



TYP AV ÄVENTYRLANDSKAP: Grotta

Av Per Holmström, Uppsala – 26 november 2018
pelle@booru.net

SÄGEN

Det finns en gammal historia som säger att i början av tiden då människorna kom till Ravland, det vi kallar skiftet, rev människorna gamla byggnader och byggde nya. De byggde dem i sitt eget namn och struntade i den tid som var. Men det sades att denna girighet fick ett pris. Att arbetare kunde stå i flera timmar och bara stirra ner i vattnet från broarna de byggd. När någon försökte få bort dem var det som att en osynlig kraft höll i dem. Det sades att arbetare försvann! Att något dödade dem... det sades att endast lösa kroppsdelar flöt upp på stränderna ner för floden från broarna och att man än idag kan höra ropet på hjälp från de arbetare som omkommit när broarna byggdes...

BAKGRUND

(förslag på plats: Valfritt flod)

Dödens bro är en hemsökt bro som mycket riktigt är upprättad på plats där Alver en gång i

tiden hade en ståtlig bro. Alverna såg detta som ett hån mot deras tid i Ravland och förbannade broarna som människorna byggde. En av dessa broar fick det ökända namnet Dödens Bro. Det sägs att då och då hörs ett rop på hjälp från bron och att om du svarar på ropet kommer du själv att dö.

Dödens bro är en gammal överväxt stenbro som kan existera var som helst i Ravland, där det passar. Gärna vid ett tillfälle då det är av stor vikt att spelarna måste korsa en flod. Vattnet som rinner under bron är alltid strömt men inte värre än att spelare måste vara försiktiga. Storleken på bron är fritt att ändra då det inte har någon större betydelse. Dock bör den inte vara större än att två hästar får plats i bredd och som längst tio meter.

Under dödens bro lever en fruktansvärd varelse, en likätare, vid namn Ishnigarrab. Han är en före detta Alv som hämnades på de människor som byggde broarna. Han svor att de skulle plågas in i efterlivet och åt deras kött så att de



blev en del av honom. Idag är det enda som finns kvar av Ishnigarrab en själlös tanig varelse som lever på de humanoider som passerar över hans bro. Helst vill han äta barn.

Under bron finns en hålighet, en liten grotta under marken. Där sitter Ishnigarrab och väntar på att någon nyfiken varelse ska stoppa in sitt huvud och se vad som finns där.

PLATSER

I. BRON

Floden känns förbannad. Framför er ser ni en valvbro av sten. Den ser gammal ut och är täckt av mossor och alger.

Det är en rejäl bro, byggd i solid sten. Trots att den är täckt i mossor är den lätt att vandra över. Bron ser ut att vara riktigt gammal. Den är byggd av Aslenerna långt innan blodsdimman gjorde sitt över Ravland. Historien om hur människorna ändrade världen är sedan länge glömd och i många fall överdriven.

2. GROTTAN UNDER STRANDEN

Ni känner det iskalla vattnet mot kroppen och ni håller i för livet för att inte dras med i vattnets strömmar. Framför syns en mörk hålighet som leder in under bron. En svag, trött röst hörs från håligheten... ett rop på hjälp.

In mot stranden finns en öppning i bron, som att någon har slitit bort stenarna. Tiden har gjort sitt och stenarna är nu slipade och rundade. Det finns inget ljus från hålet. Inne i hålet lever Ishnigarrab och när man klättrar in i hålet känner man hur fuktig och kladdig stenarna är. Även en doft av död och förruttnelse gör sig känd inne i hålet.

Hålet är precis stort nog för att en människa ska få plats att krypa och är ungefär tre meter långt. Hålet slutar med en grotta som inte är större än att fem vuxna personer får plats. Grottan är fylld med alger på väggar och golv. Vatten sipprar in och gör att det konstant är tre

decimeter vatten på golvet. Grottan är utgrävd för hand och har sedan länge blivit täckt av rötter från växter och alger från vattnet. I taket, i väggarna och i golvet syns skelett från de varelser som Ishnigarrab ätit under sina århundraden. De flesta skelett är från barn.

