

RIDDAR FERDINANDS KARTA

Äventyr till rollspelet *Hjältarnas tid från Helmgast*. © Simon Joelsson 2018. Fri att använda i privata spelgrupper.

Förberedelser

- ◆ Skriv ut Elviras brev.
- ◆ Skriv ut kartan och riv den i fyra delar enligt skissen på nästa sida. Det är viktigt att sankmarkerna syns på del 2 och 4 och att del 3 täcker stigkorsningen.
- ◆ Skriv namnet på en by som rollfigurerna nyss passerat (t ex i slutet av förra äventyret) vid byn på del 4 av kartan.
- ◆ Välj ut gråtrollsbesvärjarens besvärjelser. Rekommendation: Läkesejd, Kontrollera djur, Hjältestyrka, Svaghetssejd.

TIDSLINJE

1. *Riddar Ferdinand och några andra äventyrare är på väg hem med rikedomar de samlat under sina resor. Alla utom Ferdinand dör på hemvägen, och han är skadad och kan inte få med sig skatten själv.*
2. *Riddar Ferdinand gömmer skatten i en grotta, ritar en karta till platsen och tar sig tillbaka till civilisationen ensam.*
3. *Efter att ha återhämtat sig och skaffat en häst och vagn reser han iväg mot grottan för att hämta skatten.*
4. *Riddar Ferdinand överfalls och dödas av gråtroll. De bär hem riddaren för att ha till kvällsmat.*
5. *Äventyret börjar. Rollfigurerna träffar trollen, nedgör dem och hittar 3/4 av kartan.*
6. *Rollfigurerna navigerar hjälpligt enligt kartan.*
7. *Kanske går de fel och träffar trollen som tagit över den lilla skogsbyn.*
8. *Rollfigurerna hittar skattgömmen, som eventuellt är bebodd av vildtroll och ulvar.*

MÖTE MED TROLLEN

Rollfigurerna möter trollen när de reser på en landsväg genom en skog nedanför en bergskedja. Trollen är en grupp bestående av 4 gråtroll och 2 gråtrollshärjare. Gråtrollshärjarna bär riddar Ferdinands nakna, blodiga kropp mellan sig på en stång. Trollen kommer direkt från striden med riddar Ferdinand och har bara 10 i Hälsa kvar. Trots det angriper de rollfigurerna, och tanken är att rollfigurerna ska vinna den här skärmytslingen utan några egna förluster.

Ett av trollen har riddar Ferdinands sköld med hans heraldiska vapen, tjurhuvudet, och ett annat är beväpnat med riddar Ferdinands vackra stridsyx. Trollen har delat upp riddar Ferdinands rustning mellan sig, så att en av dem har en hjälm, en annan harnesk, en tredje plåtarmar osv. Det gör att fyra av trollen har 2T6 i Skydd. Om man får tag i alla delarna har man en komplett sliten plåtrustning i dvärgstorlek med

trollsvett på insidan. Den går att laga och tvätta.

