

# Djupet



av Åsa Roos

Ett moraliskt äventyr till Dunder och Drakar  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

## Djupet

*Uppståndelsen var stor när borgmästaren i byn kom dragandes på ett koboldlik genomstunget med ett tiotal pilar. Den silvergruva som låg strax utanför hade alltså som gruvarbetarna sagt blivit kidnappad av ohyran.*

*En av de modigare kvinnorna i byn tog ett steg framåt och spottade på liket som låg ovärdigt uppslängt på kärran. Fler och fler av de närvarande började skända koboldkroppen. De drog, slet och sparkade den döda.*

*Åtminstone fram tills dess att ett litet huvud tittade fram från den dödas kropp. En svag koboldunge låg i vad byborna nu förstod var den döda moderns famn. Med stora, runda ögon såg sig den lilla grottvarelsen om och sedan brast den ut så mänsklig att de som tidigare misshandlat kroppen nu kände djup skam. En av gruvarbetarnas fruar marscherade fram, maken i släptåg*

*”Skäms” sade hon och plockade upp den vettskrämda koboldungen i famnen. ”Skäms ni fina människor i Hofburg!”*

---

### Caveat lector!

Djupet är ett äventyr till Dunder och Drakar. Det är något så eländigt som ett moralkakeknägg i mitt 20.000-teckenprojekt. Moralkakan till trots är det fortfarande inte korrekturläst eller testspelat. Det innebär att du som spelare kan behöva läsa igenom ett par gånger och kanske lägga till där det behövs.

Jag är oerhört trött på attityden inom vissa rollspel att det finns absolut godhet och absolut ondskan. Människor - och andra varelser - är mer nyanserade än så. Jag tar även ett blad ur Pratchetts bok om goblins - snuff- och försöker nyansera kobolder. Jag lånar också lite ifrån den eminenta filmen ”District 9” av Neil Blomkamp. Wikus van de Merwes transformation från människa till alien speglar mycket av det jag vill ha fram i äventyret. Without further ado - moralkakan!

### Stämningen i äventyret

Det är lite upp till spelaren. Det kan vara skräck, body horror eller ett vanligt grottkräk. Om rollpersonerna ställer sig på koboldernas sida blir det dock bara ett vanligt grottkräk med lite detektivinslag.

### Bakgrund

Byn Hofburg ligger lite lagom otillgängligt mitt i en dalgång vid en bergskedja. Strax i närheten av byn finns en hårt exploaterad silvergruva som bidrar till kungadömetts rikedomar på ett icke föraktfullt sätt. Tyvärr finns det i ett angränsande grottsystem även kobolder. Byborna har aldrig haft problem med dessa kobolder, inte förrän man upptäckte att en silverådra - en stor sådan - gick från gruvan in i koboldernas grottsystem.

Hofburgs borgmästare - en girig och smart typ - börjar genast propagera för att kobolderna utgör ett hot. Han går så långt som att påstå att kobolderna börjat utföra räder i utkanten av byn. I själva verket är det hans hantlangare som försöker att få byborna att vända sig mot de tämligen fredliga kobolderna för att få en ursäkt att exploatera grottan där de bor.

Det hela dras till sin spets när en osäker gruvgång kollapsar och dödar tre gruvarbetare. Borgmästaren är inte sen att skylla på kobolderna.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://worldartsme.com/>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

# Djupet

Lynchstämningen ökar, ivrigt påhejad av borgmästaren och hans lakejer. För att inte minska produktiviteten i gruvan beslutar sig borgmästaren för att ta in hjälp utifrån med kungens rådgivares hjälp påbörjas jakten på några som kan hjälpa till. Det är så klart rollpersonerna.

## Synopsis

Rollpersonerna blir kontaktade av en bekant som har fått veta att det behövs ett gäng villiga äventyrare som är beredda att rensa ut ett näste kobolder ur en diamantgruva. Diamantgruvan tillhör kungen i ett litet men rikt kungarike. Belöningen som väntar är tillräckligt omfattande för att vara lockande även för erfarna äventyrare.

Om rollpersonerna accepterar uppdraget är det dags att resa till Hofburg. I Hofburg väntar inte enbart borgmästaren, utan även allmän lynchstämning. Rollpersonernas ankomst hyllas i det närmaste som om de vore hjältar.

Borgmästaren förtydliga uppdraget. Kobolderna har ”infekterat” gruvan. Det är upp till rollpersonerna att se till så att de ger sig av, med vilka medel som helst.

