

# LEJONHJÄRTAN

ett äventyr till Warhammer FRP



av Dan Johansson

# - LEJONHJÄRTAN -

Konstruktion: Dan Johansson. Illustrationer: Rembrandt och da Vinci.

Layout och grafik: Dan Johansson. Korrektur: Kenneth Lundgren, Erik Vallgren.

Följande äventyr författades år 2002 och har blivit liggande i träda allt sedan dess. Nu, fjorton år senare, verkar det så se dagens ljus. Mycket har hänt sedan dess; Warhammer FRP ersattes av den andra utgåvan (2005), och sedermera även en tredje, helt annorlunda, utgåva. Jag har valt att behålla regelverket från den första utgåvan i denna artikel, men det är en smal sak för spelledaren att konvertera rollpersoner och spelledarpersoner till en senare utgåva. Då äventyret inte är särskilt hårt knutet till Warhammer-världen går det också bra att använda reglerna från snart nog vilket fantasyspel som helst eller låta äventyret utspela sig i ett annat universa. Mycket nöje.

*Författaren*

## Inledning och upplägg

Warhammer-äventyret Lejonhjärtan är gjort för sex spelare, men kan spelas av fler eller färre med en del modifikationer från spelledarens sida. Om spelarna är färre får spelledaren spela de övertaliga rollerna som spelledarpersoner och om spelarna är fler får de anta roller av följeslagare till någon av rollpersonerna. Spelarnas rollpersoner återfinns i slutet av äventyret, efter beskrivningen av spelledarpersonerna.

Huvudintrigen i äventyret är ränkerna inför ett kommande tornerspel. Under äventyrets gång finns chansen att tjäna så kallade pretendentpoäng. Spelledaren håller ordning på dessa i hemlighet. När och hur sådana delas ut framgår av äventyret. Den som har flest pretendentpoäng på slutet av äventyret kommer att utnämnas till tronföljare av konungariket Zubóa. När spelet börjar står alla de tänkbara pretendenterna (Juan Enrique, Ercois d'Brionne och Alfonso de Zubóa) på fem poäng vardera. Troligtvis kommer kampen om tronen att stå mellan dessa, men det finns alltid en möjlighet att någon av de andra

rollpersonerna skrapar ihop fler poäng, och således helt otippade kan vinna konungens gunst. Även de smutsigaste och svartaste av hjärtan kan med tur, skicklighet och smutsiga ränker vinna det mäktiga Lejonets gunst.

## Med vind i seglen

Följande kan spelledaren läsa högt för spelarna i början av äventyret, för att sätta tonen och bakgrunden till äventyret:

*“Ni befinner er alla på väg från Mithrilkusten mot konungariket Zubóa i Estalia. Den första etappen, den mellan Mithrilkusten och Zeut, är redan avklarad. Ni reste då ombord på fartyget Hornets pärla, där den erfarne kaptenen lyckades ta er förbi olycksbådande stormmoln och ganska säkert föra er till det hedniska Zeut. Resan var dock inte helt händelselös. Förutom att en del interna motsättningar så smått började komma i dagen så drabbades ni också av en okänd fasa. Varje morgon saknades en sjöman, ofta en av dem som gick nattvakten, som tycktes ha försvunnit spårlöst. Oron spred sig ombord, och flera av er kände lättnad när Hornets pärla äntligen angjorde Zeuts hamn.*

*Efter ett kort uppehåll i ökenfolkets ökända stad, där de höga kalkstensmurarna omsluter ett folk slugare och ondare än de vättar som murarna rests för att skydda staden från, så lastades era hästar och andra tillhörigheter ombord på fartyget Sjölejonet. Kapten Rodrigo Salamanca tog emot er med stor respekt och gav er inkvartering i fartygets akterkastell.*

*Näväl! Seglen är hissade och fartygets fanor smattrar i vinden. Ni har tre dagars sjöresa till Estalias kust. Men vänta... Det hörs sång utifrån däck – en kvinnas skira röst... Så underligt – det finns ju endast män ombord...”*



## Sjöjungfrun

Ute på däck har sjömännen samlats i en halv-cirkel runt babords reling, varifrån en spröd kvinnoröst sjunger en främmande ton på ett främmande språk. När sjömännen ser sin kapten närma sig vänder sig flera av dem om – deras ansikten är då vita, deras blickar förtrollat galna.