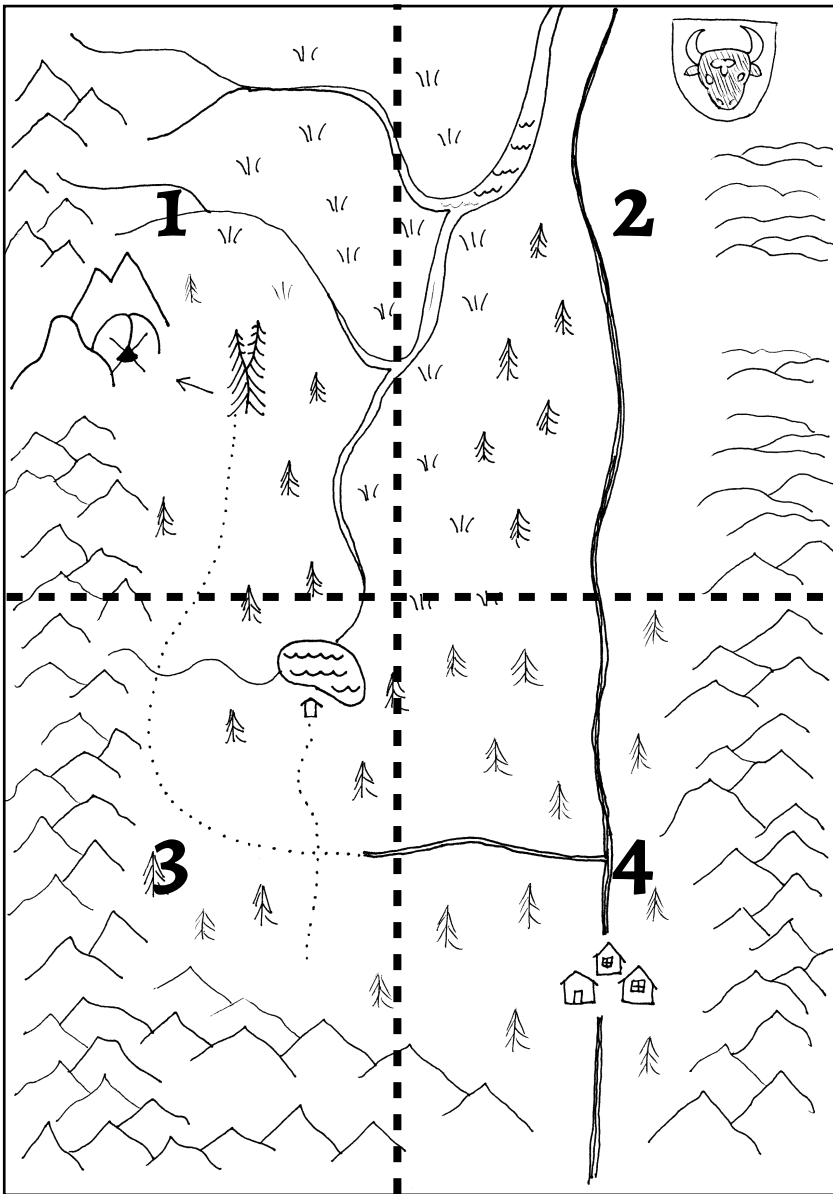
Gråtrollshärjarna släpper riddarens kropp första rundan. När han slår i marken låter det som om han stönar till. Ett av trollen flyr andra stridsrundan. Övriga kämpar tills tre av trollen har fallit men lägger benen på ryggen efter det.

Tanken är att minst ett troll lyckas fly och minst tre dödas av rollfigurerna. När rollfigurerna letar igenom trollens tillhörigheter hittar de:

- ◆ Del 1, 2 och 4 av riddar Ferdinands skattkarta,
- ◆ brevet från borgmästare Elvira,
- ◆ en nyckel som går till skattkistan,
- ◆ 6 flaskor helande dryck (läker 2T6 Hälsa),
- ◆ riddar Ferdinands sköld,
- ◆ riddar Ferdinands stridsyx.
- ◆ ...samt vad eventuella slag på fyndtabeller levererar.

Det var fyra troll som ville ha pappersbiten med granar och långa streck, så de delade den i fyra delar och tog en var. Ett av trollen som flydde har med sig del 3 av kartan.

Riddar Ferdinand var en mycket vältränad dvärg med nötbrun hy och mörkbrunt hår och skägg, och en skicklig krigare som gav hela gruppen av gråtroll en rejäl match innan de fällde honom. Han kan identifieras tack vare en tatuering av sitt släktvapen med tjurhuvudet, som också finns på kartan och nämns i Elviras brev.



Ett svårt slag för Status funkar också. Han var död innan rollfigurerna fick syn på honom, och ljudet han gav ifrån sig kom av att luft trycktes ut ur lungorna när han slog i marken. Det bästa rollfigurerna kan göra för honom nu är att begrava honom.

Att hinna ikapp trollet som flydde med den sista delen av kartan kräver att en eller flera rollfigurer ger sig av direkt efter striden, och är en utmaning för *Jakt, Leta, Manöver* och *Uthållighet*.