Rollpersonerna får också all bakgrund till vad som hänt. Borgmästaren gör sitt bästa för att måla ut kobolderna som ondskefulla varelser som i princip bara väntat på ett tillfälle att slå till.

Rollpersonerna skickas utan vidare åthävor ner i gruvan. Bland det första de upptäcker är en koboldschaman som tålmodigt väntar på dem i öppningen mellan silvergruvan och koboldernas hem. Koboldschamanen berättar sanningen för rollpersonerna - att borgmästaren och ett par av hans hantlangare iscensatt det hela för att komma åt silverrådran som sträcker sig mellan gruvan och deras hem. Vid den här punkten kan äventyret ta två vägar. Antingen hjälper rollpersonerna kobolderna, eller så hjälper de byborna.

Väljer rollpersonerna att hjälpa kobolderna måste de ”öppet” samla bevis mot borgmästaren och hittar med koboldernas hjälp dokumentation och bevis på att det inte är de relativt fredliga grannarna som begått brott utan borgmästaren och hans hantlangare.

Väljer rollpersonerna att hjälpa byborna kastar schamanen en förbannelse på rollpersonerna som endast kan brytas när de inser ”sanningen” - att kobolderna inte lyft ett finger för att skada byborna och att det är borgmästaren som ligger bakom hela röran.

Förbannelsen innebär att rollpersonerna långsamt förvandlas till kobolder själva och att de både emotionellt och fysiskt börjar sympatisera med dem.

Exakt vad som händer är upp till rollpersonerna och spelledaren, men tänk Wikus van de Merves förvandling i District 9.

Oavsett vilken väg rollpersonerna tar leder insamlandet av bevis fram till en konfrontation med borgmästaren och hantlangarna. Byborna är till en början på borgmästarens sida, men kan övertalas att byta sida om bevisen är starka nog.

# Dunder och Drakar

# Djupet

# Dunder och Drakar

Det blir en showdown mellan borgmästaren och rollpersonerna, och har rollpersonerna spelat sina kort rätt så kan kobolderna hjälpa dem om det skulle komma till handgripligheter.

Går rollpersonerna segrande ur konflikten så når byborna och kobolderna en ny överenskommelse.

Kobolderna hjälper byborna att bryta silver i utbyte mot att byborna ser till att inte inkräkta på deras område och att ge dem del i vinsten. Alla är nöjda med kompromissen, utom möjligtvis borgmästaren och en handfull bybor. Förbannelsen bryts och belöningen betalas ut.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna hör genom kontakter talas om den lilla byn Hofburg och deras problem med kobolder.

Hofburg är känd för två saker - det utmärkta ölet och den rika silvergruvan som ligger strax utanför byn. Hofburgs borgmästare har dessutom sett till att skicka en förfrågan om hjälp till den nuvarande kungen i riket som i sin tur skickat härolder med skrivelser som söker äventyrare som kan tänkas nappa på att hjälpa Hofburg med koboldproblemet.

Belöningen är vad en kan vänta sig ifrån en rik lite by med hög inkomst - med andra ord, omfattande.

## Resan till Hofburg

Om rollpersonerna bestämmer sig för att ta sig an problemet så ligger Hofburg i närheten av kusten, strax bredvid en flod som letar sig ner för bergen förbi gruvan och ut i havet. Det är ett idylliskt landskap med knotiga björkar och böljande bergsängar täckta av gräs och blommor.

När rollpersonerna närmar sig Hofburg blir dock människans inflytande över miljön tydligare. Marken är ärrad av åtskilliga försök att hitta nya silverådror och bebyggelsen tättnar långsamt till en liten stad vars dominerande färger är blått och silver.

Borgmästaren bor och arbetar i stadshuset som också är det mest påkostade bygget i staden. Det lönar sig tydligen att vara borgmästare i Hofburg.

Utanför stadshuset står en folkmassa redo att mörda. De har högafflar och liar i händerna. Det är uppenbart att de är redo att lyncha någon.

Vid borgmästarens fötter ligger en svårt misshandlad kobold som tydligen är fokus för vreden. Kobolden är i det närmaste död. Folk i samlingen spottar på den döende kobolden och en av borgmästarens vakter ränner en hillebard genom kroppen och befriar varelsen från dess elände.

När dramat runt borgmästaren lungnat sig ser en av byborna rollpersonerna, och snart stiger jubel från skaran runt stadshuset. Rollpersonerna hälsas som hjältar, i Hofburg för att rädda byborna från koboldhotet.

