

LUNA LUPUS

System: Drakar & Demoner -91

Värld: En något Ravenloft-inspirerad sådan

Antal spelare: 5

Förkunskaper: Kan du se skillnad på en T20 och en T4?

Arrangör: Teddy Winroth och Tamara Hägglund

Det lilla baroniet Järvdal har drabbats av en hård vinter. Inte nog med att landet redan lider av svält och fattigdom, ett krig mot grannländerna verkar nu oundvikligt. Som grädde på moset har varulvar börjat härja i Järvdalsskogarna. Baron Svartjärv har utlyst en öppen jakt på varulvar där varje dräpt varulv belönas med fem gulddaler, men trots det generösa erbjudandet har ingen äventyrare förmått fälla en enda varulv.

En regnig och gråkall novemberkväll vandrar fem äventyrare in i den lilla byn Silverslätt. I täten går den åldrige Ludvig Bergsal, vars leder knakar oroväckande i den stränga kylan, tätt följd av Faraok Svartskägg, Felathrion Gråkatt, Jon och Kerim. Vårdshuset lockar med kallt öl och varma sängar (och förhoppningsvis varma kvinnor, i Kerims fall) och de styr stegen mot byns centrum. Bakom dem påbörjar fullmånen sin långsamma färd över natthimlen.

Vad som händer sedan förtäljer inte sagan... men det är ju liksom det som är vitsen med rollspel.

LUNA LUPUS

ett drakar och demoner äventyr till för Borås spelkonvent 2002
av Teddy Winroth och Tamara Hägglund

Förord. Detta är ett klassiskt drakar och demoner scenario som bygger på en klassisk plott och initiativ tagande spelare. Det är inte tänkt som något friform experiment eller alternativ teater form. Medtag gärna tärningar. Systemet är skrivet efter 91 års upplaga av drakar och demoner.

Ploten. Det lilla baroniet Järvdal styrs av en fruktansvärt ond och korrupt Baron vid namn Celdrik Svartjärv. Celdrik är den onda hjärnan bakom hela scenariot och således ”slutbossen”. Celdrik har en ondplan som han vill genomföra, varför? Om planen lyckas så kommer Celdrik bli rik, fruktad, respekterad och befodrad inom landets adliga hierarki. Därmed är Celdriks motiv kartlagda. Järvdal ligger i ett kungarike vid namn Silverheim. Landet har länge legat i luven med sina grannländer och ett nytt krig stundar. Celdrik har en idé, han vill utveckla ett nytt vapen som kommer vara avgörande för kriget. Idén fick Celdrik under sin äventyrartid då han och hans gamla vän (som också är ond) hittade varulvssaliv på flaska i ett obskyrt laboratorium. Celdriks tanke är att injicera salivet i hemlösa och kidnappade barn så man får en slags barnvarulvar som går att tämja och dressera. I sådana fall skulle Baroniet kunna odla fram en armé av tama Varulvar som så småningom skulle växa sig starka och oövervinnerliga. Men planen kräver barn. Celdrik och hans vän (som är en ond nekromantiker) Gallmar låter bygga en hemlig liten varulvsfarm mitt ute i skogen. Dom köper barn från ett korrupt barnhem och sätter igång med experimenten. Allting går bra och Celdrik utvecklar några bra prototyper. Eftersom allting verkar fungera så låter Celdrik rapportera till krigsministeriet om sin idé och dom nappar på idén. Situationen kräver dock diskussion så krigsministeriet säger till Celdrik att en hemlig agent skall göra besök och inspektera experimentet. Om allting flyter problemfritt och det aldrig avslöjas att krigsministeriet är inblandade i barna roven så skall ministeriet köpa upp Celdriks idé och befodra honom till greve.