❖ VARELSER: Ishnigarrab

HÄNDELSER

ETT ROP PÅ HJÄLP

När spelarna närmar sig bron hörs ett vagt men tydligt rop på hjälp som om någon är fast under bron. En arm sticker ut under bron, precis ovanför vattenytan. Om spelarna väljer att lämna detta åt ödet måste de misslyckas ett lag mot KAR. Alla har en modifikation på -2 som om att de känner en kraft inom sig som drar dem till bron.

De spelare som misslyckas har inget val än att försöka ta sig ner i vattnet och in under bron. Vattnet ser strömt ut men är egentligen ganska lugnt.

VADA: Spelarna måste klara ett slag mot RÖRLIGHET för att vada i vattnet annars dras de bort med vattnet.

GREPP OM ARMEN: När de väl kommit ner i vattnet och försöker ta tag i armen så lossnar den. Inget blod syns. Armen känns stel och hård som att den varit död länge. Vid detta tillfälle utsätts alla som ser detta för en skräckattack med tre grundtärningar.

Väl under bron ser de att det finns en öppning i bron som leder in under stranden. Det är becksvalt där under.

IN I GROTTAN

Endast en person åt gången kan klättra in i grottan. Den första som kryper in dras in till grottan med en blixtnabb rörelse och svimmar



automatiskt (se Ishnigarrabs attacker). Är det fler än en spelare i vattnet ser den andra hur personen framför försvinner in i mörkret på tiden av en blinkning.

Ishnigarrab sitter och gnager på personens arm när de andra tar sig in. Den spelare som blir gnagd på är automatiskt bruten och får inte agera i striden förrän någon har helat hen.

STRIDEN MED ISHNIGARRAB

Vid detta tillfälle kommer spelarna troligtvis att vilja hämnas eller få loss sin vän från Ishnigarrabs bitt. Då Ishnigarrab är en Alv går det utmärkt att skada honom med vanliga vapen. Ishnigarrab kommer att klättra i taket och försöka att bita och riva alla som anfaller

honom. För att vara en så svag varelse är han otroligt snabb.

AVSLUTNING

Det är fullt möjligt att komma ut ur grottan utan att döda Ishnigarrab. Han kommer i sådant fall att ge ifrån sig ett skri som sätter sig i själen (attack: Dödsskri). Han har inget intresse av att följa efter folk utan nöjer sig med det lilla kött han fått i sig. Det kan dröja månader innan han försöker lura in någon igen. Om de dödat Ishnigarrab måste de ta ut hans rubin ur bröstet för att han inte ska återhämta sig. I grottan kan de hitta saker från de som dött. Det är fritt fram för dig att spela vidare på detta. Förslagsvis hittar de gamla verktyg och kanske något vapen.

ISHNIGARRAB

För evigheter sedan valde människorna att ta över delar av Ravland och riva det som en gång byggts upp av Alverna och Dvärgarna. Detta sågs på med ilska från många alver som valde att ta till våld. En av dessa var alven Ishnigarrab

som tyckte att Människor var fruktansvärda varelser. De har inte gjort sig förtjänta av att vara i Ravland. I och med detta tog han till våld. Han dödade alla som rivit och förstört det som alverna en gång byggt upp. Detta hat ledde till



att han även bestämde sig för att stoppa människorna från att få njuta av livet efter döden. Deras kroppar skulle lemlästas och ätas. För om själen inte har en kropp – får den ingen ro och är tvingad att vandra Ravland i evighet. Detta var hans ultimata hämnd. Idag är Ishnigarrab inte ens i närheten av en Alv. Han är en förvrängd varelse som inte vill annat än äta kött från människor. Han kan knappt tala men när han gör det är det som ett gurglande ljud på en gammal dialekt av Alviska. Även alver har svårt att förstå vad han säger. Han rör sig aldrig utanför sin grotta. Med tiden har han lärt sig att imitera människor. Härma deras röster och låtsas att han behöver hjälp. Men detta är det enda han kan säga. *"Hjälp! Jag är fast. Hjälp mig här nere. Ni måste hjälpa mig! Det är så kallt."* Om en spelare är Alv finns en chans att

hon har hört talas om Ishnigarrab. Det är så klart fritt fram att berätta denna bakgrund.