# Djupet

Borgmästaren vill inte prata med dem med en gång, utan vill att de installerar sig som gäster på värdshuset i Hofburg och att de pratar om deras uppdrag nästa dag. De blir dock inbjudna till en bankett som hålls på kvällen i stadshuset.

## Banketten

Banketten visar sig vara en överdådig tillställning med en tolvrätters middag. Bordet är dikat med vackra glas, tallrikar av finaste porslin, och som piece de resistance - koboldens huvud lagt på ett gigantiskt isblock i mitten av överdådet.

För byborna verkar det här inte vara något underligt.

Tanken med den här scenen är ge rollpersonerna en förståelse för hur djupt hatet mot kobolderna går i staden.

Samtalen är djupt rasistiska. Man talar om kobolder som mindre vetande, skadedjur och på intet sätt värda någon eftertanke. I allra högsta grad rasistisk smörja.

Borgmästaren kommer att skåla till rollpersonernas hälsa. Middagen är ett utmärkt tillfälle att låta rollpersonerna lära känna staden Hofburg och dess invånare lite närmare, inklusive rasismen som frodas här.

## Mötet med borgmästaren

Dagen efter banketten kallar borgmästaren till möte. Han lägger fram problemet - att kobolderna plötsligt börjat attackera Hofburg. Han berättar bland annat att:

Kobolderna gjort räder i utkanten av Hofburg och bränt ner tre hus (falskt, det är borgmästaren som ligger bakom)

Kobolderna har orsakat ett gruvras som dödat tre gruvarbetare (falskt - raset orsakades av slarv)

Kobolderna anfaller alla som ger sig ner i gruvan. Hittills tre personer (delvis sant, men enbart om de ger sig över till koboldernas sida)

Alla misstag som gjorts, alla olyckor som skett skyller borgmästaren på kobolderna. Han använder ett språk om dem som förminskar dem från levande varelser till objekt.

## Ner i gruvan

Efter någon dags förberedelser och med en karta över gruvan är det dags att bege sig ner i djupet.

Ge rollpersonerna den tid de tror sig behöva för att förbereda sig. Hofburg har det mesta en äventyrare kan tänkas behöva, inklusive en läderarbetare och en smed. Det är fördelen med en rik stad. Handeln är livlig i Hofburg, kanske för att Hofburg är en rik stad och invånarna har medel att handla för.

Det finns också en örtabod för de som letar efter hälsodrycker eller gifter.

