

Borgmästarnas bro

Text: Albert
Karta: Albert

Detta är ett äventyr till ensamman vargen som är tänkt att spelas under ett speltillfälle som är cirka 4-5 timmar.

Äventyret är indelat i smådelar för en lättare överblick. Observera att alla kartor inte har samma skala.

Bakgrund

Borgmästarna i två närliggande städer har beslutat sig för att bygga en bro över den flod som skiljer städerna åt. Bron skulle underlätta resor, handel och kommunikation varav beslutet att bygga den. För att fira beslutet så har städerna anordnat en stor invigningsfest vid det påbörjade brobygget. De båda borgmästarna är där tillsammans med arkitekten, representanter från städerna och en mängd med stånd där allt från böcker till kanderade äpplen kan köpas. Trots den muntra stämningen vid festivalen är det dock inte alla som uppskattar tanken på en ny bro.

Del 1: Festivalen

Rollpersonerna befinner sig vid det påbörjade brobygget vid Treaskfloden. Här har en storslagen festival precis påbörjats och man kan köpa mängder av godis eller pröva på något av festivalens pel. Borgmästare Albin av Ristok och borgmästare Egil av Halstam finns båda på plats för att inviga brobygget. Än så länge är inte mycket påbörjat. Majoriteten av allt material har fraktats till platsen och bro fundamentet på flodens västra sida är färdigbyggt. Dagen till ära så har städerna hyrt in ett segelfartyg som ligger till ankar mitt i floden. Tillfälliga träbroar mellan skeppet och flodkanterna förbinder den västra sidan av floden med den östra. Det är idag som invigningsfesten till brobygget kommer ske. Trots den muntra stämningen är det inte bara trevligt på festivalen.

Några av de mer intressanta delarna av festivalen.

- Borgmästare Albin Blåskjöld är en medelålder man som blivit borgmästare tack vare sin status som lågadel.
- Borgmästare Egil Alexander är en äldre man som blivit borgmästare tack vare de rikedomar han tjänade som handelsman i sina yngre dagar.
- Det stora skepp som ligger mitt i floden går under namnet "Gula krabban". Det är här de båda borgmästarna håller till samt ståndet som säljer böcker.
- Handelsmannen Roberto säljer det magiska svärdet Azer. (Azer ger +2 på stridsvärde, +1 i skada, +2 i skada om under jord, lyser om en varelse med fientliga åsikter är nära en om man befinner sig under jord samt ger bäraren immunitet mot mentala attacker.)
- Ståndet "Marsipangrisen" säljer marsipangrisar och kanderade äpplen.
- Bågskyttetävlingen är riggad.
- Lotteriet är inte riggat men chanserna att vinna är små.
- Oskar Trot är arkitekten som har ansvaret över brobygget.

Mitt under festivalen (bör vara när rollpersonerna är på Gula krabban) så utbringar borgmästarna en skål för brobygget. Albins sekreterare som dock redan tjuvsmakat på vinet

får en hostattack och svimmar innan någon hunnit dricka av vinet. Det är uppenbart att någon förgiftat vinet. För att inte panik ska utbryta så försöker Borgmästarna snabbt tysta ner det hela. Sekreteraren skickas snabbt iväg till Ristok för att få läkarvård medans alla inblandade kallas till ett möte. Då rollpersonerna verkar kompetenta så erbjuder borgmästarna en belöning på 45 gulddaler vardera om de kan se till att stoppa vem det än var som försökte förgifta dem.

Detta kan borgmästarna berätta.

- Troligtvis var syftet med att förgifta dem att se till att brobygget inte blev av.
- De har redan fått anonyma brev som varnar för att ett brobygge skulle leda till negativa konsekvenser.
- Det ska finnas en kult i området som tror att floden är hem åt deras gud (mest troligt så ligger dessa bakom).
- En av materialtransporterna för 2 veckor sedan blev saboterad.
- Det kan ske fler mordförsök eller sabotage riktade mot brobygget.
- Troligtvis blev vinet förgiftat någon gång från att det hälldes upp i den stora vinkannen till dess att den ställdes fram på Gula krabban.

Rollpersonerna kan börja undersöka festivalen och försöka ta reda på vem som förgiftade vinet.

Del 2: Undersökningen

Dessa är saker som rollpersonerna kanske väljer att undersöka.

- **Vinet.** En spelare kan lista ut att det är förgiftat med giftet från en sötvattenssnäcka (vit älvssnäcka). Giftet är dödligt.
- **Sekreteraren.** Verkar överleva då han endast drack lite vin. Han mår dock inte bra.
- **Bågskyttetävlingen.** De som riggade denna tävling är visserligen kriminella men har ingenting med sabotaget av brobygget eller förgiftningen att göra.
- **Roberto.** Handelsmannen hade inget med förgiftningen eller sabotagen att göra.
- **Tillgång till vinet.** Dessa personer hade tillgång till vinet från det att det lämnade flaskan och hälldes upp i en vinkanna tills att det ställdes fram på Gula krabban. Albin; Egil, sekreteraren, Oskar, samt betjänarna Tove och Sten.
- **Gula krabban.** Det finns sätt att ta sig ombord utan att använda broarna. Man kan simma till båten och klättra upp vid aktern eller ta en båt.
- **Kistan.** I Stens vagn finns en kista full med gulddaler. Ett antal personer såg honom bära den till sin vagn.

