

# 1 spindelns nät

Ett äventyr till Drakar och Demoner 6; Expert

Tid: ~1 kväll på konvent



### *Grundidé:*

*I spindeln nät* är ett kortare uppdrag som är till för konvent och liknande för att locka spelare och öka intresset och involverar därmed flera olika etapper som passar de olika yrkesgrupperna.

Vissa yrkesgrupper är mer eller mindre representerade än andra med tanke på dess vanlighet. Krigare kommer alltid vara värdefulla och därför kommer det finnas fler ställen i detta äventyr som baseras på att slåss men med lite tur och stor variation i gruppen så kommer fler områden att täckas.

### *Bakgrundsidé:*

Bakgrunden till detta äventyr är inspirerad från filmen "Eight Legged Freaks" från 2002, en liten okänd by i USA som en dag blir överröstad av spindlar som växt sig stora som följd av radioaktivt avfall i sin föda.

Liknande scenario kommer finnas i spelet fast det utspelar sig i ett senare skede. Äventyrarna kommer komma till staden och märker att den är mer eller mindre övergiven bortsett från en ensam individ som har lyckats gömma sig undan spindlarna som också berättar vad som har hänt i större överblick.

Om detta spel skulle blanda in en tidigare grupp som är i mitten av ett annat äventyr så kan det alltid vara en vision eller en mara som leker med äventyrarnas sinnen.

### *Äventyrets början:*

Äventyret börjar en morgon strax utanför Ervidden på ett skepp som stannat upp i flera olika länder över hela Trudvang och plockat äventyrare som vill världen över. Äventyrarna kommer troligen att enbart bara känna eller ha umgåtts med andra personer ur sin egen yrkeskategori, krigare för sig, trollkarlar för sig osv. (alla deltagare sorterar sig i sina yrkeskategorier). Båten stannar i Frihamnen, den enda plats där utlänningar som kommer till Ervidden får vara.

*När båten kommer i hamn och ni går i land på Frihamnen så märker ni att det är helt öde. Ingen som mottar er och ingen som ens kräver tull när ni väl kliver i land. Ni bär på er packning och undrar direkt vart alla är. Ni kom hit för marknadens skull då ni har hört att "allt kan köpas, om rätt pris ges" men varken besökare eller ståndägare syns till. Våldigt lite utav varorna finns också, antingen så har det gått sönder eller så är stånden länsade. Stenmuren som avgränsar er från resten av Ervidden har blivit raserad på vissa ställen och även innanför murarna är det tomt på människor och många av husen är förstörda.*

Nu kan äventyrarna leta efter lite utrustning som de kan tänkas behöva, beroende på yrkesklass och antal så hittar dem olika mycket:

| Yrke                  | Föremål*                           | Gruppmängd/antal |
|-----------------------|------------------------------------|------------------|
| Magiker               | Mindre magiskt föremål             | 1-5/1+4+1        |
| Krigare/Helig krigare | Lätt/medeltungt vapen, liten sköld | 6-7/1+6          |
| Präst/Helig krigare   | Helig symbol                       | 8-10/1+8+3       |
| Helare                | Bandage, helande elixir            | 11-16/1+10+6     |
| Jägare                | Pilar, snaror, fiskeredskap        | >16/1+20+10      |
| Tjuv                  | Lätt huggvapen, pengar             |                  |
| Gycklare              | Lätt vapen                         |                  |

*Efter att vandrat omkring i byn och hittat lite småsaker som kan vara nödvändigt att ha så märker ni hur det låter i ett av de obesökta stånden längre bort. Ni tittar på varandra och sen så går ni mot ljudet och när ni kommer fram så hoppar en förvirrad, nästan naken medelålders man fram. Han är tunn och utmärglad, det verkar inte som att han har ätit på ett tag.*

***Han håller i en träpåk med båda händerna fastän att det inte behövs och håller den hotfullt i luften men ser inte ut att vilja vara den som slåss.***

Den här mannen är en överlevande av de horribla händelserna här i staden. Han heter Edel och efter att först ha sett större delen av staden bli ivägsläpade av monstruöst stora spindlar så utbrast de få överlevarna i staden ut i total anarki och han såg sitt enda barnbarn Galwinda bli våltagen och sedan dödad.

Detta är inget som han avslöjar till vem som helst (om inte hans tankar läses) utan det krävs att alla möjliga extraktions-sätt tillämpas för att han ska låta er ha den informationen. Edel som, med sin son Edrik och Edriks fru Galdith och deras dotter Galwinda, bodde i Frihamnen och talar därmed flytande Nordvrok och Väströna.

#### Dem olika extraktions-sätt

- Ge Edel mat och vatten och se vänliga ut, möjligtvis lägga undan sina vapen. Helare har lättast att "komma fram" till detta.
- Magiker: Magi för att läsa tankar.
- Präst/Helig krigare inom Nidendomen: Övertala (Retorik) eller samtala med mannen.
- Präst/ Helig Krigare från annan religion: Svårt Övertala-slag (retorik) (-3)
- Tjuv: Förhör (Tortyr)
- Gycklare: Olika former av underhållning för att lätta upp stämningen (-3 på slaget).

När rollpersonerna till slut får fram information ur Edel så är hans namn det första han berättar. Han är fortfarande skakad och får ibland lite ryckningar medan han pratar.

