# ÄVENTYRENS BRUNN

TYP AV ÄVENTYRSPLATS: By
Av Gustaf Gadd

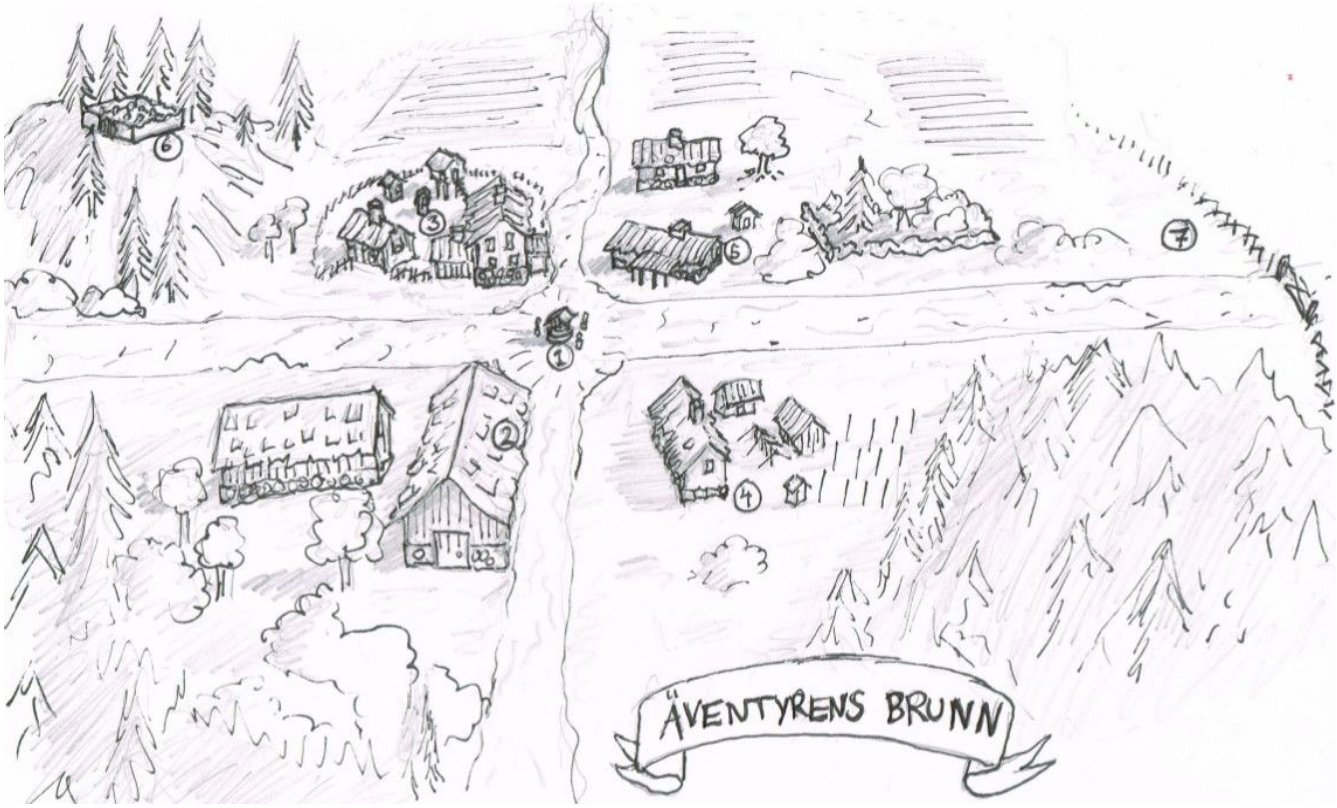
## SÄGEN

*Äventyrare säger du? Ensam kommer du inte att klara dig länge! Men det finns en plats för sådana som dig - en brunn i en liten by där vandrare har mötts sedan urminnes tider. Under blodsdimmans tid drack man från brunnen inför en längre resa. Det sades att brunnens vatten gav tur på färden, och skydd mot blodsdimman. Nu har Vannabrunn blivit en mötesplats för äventyrslystna på väg ut i Det glömda landet. Varje vårdagjämning sedan dimman släppte har hågade äventyrare samlats där utan att tidigare känna varandra, och dragit ut i gemensamt sällskap. Seden bjuder att man skall dricka en gemensam skål från brunnens vatten, fylla sina vattenskinn, och sedan bege sig dit fötterna bär en! De kallar den för Äventyrens brunn. Spännande, eller hur?*

## BAKGRUND

*En vacker stenlagd brunn står i en korsväg, omgiven av ett par enkla hus. Rök kommer ur husens skorstenar, och från en öppen smedja hörs ljudet av hammare mot städ. Uppe på en granbeväxt kulle ligger en muromgärdad gravplats. Det är fridfullt, men också egendomligt ödsligt.*

Innan människornas ankomst fanns här en dvärgisk väg och ett alviskt vägtempel. Under alderkrigen blev platsen till en fyrvägskosrning och en viktig knutpunkt. Alderlänningarna uppförde en brunn i korsningen, och flera större härbärgen för förbipasserande trupper. Under blodsdimmans tid övergavs platsen och byggnaderna förföll. De fåtal resenärer som jäktade fram längs stigarna drack ur brunnen,




som fortfarande var i gott skick. Efter hand blev det till sed att först bege sig till brunnen innan man företog en resa. Man trodde att brunnens klara vatten gav tur, och kanske större chanser att klara sig oskadd genom blodsdimman.

När blodsdimman skingrades för fem år sedan kom nytt folk, då markerna var bördiga och en del handel passerar igenom. Nya hus uppfördes på de gamla stengrunderna. Av alvtemplet uppe på kullen fanns endast delar av väggarna kvar. Byborna använder detta avgränsade område som bergavningsplats. De kallar sin by för Vannabrunn, men i omkringliggande bosättningar benämner man platsen som Äventyrens brunn.