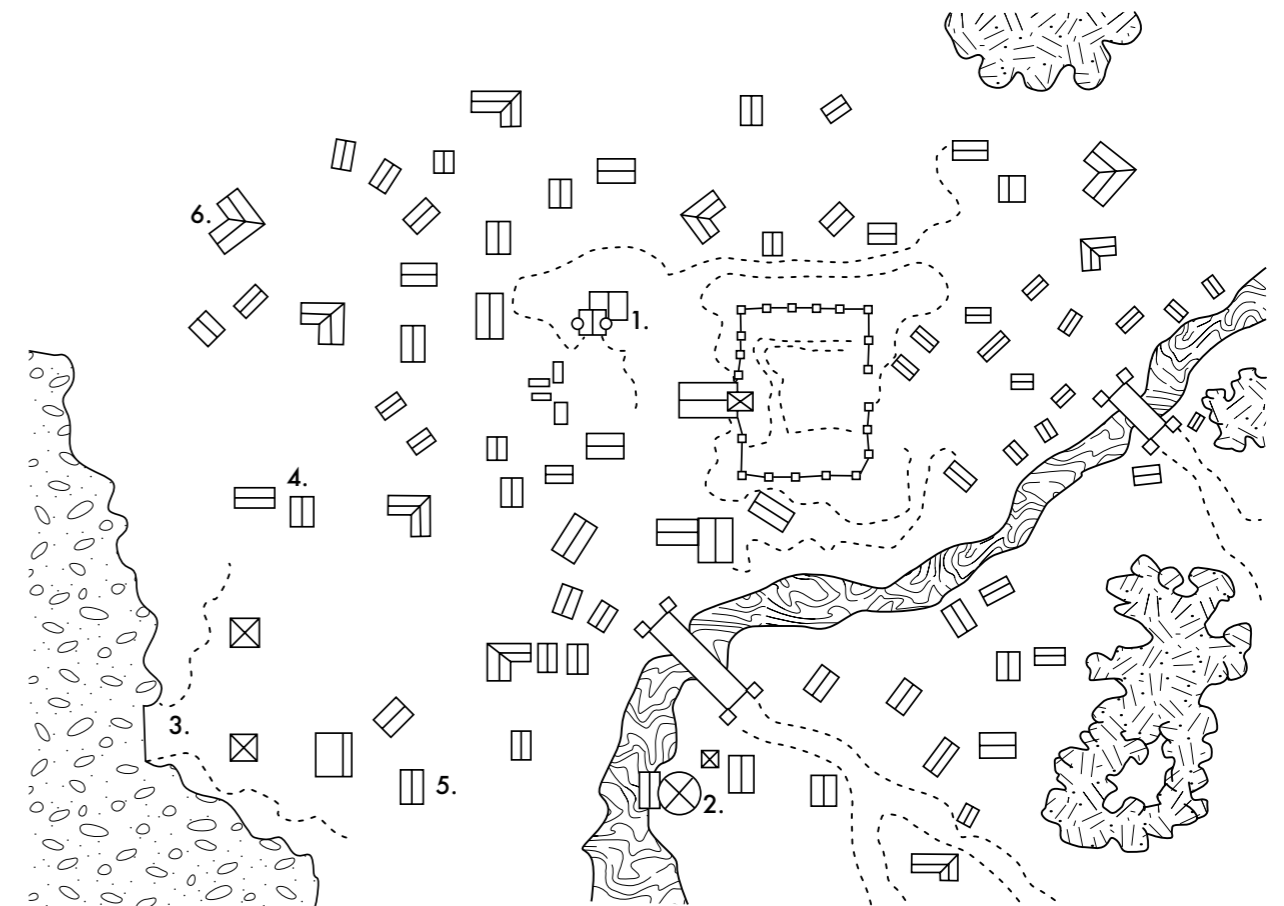
# Dunder och Drakar

# Djupet

# Dunder och Drakar

## Hofburg

Hofburg behöver egentligen ingen karta, det är en by som vilken annan.



### 1. Stadshuset

Här håller borgmästaren till, och det är också här fängelset finns. Alla kobolder som inte lynchas sitter fängslade här.

### 2. Väderkvarnen

En stor väderkvarn som står vid Hoffloden. Här mals vetemjöl till bageriet och att säljas på marknaden i staden.

### 3. Gruvan

Det här är stadens ingång till gruvan. Det finns en rad småhus häromkring och en stor stenbyggnad där allt värdefullt lagras. Vakter finns här dygnet runt.

### 4. Bränd gård

En gård som kobolderna har bränt enligt borgmästaren.

För den som som letar finns det dock bevis här för att förövaren har varit människa. Bland annat kan rollpersonerna hitta fotspår runt huset där branden startade som är för stora för att tillhöra kobolder. De är dessutom skobeklädda,

## Djupet

något kobolder undviker. Spelledaren han själv hitta på ledtrådar som passar äventyret. En medaljong som har Hofburgs vapen på sig, en kvarglömd flaska lampolja etc.

### 5. Ännu en bränd gård

Den här gården var först att brinna enligt borgmästaren och byborna. Lite grävande visar dock att den här bostaden tillhörde stadens ”häxa”, en illa omtyckt äldre kvinna som hade goda relationer med kobolderna. Det var hon och hennes make som tog hand om koboldbarnet som nästan lynchats till döds av byborna. Lite ytterligare grävande ger vid handen att alla de gårdar som brunnit tillhört ”koboldsympatisörer”.

Även detta pekar på att det inte är kobolderna som orsakat bränderna.

Även här har spelledaren fria händer att ta fram ledtrådar till spelarna.