Detta är i överlag vad Edel säger, han svamlar mycket och det kan vara svårt att förstå honom. Han är förvirrad och det kan hända att han inte svarar på frågor direkt. Efter ett tag så utbrister han till allas förvåning följande:

- ***Dem var överallt. Så många. Stora som barn och stora som hus. Tog alla, dödade få. Svärd och klubbor skadade dem inte, dem fortsatte bara komma. Käkarna kunde bita av en vuxen man på mitten. Skriken var outhärdliga. Dem tog alla i min familj utom Galwinda, jag skyddade henne. Det var tomt. Inga fler skrik. Sen kom andra och tog allt.***

*Efter ett bra tag när Edel har svamlat på och inte ordentligt förklarat så utbrister han i gråt:*

- *SPINDLARNA! Spindlarna kom och tog allt jag hade! Dem tog min son och min älskade svärdotter. Efter att dem hade tagit eller dödat alla människor så var dem väldigt snabba med att springa tillbaka till den förbannade skogen!*

Hur äventyrarna bearbetar denna information är olika men om de inte kommer fram till att människorna kan räddas så kommer Edel säga att folket fortfarande kan räddas och dem måste hjälpa honom rädda hans familj. Äventyrarna borde inte kunna leva med att de dömer en hel stad till döden. Har äventyrarna magiker, präster, heliga krigare eller krigare på med sig så borde de kunna rädda hans familj i alla fall anser Edel.

*Vad ska ni annars göra? Hälsa på vänner och familj i staden som blivit tom? Er båt har redan åkt iväg! Jag kan visa er vart skogen är. Jag såg inte att de försvann in i skogen men det är det enda ställe åt det hållet som är troligt.*

Förhoppningsvis leder detta till att äventyrarna går till Torigsvald, skogen där mycket troll bor men tydligen så finns det även ett stort antal jättespindlar i skogen. Anledningen till detta är att Morva har tagit en jättespindels sinne i besittning och tvingat denne att avla fram fler spindlar. Inte alla äggen har kläckts men de som har gjort det har växt i olika takt men ingen spindel är ännu fullt vuxen bortsett från den ursprungliga jättespindel. Därför kommer ingen spindel vara lika farlig som den som beskrivs i Jorges Bestiarium.

När äventyrarna beger sig av mot Torigsvald så kommer Edel att följa med i följet och följer efter den person som fick honom att berätta vad som hänt (bortsett från magikern då han inte fick något berättat för sig).

Första etappen blir att resa från Frihamnen till Torigsvalds utkanter, en resa som är 9 mil lång och tar som tar 2 dagar till fots eller 1,5 dagar vid vanlig ritt (och släp på vagn). Väl inne i skogen så kommer det ta längre tid p.g.a. terrängen och inga vagnar till hästarna kommer ha möjligheten att följa med in, därför föreslås det att lämna häst och vagn i utkanten av skogen och därför tar den sista sträckan in till skogens mitt på 15 mil 4 dagar oavsett om spårandet av spindlarna misslyckas eller inte. Ett misslyckat slag i färdigheten spåra medför

inga hinder utan ger inga intyg om att dem är på rätt väg vilket kan göra spårarna osäkra, speciellt om det är fler jägare som kom fram till olika riktningar.

Tiden för resan delas in i mindre etapper om dagar som följer:

Dag

1. Äventyrets början. Inget händer under dagen, det mörknar tidigt och att slå läger är en smart idé. Edel är inte glad över detta men lyssnar ändå på äventyrarna.
  - 1.1. **Kväll/natt:** Ett rövarband på 12 (25 om antalet äventyrare överstiger 20) anfaller äventyrarna och det blir en stor strid. Om det finns en magiker i gruppen som använder sin magi så kommer 4 av rövarena att anfalla och brotta ner denne utan att döda honom/henne. Dem kommer försöka få honom medvetlös, möjligtvis genom kvävning.
2. På morgonen väcker Edel alla äventyrare och säger åt dem att skynda sig. Hans son och svärdotter är i fara! Inget mer händer under dagen och äventyrarna kommer fram till skogskanten och binder sina hästar och sover igen. Inget händer under natten.
3. Edel väcker alla igen och vill fortsätta så fort som möjligt. Hästarna kan följa med men inte vagnarna om det fanns några. Jägare och andra som har färdigheten spåra behöver slå två slag varje dag för att fortsätta vara på rätt väg.
  - 3.1. På kvällstid så kommer antingen jägarna eller alverna i gruppen fram till att det är säkrast att sova uppe i träden och kan göra hängmattor eller bäddar uppe i träden. Utöver detta händer inte mycket.
4.
  - 4.1. **Morgon:** Vaknar tidigt på morgonen av att hästarna och Edel skriker då Edel blir tagen av en jättespindel (ung). Om någon lyckas med ett perceptions-slag så kan de avgöra i vilken riktning spindeln gick. Om hästarna inte är bundna så kommer dem skena iväg från skräckkällan.
    - 4.1.1. Spelarna måste välja om dem ska leta reda på sina hästar och försena resan med en dag eller strunta i hästarna och springa efter spindeln. Ett alternativ är att dela upp sig och därmed förloras en stor del av gruppen i jakten på hästarna (dessa kommer ikapp den

övriga gruppen på kvällen dag 5).

4.1.2. Om hela gruppen letar efter hästarna så händer inget förrän kvällen när hästarna återfinns och alla tvingas att slå läger igen. Om detta är fallet så sker inget nästkommande dag och de sover oroligt med tanken på att de har övergett Edel. Även om det bara är temporärt. (Om inget mer händer så kommer äventyrarna vara framme dag 7).

4.1.3. Om äventyrarna band fast hästarna eller struntar i att hämta tillbaka dem så blir det inga förseningar och kommer ikapp spindeln efter att två lyckade Spåra-slag har gjorts.

4.1.3.1. **Kvällning:** Äventyrarna hittar en stor kokong som hänger från ett träd och i trädkronan så sitter det en jättespindel i trädkronans som genast anfäller genom att snabbt ta sig ner från trädet och anfalla en av äventyrarnas ben. Personen i kokongen är inte Edel utan en död kvinna som sparats till middag åt spindeln. Ska äventyrarna slå läger här eller någon annanstans?

5. Alla vaknar när solen stiger upp och fortsätter gå.

5.1. **Eftermiddag:** Om det under hela spårningen i skogen blivit mellan 1 och 3 misslyckade spåra-slag så kommer spåraren som "leder" expeditionen att falla i en spjutgrop som träffar i 2 kroppsdelar. Är det misslyckade antalet spåra-slag mer än 3 så faller spåraren och en annan äventyrare ner i spjutgropen och skadar sig i 2 kroppsdelar var.