På relingen sitter en kvinna. Hon har långt gyllene hår som glittrar som guld i solljuset. Håret faller i vackra lockar ned över hennes bara bröst. När rollpersonerna kommer närmre ser de att där hon borde ha haft sitt sköte och sina ben, finns istället en grön, fjällig fiskstjärt. Hon ser upp mot dem och ler:

*"Jag är en jungfru av sjön, Aquiella är mitt namn. Låt mig sjunga en vers för er – var och en.*

*Du man, av livet illa åtgången. Din mörka hemlighet skall dagas, och ondskan kanske drabba dig. Ge upp ditt kall, gör sagan all.*

*Olyckliga skepnad, riddare av dysterhet och mulen himmel. Akta dig för mörka stigar, vinn din tron med oförvitlighet. Lita ej på öknens häxa, låt min sång bli dig en läxa.*

*Unga hjärta, stackars lille. Håll din glöd, från eldfångd rom. Jag kan icke be dig släcka kärlekslågan ändock. Giv henne ära, håll varandra kära.*

*Svarte riddare, mörke svärdsman. Tänk på din nästa, brusa ej upp som havets storm. Dra ej din vassa dolk. Finn andra vägar att vandra, giv upp din kärlek till nytta för andra.*

*Jag gråter för dig, o ädle. Du vill väl, men riskerar bli krossad. Var på din vakt, ta dig i akt.*

*Havets kämpe, du bär din rustning och sköld med ära. Men svalka ditt mordiska sinne. Utsläck glöden, undvik döden.*

*Min sista vers, till dig går min kapten. Ditt skepp skall bli dubbelt hemsökt, av fisk och av fågel. Den första finns redan ombord. Ve dig kapten, ty detta är det straff som ålagts dig. Ett offer du glömde, din ånger du gömde."*

Och med denna sista vers kastar sig sjöjungfrun baklänges från relingen och ner i det skummande vattnet.

## Sjölejonet

Det tremastade fartyget Sjölejonet mäter ca 50 x 13 meter och är som högst vid akterkastellet, där kaptenen har sin hytt. Besättningen utgörs av tolv sjömän, exklusive kaptenen, däcksbefälet och fartygets styrman. Kartor finns i slutet av äventyret.

### Nedre däck

1) Förpik. Fungerar som kabelgatt och innehåller rullar av tjocka trossar och rep (tågvirke) som används för att surra last. Här finns även ett stort ankare.

2) Främre lastutrymmet. Här förvaras en stor mängd lårar och koffertar. Under en presenning finns Don Carlos järnkista.

3) Nedre lastutrymmet. Här står tunnor med dadlar och nötter uppradade och fastsurrade. I en järnbur finns ett livs levande lejon som skall fraktas till ett av de många estaliska hoven. En lejdare leder upp till en lucka som leder till det övre lastutrymmet. Luckan hålls stängd så att inte doften av lejonet skall oroa hästarna.

4) Bakre lastutrymmet. Tomt, så när som på ett par säckar innehållande spannmål.

5) Arbetsutrymme för timmermannen. Längs den ena väggen står en arbetsbänk och ett skåp med dubbla luckor. På golvet ligger brädor och verktyg. Skåpet innehåller hammare, spik och en flaska rom.

6) Akterpik. Här förvaras ett stort antal tunnor fyllda med färskvatten.

### Kanondäck

7) Krutförråd. Här förvaras kruttunnor tillsammans med lådor fulla av 12- och 18-punds kanonkulor. Här finns även vattentäta krukor innehållande luntor och svavel. Dörrarna hit in är låsta (Lock rating 10%) – däcksbefälet och kaptenen är de enda som har nycklar.

8) Kanonutrymmen. Här finns totalt tolv kanoner. Kanonerna har inte använts på flera





år, och endast ett fåtal av sjömännen ombord vet hur de skall användas.

9) Övre lastutrymmet. Här står riddarnas hästar uppställda i provisoriska bås – totalt tolv stycken. Här finns även en lejdare som leder ned till nedre lastutrymmet.

10) Övre akterpiken. Här finns foder för hästarna så att det räcker för en mycket lång båtresa. Här förvaras även hästarnas sadlar, betsel och schabrak. I ett hörn står också en stängd tunna som innehåller rått kött åt lejonet. Det är väldigt trångt om utrymme här inne, och dörren på babord sida går inte att öppna på grund av den myckna staplingen.