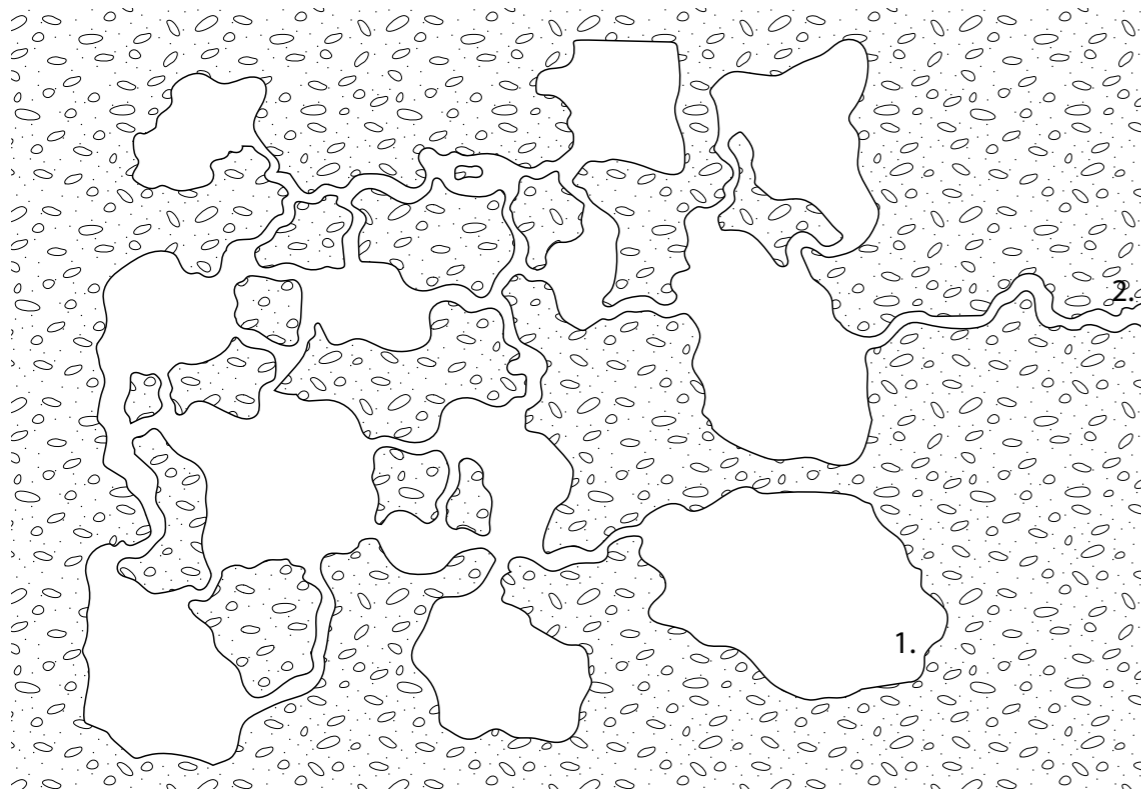
### 6. Bränd gård

Den här gården är den enda i raden av brända gårdar där de som anlagt branden verkligen vinnlagt sig om att åtminstone få det att se ut som om branden orsakats av kobolder. Det är dock oerhört klumpigt gjort.

Du kan låta rollpersonerna hitta ledtrådar som pekar både mot kobolderna och mänsklig inblandning.

Även den här gången ägdes av en person som var på kant med borgmästaren.

## Koboldgrottan



## Dunder och Drakar

## Djupet

## Dunder och Drakar

Koboldgrottan är en serie sammanlänkade naturliga grottor där kobolderna slagit sig till ro. De flesta utrymmena är smyckade med primitiva konstverk som liknar grottmålningar i hög grad. Silvermalmådror går genom grottsystemet, men kobolderna har inte rört dem. Silver verkar oviktigt för dem.

### 1. Brottet mot gruvan

I en vacker sal har målningarna blivit helt förstörda eftersom någon gått lös på grottväggen från andra sidan. En tjock silvermalmpdra syns i kammaren med den trasiga väggen.

### 2. Naturlig ingång

Det här är den naturliga ingången till koboldernas grotta. Här står kobolder vakt och kobolder kommer och går.

## Mötet med schamanen

Mötet med schamanen är det enda ”obligatoriska” inslaget i äventyret. Det går att pladera vid vilken som helst av ingångarna till koboldernas hem.

Schamanen vill prata med rollpersonerna och förklara att det inte är de som är fienden utan att det är borgmästaren och hans hantlangare som vill åt silverrådran i koboldernas hem.

Schamanen försöker övertala dem först. Fungerar inte det kastar han en förbannelse över rollpersonerna. Förbannelsen kommer att förvandla dem all till kobolder, gradvis.

Förbannelsen kan bara hävas om rollpersonerna upptäcker sanningen om attackerna, eller om schamanen häver den.

Spelledaren får fundera över hur och i vilken utsträckning förbannelsen fortskrider. Manipulera rollpersonernas utseende och grundegenskaper efter tycke och smak, och lägg gärna in inslag av body horror i transformationen. Det skall upplevas som obehagligt att förvandlas. Det är också viktigt att det framgår att det handlar om att få fram sanningen för att bryta förbannelsen, annars blir det svårt att använda den som motivation för rollpersonerna.

## Livet som kobold

Till att börja med är förändringarna små och diskreta, lätt att dölja. Ju längre tid som går, desto mer uttalade blir förändringarna.