Spjutgropen är 3 meter djup och ger en skada på  $1+8+1+6+1$  (3-15). En jägare som undersöker spjuten kommer enbart fram till att det är vässade pinnar samt att det är för simpelt för att vara av människo-jägare. I detta fall så kommer antingen en virann eller jägare fram till att det är då handlar om skogstroll, gråtroll eller kungstroll som faktiskt bor i området.

Om personen blir väldigt skadad så finns det chans för att han/hon inte kan fortsätta kampanjen. Personen kan också vara i nöd av akut vård och då skulle en helare, präst eller magiker kunna hjälpa till och möjligtvis kunna fortsätta. De som inte kan fortsätta kanske behöver ta en häst eller följeslagare för att försäkra sig om deras säkerhet.

Efter denna tragedi så händer inte mycket resten av dagen.



5.2. **Kväll.** Äventyrarna som letade efter hästarna har nu kommit ikapp den övriga gruppen.

6. Om hela gruppen letar efter hästarna så händer inget denna dag utan dem går bara och det är väldigt tyst hela dagen. Dag blir till natt och 6.1 kommer istället bli dag 7.

6.1. (7) Som vanligt så vaknar alla och fortsätter sin resa men under denna dag så hinner äventyrarna som är kvar fram till spindlarnas boning som är i ett stort hål i marken. Ner här kan inte hästarna följa med överhuvudtaget.

### *Grottan:*

Det är inte vanligt för spindlarna att bo under mark på det här sättet men Morva ville att spindlarna skulle frodas ostört och lät därmed jättespindelns ta över ett grottsystem som tidigare var bebott av olika troll. De få troll som lyckades undkomma han inte ta med sig sina skatter och mycket värdefullt finns kvar för den som vill leta bland kokongerna och spindelväven.

Gångarna i grottsystemet är täckta i spindelväv från topp till botten och man kan hitta ett par öppnade kokonger med lik av människor som verkar ha fått livet utsuget ur sig. Om man letar efter värdefulla ting här så går man bet.

I de olika återvändsgränderna som inte är markerade (sammanlagt 5st) så hittar man mellan 2-4 kokonger i varje rum (10-20st) och om resan gick utan förseningar så innehåller en tredjedel av alla funna kokonger en död människa (3-6). Med försening så innehåller hälften av alla kokonger en död människa (5-10). I återvändsgränderna så finns det också spindelägg stora som armar, vissa är kläckta och många är orörda men det finns inga spindlar i rummen utöver de som är i äggen.

Om man letar ordentligt också så kan man hitta silvermynt till ett värde av 2000sm i varje rum. Inget annat av värde finns i grottorna då kungstrollet som styrde i grottan ville ha alla dyrbarheter för sig själv i rum (2) som nu är jättespindelns boning.

1. *"Matsalen": Över hela golvet och även lutandes mot väggarna kan ni se hundratals kokonger. Ni har tur som är så många annars skulle denna*



***räddningsaktion ta hela dagen.***

Här inne är majoriteten av alla bybor i Viranne, att räkna antalet kokonger är inte möjligt och det enda äventyrarna kan göra är att rädda så många som möjligt.

Om äventyrarna kom hit utan försening så lever 8 av 10 (ca 800) i rummet och Edrik och Galdith är vid liv. Om det däremot blivit förseningar så är det bara bara 4 av 10 (strax under 400) som överlever och Edrik överlever inte.

Däremot så har Galdith gjort det.

Den som väljer att söka igenom det här rummet kommer inte hitta allt för mycket bortsett från det som varje person bar på sig medan de blev tagna.

Alla överlevande däremot kommer antingen hjälpa till med att hitta sin familj och sedan rusa ut ur grottan. Oavsett hur mycket äventyrarna letar så hittar de däremot inte Edel...

2. ***Jättespindelns boning:*** I det här rummet bor jättespindeln och den kommer anfalla så fort den ser äventyrarna. Spindeln har inte i kontroll över sin egen kropp utan det är Morva som styr honom. Morva kommer att anfalla med allt som spindeln har att ge.

Ett problem med magin som styr spindeln som Morva inte förutsåg var att när spindeln tar skada så blir det svårare för Morva att fortsätta kontrollera jättespindeln. Efter 2+4SR så tappar Morva greppet om den.

Efter att Morva har lämnat kroppen men innan spindeln dör så utbrister jättespindeln med hög röst:

***-SLUTA!!! DET ÄR ÖVER NU!***

När han säger detta så skakar hela grottrummet och sten faller från väggar och tak, grottan riskerar att rasa in men inte riktigt ännu. En upplevelse som får äventyrarna att stanna upp och göra sig mer beredda på att springa därifrån hals över huvud. Sen börjar spindeln att prata igen och man hör hur käkarna slår mot varandra och ett krixande ljud utstöts:

***- Han styr mig inte mer. Det var inte jag som skadade er, det var inte jag som anföll staden. Det var han, Morva! Under de år som han har kontrollerat mig så har jag lärt mig att se ur hans sinne. Detta är inte det jag vill ha! Jag vill inte ha oräkneliga mängder med värdelösa***

*följeslagare. Jag skulle sova, återhämta mig. Bli stark! Men det skedde ej. Jag blev offer för ett vidrigt kryps perversa fantasier! Han kontrollerar mig inte längre och jag ska se till att skammen till avföda aldrig mer får se dagens ljus när dem väl kommer tillbaka i gryningen från dagens jakt.*

*Jag kommer överleva däremot, lite sten skadar inte mig. Men det ni behöver göra är att se till att fanskapet aldrig ser dagens ljus igen. Han hade kontroll över mig och ni har skadat mig så mycket att jag inte längre kan ta hand om honom. Därför måste ni göra detta. Gå norrut där stora tjuvar frodar. Enbart med dem kommer ni kunna ta er förbi Greymer och Brogaklov. Väktarna av Alliung, Morvas boning.*