Plot synopsis. En av Varulvarna lyckas rymma ifrån farmen. På dagtid så är varelsen bara ett förvirrat och autistiskt barn och på nätterna så är han en vansinnig varulv som dräper allt han ser. Alla barn som har deltagit i experimentet har blivit svårt psykotiska (nu är det etablerat att Celdrik är jätte ond och därför gärna kan dö en plågsam död). Den fria varulven börjar härja på landsbygen och trakten blir skräckslagen. I ett försök att släta över det hela så utlyser baronen en belöning på 5 gulddaler för den som kan nerlägga varulven. Men ingen förmår nergöra besten. Då det en dag anländer fem äventyrare till trakten.....

Sammanfattning. RP anländer till den lilla byn Silverslätt eftersom dom söker en taverna. I byn upptäcker dom att stadens klensmed köper silvermynt för din dubbla mängd i koppar (silver har gått upp i värde sedan varulven började härja). När dom tittare lite närmare på saken så får dom veta om Varulven som härjar i trakten. När det står klart för byborna att rollpersonerna är äventyrare så erbjuder byn dom RP hushåll och kopparmynt mot att äventyrarna stannar i byn och skyddar den. Det är nämligen så att fullmånen närmar sig och dessa nätter så är varulven farligare än någonsin. Oavsett om RP antar jobbet eller inte så anfalls byn samma kväll av varulven och tanken är att RP ska möta den i strid och nedgöra den. Då varulven dräpts så förvandlas kroppen sakta till ett barnlik. En av byborna känner

igen barnaliket och utbrister i gråt. På barnets kind fins en liten tatuering av tre punkter. Bybon som identifierar liket är ingen mindre än barnets mor. Kvinnan tvingades skänka bort barnet då det var nyfött eftersom hon inte kunde försörja det, men lät tatuera barnet så hon skulle hämta tillbaka det ifall hennes ekonomi tillät det. Kvinnan berättar att barnet lämnades till barnhemmet vid Helgona kyrkan för 12 år sedan. Här har RP två trådar att spinna vidare på.

1. Kontakta baronen och kassera ut sin belöning på fem gulddaler
2. Kontakta barnhemmet och på så vis luska i det.

Baronens män passerar byn varje vecka och dom byborna vittnar så får RP sin belöning. Men Celdrik är inte bekväm med att äventyrare drar runt i hans baroni så när väl RP har fått sin belöning struntar han fullständigt i dom och hoppas dom lämnar trakten. Barnhemmet däremot är en annan femma. Barnhemmet drivs av en abedissa som är genom korrupt (nästan lika ond som Celdrik). Hon har låtit sälja barn till baronen. Abedissan tror att Baronen är någon slags Markis de Sade som låter barnen försvinna. Hon vet ingenting om Varulvsexperimenten. RP kan lätt förstå att något är fel och att Abedissan döljer något ifall dom kommer i kontakt med henne. Abedissan påstår att ungen rymde för 2 år sedan ifall RP frågar. RP kan vid undersökningar lätt ta reda på att Abedissan ljuger ifall dom pratar med barn på barnhemmet. Ca 30 barn saknas från barnhemmet.

När väl RP har snokat i barnhemmet så är deras liv i fara. Celdrik är medveten om vad RP håller på att upptäcka. Celdrik låter mörda Abedissan och skaffar sen lite falska vittnen som pekar ut RP. Plötsligt är RP fredlösa i baroniet och jagas av vakterna.

Det RP behöver göra nu är lite vidare undersökningar kring barnhemmet och kan då fort få veta att en man vid namn Gullmar kommit och hämtat dom barn som ”köpts” upp. Vid efterfrågningar så visar det sig att Celdrik och Gullmar är gamla vänner och rykten går att Gullmar är Celdriks hovmagiker. Gullmar brukar dyka upp lite då och då på en taverna som heter Järnstopet och ligger vid en liten by vid namn Yxmyr. Där kan RP hitta Gullmar (när han tar pauser från sina vidriga experiment brukar han ta en öl där) och utan problem förfölja honom eller dyligt till Varulvsfarmen. Där hittar RP laboratoriet samt alla dom sjuka barnen. Likaså hittar dom mängder av en billig parfym som luktar starkt. Varulvarna är präglade att lyda den som bär lukten. Gullmar kommer försöka försvara sig med magi och varulvarna. Gullmar kommer dock vid nederlag be om nåd och förklarar hur hela plotten ligger till. Gullmar vet dock ingenting om Celdriks affär med krigsministeriet.