Seden med att dricka ur brunnens vatten inför en resa har fortsatt. Den första vårdagjämningen efter blodsdimman möttes äventyrslystna här, och gick ut i Det glömda landet tillsammans. Därefter har aspirerande äventyrare samlats vid brunnen på vårdagjämningens morgon. De som dyker upp slår följe med varandra, för att få den gamla brunnens tur med sig på sina resor. Sedvänjan började hos människorna, men både dvärgar, alver och halvlingar från mindre bosättningar i närheten har börjat komma till brunnen för att följa seden. Vilka kommer att dyka upp i år?

# VÄGAR HIT

Äventyrens brunn är konstruerad för att nyskapade rollpersoner av mycket olika sinnelag skall kunna träffas och börja sina äventyr ihop på ett naturligt sätt. Nya rollpersoner kan ha hört om brunnen och bege

sig hit på vårdagjämningen för att finna färdkamrater. Om det är första spelmötet kan man lämpligtvis använda händelserna "Slavjägarna" samt "Rösten från bortom graven" och sen låta rollpersonerna vandra ut och utforska kartan utan vidare dröjsmål. I en pågående kampanj kan rollpersonerna återvända till eller stöta på Äventyrens brunn under sina resor och involveras djupare i platsens mysterier.

# PLATSER

Husen runt brunnen är i trä men uppförda på gamla stabila stengrunder. Fönsterluckor och dörrar är extra grova och järnbeslagna, då en enkel gärdsgård är det enda som omgärdar byn till försvar. I byns mitt korsas två uråldriga och uppbrutna vägar. I en cirkel runt brunnen är det dock stenlagt på nytt. En bit utanför byn försvinner bägge vägarna i sankmarker och skogsområden. Byn har hittills haft ganska lite problem med rövare, orcher och rostbröder. Detta kan dock komma att ändras, och sannolikt får man tänka om sina försvarsåtgärder inom kort.

## 1. ÄVENTYRENS BRUNN

*En vackert murad brunn står mitt i byn där vägarna möts. Från ett takformat överstycke i trä hänger rep och hink med tillhörande vev. Brunnen omges av en sliten sittbänk i sten, och halvt bortnötta symboler täcker dess sidor. Invid brunnen står tre halvmeterhöga stenstatyer. Två av dem är huggna i Vene och Vannas tecken, men den tredje är mer svårtolkad. Torra blomster ligger runt statyerna.*

Den tredje statyn kallas för Hantverkaren och är en aspekt av Drejaren som dyrkas av människor i trakten, efter långvariga kontakter med alver och älvestamlingar under blodsdimmans tid. Statyerna är grovt uthuggna i form av gudomarnas symboler på sida 38-39 i Spelledarboken. Om någon tittar noga på de bortnötta symboler som täcker brunnen kan man urskilja ett märke liknande ett "M" samt siffran 3. Den som har sett brunnen i Kumleklint kan se att brunnarna är i det närmaste identiska. Se mer om detta i händelsen "Brunnarnas gåta".

- VARELSER: Lufsen brukar ofta komma och hälsa på folk här.

## 2. HÖSKULLEN "LARMANDE HÄSTEN"

*En stor lada i två våningar med höskulle på loftet. På nedre plan finns en mängd spiltor, där en ensam draghäst står och blänger surt. Flera stegar leder upp till höskullen. Ett par krubbor och vattentråg står vid väggarna, och halvt bortmockad kospillning täcker golvet. Det är varmt och torrt, och luktar kraftigt av ko.*

Uppe på höskullen brukar vandrare på genomresa få sova över. Nattetid för man in byns kor på undervåningen, vilket gör det varmt och gott. Draghästen Ulre brukar dock skria och sparka i väggen med jämna mellanrum, då den är både ilsken och mörkrädd. Vandrare som ofta sover över här kallar därför skämtsamt ladan för "Värdshuset Larmande Hästen". Byäldsten Selorus ser gärna att man betalar för logi med ett kopparmynt om man har några. Jägmästarens fru Belsa brukar komma in och bjuda

höskullens gäster på stuvade rovor. Byborna är generellt mycket gästfria, och filtar och sovfällar kan lånas av Belsa eller Selorusfamiljen. En flykting undan rostbröderna, Trina, återhämtar sig från en lunginflammation uppe på loftet.

- VARELSER: Trina, draghästen Ulre

## 3. SELORUSFAMILJENS GÅRD

*Ett stort tvåvåningshus med en mängd fönster, dörrar, skorstenar och utbyggnader. Huvudbyggnaden omges av flera mindre hus och visthusbodar. En trägärdsgård med flera grindar omgärdar gården. Bortanför gården ligger åkrar och betesmarker..*

Det är oftast mycket liv av vuxna, barn och gamlingar som är igång med olika sysslor på gården och åkrarna utanför. Byäldsten Selorus och flera av hans vuxna barn med familjer huserar i det stora huset. Vole och en del andra ungfolk bor i de omgivande husen. Ett av de mindre husen är ett litet tempel till Korp, men man skyltar inte med det då smeden och jägmästaren tillber Orme.

- VARELSER: Selorus, Karima, Ilora
- SKATTER: Selorus har en låst kista under sängen i sitt rum med ett VÄRDEFULLT föremål, samt 1T6 silvermynt och 6T6 kopparmynt.