I och med att rollpersonerna förändras så förändras också Hofburg-invanarnas attityd till rollpersonerna. Ju mer de liknar kobolder, desto mer misstänksamma blir stadsborna, tills de till slut inte kan visa sig i staden längre.

Beroende på rollpersonernas inställning till kobolderna kan det här greppet ge lite olika resultat. Vissa kanske blir äcklade, andra skräckslagna. Några kanske tar det med ro.

Förhoppningsvis blir det ett motiv att lösa äventyret och få borgmästaren och hans hantlangare att tagga ner.

# Djupet

I och med att rollpersonerna förändras blir de också mer benägna att tro på kobolderna, och kobolderna börjar berätta för dem om hur borgmästaren trakasserat dem för att få dem att hämnas.

Kobolderna tror att de vet varför. I deras hem finns en fyndighet som är värd mycket pengar och borgmästaren vill åt den, men måste först bli av med kobolderna.

## Spelledarpersoner

### Borgmästaren - Edvard van Klampp

Van Klampp är en lång, smal typ med ett sympatiskt utseende och vänliga ögon. Han är i övre medelåldern men ser betydligt yngre ut. Van Klampp har en behaglig röst och mycket yngre ut, och han kan charma nästan vem som helst till att tro honom. Det är delvis därför byborna inte reagerat på hans förföljelse av kobolderna. Van Klampp vet hur man får en publik att lyssna.

Under den behagliga ytan döljer sig dock en svart själ, fylld av girighet. Van Klampp vill ha makt över andra människor, därför att han själv känner sig så obetydlig. Det enda sättet han upplever att han kan hävda sig är genom att trampa på andra.

Van Klampp förnekar i det längsta att han har något med kobolderna att göra, men ger sig till slut om bevisen är överväldigande.

LP 27	Sargad 13			Initiativ 15
PK 19	Stabilitet 16	Reflexer 15	Vilja 14	Uppfatta 18
Fart 5				

#### Normala handlingar

**Hillebard** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 2 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t10+5 skada

**Armborst** (vapen) Obegränsad

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t8+5 skada

**Kraftfull smäll** (vapen) Omladdning

Attack: Närstrid 2 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t10+10 skada och målet slås omkull liggande

#### Villkorade handlingar

**Blockering** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 2 (den utlösande fienden); +7 mot PK

Träff: 1t10+5 skada

Färdigheter	Diplomati +10, Kuva +10
-------------	-------------------------

Sty 3	Hän 6	Int 7
-------	-------	-------

Fys 2	Vis 8	Uts 4
-------	-------	-------

**Livsåskådning** ond

**Språk** allmän

**Utrustning** Hillebard, ringbrynja, armborst, 20 lod

### Erich van Klampp - Hantlangare

Erich van Klampp är Edwards kusin. Han har arvt lite av den van Klamppska charmen men har - i Edwards ögon - slarvat bort den på kvinnor. Erich är också

# Dunder och Drakar

# Djupet

# Dunder och Drakar

mörk, precis som Edvard, men har inte Edwards längd. Han är kortare, mer kompakt och bredaxlad än sin kusin.

Erich är naiv och lättledd, en av anledningarna till att Edvard lyckats dra med honom i de planer han har. Erich tror gott om alla och har totalt låtit sig övertygas av Edwards lögner. Innerst inne vet han att det de gör är fel, men han älskar sin kusin.

LP 27	Sargad 13			Initiativ 15
PK 19	Stabilitet 16	Reflexer 15	Vilja 14	Uppfatta 18
Fart 5				

#### Normala handlingar

**Hillebard** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 2 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t10+5 skada

**Armborst** (vapen) Obegränsad

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t8+5 skada

**Kraftfull smäll** (vapen) Omladdning

Attack: Närstrid 2 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t10+10 skada och målet slås omkull liggande

#### Villkorade handlingar

**Blockering** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 2 (den utlösande fienden); +7 mot PK

Träff: 1t10+5 skada

Färdigheter	Diplomati +3, Kuva +6
-------------	-----------------------

Sty 3	Hän 6	Int 7
-------	-------	-------

Fys 2	Vis 8	Uts 4
-------	-------	-------

**Livsåskådning** ond

**Språk** allmän

**Utrustning** Hillebard, ringbrynja, armborst, 20 lod

### Rosalinde Falkenhaus - Hantlangare

Rosalind Falkenhaus är en kort, kompakt och bredaxlad kvinna med rejäla muskler. Hon är också en rasist av rang. Hon har inget till övers för andra raser än människorasen som hon anser vara långt överlägsen alla andra. Hon är övertygad om att Edwards planer kommer att köra bort kobolderna ifrån grottan, en utveckling hon välkomnar med hela sitt hjärta.