◆ **Undermålig kvalitet:** Trollet hinner hämta några kompisar

från byn. De ligger i bakhåll för rollfigurerna när de kommer genom skogen.

◆ **Låg kvalitet:** Trollet är spårlost försvunna och rollfigurerna är vilse.

◆ **Begränsad kvalitet:** Trollet kommer undan.

◆ **God kvalitet:** De följer trollets spår genom skogen och hittar den lilla skogsbyn som trollet tagit över. Trollet de letar efter är i något av husen, men inte ensam.

◆ **Överlägsen kvalitet:** Rollfigurerna kommer ikapp ett av

trollet i skogen. Hon försvarar sig med pilbåge.

Att endast spåra de flyende trollet efter att de hunnit få försprång fungerar med ett slag för *Jakt*. Det tar resten av dagen, och i kvällningen kommer de fram till åkrarna öster om skogsbyn.

TYDA OCH FÖLJA KARTAN

Om rollfigurerna försöker tyda kartan förstår de att de befinner sig på vägen som löper över del 2 och 4 och har kommit söderifrån. På del 4 finns en större by som rollfigurerna passerat och vars namn är utsatt på kartan. De minns avtagsvägen och kan också se att de har en bergskedja till öster om sig.

På del 1 av kartan finns några landmärken ritade extra tydligt. Ett kryss är ett vanligt sätt att visa var en skatt eller något annat intressant finns. Tre små streck som ser ut som en tofs brukar vara tecknet för sankmark. Vapenskölden i hörnet på del 2 visar att det var riddar Ferdinand som ritade och äger kartan.

Kartan är inte något kartografiskt mästerverk, utan en skiss som riddar Ferdinand tänkte använda själv för att komma ihåg de viktigaste delarna i landskapet och hitta tillbaka till skatten. Förmodligen är avstånd och vinklar inte exakta. (SL: *Frånsett detta är kartan inte felaktig. Den går att använda som referens i äventyret.*) Om spelarna drar många felaktiga slutsatser kan spelledaren ge dem lite ledtrådar, särskilt om de lyckas med ett slag för *Lärdom*.

Och om rollfigurerna...

... vill ta båten uppför ån som de ser på kartan. Det är fullt möjligt. Det går att hyra båt i någon av byarna norr om kartans område, men båtens ägare vill att de lämnar pant för den. Slå en rese-utmaning som innefattar Sjömannaskap. Innan de kommer fram till bergen rinner ån genom stora sankmarker där de säkert kan träffa en nikse eller etterkopp.

... vill vandra raka vägen genom skogen mot skatten. Vilken del av "sankmark" är svår att förstå? Samt "nikse" och "etterkopp" ovan.

... väntar tills det är vinter och myrarna är frusna och snötäckta och enkla att skida över. Smart! Fast det är naturligtvis tjäle i grottan där skatten är nedgrävd också. Och vildtrollen är extra hungriga.

... struntar helt i skatten. Låt dem komma till Silverköping och anlitas av borgmästare Elvira för att resa efter riddar Ferdinand och se vad det blivit av honom.

Trollen kom på vägen norrifrån. Om rollfigurerna reser åt det hållet hittar de riddar Ferdinands sönderslagna vagn, hans häst som dödade med trollens vapen, samt en spade.

Om rollfigurerna följer vägen som leder in på del 3 av kartan kommer de efter ett tag till ett vägskäl där fyra stigar möts. Rollfigurerna kom från öster.

Stigen åt söder blir efter någon timme svårare och svårare att se, och delar sig i fler småstigar ju längre upp i bergen man kommer.

Vägen åt väster vrider efter ett tag norrut och leder till de landmärken som är utritade på del 1 av kartan.

Vägen norrut leder till skogsbyn.

SKOGSBYN

Byn ligger mitt på ett fält med åkrar och grönsaksland. Den består av fyra långhus som står i en fyrkant. Stigen leder mellan åkarna in mellan två av husen till ett tun med en brunn i mitten.

Här bodde fyra bondefamiljer – misslor och människor – i var

sitt hus. De levde av åkerbruk, djurhållning och fiske i den lilla sjön. För en tid sedan kom trollen och dödade bönderna och flyttade in i husen själva.