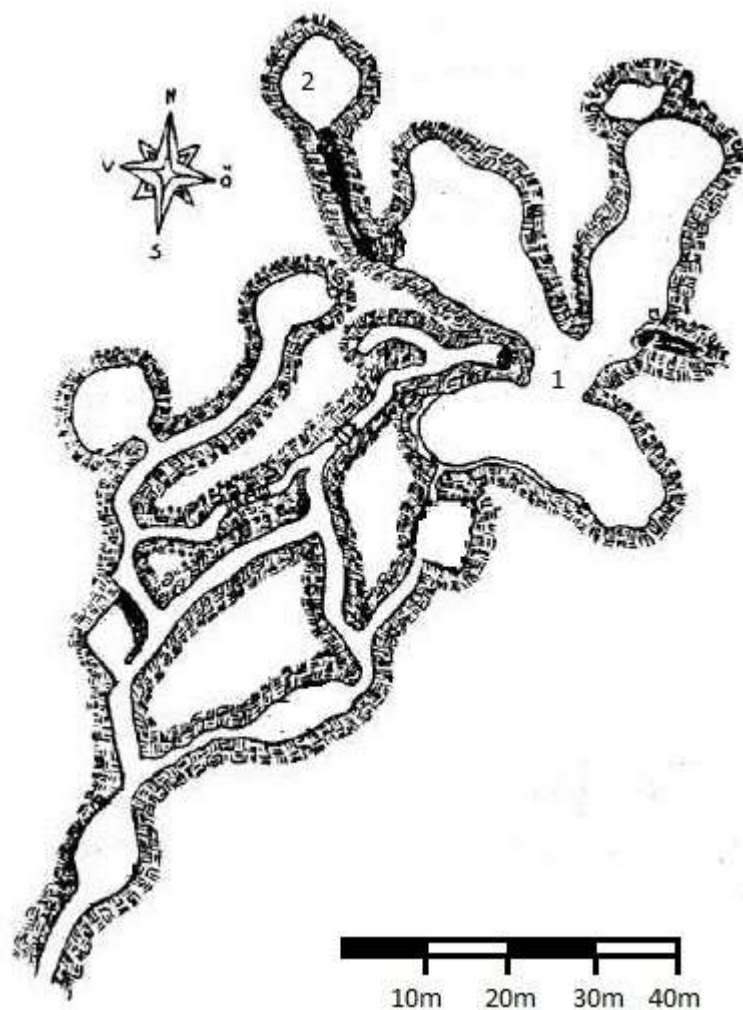
*Nu vill jag att ni går innan jag ångrar mig och äter er ändå.*

Äventyrarna är inte allt för glada över att behöva lämna grottan redan då man kan se olika guldföremål hänga från väggarna och ligga på marken. Fastän att det är spindelväv nästan överallt så syns guld det igenom utan problem.

Tjuvar och klåfingriga spelare har benägenheten att vilja plocka på sig saker innan de måste därifrån. Så fort någon av äventyrarna sträcker sig mot något av föremålen i grottan (om dem gör det överhuvudtaget) så kommer jättespindeln att slå undan honom med ett av sina ben.

Däremot en tjuv eller gycklare som är väldigt snabba och flinka har chans att plocka med sig något litet (silvertallrik, juvel, träskrin, etc.). För att lyckas med detta behövs ett väldigt svårt (-5) smi-slag. Andra personer får -8 på slaget. Personer med färdigheten Stjåla Föremål får också en plusmodifikation lika med personens färdighetsnivå(+1 - +5)

*När ni väl tar sig ut ur grottan (med eller utan stulna föremål) så är det skymning. Ingen av de räddade människorna står kvar vid grottan. Ert uppdrag är ännu inte slut, detta var bara en liten del av Morvas plan. Han tänker inte sluta bara för att han förlorade kontrollen över sin slav. Han tänker inte låta detta rinna ut i sanden men vad är det han tänker göra?*



Så nu måste äventyrarna norrut och hämta tjurarna som kan besegra Morvas väktare. Däremot så är det rätt så mörkt och äventyrarna kan bara gå en liten stund bort från grottan innan det är omöjligt att fortsätta.

*Nästa morgon så vaknar ni utav att ni känner hur det rör sig i marken och ni reser på er för att se att hundratals små jättespindlar, ingen större än er själva, rusar förbi er. Dem gör er inte illa på något sätt utan springer runt och förbi er och ni verkar helt ointressanta. Efter en liten stund så ser ni inte längre spindlarna men ni kan fortfarande höra hur dem försvinner från er. Efter ytterligare en liten stund så hör ni ett högt muller och känner hur marken skakar under era fötter. Jättespindeln verkar ha hållit sitt ord och kommer ligga i dvala i många år till.*

Det är nu tidig gryning och det äventyrarna kan göra nu är att fortsätta nord-nordöst mot Oxvanga (enbart någon från Ervidden kan tänkas veta vilka tjurar

jättespindeln syftade på) och det kommer ta två dagar i anspråk och äventyrarna ser boningen när det är natt.

**Dag 1:** Det är inte mycket som händer denna dag och äventyrarna tar sig fram utan vidare problem.

**Kväll 1:** Äventyrarna kommer fram till ett stort träd med en kokong hängandes i, detta är troligen en matreserv åt en av de mindre jättespindlarna som nu ska vara döda. Längst ner på kokongen så är huvudet blottat och man kan se att det är Edel som hänger där. Från hans nacke kan man även se två hål och det är torkat blod på hans nacke.

Det ingen av äventyrarna vet är att det är en nattulm som har sugit i sig Edels blod och därmed fört över viruset som i sin tur kommer förvandla Edel till en Rugtanne. Edel kommer bli ljusskygg och kommer påstå att chocken av att ha hängt upp-och-ner så länge gör att solen gör ont. Inte ens han själv vet vad det är som pågår i hans kropp och han kommer inte ta av sig kåpan överhuvudtaget.

Förvandlingen kommer inte bli fullbordad förrän efter att äventyrarna har stött på Morva.