Rosalinde är väl medveten om Edwards manipulationer och lögner, hon är hans högra hand, och har själv varit med och smitt planer om att bränna ”koboldälskarnas” gårdar.

Rosalinde drivs av rädsla och extremism. Två känslor som leder till ilska. Hon känner sig konstant förorättad över koboldernas existens.

### Markurio van de Haak - Hantlangare

Markurio van de Haak är egentligen inte alls övertygad om Edwards planer, och med nog motivation kan det mycket väl hända att han låter sig övertygas om att vända ryggen åt borgmästaren.

Men Markurio är hopplöst förälskad i Rosalinde och skulle följa henne var som helst. Han är så förälskad att han har dödat för henne. Alla avtal som kan

# Djupet

nås med Markurio kommer han enbart gå med på om Rosalinde benådas. Eftersom Rosalinde varit den som i högst grad begått brott, kan det vara svårt att nå fram till en uppgörelse.

## Silvia Krumlinde - Hantlangare

Silvia är precis som Edvard besatt av tanken på makt. Hon vill ha makt och rikedom för det är det enda sättet hon tror att hon skall kunna lämna sin fattiga och eländiga barndom bakom sig.

Hon har slagit sig ihop med Edvard för att nå sina mål. Det hon gör för Edvard räknar hon med skall ge henne både makt och rikedomar.

Silvia vet vartåt vinden blåser, så om rollpersonerna avslöjar Edvard vänder hon om totalt, allt för att uppnå sina mål.

### Hantlangarnas egenskaper

LP 19	Sargad 9			Initiativ 16
PK 17	Stabilitet 14	Reflexer 16	Vilja 14	Uppfatta 12
Fart 6				

### Särdrag

#### Utnyttja underläge

Hantlangaren erhåller 1t6 extra skada mot mål som är i Underläge mot dem

#### Normala handlingar

**Stridsklubba** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 1 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t8+5 skada och hantlangare glider 1 meter

**Dolk** (vapen) Obegränsad

Attack: Avstånd 10 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t4+5 skada och hantlangaren glider 1 meter

**Omtumlande smäll** (vapen) Omladdning när attacken missar

Attack: Närstrid 1 (en fiende): +7 mot PK

Träff: 1t8+5 skada och målet är omtumlat

Effekt: Hantlangaren glider 1 meter

Färdigheter Förstulenheter +10, Gatusmarthet +8, Tjuveri +19

Sty 4 Hän 9 Int 2

Fys 5 Vis 3 Uts 4

**Livsaskådning** ond

**Språk** allmän

**Utrustning** Läderpansar, stridsklubba, 4 dolkar

## Koboldschamanen

Koboldschamanen är en gammal, gammal kobold som sett mycket elände i konflikten mellan människor och sitt eget folk. Schamanen har försökt att leva i fred med sina mänskliga bröder och systrar åtskilliga år, men har aldrig riktigt lyckats förrän i Hofburg. Där levde kobolderna och människor i fred i ett tiotal år, ända tills man hittade silver i marken.

Kobolderna kände till fyndigheten. Den grotta de lever i var en del av den, men schamanen hoppades ändå på det bästa - och blev djupt besviken. För schamanen är människornas beteende knappast förvånande. Det var bara en fråga om tid.

# Dunder och Drakar

# Djupet

För att ge människorna en smak för hur det är att vara kobold har schamanen förberett en förbannelse, avsedd att förvandla nästa grupp människor schamanen stöter på till kobolder om de inte väljer att istället hjälpa kobolderna.

Schamanen har ett stort hjärta, men drar gränsen vid att se sina söner och döttrar lynchade över osanningar.

## Koboldsoldaterna

Koboldsoldaterna är ett nödvändigt ont. Schamanen tycker inte alls om att de måste upprusta på de viset som de gjort, men soldaterna är där enbart för att skydda bosättningen från människornas angrepp.

De försöker i möjligaste mån avhålla sig från våld, men om de är tvungna så attackerar de för att skydda civilbefolkningen. De använder grottsystemet till sin fördel och de fokuserar på guerillakrigsföring.