### Däck

11) Backen. Under ett kapell finns ankarspelet. Här finns även en livbåt.

12) Kajutor. Här finns sex hängmattor uppspända. Sjömännens personliga tillhörigheter finns i små kistor, säckar och lårar under respektive hängmatta.

13) Däcksbefälets hytt. Här står en säng, en sjömanskista (med befälets personliga tillhörigheter), och ett litet bord med ett låst skåp inrymt (Lock rating 10%). Skåpet innehåller boken "El pulpo blanco", en fartygsmodell i trä samt en halvtom flaska rom.

14) Hytt. Här finns ett bord och sex stolar. På bordet ligger en kortlek. I en stake står ett tjockt vaxljus. På golvet rullar en tom romflaska fram och tillbaka allteftersom fartyget bärs fram av vinden mellan vågorna.

15) Kabelgatt. Här förvaras tågvirke. Mitt genom rummet reser sig stormasten.

16) Hytter. Möblerade med enkla sängar, små bord (med inrymda skåp, Lock rating 10%) och kistor. Hytterna tilldelas, i tur och ordning, Don Carlos, Alfonso de Zuboa, Ercois d'Brionne och Juan Enrique de Narra.

### Förkastell

17) Kanonrum. Här finns totalt åtta kanoner. En lejdare leder ned i korridoren som löper utanför sjömännens hytter.

18) Krutförråd. Här finns vattentäta krukor och tunnor med krut, och även ett tiotal kanonkulor.

### Akterkastellet

19) Kaptenens hytt. Möblerad med ett bord, tre stolar, en sjömanskista (med kläder) och ett väggur (som slutat gå för länge sedan). På väggarna hänger sjökort och kartor. Ovanför bordet hänger ett nät, och mitt emot det samma hänger ett ankare (ca 50 cm mellan spetsarna). Det inre rummet innehåller en säng, en sjömanskista och en låda med rom, kulor, krut och två musköter. Här finns även kaptenens sminklåda - en riktig kapten har kajjal!

20) Kajuta. Här finns två bord som flankeras av långa bänkar. Dock finns det endast en stol här – vid det längre bordets kortände.

21) Kabyss. Här lagas den mat som serveras tre gånger per dag.

22) Pentry. Här finns mat, vin och en tunna vatten. All mat förvaras i tunnor eller i stängda skåp. Här finns inga öppna hyllor (med tanke på sjögången).

23) Den gamle kaptenens hytt. Står omöblerad och undviks av vidskepelse. Det sägs att den gamle kaptenen går igen. Det lilla rummet på styrbords sida står också tomt.

24) Hytter. Möblerade med enkla sängar, små bord (med inrymda skåp, Lock rating 10%) och kistor. Här inkvarteras Manuel Rodozo (lilla rummet) och Yves Contaille. Dörren mellan rummen är låst (Lock rating 10%).