## 4. JÄGMÄSTARENS GÅRD

*Ett stabilt långhus med hjort- och vildsvinsskallar som dekorationer på ytterväggarna. På baksidan finns flera mindre hus och en stor träställning från vilken kött och frukt hänger på tork. Mellan husen och skogen finns en humleodling med en mängd höga stänger.*

Här bor jägmästaren Osom med sin fru Belsa. Osom själv syns nästan aldrig till då han är folkskygg, men Belsa säljer gott och hållbart torkat kött och torkade äpplen. Hon har även ost och korv från Selorusgården till försäljning. Ett av de mindre husen är ett kylhus, där is från vintern bevaras i sågspån och håller hängande djurkroppar färska. Det andra är ett kombinerat torkhus och bryggeri. Osom kommer hem nattetid med sina byten och smyger in i huset för att slippa att prata med någon. Osoms stora passion utöver jakt är ölbryggning, och han både brygger och dricker tillsammans med Vole sedan denne blev gammal nog. Den humle som odlas bakom husen ger en sällsynt god beska, och en nasare kan göra god förtjänst på att sälja humlen i andra byar.

- VARELSER: Belsa
- SKATTER: Under en lös golvplanka har Belsa en påse med 1T6 silvermynt och 4T6 kopparmynt.

## 5. SMEDJAN

*Ett stadigt långhus med ett utskjutande tak på pålar som täcker en smedja. Här finns städ, hammare, tänger, glödbädd, ugnar och flera tunnor.*

Detta är Arinas bostad och smedja. Arina lånar ut smedjan om någon vill reparera utrustning, och kan själv göra reparationer för något kopparmynt. Arina har ett par vapen och rustningsdelar inne i husets skrymslen som hon kan tänka sig att sälja. De är saker som

folk lämnat in, men sedan inte kommit tillbaka för. Hon är skicklig och kan tillverka alla övriga vapen för standardpriset. De måste dock beställas och tar minst en vecka att göra, då hon har en mängd beställningar på brukssmide från småbyar i närheten.

✤ VARELSER: Arina

### 6. BEGRAVNINGSPLATSEN

*Uppe på en kulle med ett par granar finns ett område omgärdat av en vit stenmur. Muren är täckt av klängväxter och delvis nedrasad. Under växtligheten finns ojämnheter i stenen från bortnötta reliefer och fresker. I en öppning i muren sitter en nysmidd och inoljad metallgrind. I snirkliga ornament på grinden står det skrivet "Tänk på Döden". Genom gallret kan man se ett par gravstenar och mindre rösen.*

Vole, ett av Selorus barnbarn, sitter uppe på muren första gången rollpersonerna kommer hit. Han försöker lugna en vandöd ung man, Jenosh, som vaknat upp för några dagar sedan. Se händelsen "Rösten från bortom graven". Golvet på alvtemplet ligger en och en halv meter under marknivån. Jenosh låg begraven djupt, och i hålet han grävt sig upp ifrån kan man se vitt stengolv i botten. Om rollpersonerna börjar gräva för att frilägga mer av golvet kan du använda händelsen "Kryptan".

✤ VARELSER: Vole, Jenosh

### 7. GÄRDSGÅRDEN

*En trägärdsgård med täta buskage utanför ringar in byn och dess åkrar. Där vägarna passerar ut ur byn finns enkla trägrindar.*

Ofta står barn från Selorusfamiljen vid grindarna och springer in i byn för att varsla när det kommer främlingar.

# MONSTER OCH PERSONER

### SELORUS

Selorus är byäldste i Vannabrunn. Han är en spenslig äldre herre med flint, vita tofsar i tinningarna, bockskägg och ständigt irrande blick. Selorusfamiljen flyttade hit kort efter blodsdimman då Selorus hustru Alva var driftig och såg hur bördigt det var. Alva dog för något år sedan, och Selorus är något osäker i sin roll som byäldste efter hennes bortgång. Selorus har flera vuxna barn och en mängd barnbarn. Dessutom lever hans föräldrar och svärmor fortfarande. De tre skinntorra gamlingarna brukar sitta på en bänk på gården och kommentera allt som sker, speciellt Selorus göranden. Selorus har till råga på allt fått ett sjukt begär efter penningar, vilka han börjat se mer av efter blodsdimman. Generositet och gästfrihet är grundmurat hos folket i Vannabrunn, och att han skulle vilja ta mer betalt av folk som passerar försöker han

smyga ut i sitt tal utan att det blir uppenbart. Selorus har en nervös läggning, och blir lätt vit i ansiktet av återhållen vrede om något går honom emot. Vilket det ofta gör.
**STY** 2, **SMI** 2, **INT** 3, **KAR** 2
**FÄRDIGHETER:** Hantverk 2, Manipulera 2, Bildning 1, Genomskåda 2
**UTRUSTNING:** Bälteskniv

## KARIMA

Karima är Selorus äldsta dotter och driver Selorusfamiljens gård. Hon är rundlagd med brunt hår i knut. Hon pustar ständigt runt med verktyg och dirigerar arbetet på gården med tummarna i bältet Karima är väldigt trevlig, och också flörtig med förbipasserande stiliga yngre män. Hon föreslår ofta att dessa skall hjälpa till med något arbete bortåt skogen i gengäld för husrum och logi, och hon brukar följa med dem ut i skogen för att visa vägen. Hennes sju barn ser alla mycket olika ut, och ingen liknar hennes allvarlige och mörke make det minsta.
**STY** 3, **SMI** 2, **INT** 3, **KAR** 4
**FÄRDIGHETER:** Hantverk 3, Närkamp 1, Manipulera 2, Genomskåda 2
**UTRUSTNING:** Verktyg, kniv

## VOLE

Vole är Karimas äldste son. Han är en gänglig artonåring med guppande adamsäpple som ofta tuggar på ett vasstrå. Vole är en trevlig, intelligent och nyfiken figur som alltid har tid för att prata med folk, vid sidan av att driva in fåren, sköta humleodlingen och greja med ölsatserna i jägmästarens bryggeri. Hans bäste vän var Jenosh som dog för en månad sedan, men nu vaknat upp som vandöd.
**STY** 2, **SMI** 3, **INT** 4, **KAR** 4
**FÄRDIGHETER:** Hantverk 1, Rörlighet 2, Skytte 1, Genomskåda 2
**UTRUSTNING:** Tovad filthatt, slunga, kniv