I byn bor nu:

- ◆ 1 gråtrollsbesvärjare.
- ◆ Vanliga gråtroll; rollfigurernas antal × 2.
- ◆ Ett par kor och getter som trollen försöker lista ut hur man ska mjölka. Om besvärjaren kan "Kontrollera djur" kommer han använda dem mot rollfigurerna.
- ◆ Alla troll som kom undan första scenen i äventyret.

Besvärjaren talar allröna, och det kan gå att förhandla sig till byteshandel av kartbiten mot något annat värdefullt. Trollen har ännu inte kopplat att det är en karta utan betraktar det som en pappersbit med fina bilder och mönster på.

VÄGEN TILL SKATTGROTTAN

Om rollfigurerna följer vägen och stigen direkt till grottan så klarar

Speldata för get

Gard: 10 **Hälsa:** 15

Egenskaper: -

Turordning: 2T6

Anfall:

◆ **Horn:** 45%, skada 2T6

Försvar: -

Skydd: -

Speldata för ko

Gard: - **Hälsa:** 35

Egenskaper: -

Turordning: 1T6

Anfall:

◆ **Horn:** 35%, skada 4T6, Svepande (2), Vådlig, Förvarning

Försvar: -

Skydd: Koskinn 1T6

de resan från stora vägen på lite mindre än en dag.

SL: Gör en bedömning av hur mycket tid och ork spelarna har. Om de hade en lång och svår strid med trollen i skogsbyn gör det inget om grottan är obebodd och rollfigurerna hittar den utan problem. I annat fall är grottan bebodd av vildtroll, vildtrollens ulvar, och kanske ett fenrisyngel som slutboss. Nedanstående gäller om grottan är bebodd.

När rollfigurerna befinner sig i rätt område ser de karg gran och tallskog, blockterräng och berg – det är inte prydligt uppordnat som på kartan. Om rollfigurerna har riddjur med sig blir dessa nu nervösa, eftersom det rör sig varg i området.

Låt varje spelare slå ett slag för Leta varje förmiddag och eftermiddag som rollfigurerna letar. Varje lyckat slag gör att de

RIDDAR FERDINANDS KARTA

hittar en sak på följande lista, i tur och ordning.

1. Spår av vildtroll i området.
2. Granen med två toppar.
3. Spår av ulvar i området.
4. Ett päronformat berg (i horisonten).
5. Ett berg med två spetsiga toppar (i horisonten).
6. Flera vältrampade stigar med spår av både vildtroll och ulvar, som verkar leda till deras boplats, vilken verkar ligga i samma område som grottan.
7. Två vildtroll som sitter utkik längst upp på en klippa.
8. Grottan som de känner igen från kartan. Det är tydligt att flocken bor där. Eventuellt står de öga mot öga med trollens vaktposter.
9. Grottans bakväg.
10. Spår av flockens senaste jakt, där det skiljer ett par dagar mellan att de lämnade området tills de kom tillbaka.

Exceptionellt lyckade slag för Leta gör att de i stället hittar ledtrådar till Storulven, t ex vargspår stora som hästhovar eller en glimt av Storulven själv som spårar från en klippa långt bort.

Den som vill analysera spåren närmare får slå för Jakt. Ett lyckat slag avslöjar att spåren löper tätare längre upp i bergen. Troligen har flocken en lya där. Dessutom upptäcker man spår av flockens senaste jakt, där det skiljer ett par dagar mellan att de lämnade området tills de kom tillbaka.

SL: Tanken är att rollfigurerna ska inse att grottan de letar efter är bebodd av vildtroll och ulvar, och få

en chans att hitta på en plan för att ta sig in där.

Ulvarna känner vittringen av rollfigurerna och vet att de är i området. Några troll får i uppgift att speja efter dem. Om rollfigurerna försöker hålla sig dolda – låt alla slå var sitt slag för Gömma sig. Om minst hälften lyckas kommer trollen och ulvarna inte veta exakt var de är, och när rollfigurerna får syn på grottan är de inte upptäckta av flockens vaktposter. Annars håller flocken koll på deras rörelser, och de stoppas av vaktposter när de får syn på grottan.