**Natt 1:** Inget händer och äventyrarna lyckas sova bättre nu när det vet att spindlarna är döda.

**Dag 2:** Äventyrarna vaknar av att fåglarna kvittrar och att solen skiner på er. En av äventyrarna (den med högst KP) vaknar och blir väldigt uppjagad och skrämmd när du ser den huvförsedda Edel hukandes över sig och bara stirrar. Det enda du ser är två skinande ögon i den där luvan.

Dagen fortsätter annars vara bra och när solen står som högst så kommer äventyrarna ut ur skogen äntligen. Solen skiner och det blåser svalkande och det känns att detta är en sån dag då man bara vill ligga i gräset och slappna av.

Tyvärr är det ingen sån dag utan äventyrarna måste fortsätta sin resa. Precis som i Ervidden så är den här delen av landet väldigt öde, hur långt gick dem där spindlarna egentligen?

**Kväll 2:** Äventyrarna kommer fram till Oxvanga. De är på en bra bits avstånd men ser ändå att folket fortfarande jobbar hårt och man ser även en ansenlig

hög med döda små jättespindlar. Dessa människor verkar inte vara några att leka med.

Nu ser ni deras oxar och enbart av att döma av storleken på dem så undrar ni vad det är för sorts väktare som Morva har. En oxe skulle kunna riva ett hus på egen hand.

Nu finns det två val, att antingen lyckas övertala de som bor här (Widukind och hans fjärde och femte son Solwig och Tryhnbad) att få låna deras stridsoxar eller att i skydd av natten stjäla dem.

- För att stöta på någon av dessa så behöver det bara gå fram emot gården, några av fru Rostrids barn (2 söner och 17 döttrar) kommer att se besökarna när de närmar sig och ropar ut Fru Rostrid.

Fru Rostrid är en stor och stark kvinna som inte ska drivas med. Hon skulle kunna gå upp i envig med en krigare från Osthem och det skulle vara väldigt jämt. Detta ska framgå när du spelar henne. Hon kommer fråga korta enkla frågor och svara likadant. Om äventyrarna berättar att det vill ha några oxar kommer hon titta på gruppen, sluta lyssna på det de har att säga, vända sig om och ropa efter Widukind.

Strax därefter kan ni se hur en lika stor man kommer ut och närmar sig er, Fru Rostrid stirrar på er utan att säga några ord, som om ni vore betydelselösa innan hon går och tar hand om tjurarna som drar en av skurkvarnarna. Widukind kommer vara lika korthuggen som Rostrid och snabbt fråga vad det är äventyrarna vill.

Härföraren Widukind kommer inte bara släppa ifrån sig sina oxar hur som helst men kan låta sig övertalas. Han liksom övriga viranner är väldigt skrockfull även om han inte visar det och om det nämns något om en ond trollkarl så kommer han bli lättare att övertala. (Spelarna får gärna försöka övertala med egen förmåga också).

Om någon i gruppen däremot visar öppet att han/hon är vitnertämjare så kommer han att plocka fram sin träklubba från bakom ryggen och tvinga bort äventyrarna. Han kommer snabbt vända tillbaka, tillkalla alla på

gården och se till att de kastar sten på äventyrarna om de försöker komma tillbaka.

Om en person har färdigheten retorik: övertala så kan denne slå ett färdighetsslag för färdigheten. Om någon med hög karisma (14 eller mer) däremot försöker övertala Widukind så kan även ett färdighetsslag för karisma slås, modifierat till två tredjedelar ( $0,66 * \text{karisma}$ ). På slagen 1 till 6 (oavsett slag) så kommer Widukind att förstå allvaret och kommer låta sin fjärde son Solwig att slå följe med äventyrarna tillsammans med 5 av de största stridstjurarna med full stridsmundering.

Vid lyckat slag så kommer han gå med på att låna ut 2 av sina stridsoxar med stridsutrustning samt att Solwig ska slå följe men då vill han ha någon ersättning och det kan inte vara vad som helst heller. Gör en stark person som kan jobba istället för Solwig under den tid han är borta.

Vid fummel däremot så kommer Widukind att genomskåda äventyrarnas "bluff" som han kallar det och även i detta scenario så kommer han plocka upp sin klubba, jaga bort äventyrarna och får barnen att stå stenvakt.

- Oavsett anledning till varför äventyrarna ska stjäla oxarna så kommer det ske i skydd av mörkret. Om barnen blivit ställda på stenvakt så har de redan gått och lagt sig nu.

Att stjäla de stridstränade oxarna kommer bli svårt och kommer kräva samarbete mellan alla äventyrare beroende på hur många oxar det vill ha.

Sammanlagt står det 20 stycken oxar ute i hagen. Oxarna är väldigt tama trots sin storlek och vilda utseende och kommer följa med så länge som någon lockar dem med antingen fodret som står i en ränna längs med grinden eller slår ett lyckat slag i färdigheten djurträning.

Detta omöjliggör för äventyrarna att få med sig oxarnas rustning eller horn då det inte känner till att detta vanligtvis ingår i hanterandet av dessa bjässar.

Att få oxarna att följa med, oavsett antal, kommer ta hela natten i fråga

och äventyrarna kommer troligen inte få någon sömn i natt. På grund av oxarna (och Edel) så kommer ingenting att hända denna natt utöver att förflytta oxarna.

Beroende på hur oxarna införskaffas så kommer det att påverka restiden för resan.

- Widukind förstår allvaret och säger till Solwig att ta äventyrarna till Alliong så säkert som möjligt och så fort som möjligt nästa morgon. Resan tar då en dag och äventyrarna kommer få övernatta en bit från borgen.
- Widukind är inte allt för övertygad om att det finns någon egentlig fara men säger åt att ta resan genom skogen. Resan kommer ta 2 dagar i anspråk och äventyrarna kommer få övernatta i skogen och ta den sista sträckan till Alliong dagen därpå.
- Äventyrarna har stulit oxarna och försöker så omärkbart som möjligt ta sig därifrån. Resan genom skogen (som är den kortaste vägen) kommer ta 4 dagar och äventyrarna kommer anlända till Alliong vid skymningen.