## Till sjöss

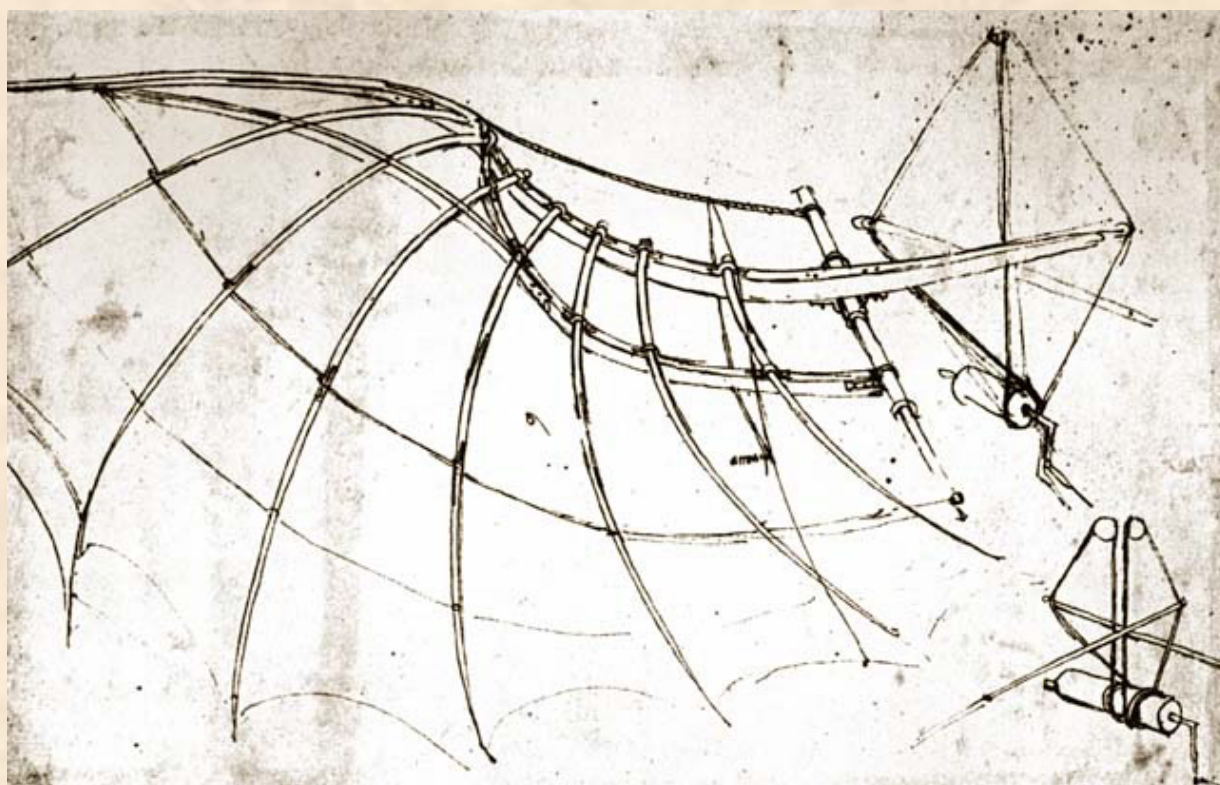
Sjöresan innehåller endast en planerad händelse av rang, nämligen de flygande piraternas anfall. Detta sker i den tidiga morgonen dag två till havs. I övrigt kommer sjöresan att förgyllas av rollpersonernas interna intriger, vilket säkerligen kan ge upphov till många händelser.

### Fågelpiraterna

Luftburna pirater anfaller från luften i den tidiga morgonen. De bordar fartyget med hjälp av märkliga vingar som drivs genom en mekanisk trampfunktion som får vingarna att flaxa och bäraren av konstruktionen att flyga.

Innan (?) rollpersonerna hinner ingripa övermannar fågelpiraterna de få vakterna och stjä





gåvan till konungen av Zubóa. När rollpersonerna och de övriga kommer på fötter kan de se hur piraterna flyger iväg mot sitt tillhåll (vilket kan siktas i kikare med ett Observeslag); en klippig, vinpinad ö med ruinerna av ett gammalt slott. Rollpersonerna torde vara lockade att följa efter dem och återta gåvan. Kanske har rollpersonerna lyckats skjuta ner någon av piraterna, varvid de kan nyttja fågelvingarna? Annars blir det till att sjösätta livbåten.

### Klippön

Följande är förslag på vad som kan finnas på ön, men spelledaren är förstas fri att lägga till eller ta bort spännande företeelser. Kanske är piraterna inte ensamma på ön?

1) Fågelpiraternas tillhåll. Beskrivs något mer utförligt under rubriken med samma namn.

2) Hemlig tunnel. Leder in under slottsruinen och mynnar i en liten vinkällare/krutförråd. Om rollpersonerna undersöker ön innan de nalkas slottsruinen kan de med lite tur finna denna; piraterna har med viss framgång försökt dölja ingången bakom en "dörr" av hopspikade brädor och sly.

3) Örnnäste. Hem för en väldig fågel. Fågelpiraternas maskot. De skulle bli mycket ledsna om något skulle hända örnen.

4) Naturlig hamn. En av få platser att få i land livbåten.

### Fågelpiraternas tillhåll

Luftens pirater håller till i en gammal borgruin på ett av klippöns mer höglänta partier. Spelledaren kan med fördel improvisera fram ruinens rum och kamrar för att skapa ett utmanande scenario.

1) Utkik. Piraten som oftast håller till här har en otrevlig ovana att vissla både falskt och högt, gärna klämkläcka piratjiggjar.

2) Porttornet. Ruinens bäst bevarade del. Här har Fågelpiraterna sin hemvist, sitt rövargods och en och annan fälla.

3) Torn. I en kammare hålls en ingenjör (Señor Leonardo da Gama) fången. Ingenjören är den som skapat vingarna åt Fågelpiraterna, under tvång och hot.