## ARINA

Smeden Arina är en kort mager kvinna med muskulösa armar och ett stort eldsmärke över ögat. Hon har rågblont hår i hästsvans. Arina kom till trakten som ensam vandrare strax efter Selorusfamiljen och blev kvar. Arina är tillbakadragen och bestämd, och berättar sällan något om sin bakgrund. Hon var smed och krigare i sin gamla by, som hon lämnade efter att hennes familj dött i sjukdom. Arina uppskattar musik och kan många gamla kväden, men sjunger bara under högtiderna. Arina köper metall från en mindre dvärgbosättning i närheten en gång om året,

men kan också tänka sig andra leveranssätt om en handelsintresserad rollperson skulle ha något att sälja.
**STY** 4, **SMI** 3, **INT** 3, **KAR** 3
**FÄRDIGHETER:** Hantverk 3, Närkamp 3, Skytte 1, Genomskåda 1, Skaldekonst 1
**UTRUSTNING:** Läderförkläde. Inne i huset har hon bredsvärd, spjut, sköld och hjälm.

## BELSA

Belsa är jägmästarens hustru och kokar traktens berömda stuvade rovor till gästerna på Larmande Hästen. Hon är i femtioårsåldern med grått lockigt hår. Hon har ett blått öga och ett mjölkvitt som hon är blind på. Belsa tror att alla oförrätter i världen, krig och mord och bränder, alla beror på att folk inte fått tillräckligt mycket gott att äta. Belsa pratar ofta om sin teori med olika målande exempel, och ser till att alla som gästar byn är mätta så att de inte hittar på något dumt.
**STY** 2, **SMI** 2, **INT** 3, **KAR** 3
**FÄRDIGHETER:** Hantverk 1, Manipulera 1, Genomskåda 2, Läkekonst 2
**TALANGER:** Kock
**UTRUSTNING:** Bältesskiv

## LUFSEN

En stor långhårig blandrashund som höll till runt brunnen redan då Selorusfamiljen kom hit. Lufsen visade sig vara en brilliant vallhund och sköter fåren tillsammans med Vole. Han har också gjort sig till något av en centralgestalt i byn, och brukar vara den förste att hälsa på vandrare med svansen viftandes. Den stora hunden har en osviklig känsla för om någon är ledsen eller nedstämd, och söker då upp denne och försöker trösta. Lufsens närvaro läker en skada på KAR per kvartstimmes klappande. Lufsen brukar tro gott om de flesta. Om illgärningsmän närmar sig kan han skälla, och då med ett skrämmande skall, men han skulle aldrig bita någon. Lufsen är i själva verket en odödlig varelse som vandrat i Det glömda landet sen lång tid tillbaka, men det är det ingen som vet. Han har genom sitt långa liv fått kontakter med andeväsen i skogarna, och revirmarkeringarna han pinkar runt byn styr försiktigt undan en del av de faror som lurar därute. I kritiska situationer kan han visa prov på sin erfarenhet, och har diskret stoppat bränder, puffat igång spädbarn som slutat andas, och spårat upp åldringar som virrat ut i skogen. Vole har samlat på sig anekdoter om Lufsen och har sina teorier, men för de andra i byn är han bara en snäll och duktig hund.
**STY** 4, **SMI** 4
**FÄRDIGHETER:** Styrkeprov 2, Rörlighet 2, Överlevnad 4
**FÖRFLYTTNING:** 2

## DRAGHÄSTEN ULRE

En stor brun valack med ilsken blick och flera stora ärr från rovdjur över ben och bog. Det var Karima som hittade Ulre ute i skogen, avmagrad och ärrad, och tog in honom till byn. Ulre har visat sig extremt arbetsduglig, men ända sättet att få honom att inte slita sig och springa till skogs nattetid är att ge honom sällskap. Tyvärr är han rätt grisk, och både sparkar och skriar under nätterna. Ulre har en fruktansvärd historia bakom sig, som ingen känner till. Hans förre ägare, en bonde i en by en bit härifrån, tog fel väg hem och red rätt in

i ett gammalt gravfält från alderkrigen. Gastar och vandöda reste sig ur sumpmarken och slet bonden i småbitar. Trots paniken stannade Ulre och försökte skydda bonden, men de vandöda skadade honom illa. I panik flydde draghästen, men när han lämnade de vandöda kom vargarna istället. De jagade Ulre i dagar, fram tills han föll ner i ett hål varifrån han inte kunde komma upp. Vargarna hoppade ner till honom, en efter en, samtidigt som det började ösregna. Striden fortsatte i ett dygn fram tills hålet var vattenfyllt, och Ulre bet ihjäl den sista vargen för att komma upp. Då Ulre var sårad fortsatte rovdjuren att komma nattetid, och Ulre tvingades konstant fly och slåss. Som genom ett under överlevde han länge nog för att börja läka sina skador, och då blev han funnen av Karima. Ulre tycker om att arbeta, men all annan tid återupplever han gastarna, vargarna och björnarna. Det hjälper lite med kor och människor i närheten, men bara lite. Ingen i byn känner till Ulres bakgrund, och ingen lär få veta det heller. Om inte en rollperson skulle få för sig att kasta besvärjelsen TALA MED DJUR... För att hjälpa Ulre skulle hästen faktiskt behöva slåss igen, men denna gång på den vinnande sidan och med trofasta allierade. Även om Ulre är en arbetshäst, och numera stel i musklerna efter många skador, så har han anor från både de finaste alderländska och alviska stridshästar som någonsin funnits i Ravland. Det är dock inget ovanligt över hans utseende, då många stridshästar sattes i arbete då krigen tog slut.