Rollfigurerna måste eventuellt övernatta i området och leta flera dagar innan de hittar grottan. Första natten hör de vargar yla uppe i bergen. Andra natten söker Storulven upp dem och pratar med deras vaktpost (se nedan).

SLUTSCENER

Tre exempel på hur äventyret kan avslutas.

Strid. Rollfigurerna slår sig genom hela flocken. För att ha en chans bör de använda mycket avståndsvapen och magi. Runt grottan finns några höga klippor som trollen håller vakt från. Om de kan ta över dessa positioner har de en strategisk fördel.

Förhandling. Rollfigurerna försöker snacka sig in i grottan. Det finns inte många argument som ulvarna accepterar för att

släppa in främlingar i grottan. Om de får veta att det finns en skatt där vill de behålla den själva, eller dela den med rollfigurerna i utbyte mot att dessa ger sig iväg. Men går det att lita på att alla parter håller ord?

Smyg. Rollfigurerna väntar tills flocken lämnar grottan för att gå på jakt, och skyndar sig att hämta skatten. Fyra vildtroll är kvar som vaktposter och ett är kvar för att det är sjukt. Kommer de undan och kan hämta flocken?

SKATTGROTTAN

Riddar Ferdinand gömde skatten här medan hans kamrater höll vildtrollen stängd längre upp i bergen. Öppningen är mellan två stora klippblock som lutar mot varandra, och går lätt att känna igen från bilden på kartan. (SL: Det är upp till SL om grottöppningen verkligen ser ut som en rumpa när rollfigurerna ser den.) Golvet är trampad jord. Efter ca 5 meter vidgar sig gången till ett avlångt grottrum med ståhöjd eller mer även för långlingar. Här använde riddaren sin sköld för att gräva ner kistan. Därefter lämnade han grottan och en tid senare kom vildtrolls flocken hit. De hittade inte skatten men bestämde sig för att ha ett basläger här.

Från det avlånga rummet finns det sju gångar, som alla är Svårtillgängliga (utom för vild-

Om du använder regler för ljus och mörker

Det avlånga grottrummet och gångarna ut i det fria har Skumt ljus dagtid. De mindre rummen och gångarna till dem har Nattmörker dagtid. På natten är de förstås ännu mörkare.

Trollen har Nattsyn och skräckvargen har Mörkersyn.

troll, ulvar och misslor) och Snäva. Två av dem leder till markytan, och fem av dem till mindre grottrum. I de mindre grottrummen finns högar av ben från olika varelser som flocken har kalasat på, eller kadaver och växtdelar, eller vildtrollens hantverksprojekt.

När flocken sover (mitt i natten och mitt på dagen) ligger de tillsammans i en hög i rummet i mitten, eller utanför grottan om det är bra väder.

FLOCKEN

Flocken som bor i skattgrottan består av lika många ulvar – varav en är flockens ledare Storulven – som rollfigurer, med var sin vildtrollsryttare, samt ett okänt antal vildtroll som inte har några rid-djur. Både troll och ulvar lämnar grottan för att jaga ibland, och enstaka gånger ger sig hela flocken iväg på jakt tillsammans och kan vara borta i ett par dagar.

Storulven ser till flockens bästa, i första hand ulvarnas, och vet att det finns många troll- och vargjägare att se upp med. Ulvarna försöker skydda Storulven. Vildtrollen lyder Storulvens order. Om Storulven faller flyr övriga.

Det går att förhandla med flocken om man talar något gemensamt språk. Om Storulven avslöjat att hon talar allröna kan man prata med henne. Ett av vildtrollen har också lärt sig lite allröna.

Om rollfigurerna har med sig Ferdinands saker känner ulvarna igen en lukt som fanns i grottan när de först kom dit, och drar

slutsatsen att rollfigurerna varit där förut.