4) Kärntorn. Ödelagt. Den hemliga tunneln från ön mynnar i ett källarrum, där murkna gamla trappor leder upp mot markplanet.





**Pretendentpoäng:** Den/de som för Señor Leonardo da Gama och/eller någon av hans uppfinningar till Zubóas hov får en (1) poäng. Lejonet uppskattar ingenjörens uppfinningsrikedom och vill gärna anställa honom.

## Tornerspelen

Vägen från hamnstaden upp till Lejonets borg är lätttriden och vältrafikerad. Man passerar vinodlingar och sädesfält, och här och var ses en och annan väderkvarn torna upp sig. Efter några timmars ritt kan man se Lejonets borg och stad omgiven av en mindre flod. På slättlandet utanför staden arbetar man med att ställa upp tält och resa läktare inför den kommande torneringen.

Staden är egentligen i minsta laget för att kallas stad, men ett femtiotal stenhus utplacerade efter två stora gator ger ändå intrycket av att här bor ett välmående folk. Stadens främsta exportvara är vin, och tavernorna efter huvudgatan är mångtaliga. Huvudgatan löper sedan vidare upp mot borgen.

Lejonet av Zubóas fäste är en stor stenborg, omgärdad av både murar och en bred vallgrav. Över vallgraven löper en vindbrygga, över vilken vägen leder in genom ett porttorn och in till borggården. På borggården finns ett flertal små hus: förråd, smedjor, stall och liknande. Här råder full aktivitet, med soldater, tjänstefolk och djur på väg för att utföra sina ärenden eller (vad gäller djuren, såväl som Tok-Gonzo) bökandes i jorden efter något att äta.

### Välkomstbanketten

Kvällen efter det att riddarsällskapet anlant hålls en bankett i borgens stora sal. Bland gästerna finns bland annat Donna Elvira (med Manuel och Ercois som bordsherrar), konungens syster, samt Don Giovanni.

Följande rätter serveras:

- 1) Flamberat fläsk med lök.
- 2) Bräserat oxkött med bönor.
- 3) Flamberade örnnagg med svampsås.
- 4) Bräserat vildsvin fyllt med blåkokad och flamberad karp och citroner.

5) Stoppad vaktel med stuvad bläckfisk i kryddig sås.

Till all mat kommer bröd och ymniga mängder vin – slå Consume alcohol efter varannan rätt (om man dricker normalt) eller efter varje rätt (om man dricker hårt). Ett misslyckat kast gör att man börjar känna sig ordentligt berusad. Två misslyckade slag innebär att man slocknar. Ett fummel innebär uppkastning inom 1T6 rundor.

Mellan rätt fem och sex kommer Lejonet av Zuboa att hålla ett tal:

*”Vi, Zubóas Lejon, hälsar er välkomna, riddare. Välkomna till denna hall och välkomna till det tornerspel där den dugligaste av riddare skall utses. Vi välkomnar er även till det förestående bröllop, där vår kära systerdotter skall äkta sin framtida make. Vi välkomnar särskilt er riddare, som i framtiden skall bära Zubóas kungakrona. Ja, ingen är odödlig! Vi har befriat landet från grönskinen, fått denna landsända att blomstra. Men snart är allting över för oss. Nej, sörj inte, mina vänner, utan gläds istället över att en av er skall få bära vår krona. Dagen efter imorgon, då vår systerdotter vigts vid sin make, då skall jag tillkännage vår arvinge. Ättlingar av Zubóa, ättlingar av de Narra, vår systerdotters morgon kallas prinsen av Zubóa, vår successor. Vi utbringar för den blivande prinsen.”*

6) Stekt hare i gräddsås.

7) Frukter med grädde och vinsås. Vinkanner ställs nu fram på bordet och stora delar av tjänstefolket avlägsnar sig. Även damerna försvinner ut. Konungen av Zuboa ämnar nu dricka hårt tillsammans med sina gäster. (Använd samma regler för att suppa som ovan.)

**Pretendentpoäng:** Den som vinner dryckestävlingen får en (1) poäng.

### Tornerspelet

Konungen drar lott om vem som skall rida. Denne får välja en motståndare genom att peka på honom med sin lans. Först till tre träffar vinner. (Man kan använda tabellen nedan för att bestämma vem som utväljs att rida.) Reglerna för torneringar är enkla –



man slår helt enkelt för att träffa med lans (och denna chans kan aldrig vara högre än färdighetsvärdet i Ride Horse). Lansarna är trubbiga, vilket gör att de "bara" gör 1T6 i skada. Den som träffas måste slå ett Ride Horse-slag för att inte kastas ur sadeln.