Vad som händer sen är ganska mycket upp till RP. Nedan följer några förslag på olika slut

1. RP låter använda parfymen i labbet så dom har en liten armé av varulvar under sig. Med den armén kan dom utan problem storma Celdriks borg.
2. Barnen visar sig vara bortom all räddning och dom dom inte dräpts nu så kommer deras förvandling bara bli värre och värre tills dom inte längre är kontrollerbara.
3. RP avslöjar bluffen för traktens befolkning som blir så upprörda att dom låter storma borgen, men milisens försök till stormning går inte så bra. Celdrik belägrar sig i sin borg och skickar efter förstärkning från inlandet.
4. Gullmar säger sig kunna rädda barnen men för att göra det behövs några viktiga ingredienser som ligger i borgen
5. ”Agenten” från krigsministeriet låter mörda Celdrik när hela skandalen avslöjas och påstår sig vara från någon slags säkerhetspolis utskickad av kungen.

6. ”Agenten” flyr ifrån trakten och lämnar Celdrik vind för våg
7. Celdriks soldater förstår att mordet på Abedissan var icensatt och går över till folkets sida.
8. Celdrik flyr ifrån trakten
9. en sista lösning ifall SL vill dra ut på scenariot och spela längre är att en grupp alver anländer till trakten. Alverna säger sig under en längre tid ha sökt Gullmar och Celdrik eftersom dom vetat att varulvssalivet hamnat i deras händer. Alverna kan bota dom sjuka barnen men för det behövs en massa obskyra saker från landets alla hörn... här är det helt upp till SL att improvisera eller göra ett kampanj uppslag.

Platser i dramat. Nedan följer beskrivningar av dom platser som är av betydelse för scenariot.

Silverslätt

En liten by på ca 200 invånare beläget mellan två bäckar. Staden är som klipt och skuren ur filmen Sleepy Hollow. En film vars miljöer starkt påverkat scenariot. I byn fins det lite barn eftersom det har varit hårda år med krig och svält. Byborna välkomnar främlingar och är lätta att ta kontakt med. Tvenne bäckar styrs av bymästaren som även fungerar som en slags sheriff. Varje vecka passerar baronens män trakten för att samla in skatter och se att allt står rätt till. Staden har en mysig taverna där RP får gratis uppehälle. Byn försörjer sig huvudsakligen på boskapsuppfödning och handel.

Slottet Järvdal

Slottet är i själva verket en borg vilken Celdrik lät bygga för dom förmögenheter han samlade på sig under sin äventyrs tid. Borgen ser ut som alla andra typiska borgar som tillhör onda spelledarpersoner. Den är ganska stor och mörk. Omgiven av en stinkande vallgrav och det bor en massa otrevliga och alkoholiserade vakter i den. Lite överallt finns det otäcka statyer på gargoyler samt Jakt troféer som Celdrik lätit Gullmar stoppa upp och konservera. Det fans en gång ett litet samhälle utanför borgens murar men Celdrik föredrog att bo ensam så han lät bränna ner hela byn. Här och var finns det lite plancher som utlovar belöning till den som dräper varulven. Samt plancher på RP som förklarar att RP är fredlösa (dom blir ju liksom fredlösa när abedissan mördas)

Varulvsfarmen

Mitt ute i skogen på en svår funnen plats har Celdrik lätit restaurera en gammal ruin av en vildsvinsfarm. Numera föder dom upp varulvar. Ett trettio tal barn håls fågna här. På nätterna förvandlas barnen till varulvar. Alla hålls dom inlåsta var och en för sig i stora stålburar. För dom allra vildaste varulvarna låter man ibland hissa upp burens på några meters höjd. Här bor Gullmar i ett litet rum. Gullmar har lätit Celdrik placera några vakthundar runt farmen till hjälp för att hålla ovälkomna borta. Likaså har Gullmar placerat några skelett lite här och var i huset som han kan animera vid behov.