Om rollfigurerna avslöjar att det finns en skatt i grottan kommer ulvarna kunna nosa reda på var den är nergrävd, gräva upp den och försöka behålla den själva. Pengarna tänker de använda för att köpa sig en bit mark där de kan leva ostört. De kommer dock ha stora problem att öppna hänglåset på kistan.

Flocken tar strid för att hindra obehöriga att komma in i grottan, eller om de blir angripna, eller om de är säkra på att fälla byten utan stora förluster.

Om det blir strid kommer flocken försöka samlas så fort som möjligt, om den inte redan är samlad. Stridande parter kommer kalla på förstärkning. *Om flocken är i området* kommer varje runda en ulv med ryttare – Storulven sist – att ansluta till striden, tills alla är på plats. Därefter kommer ett vildtroll anlända varannan runda. Om striden inte äger rum i eller intill grottan dröjer det 1T6 rundor innan förstärkningar börjar dyka upp. Om Storulven faller flyr resten av flocken.

STORULVEN

Storulven är ett fenrisyngel som är vildtrollens och ulvarnas ledare. Till skillnad från vanliga fenrisyngel är hennes andra form inte en människa utan en skräckvarg.

I vargform har hon samma spelvärden som en skräckvarg. Om hon tar skada i ulvmänkskoform och sedan byter till skräckvargsform har hon lika mycket Hälsa som före bytet, eller 35,

beroende på vad som är lägst. Om hon tar skada i vargform och sedan byter till ulvmänkskoform har hon 45 minus mängden skada i Hälsa. Att byta form tar två rundor, och hon kan bara försvara sig och ryta under dessa rundor. Hon kan tala svartna, allröna, vargtunga och vildröna oavsett vilken form hon har. Det är bara när hon är i skräckvargsform som hon kan hasa sig genom de trånga gångarna i grottan. Inne i stora grottrummet kan hon där- emot anta sin ulvmänkskoform.

Storulven går för det mesta i skräckvargsform och låter vildtrollens bästa bågskytte rida på henne. Om det blir strid antar hon sin mänskoulvform.

Om rollfigurerna övernattar i området smyger hon själv inom hörhåll för att lyssna på deras konversation. Om det behövs ställer hon frågor till deras vaktpost ur mörkret på natten. Hon vill veta varför de är där och hur länge de tänker vara kvar. Om de har med sig riddar Ferdinads rustning tror hon att de varit där förut.

Vildtrollen kallar henne bara för Storulven, men hennes riktiga namn är Gjariario.

SKATTEN

Nedgrävd i jordgolvet i det stora grottrummet finns en kista om 3×4×5 dm, låst med ett kraftigt hänglås och väldigt tung. Nyckeln som rollfigurerna hittade på ett av trollen öppnar låset.

I kistan finns en skatt från en "Boss, bemedlad" enligt grundboken, fast med 4 slag på tabell 4

och omslag på "Inget intressant", samt eventuella föremål som spelledaren vill bygga kommande äventyr på.

Om rollfigurerna hittar den återstår bara den etiska frågan om de ska behålla hela skatten själva eller följa riddar Ferdinands plan att skänka de avlidna äventyrarnas familjer deras andelar.

FORTSÄTTNING FÖLJER?

Vill man fortsätta från det här äventyret kan spelledaren fundera över följande frågor.

- ◆ Varifrån kom skatten som riddar Ferdinand och hans sällskap hade samlat ihop? Innehåller den föremål vars ursprungliga ägare vill ha dem tillbaka? Innehåller den farliga föremål?
- ◆ Varför var det viktigt för riddar Ferdinand att borgmästa-

re Elvira fick veta att han skulle lämna vidare delar av skatten? Är hon själv en av arvtagarna, eller innehåller skatten någon artefakt som hon i största hemlighet blivit lovad?