#### 1T6 Riddare

- 1 Alfonso de Zubóa
- 2 Manuel Rodozo
- 3 Juan Enrique de Narra
- 4 Ercois d'Brionne
- 5 Yves Contaille
- 6 Alvarez la Cruz (den slottsridhare som vann kvalet)

Efter första rundan (när det bara finns fem riddare kvar) kliver Lejonet själv upp på hästryggen för att göra jämna par inför semifinalen.

**Pretendentpoäng:** Den som vinner tornerspelet får fem (5) poäng. Den som blir utslagen i finalen får två (2) poäng. Den som kastas ur sadeln förlorar en (1) poäng.

#### Utmaningarna

Efter tornerspelet får riddare fritt utmana varandra, på vilket sätt de än må önska. Det kan röra sig om tornering, svärdsduell eller liknande. Bytet görs också upp mellan kämparna (det kan röra sig om en rustning, eller någons hjärta).

**Pretendentpoäng:** Den som utmanar någon får en (1) poäng. Den som antar en utmaning får en (1) poäng. Den som nekar en utmaning förlorar fem (5) poäng. Den som vinner en utmaning får en (1) poäng.

## Bröllopet

Bröllopet står i slottets stora sal, vilken har smyckats med löv och en uppsjö av välstöpta sotfria ljus. Gästerna sitter i bänkar och väntar på konungen som skall eskortera sin systerdotter till altaret. Framme vid altaret står Donna Elviras make, tillsammans med en representant från det lokala templet. De äldre släktingarna hostar, viskar, dreglar och åser förväntansfullt det som komma skall

medan de yngre utbyter skålmska blickar och skickar lappar med ömmande ord i smyg. De yngsta spelar spratt med bröllopgästerna, med snoret rinnande ur osnutna näsor. Uppdukat för en högtidsstund med andra ord.

I församlingen har en laglös gömt sig, förklädd till munk i kåpa. När konungen går förbi honom drar han en dolk (alla slår Observe, halv chans utom för den som står framme vid altaret, vänd mot församlingen) och kommer i nästa runda att röra sig två steg mot konungen. Nästföljande runda kommer det första hugget...

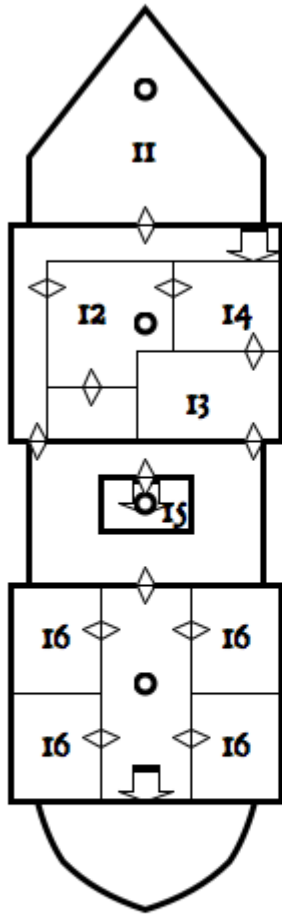
**Pretendentpoäng:** Den som äktar Donna Elvira får (2) poäng. Den som räddar konungens liv får tre (3) poäng.

## Epilog

Den rollsperson som lyckas erhålla flest pretendentpoäng kommer att vinna Lejonets gunst, och om denne överlever avslutningen på äventyret så småningom krönas. Men vem vet, kanske är detta bara början på äventyren kring Zubóas hov?

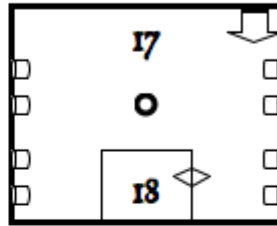
Lejonhjärtan för Warhammer FRP 1ed skapades av Dan Johansson. Artikeln är © 2002 och 2016. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren via [www.stank.nu](http://www.stank.nu) för godkännande.