**STY** 7, **SMI** 2

**FÄRDIGHETER:** Styrkeprov 3, Närkamp 3, Rörlighet 3

**FÖRFLYTTNING:** 1

## JENOSH

Jenosh var smeden Arinas lärling, men dog efter att ha fått ett slag mot huvudet av resen Arti för en dryg månad sedan. Jenosh har nyligen vaknat som vandöd och grävt sig upp ur jorden på begravningsplatsen. Vole och Arina turas om att försöka lugna honom när han blir allt för orolig. Jenosh kom till Vannabrunn för två år sedan och fick arbete i smedjan efter att han vilat upp sig. Han var en skicklig lutspelare och sade sig ha varit speleman tidigare. Han kände också till många sagor och kväden från sitt kringflackande liv. Jenosh och Vole blev bästa vänner trots att de var olika till kynnet. Jenosh var både intelligent och provokativ, och kunde falla i ett djupt svårmod och bli elak vissa kvällar. Den vandöde Jenosh är helt fredlig, men klagar över huvudvärk och illamående och har ingen förmåga att skapa nya minnen. Han försöker komma ut genom grinden och ropar ibland neråt byn att man skall släppa ut honom. När man talar med honom inser han ibland att han är död och förfäras över sin förruttnande kropp, för att strax glömma det igen. Om rollpersonerna uppsöker begravningplatsen kan han berätta olika sägner för dem. Gamla andar lever kvar på platsen sen alvtemlets tid. En del av deras viskningar hörs för de vandöda, så Jenosh kan berätta i stort sett vad som helst.

**STY** 3, **SMI** 2, **INT** 1, **KAR** 1

**FÄRDIGHETER:** Närkamp 1, Skaldekonst 2

**UTRUSTNING:** Jordig och sprucken luta

## ARTI

Resen Arti blev lämnad som spädbarn utanför Selorusfamiljens förra by. Selorus fru Alva tog in resebarnet i huset och försökte uppfostra det som sitt eget. Efter hand blev det dock omöjligt, då Arti var vildsint, men det gick att ha resen i ett eget litet hus i anslutning till ladugården. Arti är i samma ålder som Vole och Ilora, och var fram till förra månaden en mycket värdefull arbetare för familjen. Arti hade hittat sin plats och kunde arbeta och uppföra sig kortare stunder, för att sedan springa ut i skogen för att slå sönder saker och leva ut sin resighet. Jenosh retade sig tyvärr alltid på Arti. Den ödesdigra kvällen för en månad sedan hade Jenosh druckit. När Arti trampade på hans fot av misstag klippte Jenosh till. Arti tvekade, men då Jenosh skrattade hånfullt såg Arti plötsligt rött och slog tillbaka. När Jenosh föll i backen flydde Arti förfärat in i skogen och gömde sig. Nu sitter Arti i sitt gömställe under en stor sten och lever på djur och rötter. Vole brukar dock sätta ut mat utanför byn. Selorus och de andra i byn skulle helst vilja förlåta Arti, men Arina har tystlåtet muttrat att resen skall få smaka kallt stål om hon får chansen.

**STY** 6, **SMI** 2, **INT** 1, **KAR** 1
**FÄRDIGHETER:** Närkamp 1, Kraftprov 2
**UTRUSTNING:** Påk

## ILORA

Ilora är Selorus yngsta dotter och arton år gammal precis som Arti och Vole. Hon har långt svart hår som oftast hänger ner i ansiktet. Ilora har alltid varit vild och haft svårt för bylivet. För det mesta håller hon sig borta från arbetet och gömmer sig någonstans i skogen i närheten av byn. Där jagar hon smådjur med sin slunga och experimenterar med hallucinogena svampar. Ilora och Arti har alltid kommit bra överens, och nu när Arti är borta är hon extra svårmodig.

**STY** 2, **SMI** 4, **INT** 2, **KAR** 2
**FÄRDIGHETER:** Närkamp 1, Skytte 2, Överlevnad 1
**TALANGER:** Örtkunnig
**UTRUSTNING:** Slunga, kniv

## TRINA

Trina är en flykting som gömmer sig i byn undan rostbröderna. Hon har drabbats av lunginflammation och blivit kvar i flera veckor. Byfolket är lite bekymrade, då hon verkar vara en rövartyp och yrat om blod och död under sin feber. Belsa har dock sett till att ta hand om henne, och hon har kommit igenom det värsta. Trina är en grovt byggd kvinna med brunt stripigt axellångt hår och flera ärr i ansiktet. Hon bär slitna reskläder och ett kortsvärd. Trina var del i ett stort rövarband som kontrollerade flera byar. Byborna sökte hjälp av rostbröderna, som genast etablerade närvaro. När rövarbandet försökte jaga bort rostbröderna krossades de av järngardister. De rövare som lyckats fly jagas konstant, då många järngardister har memorerat utseende och namn på ordens fiender. Trina är butter och säger inte mycket, men hon blir alltid mycket nervös när det kommer främlingar. Hon kan få för sig att rollpersonerna är rostbrödernas spioner när hon ser dem. Får man henne talför berättar hon en lögn om att hon var bonde som kämpade mot rostbrödernas tyranni. Det

mesta hon berättar om rostbröderna dock är sant. Trina kan känna till sägnen om Haggahus och rostfursten Kartorda.
**STY** 4 (2 pga sjukdom), **SMI** 3, **INT** 2, **KAR** 2
**FÄRDIGHETER:** Närkamp 2, Skytte 1, Rörlighet 1, Överlevnad 2, Manipulera 2, Genomskåda 1
**TALANGER:** Klingans väg 1, Låsdyrkare
**UTRUSTNING:** Kortsvärd, dolk, 2T6 silvermynt

# HÄNDELSER

Nedan följer förslag på händelser du kan utsätta äventyrarna för när de besöker Äventyrens brunn.