### Alliong

Alliong är en före detta stad för vildfolket och därför finns det boningar kvar i denna plats. Däremot inga människor, dessa har Morva skrämt bort eller låtit Greymer äta upp.

Man kan se tornet väldigt tidigt eftersom att marken fram till den är helt död. Äventyrarna kommer behöva gå ner i en dalgång mellan klippor och mindre berg för att komma fram till tornet. Dalgången är väldigt bred och oxarna kan rusa in där utan problem.

Om äventyrarna kommer igenom skogen så kommer de bli tvungna att ta sig runt klipporna innan de kan gå ner i dalgången. Redan från dess att äventyrarna kommer ner i dalgången så ser man hur en jätte precis framför tornet reser sig från sittande position. Han står med sin yxa och börjar sen rusa fram mot äventyrarna. Beroende på hur många oxar äventyrarna har kommer striden te sig på olika sätt:

- Solwig plus fem oxar: Solwig plockar fram ett horn och blåser några korta signaler i den. Han säger åt äventyrarna att hoppa av oxarna och väntar tills det händer innan han blåser i hornet igen, denna gång två långa signaler. Nu börjar oxarna att rusa mot jätten som nu är vid stubben som



ni kan skymta längre fram.

Processen blir kort och oxarna med sina vassade hornklingor tar ner jätten fort och fortsätter att stänga, skära och stampa på honom. Jätten hinner knappt skrika i smärta innan han dör.

- Solwig plus 2 oxar: Samma förberedelser som innan men striden är inte lika enkel. För att vara så stora djur så är oxarna väldigt snabba och undviker jättens yxa väldigt enkelt. Jätten får däremot in ett hugg som klyver oxen med Solwig på och skadar honom dödligt samtidigt. Den andra oxen fortsätter att attackera jätten men kommer dö om inte äventyrarna hjälper till. Jätten kommer ha halv total KP kvar när äventyrarna väl kommer fram till honom och börjar slåss.
- Oxarna är stulna och har varken stridsutrustning eller horn. Skadan som de gör är halverad och kommer inte att anfalla förrän jätten är väldigt nära med höjd yxa. Detta är till för att skrämma äventyrarna mera och få dem att känna att de måste slåss mot jätten på egen hand. Greymer kommer fokusera mer på oxarna då han anser att dessa är ett större hot än äventyrarna.

Oavsett hur spelarna besestrar jätten Greymer så är det fritt fram till fästningen. Frågan är vart Brogaklove är...

Och vad händer med Solwig? I detta läge så är det bara magi eller böner som kan rädda honom (om scenario 2 skedde), han är för illa därän.

Om äventyrarna slogs utan Solwig så kanske de är skadade. Är de möjligt att ta sig an Morva redan? Behövs det magi, böner eller vila för att återfå sin styrka?

När detta väl är över så finns det ytterligare en etapp att sig förbi. Tornet är väldigt högt (200m). Precis som innan kommer det vara olika lätt att sig förbi hindret beroende på hur oxarna införskaffades.

Det finns nämligen en anordning som är tillför för att fästa så mycket som 10 hästar på för att få anordningen att fungera. Anordningen är en kvarn som virar in flera tjocka rep som drar upp ett litet rum där det får plats upp till 30 personer.

- Om Solwig följde med 5 oxar så är det inga problem. Solwig får tjurarna att gå igång anordningen och äventyrarna kommer till toppen av tornet på

ungefär 5 minuter. Solwig kan inte följa med utan måste se till att oxarna fortsätter gå.

- Oavsett om Solwig lever eller inte så kan inte en ensam ox dra upp alla äventyrarna. Om Solwig har tillräckligt med liv så kommer han att lunka tillbaka till Oxvanga.  
Äventyrarna måste ta sig upp på egen hand med hjälp av trapporna som finns i tornet. Detta kommer ta ca 60min att ta sig upp till Morvas boning och äventyrarna får -2 på allt de gör på grund av utmattnings.
- De stulna oxarna kan användas för att driva hissanordningen men det krävs minst 3 för att de ska orka dra upp äventyrarna till toppen. Att fästa oxarna är inga problem men en av äventyrarna måste stanna kvar och få oxarna att röra på sig. På grund av oxarnas storlek så får inte mer än 6 oxar plats i anordningen.

Om äventyrarna åker med hissanordningen så märker de att den inte på något sätt är fäst i övriga byggnaden. Lådan de åker upp i är utanför resten av tornet och ibland så skakar den oroligt till men den kommer inte falla ner till marken.

- När äventyrarna kommer till toppen av tornet så märker de att det är alldeles tomt här i tornet... Är han inte här? Har de åkt för högt upp?  
Det de kan se däremot är flera kikhål längs väggarna och fallluckor på golvet. Tittar man ut ur utkikshålen så kan man se flera mil runt omkring sig. Hålen är troligen till för spejare och pilbågskyttar. Luckorna i golvet är troligen till för att skjuta pilar, kasta stenar eller kanske till och med hälla kokande olja på de under. Dessa slutsatser kan tas då det är några högar med stenar och även en stor gryta i rummet. Mer i rummet är en trappa som leder ner.

I våningen mellan Morvas våning och topvåningen så finns det inte mycket. Det är som en enda stor balkong och längs med en av sidorna så finns det ett stort horn som mynnar ut i tre delar. Den som blåser i detta horn kommer snart att locka till sig korpar från alla vädersträck. Även korpar från Dimhall kommer dyka upp och de syns genom att de är gråa och aningen genomskinliga. Detta är Hugenhel, hornet som Whote använde sig utav för att locka till sig sina korpar som rapporterade till honom vad som hänt runtomkring i världen.

Morva sitter ytterligare en våning ner och har hört hissen användas och förstår att de troligen är äventyrarna som han såg genom

jättespindelns ögon. Han gömmer sig i skuggorna och kommer inte anfalla äventyrarna utan kommer gömd i skuggorna att tilltala äventyrarna.