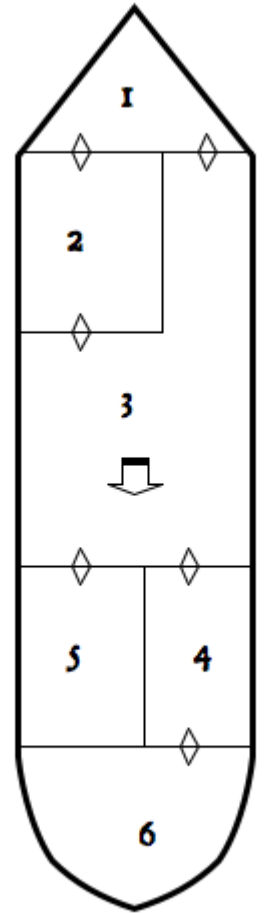
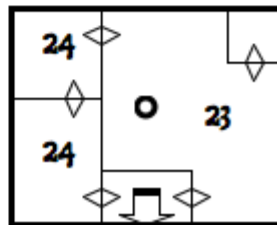
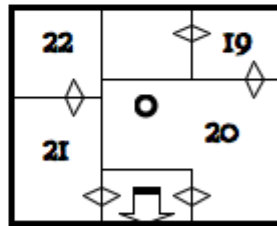


Däck

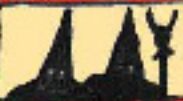
Förkastellet



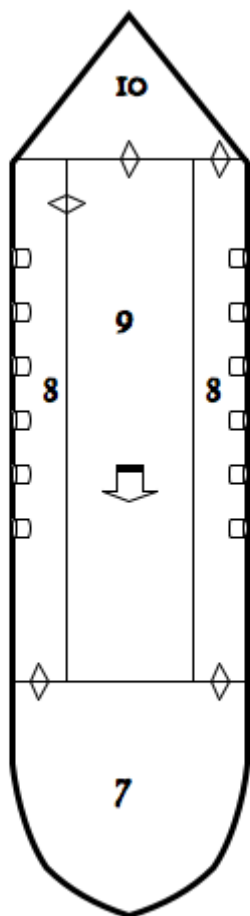
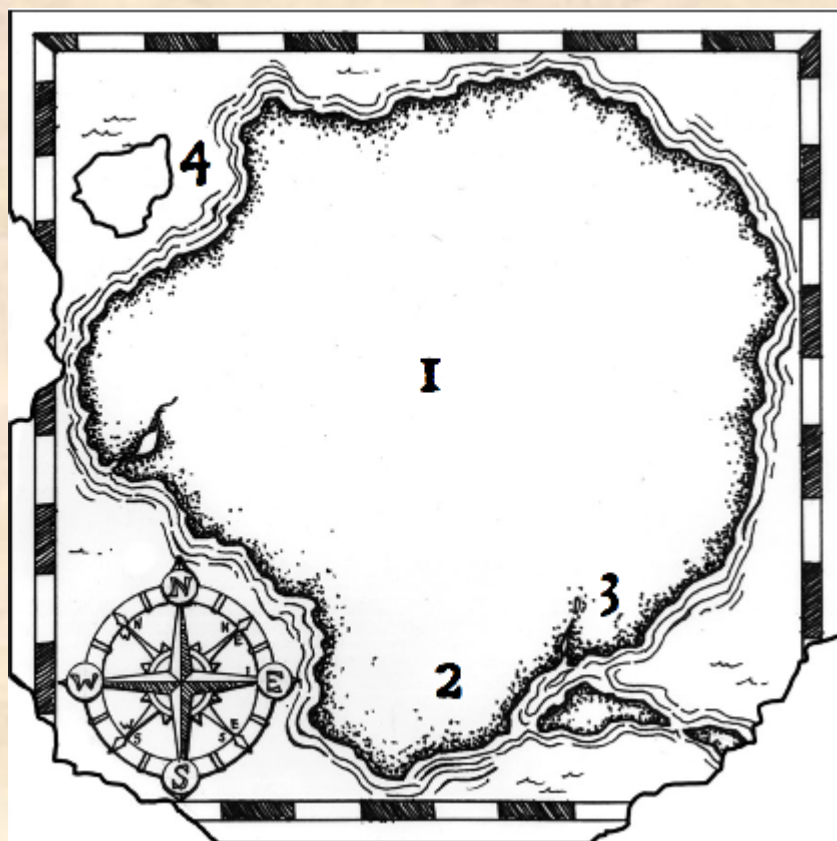
Akterkastellet