- ◆ Om rollfigurerna kommer till Silverköping med riddar Ferdinands stridsyxa och sköld – hur reagerar riddarens vänner och släktingar om de får syn på dem? Eller har riddaren fiender i staden som vill utnyttja hans död för egna syften?

| NÄRSTRIDSVAPEN | | | |
|-------------------------|-----------|-------|---------------------------------|
| VAPEN | FÄRDIGHET | SKADA | EGENSKAPER |
| Riddar Ferdinands yxa | Yxkamp | 5T6 | Snygg |
| Riddar Ferdinands sköld | Sköldkamp | 3T6 | Avståndsskydd, Skyddande, Snygg |

Egenskapen Snygg: Slag för Status öppnas 1 snäpp (gäller ej i situation med den som vet/tror att föremålet är stulet) per föremål.

| RUSTNING | | |
|----------------------------|-------|-----------------------|
| | SKYDD | EGENSKAPER |
| Riddar Ferdinands rustning | 3T6 | Snygg, Rustning: Tung |

Bäste riddar Ferdinand!

Det smärtar mig att höra att era reskamrater förolyckats under er färd. De var alla kända som goda och hederliga medborgare i vår stad, och nyheten om deras öde har förstas vällat stor sorg för deras familjer.

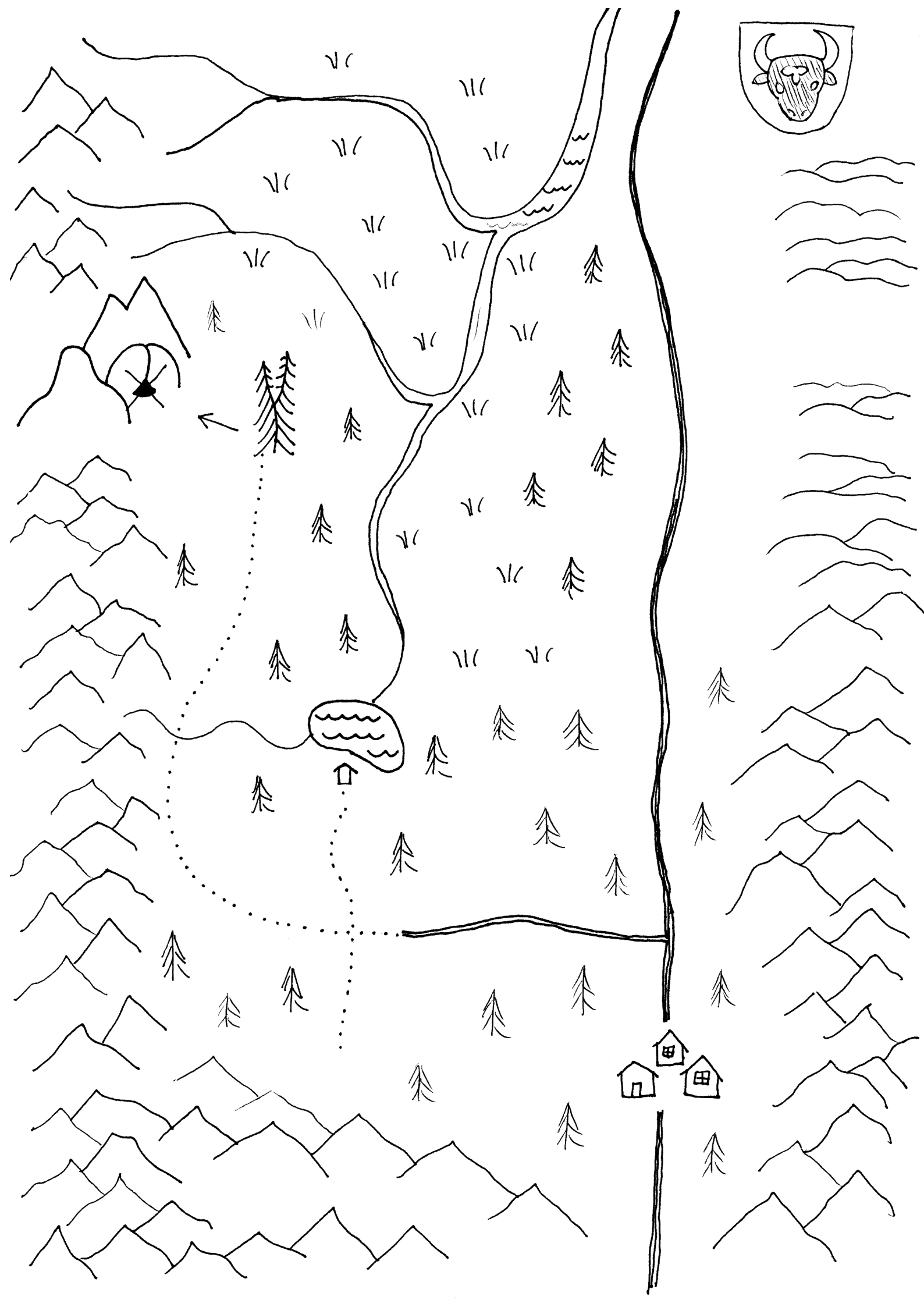
Därför gläder det mig att ni skriver att ni ämnar återbörda de rikedomar som ni samlat på era resor, så att de andelar som skulle tillfallit era kamrater nu i stället kan komma deras arvtagare till godo. Det kommer bli en viss lindring i deras sorg och olycka.