- Nästan detsamma kommer hända om äventyrarna tar trapporna. Morva har nämligen hört striden mot Greymer. Morva försöker samla ihop alla sina saker innan han flyr fältet men kommer inte hinna.

I det här rummet är det väldigt få fönster och nu tar Edel av sig huvan och ni ser hans ansikte för första gången på dagar. Hans hud är grågrön och något som liknar horn har dykt upp på hans panna. Han har en även börjat utveckla huggtänder och detta får äventyrarna att ta väldigt långt avstånd från honom.

När äventyrarna väl kommer in i rummet så kommer Morva vänta på andra sidan av rummet innan han kastar den första besvärjelsen *Blända*. Detta ger Morva tid att förklara sig. Troligen kommer förklaringen inte vara tillräckligt för att rollpersonerna ska skona honom men han försöker mest dra ut tiden. Han väntar nämligen på sin tornödla som ska plocka upp och flyga därifrån med honom.

*Från skuggorna/det bländande ljuset hör ni hur en gammal röst tilltalar er.*

- *Ni tror jag är ond! Ni tror att det är mig det är fel på! Att jag är avskummet som ska avlivas! Jag är boten! Det är bara jag som kan rädda oss alla från nidendomen! De behandlar vitnern som en pest! De är pesten, de med sina heliga skrifter från någon som de aldrig har sett. Vitnern kan man se däremot, jag ser den lika tydligt som jag ser er. Svart, grå och vit vitner, flödandes genom oss alla! När de fick veta att jag väver vitner så tog det inte lång tid innan de kastade mig ner i Hagahessel!*
- *När jag fortfarande levde efter en vecka i den jävla lergropen så kom de tillbaka och hämtade mig. En vecka där nere bara för att skickas vidare som slav till Arkland! Jag var där så länge att jag saknade Hagahessel. Jag svor att jag skulle ta mig ut och ta min hämnd. Röja landet från nidendomen och bygga ett samhälle av vitnervävare och*

*folk som stöttar vårt kall. (Jag kan se att ni har vitnervävare med er, ni borde förstå vilka under vi kan göra. Ni borde vara med mig istället). Ni har till och med en rugtanne med er! Ni är bra speciella ni.*

Nu kommer Morva ut/nu kan alla äventyrare se igen. Och det är upp till äventyrarna vad som händer. Morva har inga planer på att låta någon slå följe med honom utan har bara köpt tid.

Vad som är mer troligt är att äventyrarna kommer att anfälla Morva och han kommer att stå emot detta med allt han har.

Morva är ingen slagskämpe själv utan kommer psykiskt terrorisera äventyrarna samt vända dem mot varandra. På alla sätt och vis kommer han att hålla sig på avstånd.

Det första Morva kommer göra efter att han har visat sig är att använda besvärjelsen *Rädsla*. Detta har han förberett sedan han började prata så han har det första initiativet oavsett vad alla andra slår för initiativ. Sen kommer Morva försöka vända en äventyrare (troligen den som ser starkast ut) mot sina vänner med hjälp av besvärjelsen *Vredesutbrott*. Kommer någon för nära honom kommer han använda sig av besvärjelsen *Smärta*.

Det finns ingen chans för Morva att vinna denna strid, detta är han väl medveten om. Slutstriden är bara till för att dra ut ännu mer på tiden till hans tornödla anländer.

När Morva är allvarligt skadad så kommer man höra och känna ett dovt dunk i taket. Morva står på knä men ler stort när han hör sin tornödla.

- *HA! Ni trodde att det skulle vara enkelt att bli av med mig, va? Jag kommer inte sluta förrän nidendomen är helt utrotat. Jag har redan börjat smida på en ny plan och för det kommer jag behöva er lilla rugtanne där borta.*

Morva använder sig utav *Blända* ytterligare en gång och kan därmed smita från striden och få Edel att följa med honom. Ni hör hur han springer upp för trappan och hör sedan hur stora vingar flaxar iväg. När äventyrarna väl kan se igen och kollar ut genom balkongen så ser de en liten drake flyga iväg med Morva och Edel

på sin rygg. Ni antar att det är Edel då han har en kåpa över sig och Edel går inte att finna i rummet.

Morva är nu försvunnen och det finns inget mer att göra i fästningen. Om äventyrarna ändå väljer att stanna kvar och leta efter värdefulla skatter så kommer de inte hitta något överhuvudtaget. De enda de kan göra nu är att gå ut, ta sig tillbaka till Ervidden och tacka Solwig för hans hjälp alternativt lämna tillbaka oxen/-arna som är kvar.

När äventyrarna kommer tillbaka till Ervidden så kommer de bemötas med pompa och ståt. Alla är så oerhört glada över deras hjälp och de kommer behandlas som kungar under sin tid där fastän att de inte har mycket alls att bjuda på. Även vitnertämjarna i gruppen kommer att mottas med öppna armar om även med misstro.

Galdith (och Edrik?) kommer att träffa äventyrarna redan under första kvällen som de är tillbaka och berätta underbara nyheter. Galdith var inte säker men nu vet hon att hon är med barn än en gång. Och hon kommer att namnge sitt barn efter en av äventyrarna för att hedra deras minne.

Människorna i Ervidden har inget att ge till äventyrarna då allting blev stulet efter spindelattacken men de och deras vänner är alltid välkomna och kommer behandlas med största respekt. Det enda de behöver göra är att säga "*Inte ens Morvas spindlar råår på Erviddens beskyddare*".

~Detta avslutar denna kampanj men det avslutar inte serien av äventyr som kommer. Än är det mycket som är olöst. Kommer jättespindeln komma tillbaka snart? Vad har Morva planerat och vad ska han med en "rugtanne" till? Kommer det vara folk som faller offer för några av spindlarna som inte dog i stenraset? Kommer Widukind kräva att ni arbetar av skulden av de förlorade oxarna och hans son?