## Slungkastare

LP 10	Sargad 5			Initiativ 14
PK 14	Stabilitet 13	Reflexer 16	Vilja 12	Uppfatta 12
Fart 6				

### Normala handlingar

**Dolk** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 1 (en fiende): +6 mot PK

Träff: 1t4+3 skada

**Slunga** (vapen) Obegränsad

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +8 mot PK

Träff: 1t6+5 skada

**Stinkburk** (vapen) Situation

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +8 mot PK

Träff: 1t6+5 skada och målet drabbas av -2 på alla attackslag (RS)

**Eldkrus** (vapen) Situation

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +8 mot PK

Träff: 1t6+5 skada och målet drabbas av fortgående 2 eldskada (RS)

**Limbytta** (vapen) Situation

Attack: Avstånd 20 (en fiende): +8 mot PK

Träff: 1t6+5 skada och målet blir orörligt (RS)

**Snabba handlingar**

**Myllra** Obegränsad

Effekt: Kobolden glider 1 meter

Färdigheter Förstulenheter +10

Sty 1 Hän 9 Int 1

Fys 4 Vis 4 Uts 2

**Livsaskådning** neutral

**Språk** allmän, drakiska

**Utrustning** läderpansar, dolk, slunga, 20 slungstenar, 3 specialammunition

## Svärsskärare

LP 13	Sargad 6			Initiativ 15
PK 16	Stabilitet 14	Reflexer 15	Vilja 12	Uppfatta 13
Fart 6				

### Normala handlingar

**Kortsvärd** (vapen) Obegränsad

Attack: Närstrid 1 (en fiende): +6 mot PK

Träff: 1t6+3 skada. Kobolden erhåller +2 extra skada om den har utfört en glidning innan attacken.

**Korta handlingar**

**Lättpå tå** Obegränsad

# Dunder och Drakar

## Djupet

Effekt: Kobolden glider 3 meter

**Snabba handlingar**

**Myllra** Obegränsad

Effekt: Kobolden glider 1 meter

Färdigheter Förstulenheter +9, Idrott +6, Tjuveri +9

Sty 2 Hän 8 Int 1

Fys 5 Vis 5 Uts 2

**Livsåskådning** neutral

**Språk** allmän, drakiska

**Utrustning** läderpansar, lätt sköld, kortsvärd

### Bybor

Byborna har piskats upp till lynchstämning av deras charmiga borgmästare och har svårt att se reson.

De är inte mottagliga för argument som är positiva till kobolderna och är lätta att piska upp till lynchstämning. Men de är oresonliga och oorganiserade. Det tar ett tag innan de kan arrangera en lynchning.

Det går att resonera med dem enbart om man skiljer dem åt och pratar med dem en och en.

### Gruvarbetare - lojala

De lojala gruvarbetarna är i majoritet. De har tydligt fått visat för sig vad som händer om de inte håller tyst och håller med. De brända gårdarna i staden är inte enbart där för att hetsa mot kobolderna, utan även för att avskräcka de som kan tänka sig att sätta sig emot borgmästaren och hans planer.

De flesta är medvetna om att kobolderna aldrig gjort någon något ont, utan att de provocerats av gruvarbetarna som försökt bryta silver i deras hem.

### Gruvarbetare - tvivlare

Det finns några bland gruvarbetarna som vet hur borgmästaren behandlat kobolderna och som motsätter sig det. De har arbetat tillsammans med kobolderna sedan tidigare, och kan intyga att de är fredliga, och att deras högsta önskan är att bli lämnade ifred.

## Dunder och Drakar

## Djupet

## Dunder och Drakar



# Djupet

*Uppståndelsen var stor när borgmästaren i byn kom dragandes på ett koboldlik genomstunget med ett tiotal pilar. Den silvergruva som låg strax utanför hade alltså som gruvarbetarna sagt blivit kidnappad av ohyran.*

*En av de modigare kvinnorna i byn tog ett steg framåt och spottade på liket som låg ovärdigt uppslängt på kärnan. Fler och fler av de närvarande började skända koboldkroppen. De drog, slet och sparkade den döda.*

*Åtminstone fram tills dess att ett litet huvud tittade fram från den dödas kropp. En svag koboldunge låg i vad byborna nu förstod var den döda moderns famn. Med stora, runda ögon såg sig den lilla grottvarelsen om och sedan brast den ut så mänsklig att de som tidigare misshandlat kroppen nu kände djup skam. En av gruvarbetarnas fruar marscherade fram, maken i släptåg.*

*”Skäms” sade hon och plockade upp den vettskrämda koboldungen i famnen. ”Skäms ni fina människor i Hofburg!”*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>