Emellertid måste jag också varna er. Det område där ni gömt skatten har på senare tid drabbats av härjningar från gråtroll som överfaller och mördar både bofasta och resande i området. Var på er vakt och må alla goda krafter vaka över er. Må tjuren som ni har som ert märke skänka er styrka.

Varma hälsningar och lyckönskningar, samt förhoppning om att få återse ert skäggiga anlete snart i vår stad

Elvira von Messing

Borgmästare av Silverköping



TABELL: MONSTER I "RIDDAR FERDINANDS KARTA"

| | G | H | EGENSKAPER | TUR. | ANFALL | | FÖR | SKY | SPRAK | FÄRDIGHETER |
|----------------------------------------------|----|----|----------------------------------------------------------|-------|------------------------------|------------|------------------------------------------|-----|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| GRATROLL | - | 20 | Kanonmat, Nattsyn | 2T6 | Huggvapen 55% Pilbåge 45% | 5T6 4T6 | | | Svartna | Grund 35%, Spana 50% |
| GRATROLLS- HÄRJARE | 20 | 40 | 2 anfall, Nattsyn | 2T6 | Närstrid 75% | 5T6 | 40 % | 2T6 | Svartna | Grund 35%, Vrål 70% |
| GRATROLLS- BESVÄRJARE | 20 | 20 | 1T6 besvärjelser, Nattsyn | 2T6 | Obev. 45% Offerdolk 65% | 2T6 3T6 | 50 % | 1T6 | Svartna, Allröna | Grund 35%, Troll- dom 70%, Wyrd 70% |
| Ko | | 35 | | 1T6 | Horn 35% | 4T6 | Svepande (2), Vådlig, För- varning | 1T6 | Mu | Grund 35%, Idissla 80% |
| GET | 10 | 15 | | 2T6 | Horn 45% | 2T6 | | | Bä | Grund 35% |
| VILDTROLL | - | 15 | Kanonmat. Nattsyn. | 2/3T6 | Huggkniv 45% Pilbåge 50% | 4T6 4T6 | | | Svartna | Grund 35%, Rida 65%, Gömma sig 75% |
| ULV | 10 | 20 | Flockdjur, Snabb | 2/3T6 | Vargklor 55% Vargkäft 45% | 3T6 3T6 | Fångande | 1T6 | Vargtunga | Grund 45%, Lukta 95%, Spana 95% |
| STORULVEN (MÄNSKOULV- FORM) | 15 | 45 | 2 anfall, Stor, Skrämmande, Snabb, Nattsyn | 2/3T6 | Vargklor 65% Vargkäft 55% | 4T6 5T6 | | 2T6 | Allröna, Svart- na, Ljusna, Vargtunga | Flockledare 75%, Grund 45%, Vädra 95% |
| STORULVEN (SKRÄCKVARGS- FORM) | 20 | 35 | 2 anfall, Flockdjur, Skrämmande, Snabb, Mörkersyn. | 2/3T6 | Vargklor 80% Vargkäft 80% | 5T6 4T6 | Fångande | 2T6 | | Grund 65%, Lukta 90%, Spana 85%, Uthållighet 95% |