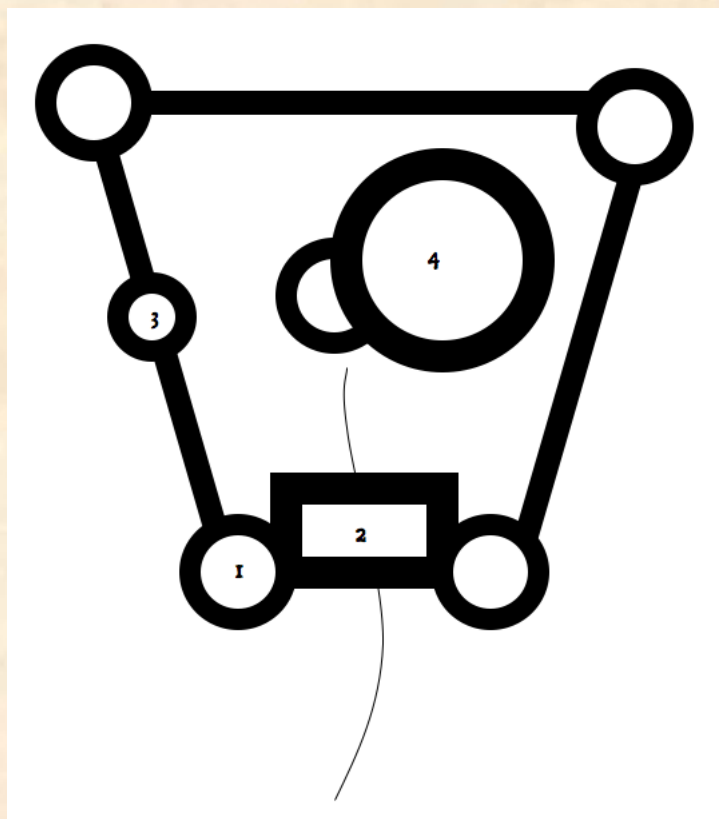
Nedre däck







**Kanondäck**





# SPELLEDARPERSONER

Nedan följer äventyrets viktigaste spelledarpersoner, samt ett antal "typiska" sjömän och pirater. En ambitiös spelledare kan variera dessa utifrån tycke och smak för att göra dem mer intressanta; t ex bestämma att en pirat är enbent, en är en mästergytt, en är dövstum men extra skarpsynt eller att en av dem går klädd i kvinnokläder.

**Rodrigo Salamanca**  
Sjökapten, 43 år.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	51	40	3	3	11	46	2	54	51	45	56	48	57

Musköt, Träffa: 40, I: 46, ES: 3. (Tar tre rundor att ladda om)

**Typisk sjöman**

Följande data kan användas för sjömännen ombord på Sjölejonet.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	30	30	3	3	6	30	1	30	30	30	35	30	30

Klubba, Träffa: 30, Parera: 30, I: 30, Skada: 1T6+3.

**Typisk pirat**

Följande data kan användas för fågelpiraterna.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	40	4	4	8	40	2	40	40	40	45	40	40

Klubba, Träffa: 40, Parera: 40, I: 40, Skada: 1T6+4.

**Fiskvarelsen**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	50	50	5	5	10	50	2	50	50	50	50	50	50

Kloförsedda händer, Träffa: 50, I: 50, Skada: 1T6+5.



### Lejonet av Zuboa

Konung av Zuboa, 69 år.

M*	WS*	BS*	S*	T*	W*	I*	A*	Dex*	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	42	44	4	2	11	33	1	25	73	43	63	40	51

\* = Attributet har sänkts p g a ålder.

Lans, Träffa: 52, Parera: 22, I: 53, Skada: 1T6+6.

### Donna Elvira

Adelsfröken, 17 år.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	33	29	2	1	5	30	1	29	32	34	36	33	49

### Alvarez la Cruz

Riddare, 23 år.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	45	45	4	4	8	45	2	45	45	45	45	45	45

Lans, Träffa: 55, Parera: 25, I: 65, Skada: 1T6+6.

### Mördaren

Laglös, 24 år.

Förorättad och med mord i sinnet har en före detta herdeson, numera laglös, förklätt sig och smugit sig in i borgen för att bevittna bröllopet. I vredesmod kommer han att försöka mörda konungen genom att attackera honom med en dolk.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	44	50	5	3	7	44	2	32	34	37	42	30	33

Dolk, Träffa: 44, Parera: 24, I: 64, Skada: 1T6+3.