## Morva/Jättespindel

Sty - 60  
Fys - 46  
Smi - 42  
Sto - 64

Int - 19  
Psy - 46  
Spi - 38  
Kar - 12

Total kroppsöäng: 234

Huvud: 1-5 78  
Kropp: 6-12 117  
Höger ben 1: 13 47  
Höger ben 2: 14 47  
Höger ben 3: 15 47  
Höger ben 4: 16 47  
Vänster ben 1: 17 47  
Vänster ben 2: 18 47  
Vänster ben 3: 19 47  
Vänster ben 4: 20 47

Initiativmod: -29  
Skräckmod: +8  
Skadebonus: 7+6  
Förflyttning: 44m  
Naturligt skydd: RV 10

**Morva - Jättespindeln kan göra följande attack varje SR:**

Bett: FV 8, 1+8+ $\frac{1}{2}$ SB

**Färdigheter:**

Tala Väströna FV 10, Lyssna FV 18

**Övrigt:** Ungefär fyra vuxna män på höjden.

## Jättespindel - Ung

|          |          |
|----------|----------|
| Sty - 15 | Int - 5  |
| Fys - 12 | Psy - 12 |
| Smi - 11 | Spi - 9  |
| Sto - 16 | Kar - 3  |

|                  |      |
|------------------|------|
| Initiativmod:    | +0   |
| Skräckmod:       | +4   |
| Skadebonus:      | 1t6  |
| Förflyttning:    | 14m  |
| Naturligt skydd: | RV 4 |

Total kroppsöäng: 59

|                   |    |
|-------------------|----|
| Huvud: 1-5        | 20 |
| Kropp: 6-12       | 30 |
| Höger ben 1: 13   | 12 |
| Höger ben 2: 14   | 12 |
| Höger ben 3: 15   | 12 |
| Höger ben 4: 16   | 12 |
| Vänster ben 1: 17 | 12 |
| Vänster ben 2: 18 | 12 |
| Vänster ben 3: 19 | 12 |
| Vänster ben 4: 20 | 12 |

**Jättespindlar kan göra följande attack varje SR:**  
Bett: FV 10, 1t8+ $\frac{1}{2}$ SB

**Färdigheter:**  
Gömma Sig FV 8, Klättra FV 19  
Lyssna FV 15

**Övrigt:** Ungefär hög som en vuxen människa.



## Morva - Vitnervävare (64år, morkvitalja, Sejderun)

|          |          |               |    |
|----------|----------|---------------|----|
| Sty - 11 | Int - 17 | Initiativmod: | +0 |
| Fys - 10 | Psy - 15 | Skräckmod:    | -2 |
| Smi - 12 | Spi - 33 | Skadebonus:   | -  |
| Sto - 14 | Kar - 15 | Förflyttning: | 13 |

Total kroppspoäng: 39

|                    |    |
|--------------------|----|
| Huvud: 1-2         | 10 |
| Höger arm: 3-4     | 10 |
| Vänster arm: 5-6   | 10 |
| Bröstkorg: 7-11    | 20 |
| Mage: 12-14        | 13 |
| Höger ben: 15-17   | 13 |
| Vänster ben: 18-20 | 13 |

### Färdigheter:

Kunskap om magi FV 17,  
Besvärjelsekonst FV 18,  
Vitnerkraft FV 18  
Vitnerlära FV 18  
Vitnermemo FV 18  
Historia (magi) FV 12.

**Besvärjelser: Spi-poäng: 118, memo 72**

| Namn   | Kostnad | Tid | FV | Varaktighet |
|--|---------|-----|----|-------------|
| Rädsla   | 8       | +4  | +2 | 1+3SR       |
| Alla affekterade måste slå ett svårt (-2) Psy-slag för att inte slå på skräcktabellen när de ser det läskigaste de kan föreställa sig.   |         |     |    |             |
| Vredesutbrott  | 6       | +3  | +4 | 8SR         |
| Den utvalde personen som träffas av besvärjelsen får ett vredesutbrott och anfaller första bästa person (som inte är Morva). Kan motstås med ett Psy-slag.                                 |         |     |    |             |
| Kontrollera varelse  | 10      | +5  | +1 | 17min       |
| Kan kontrollera en varelse under varaktigheten.  |         |     |    |             |
| Smärta   | 20      | +10 | -4 | 1+3SR       |
| Utvalt offer känner en otrolig smärta i hela kroppen som tar 1+3 i skada i varje kroppsdel. Om lyckat -7 Psy-slag slås så halveras skadan. Vid misslyckat slag halveras personens alla FV. |         |     |    |             |
| Blända   | 12      | +6  | +0 | 2+4SR       |
| Morva utstrålar ett ljus som gör att alla som tittar på honom blir bländade. Med ett lyckat -5 Per-slag blir inte bländad. Alla andra får -10 på alla sina handlingar.                     |         |     |    |             |

## Greymer - Jalkturse

|          |          |
|----------|----------|
| Sty - 45 | Int - 10 |
| Fys - 32 | Psy - 12 |
| Smi - 12 | Spi - 11 |
| Sto - 56 | Kar - 5  |

|                  |       |
|------------------|-------|
| Initiativmod:    | +1    |
| Skräckmod:       | Ingen |
| Skadebonus:      | 7+6   |
| Förflyttning:    | 34m   |
| Naturligt skydd: | RV 2  |

Total kroppsöäng: 167

|                    |    |
|--------------------|----|
| Huvud: 1-2         | 42 |
| Höger arm: 3-4     | 42 |
| Vänster arm: 5-6   | 42 |
| Bröstkorg: 7-11    | 84 |
| Mage: 12-14        | 56 |
| Höger ben: 15-17   | 56 |
| Vänster ben: 18-20 | 56 |

### **Greymer kan göra**

#### **följande attack varje SR:**

Yxhugg: FV 13, 4+6+8+SB

**Övrigt:** Tabellen gäller endast för äventyrare med avståndsvapen. Andra äventyrare väljer vilket ben de vill hugga på.