## SLAVJÄGARNA

Denna händelse är främst tänkt som en introdution till stridsreglerna för nya spelare. En grupp slavjägare har kommit till Äventyrens brunn då de hört att här flockas unga och starka personer som ingen kommer att sakna. De har hotat byborna att hålla tyst och satt en pil i Lufsen för att visa att de menar allvar. Slavjägarna är lika många eller en mindre än rollpersonerna, beroende på hur svårt du vill göra det. Förra året fångade de in en grupp äventyrare ute på vägarna som berättade om sedvänjan med brunnen. Det var en väldigt enkel fångst, så de är mycket övermodiga och tror inte äventyrare om mycket. Deras strategi går ut på att en av dem klär ut sig till bonde och lockar rollpersonerna ut ur byn, till ett väntande bakhåll.

Låt rollpersonerna mötas invid brunnen en tidig morgon. De känner inte varandra från tidigare, men ser nu sina ödesgivna reskamrater komma gående från olika håll. De har tid att hälsa på varandra, socialisera och dricka ur brunnen. Inga bybor är ute i den tidiga morgonen, men om du vill kan Vole sitta uppe vid begravningsplatsen så att de kan ana någon där. Om de går upp dit kan du köra händelsen "Rösten bortom graven" innan slavjägarna gör sitt drag.

*Plötsligt kommer en man springande in i byn och gestikulerar mot er.*
*"Hjälp! Hjälp! Min hustru! Min son! De är tagna av rövare!" flåsar mannen då han kommer fram. Han är en medelålders bonde med vita hårtofsar och ärrat ansikte.*
*"Braldyr heter jag och bor på en gård här precis utanför. Det har strukit runt rövartyper här, och nu är min familj borta! Jag är säker på att rövartyperna har tagit dem. De har sitt läger härborta! Är det någon av er som vill hjälpa mig?"*

Om rollpersonerna följer med Braldyr kommer han att leda dem några hundra meter längs vägen och sen peka mot en rökstrimma från en lägereld uppe på en kulle. *"Där håller rövarna till!"*
Om rollpersonerna fattar misstankar mot Braldyr försöker han ljuga mer, men om det inte går så busvisslar han så att hans kompanjoner kommer till undsättning. Slavjägarna lurar ute i skogen och försöker smyga fram för att överfalla rollpersonerna. De kommer att ge sig tillkänna på KORT avstånd:

*"Ingen rör sig! Nu skall ni få arbeta tills armarna ramlar av!"* brölar en kraftigt byggd kvinna med rakat huvud, och går fram med skramlande kedjor. Bakom henne står en bågskytt med pil på strängen. Braldyr drar samtidigt sin dolk och ler triumferande.
*"Jag har ingen fru. Ni är lurade!"*

Slavjägarna ser inte så värst tuffa ut, så sannolikt finner rollpersonerna en utväg. Om de låter sig tillfångatas kan de kanske ta sig loss någon natt när slavjägarna somnat. I annat fall tas de till Ramakved.

| SLAVJÄGARNA | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **NAMN** | **GE** | **FÄRDIGHETER** | **TALANGER** | **UTRUSTNING** |
| Braldyr | STY 3<br>SMI 2<br>INT 3<br>KAR 3 | Närkamp 2<br>Rörlighet 2<br>Manipulera 2<br>Genomskåda 1 | Mördarens väg 1 | Dolk |
| Brynhilde | STY 4<br>SMI 2<br>INT 2<br>KAR 3 | Styrkeprov 3<br>Närkamp 2<br>Genomskåda 1<br>Smyga 1 | Hotfull 1<br>Vass tunga 1 | Kedjor (som stridsgissel) |
| Fraksa | STY 2<br>SMI 4<br>INT 2<br>KAR 2 | Skytte 2<br>Närkamp 2<br>Rörlighet 1<br>Manipulera 1<br>Genomskåda 1 | Giftkokare 1<br>Pilens väg 1 | Kortbåge<br>Dolk<br>Läderrustning |
| Sterfar | STY 3<br>SMI 3<br>INT 1<br>KAR 2 | Närkamp 2<br>Skytte 1<br>Rörlighet 1 | Klingans väg 1 | Långspjut<br>Kortsvärd<br>Läderrustning |
| Slavjägare | STY 3<br>SMI 3<br>INT 2<br>KAR 2 | Närkamp 2<br>Skytte 1<br>Rörlighet 1<br>Manipulera 1<br>Genomskåda 1 | | Träklubba<br>Slunga<br>Dolk<br>Läderrustning |

SLAVJÄGARNA:

✤ Braldyr är en gammal rövare och slavjägare som gjort detta i många år. Han är en god lögnare, men har många ärr från knivar och svärd över ansikte och händer som inte är så vanligt hos en bonde. Han bär en penningpung innanför tunikan med 2T6 silvermynt.

✤ Grimhilde är slavjägarnas ledare. Hon är en enorm kvinna med rakat huvud och guldringar i öronen. Grimhilde bär långa kedjor med halsringar som hon slåss med, men under strid gastar hon mest hotelser och är så pass skrämmande att hon kan ge en rollperson skada på KAR. *"Nu skall ni få känna VREIDEN från kvarna!"* och sånt kan det låta. Hon riktar in sig på rollpersoner med låg KAR först, för sånt kan hon. Hennes öronringar är värda 2T6 silvermynt.

✤ Fraksa är en enögd rövartyp med aslenskt påbrå och svarta kläder. Hon använder kortbåge och har inga besvär med sin enögdhet på KORT avstånd och närmare. Fraksa bär ett VÄRDEFULLT FYND gömt någonstans i kläderna.

✤ Sterfar har långt blont skägg och stirrig blick. Han är inte speciellt smart, och de andra slavjägarna kallar honom för "imbecillen". De har med honom då han är en god krigare.

✤ Eventuella övriga slavjägare är flinande rövartyper med klubbor.

SLAVJÄGARNAS LÄGER:

Om rollpersonerna besegrar slavjägarna kan de undersöka deras läger. Där finns en lägereld med en gryta som puttrar, ett par sovrullar, samt Baldyrs bredsvärd, läderrustning och sköld. Inrullat i en av sovfällarna finns en liten låst kista.