Sanningen:

Betjänten Sten blev mutad av en kultist och var den som förgiftade vinet. Han bär fortfarande på den tomma glasflaskan som giftet finns i. Sten kan peka ut vem det var som mutade honom.

Då kultisten insett att mordförsöket misslyckats så försöker han bränna upp Verktygslagret istället. Detta sker då Sten avslöjat sanningen eller så upptäcker rollpersonerna helt enkelt sabotaget. Branden kan relativt enkelt släckas och kultisten (vid namn Vattensnok) försöker fly. Rollpersonerna kan hinna ikapp honom.

Kultisten Vattensnok, basvärden:

S: 14

U: 20

Kortsvärd

Magi: Dimma, försvårar synen -1 i S på alla rollpersoner.

Beroende på om Vattensnok överlever mötet med rollpersonerna kan fortsättningen ske lite annorlunda.

Överlever han så kan han berätta följande.

- Kulten kallas för Serpenklanen och dyrkar en gud vid namn Sötvattensserpentina som sägs leva i Treaskfloden.
- Enligt Serpentinklaens lära så kommer Sötvattensserpentina en dag lämna floden och förvandlas till havens härskare Världshavsserpentina.
- Serpentinklanens högkvarter ligger i en gammal övergiven järngruva i det kulliga området i Korstskogen.
- Då Sötvattensserpentina bor i floden vill de inte ha en bro över den.

Om Vattensnok inte överlever så kan rollpersonerna finna en karta över området där gruvan finns utplacerad.

Del 3: Mot Serpentinklanen

Att finna själva järngruvan kräver att någon av rollpersonerna lyckas med spåra.

Andra saker i skogen är en Halstams gravplats. En ravin som floden rinner igenom. En jaktstuga där en sur jägare håller till. Själva gruvan ligger i det kulliga området cirka en dagsmarsch borta från brobygget. Gruvan är över 100 år gammal och glömd sedan länge.

Random encounter:

1	Person som gått vilse. 15 gulddaler i belöning om får hjälp.
2	Björn S 17 U 29
3	Grävtunnlare S16 U10
4	En jägare som de kan handla mat av.
5	En katt som fångat en mus.
6	En gammal lägerplats där någon klant glömt att ta bort en snara.

Del 4: I Serpentinklanens lya

Gruvan består av tre stycken gruvgångar. Två av dem är små och leder egentligen ingenstans medans den tredje sträcker sig längre under jord. Grunden till vad som verkar vara ett gammalt hus finns utanför och det finns uppenbara tecken att folk lagat mat där nyligen. Gruvan kan delas in i olika delar. Samtliga SLP har värde S: 14 U: 20 men vapen och magi kan variera. De medlemmar av serpentinklanen som befinner sig i gruvan är dock inte människor utan tillhör ormfolket.

- 1) Ingång, det finns spår av aktivitet här men inget annat.
- 2) I denna gruvgång så finns mängder av bråte Serpentinklanen samlat på sig. Här kan man finna ett silversmycke föreställande månen ("50 gulddaler).
- 3) En enkelt byggd väg och trädörr. Här finns mat och en tunna med vin.
- 4) Ett förråd som verkar vara mer sorterat, Här finns bland annat några vapen samt en byrå med några böcker i.
- 5) En större öppning som verkar fungera som sovsal.
- 6) En svårupptäckt tråd som aktiverar ett armborst.
- 7) I detta utrymme så finns det märken i väggen efter vad som verkar vara stora spjut som med hård kraft blivit inkörda i väggen. Dock finns inga spjut här.
- 8) Detta verkar vara någon form av tempel. Det finns etta ltare varpå ett ljus brinner. Framför ljuset lige en dolk av silver, en järnamullet föreställande en orm samt några björntänder. En fiende, kortsvärd.
- 9) Kraftig dörr som är låst.
- 10) Serpentinklanens skattgömma, 120 gulddaler.
- 11) En stor ballist står uppställd här, riktad mot det håll rollpersonerna kom ifrån. Tar en runda att ladda och ger T-10 +7 i skada.
- 12) Ett matbord och vissa andra möbler.
- 13) Här finns två fiender (svärd) samt serpentinklanens ledare (S:18, U 29, spjut, magi förvirrande dimma (mental attack) ger alla som slås mot honom -1 i skada mot honom). De har lyckats dräpa en varg som de förbereder för att kasta ned i floden vid ravinen (14).
- 14) Här slutar gruvgången uppe i tomma luften. Den verkar ta slut mitt i ravinen som Trelskfloden rinner igenom. Man kan hoppa i floden men det är strömt. Det finns en utfällbar plattform och en stege här så man kan ta sig ut ur gruvan denna väg.

