4 i skada.

Teq's Party Trix (1 kraftpoäng per trick)

Skapar små charmiga isskulpturer.