✤ Kistan innehåller 2T6 silvermynt, samt ett VÄRDEFULLT FYND. Grimhild har gömt nyckeln under en sten nära lägret. Om det passar kan det också finnas ett vackert kartfodral som innehåller spelarkartan över Det glömda landet.

✤ Grytan som puttrar innehåller ett lugnande växtextrakt som slavhandlarna brukar tvinga i sina offer. En rollperson med talangen Örtkunnig eller Giftmakare kan förstå ingredienserna genom att undersöka brygden. Det är tre relativt vanliga örter; blåtistel, irisört och sovelblad. Brygden är bara effektiv så länge den är varm, och fungerar som ett sövande gift med giftstyrka 3.

MÖJLIG FORTSÄTTNING:

Vill man låta denna händelse leda vidare mot Ramakved kan man låta slavjägarna vara del av en större grupp. Ett par äventyrare fångades i så fall in under gårdagen och fördes mot Ramakved. När rollpersonerna kommer tillbaka till byn så kan byborna berätta om de försvunna äventyrarna. Kanske var det någon en rollperson känner?

## RÖSTEN FRÅN BORTOM GRAVEN

*"Det gör ooooooont" *host, harkel, spottande ljud**
*"Såja Jenosh, jag vet, men lägg dig i graven nu"*
*"Aaaaahhh! Men... mitt huvud. Det gör ont! Det... är alldeles löst här! AAAH! AAH!"*
*"Jenosh, snälla, lägg dig ner igen! Försök vila"*
...
*"Vole. Skall vi gå till Elsbyn och dansa med flickorna snart igen? "*harkel**
*"Nej Jenosh. Allt sånt är över nu. Lägg dig ner i graven."*
*"Men jag VILL!"*
*"Gå inte till grinden! Ligg ner snälla!"*
**slammer, brak** "Släpp UT mig! Det gör oooont! Ah!"*
*"Jenosh lägg dig ner"*
*"Där? Ja jag kanske skall ligga lite... Nej jag sätter mig här... Det gör så ont..."*

Om rollpersonerna uppsöker gravplatsen kan de träffa Vole som försöker lugna den vandöde Jenosh. Det går sådär. Efter en stund sätter sig Jenosh på en gravsten och börjar sjunga med hes stämma, samtidigt som han försöker slå an enstaka toner på sin spruckna luta. Det är en långsam melodi som är egendomligt vacker.

*"Av himlens hjärta i stjärna röd*
*Kom födelsens fall av vandrarens död*
*Där steg de upp, de fagra fem*
*Och Melgheleth bad att få äkta dem*

*O tusen hjärtan, O rödaste ste..."*
**HOST HOST, harkel!**

En alv, druid eller annan person som lyckas med BILDNING kan höra att melodin går i alviska skalor och låter mycket gammal. Om någon frågar Jenosh om sången kan han muttra:

*"Den handlar om de förstkomna. Om det gamla folket. De som var här före oss. Om Iridne... Och Nebulos..."*

Jenosh är mycket förvirrad och kommer att svamla om annat om han utfrågas mer. Dessutom blir han mer uppjagad vilket inte är populärt med byfolket. Sången är bara en och en kvarts vers i alvernas långa epos om ankomsten till Ravland. Delar av eposet är förlorat, så i framtiden kan någon alv bli mycket glad om rollpersonerna komer ihåg versen. Kampanjmässigt är sången tänkt som en liten försmak till kommande sägner om Stanengist och alvstenarna.

- "*Melgeleth*" i sången är en ihopslagning av en alvisk hederstitel och namnet Algared, förvrängt av Jenosh tolkning av åldrigt alviskt uttal. När rollpersonerna kommit en bit in i kampanjen kan någon gammal alv lysa ljus över denna gåta.
- Den sista strofen skall vara "*O Tusenhjärta! O rödaste sten!*". Om rollpersonerna senare lärt sig mer om Ravlands och alvernas historia kan du låta frasen återge 1 KAR eller INT en gång till hela gruppen, om den utropas i en mörk stund (motsvarande "*O Elbereth! Giltoniel!*" från Sagan om Ringen).

## DEN JAGADE

Trina som gömmer sig på Larmande Hästen är paranoid, och plirar ofta ut över brunnen genom en glipa i stockarna. En eftermiddag kommer tre ruffiga nasare ridande genom byn. De tittar upp mot ladan och diskuterar lite sinsemellan. Sedan rider de vidare. Trina går helt upp i limningen. *"De stannade inte för natten! De borde ha stannat! De vet att jag är här! De är prisjägare! De kommer att hämta förstärkning och komma efter mig! Men de skall inte få komma undan!"*. Hon smyger ut efter dem, och ämnar mörda dem i sömnen. Det är dock helt vanliga nasare som bara ville ta några extra mil innan natten faller. Rollpersonerna kan hjälpa Trina, eller försöka stoppa henne.

## BRUNNARNAS GÅTA

Brunnsbyggaren Mecariel var högt uppsatt i den anrika murarorden från Alderland, och kom till Ravland under Alderkrigens slutskede. Hon uppförde sju brunnar på olika platser, och i den sjunde brunnen begravde hon en skatt. Mecariel märkte brunnarna med obegripliga symboler från sin orden. Bland symbolerna finns alltid ett "M", samt numret på brunnen. Mecariel bör ha varit en mycket långlivad person, kanske en klener, då flera av brunnarna verkar ha uppförts under den efterföljande blodsdimmans tid. Äventyrens brunn och brunnen i Kummelklint kan bägge vara några av Mecariels brunnar. Brunnarna kan vara utplacerade geografiskt i en linje, eller kanske omringa den sista brunnen. Eller vara utplacerade enligt något helt annat system. Den sista brunnen kan lämpligtvis finnas på någon svårtillgänglig plats där man knappast förväntar sig en brunn. Vad som ligger gömt i den sjunde brunnen behöver du inte avgöra förrän senare. Kanske är det något i stil med Ormes nyckel, som är det enda som kan öppna någon av kampanjens finalplatser. Kanske är det en nyckel till Quetzels torn?