Besegrar spelarna Serpentinklanen så är hotet mot Brobygget över och spelarna har egentligen klarat uppdraget.

Om spelarna vill så kan de kasta ner varg kadavret i floden för att framkalla Sötvattensserpentinen. S: 25 U: 50.

Lyckas spelarna besegra sötvattensserpentinen så har de definitivt satt stopp för alla tänkbara hot mot bron för resten av överskådlig framtid.

Sötvattensserpentina

S: 25 U: 50

Sötvattensserpentina är en väldig vattenorm som lever i floden. Den använder sin mun för att bita sina fiender. Den kan spotta vatten vilket innebär att man måste klara ett slag mot 8 för att inte ramla omkull. Den kan även spotta giftig ånga vilket gör 5 i skada på samtliga. Dör Sötvattensserpentina så kan spelarna ta kronan som pryder dess huvud (1300 gulddaler)

Del 5: Avslut

Resan tillbaka går relativt enkelt. Festivalen är givetvis över och brobygget är i full gång. Oavsett om de beger sig till Ristok eller Halstam så får de belöningen.

Spelarna kan när som helst leta efter saker och slår då på sakletartabellen.

Sakletartabell

- 0) Spelaren blir träffad av blixten och avlider, eller tar mycket skada.
- 1) Inget
- 2) En sten
- 3) Sand
- 4) Ved
- 5) En blomma
- 6) En trådrulle
- 7) En synål
- 8) En penna
- 9) Näver
- 10) En pil
- 11) Två pilar
- 12) Ett äpple
- 13) En dolk
- 14) Helande ört +1 U
- 15) En slipsten
- 16) Tändstål
- 17) Rep
- 18) Kedja
- 19) Vitlök
- 20) Handfängsel
- 21) Lycktolja
- 22) EN fackla
- 23) Två facklor
- 24) Kartograf Verktyg
- 25) Hammare
- 26) Såg
- 27) vedyxa
- 28) Betsel
- 29) ridpiska

- 30) Hink
- 31) Bälte
- 32) 1 gulddaler
- 33) 2 gulddaler
- 34) En tom börs
- 35) Slägga
- 36) Kortsvärd
- 37) Bestick
- 38) Talrik
- 39) Matlagningsredskap
- 40) Glasflaskor
- 41) Änterhake
- 42) En höna S2 U2
- 43) En stol
- 44) Ett vagnshjul
- 45) Ett halsband
- 46) En ring
- 47) 5 gulddaler
- 48) En leksak i form av en anka
- 49) Hatt med fjäder
- 50) Rock
- 51) Kikare
- 52) Lykta
- 53) Låderrustning
- 54) Hjälms
- 55) Stridsyx
- 56) Stridshammare
- 57) Vandringsstav
- 58) Karta över Vasagoniska imperiet
- 59) Bok om Durenors historia
- 60) Skor
- 61) Grå mantel
- 62) En miniatyrmodell av magikertornet i Toran.
- 63) En räv
- 64) Sköld
- 65) Svärd
- 66) Pilbåge
- 67) Koger
- 68) Ringbrynja
- 69) Hjälms
- 70) Bredsvärd
- 71) Spjut
- 72) Lamspursdroppar
- 73) Tärningar

- 74) Fusktärningar
- 75) Armborst
- 76) Dyrkar
- 77) En guldtacka
- 78) 10 gulddaler
- 79) Fågel gjord av glas
- 80) Ett schackbräde
- 81) Ett komplett uppslagsverk
- 82) Planerna för en konspiration mot kungen.
- 83) En tunna bombpulver.
- 84) En talande fiskmås, som för övrigt är kusin till den talande fiskmåsen från det förra äventyret (Den förlorade resan).
- 85) En fiol
- 86) En fungerande vagn
- 87) En häst
- 88) Fiskeredskap
- 89) En uppstoppad varg.
- 90) 50 gulddaler
- 91) Durenor riksfana
- 92) Diamant (100 gulddaler)
- 93) Ett ägandebevis till ett värdshus i Closenien.
- 94) Kraftfullt gift (1 dos -40 U)
- 95) Magisk sten som kan förutspå väder.
- 96) Ett paraply.
- 97) Magiskt svärd, lyser om giaker är i närheten och ger +2 i S.
- 98) Den legendariska banditen Svarte Järvens banditgömma.
- 99) Slå ett slag på artifacttabellen.

Artifacttabell T-4

- 1) Magiskt spjut. (+3 S +3 i skada, bäraren tar hälften av all Uthållighet från motståndare som användaren besestrar, så länge de befinner sig på en plats med god vegetation.
- 2) Magisk bomb. Kan spränga saker upp till storleken av en herrgård.
- 3) Flygande matta.
- 4) Mångudinnans ring. Halverar all skada man tar.