Barnhemmet

Den rådande religionen i trakten är den lysande vägen (typ kristendomen) men den lokala befolkningen är inte särskilt kyrklig av sig. Barnhemmet är i själva verket en kyrka som heter Helgona kyrkan men eftersom inga bybor besökte kyrkan så lät man göra om det till ett barnhem. Barnhemmet är ett mycket dåligt sådant, i äkta Oliver Twist anda så får barnen svälta och frysa. Dom tvingas till hårt och enformigt arbete och dom få pengar som blir över stoppar Abedissan i egen ficka. Likaså finns det en kyrkogård i området. Kyrkan/Barnhemmet är en klassisk gotisk kyrka (allt för att bygga på ravenloft miljön) i vilken Abedissan bor ensam. Barnen bor i ett skjul utanför. Ca 100 barn håller till på barnhemmet och ett trettio tal saknas.

Yxmyr och Järnstopet

Yxmyr är en liten by som ligger närmast Varulvsfarmen. En liten by som för det mesta är täckt av dimma från det närliggande träsket.

Personer i dramat. Nedan följer ingående personbeskrivningar som inblandade i dramat.

Celdrik Svartjärn av Järvdal

En reslig man på 190 centimeter med korpsvart hår som faller långt ner på hans axlar. Som alla onda spelledarpersoner har han en arrogant och psykotisk blick och likblek hud. Han klär sig normalt i stora svarta rustningar med massor av spikar på. Han bär med sig ett magiskt tvåhandssvärd som är hans käraste ägodel. Celdrik är en maklysten och girig baron, han har i många år försökt smöra sig in bland dom övre skikten i landets regim och hans högsta dröm är att en vacker dag bli kung. Celdrik har äventyrat i många år men aldrig utträttat något hjältedåd. Celdrik uppför sig som en världsvan adelsman och kan om det skulle behövas smöra och tala väl inför rollpersonerna.

Gullmar

En mager och likblek man som varit Celdriks vän i många år. Gullmar är en fanatisk och inbiten nekromantiker, hans obefintliga moral gör att han och Celdrik är ett fantastiskt par. Gullmar går för det mesta klädd i en maläten svart gammal kåpa och brukar bära runt på en rituell offerdolk samt några flaskor magiskt elixir. Gullmar har inte alls samma ambitioner som sin vän Celdrik. Gullmars passion är kunskap, hans högsta dröm är att bli graderad till Nekromantiker mästare och hedersprofessor vid akademien på Tanatopol.

Abedissan

En bitter och sorgsen kvinna som i unga år blev nunna då hennes hjärta blev så svårt krossat att det inte gick att laga. Hennes egentliga namn är Ilma men hon tar illa vid sig om hon inte tilltalas vid titeln Abedissan. Abedissan är närmare 40 år gammal och går alltid klädd i en mörk och trist nunne dräkt. Hon är bitter över det liv hon har valt och vet att hon inte har många år kvar att leva eftersom hon är vid svag hälsa. Därför har hon beslutat sig för att göra sig av med den lilla moral hon har kvar och försöka njuta dom sista år hon har kvar. Abedissan är kraftig alkoholiserad (något hon döljer väl) och har en hemlig samling fina kläder som hon i största hemlighet bär när hon är ensam. Abedissan har spenderat alla pengar baronen betalade för barnen.

Bymästaren i staden Silverslätt

Tvenne bäckar är den första staden som RP anländer till. När det står klart för byborna att RP är äventyrare så går hela byn ihop och ger RP ett erbjudande. Dom erbjuds koppar och uppehälle mot att dom stannar över natten (då det är fullmåne) och skyddar byn mot varulven. Bymästaren heter Bermell och är mannen som får framföra erbjudandet. Bermell är en klok äldre man med snälla ögon och ett välansatt skägg.