LEDTRÅDAR:

- *"De vackra brunnarna vi stöter på här och var tycks vara uppförda av samma byggare. Dessutom har de någon slags numrering?"* Bara det borde vara nog för att sätta igång äventyrarna.
- I biblioteket i Uthamn, eller någon annan motsvarande plats, så kan det finnas en dammig bibliotekarie som känner till en referens till en brunnsbyggare på M. *"Vänta! Låt mig se!" *stappelstappel, bläddерblädder* "Här! Hrm hrm! 'Och med dem var Mecariel, en av murarordens mästare, som helgade vägen och brunnen som uppförts.' Se!"* I någon annan dammig lunta kan man även hitta murarordens symbol med tre byggstenar ovanpå varandra.
- Om rollpersonerna eftersöker artefakten Mecariel gömt kan någon uråldrig figur känna till att *"den togs om hand av märkliga alderlänningar med verktyg... De bar en symbol med tre fyrkanter ovanpå varandra, men också symbolen för Vanna"*.
- När rollpersonerna kommit så långt kan någon vandöd från alderkrigen känna till ännu mer. *"Räknade hon upp eller ner? Ingen vet om det är nummer I eller VII som är den sista brunnen. Hhhhhhh...."*

## KRYPTAN

Alvtemplet som nu är begravningsplats har en källarvåning. Trappan ner till denna är fylld av jord. Därefter ligger en del stenbumlingar. Baxar man bort dessa kan man komma ner i ett större rum med två sidorum. Templet blev förstört och vanhelgat av alderlänningar under krigen. Alderlänningarna begravde ett antal av sina officerare här och täckte sedan över ingången. Officerarna har vaknat upp som skelett och kommer att angripa från sidorummen efter någon minut. De är lika många som rollpersonerna. I det större rummet finns ett sprucket stenaltare med Drejarens symbol på väggen bakom. I de mindre rummen finns vackra statyer i vit sten, och på golvet ligger de uppbrutna likkistorna.

- Likkistorna innehåller gravgåvor i form av 2T6 silvermynt och ett VÄRDEFULLT fynd vardera.
- En magiker kan känna svag magi från väggen med den stora Drejarsymbolen. Slår man sönder väggen finner man ett rum bakom. Lönnrummet innehåller en mängd små trasiga lerflaskor, och skärvor täcker hela golvet. Tre lerflaskor är dock intakta och har förseglade korkar. Om lerflaskan krossas eller korken öppnas utlöses en lagrad besvärjelse. Det finns en LÄKA KRITISK SKADA, en HELBRÄGDAGÖRARE, och en TALA MED DJUR. Alla har tre effektgrader. Man kan avgöra vilken magi som finns lagrad med KÄNNA MAGI, och en magiker eller druid kan dra sig till minnes hur denna typ av lerflaskor fungerar med ett lyckat slag för BILDNING.

## RYMLINGARNA

En morgon är Ilora borta. Selorusfamiljen fruktar att något hänt henne. Man har sett spår efter Arti i skogen utanför byn under de senaste dagarna, och misstanken slår snart rot att Arti rövat bort Ilora för att äta upp henne! Sanningen är att Arti och Ilora har beslutat sig för att försöka leva i skogen på tu man hand. Ilora har rymt nu på morgonen och sammanstrålat med Arti. Tillsammans är de på väg bortåt i vildmarken för att finna sig ett nytt liv. Ingen av dem är dock någon vidare vildmarkskunnig person, och de saknar rätt utrustning. De kommer inte att överleva om de inte får hjälp. Duon kommer att vandra i ett par dagar i någon riktning, varpå de ansätts av vargar. Sårade kommer de att ta skydd i en gammal jordhåla, som dock visar sig tillhöra en grupp med svartalfer som kommer att ta dem tillfånga. Svartalferna kommer sedan att baxa upp dem som offer till en lindorm, vilken kräver offer av klanen för att inte slingra ner och äta upp dem. Om rollpersonerna inte gör någonting kommer Arina att rusta sig för att gå och dräpa Arti på egen hand. Hon kommer att hitta resens tomma håla, men därefter inte vara förmögen att spåra dem vidare. Rollpersonerna kan dock göra skillnad:

- Om de undersöker Iloras sovplats finner de att hon packat några tillhörigheter, och även att en del mat saknas i visthusboden. Hon verkar alltså inte ha kidnappats.
- Om rollpersonerna pratar med Selorusfamiljen kan de pussla ihop att Arti och Ilora tycks ha haft en god relation med varandra. Mest i avseende att de har

haft ganska dåliga relationer med alla andra.

- Om de hittar Artis håla kan de finna spår av att även Arti tycks ha packat. Det är helt tomt i resens ganska rymliga matförråd, men det finns smulor av färsk ost. Osten måste komma från någon i byn?
- Om rollpersonerna lyckas med ÖVERLEVNAD kan de spåra duon. Under jakten kan de finna spår av striden med vargarna. Om rollpersonerna misslyckas med att spåra kan de få hjälp av jägmästaren, Lufsen eller från något annat oväntat håll.
- När de svartalfernas håla kan lämpligtvis en i duon befinna sig kvar där, medan den andre sitter bunden uppe vid lindormen så rollpersonerna får maximalt att göra.
- Svartalferna har tre gånger rollpersonernas antal krigare, och dubbelt så många icke-kombattanter och barn. De går att förhandla med.

Gustaf Gadd
December 2018

Grafik till äventyrsplatscirkel är © Fria Ligan