GRUNDEGENSKAPER:

STY 10, SMI 5, INT 3, KAR 2

SKYDD: 1 (hård hud)

FÖRFLYTTNING: 3

SPECIALREGLER FÖR STRIDEN: Ishnigarrab lämnar inte sin grotta. Han kommer att hoppa runt i rummet och kan göra detta utan att behöva slå för att komma loss. Han har full frihet att flytta sig. Är det fler än 3 personer inne i grottan får samtliga spelare -2 på alla slag på grund av att det är trångt.

ODÖDLIG: Ishnigarrab kan inte dödas på vanligt vis. Även om han blir bruten reser hon sig igen med full STY efter en kvartstimme. Enda sättet att döda honom på riktigt är att förstöra hans alvrubin.

MONSTERATTACK

T6 ATTACK

- 1 SLITANDE ATTACK!** Ishnigarrab kastar sig framåt och sliter i en äventyrare inom NÄRA avstånd med sina vassa klor. Offret attackeras med tio grundtärningar och vapenskada 2 (huggskada).
- 2 DÖDSKÄFTAR!** Ishnigarrab öppnar sin mun och gapar så stort att ett huvud får plats. Ett tydligt knak hörs när käkarna åker ut led. Ishnigarrab slänger sig över en spelare, biter henne och håller fast. Utför en attack med sju grundtärningar och vapenskada 1 (huggskada). Om attacken träffar är spelaren nu GREPPAD. Så länge spelaren är GREPPAD kommer Ishnigarrab att hela 1 poäng STY varje runda samt göra 1 poäng skada i STY på spelaren som är GREPPAD. Han släpper greppet automatiskt om han i en attack tar mer än 2 poäng skada.
- 3 DÖDSVRÅL!** Ishnigarrab ansikte förvrids som om han lider och skriker med all sin kraft! Ett skri som känns in i själen på alla inom LÅNGT avstånd. Slå för en skräckattack med sju grundtärningar.
- 4 KVÄVATTACK!** Ishnigarrab tar tag i en spelare och trycker ner hennes huvud i vattnet på golvet i grottan. Slå en attack med sju grundtärningar. Slå för att drunkna (s.109 – spelaren tar 1 poäng skada på STY varje runda tills någon räddar henne).
- 5 BLÄNDA IN I JORDEN!** Ishnigarrab blir som ett med väggen och försvinner för rundan. Hans förmåga att blända in i jorden är hans sätt att skydda sig när han känner sig trött och skadad. Han ser nu ut som ett skelett i väggen och får därför SKYDD 10. Han är svår att upptäcka så för att hitta honom måste spelarna lyckas med ett slag i SPEJA. När han är i jorden på detta sätt helar han 1 poäng STY varje runda.
- 6 BLIXTGREPP!** Ishnigarrab rör sig som blixten och greppar tag i en spelare på NÄRA avstånd. Spelaren tar full skada på STY utan kritisk skada och svimmar av. Ishnigarrab börjar därefter att gnaga på spelaren då detta tar mycket av hans energi. Han kan göra detta en gång per dag.

SÄGEN

DÖDENS BRO

Det finns en gammal historia som säger att i början av tiden då människorna kom till Ravland, det vi kallar skiftet, rev människorna gamla byggnader och byggde nya. De byggde dem i sitt eget namn och struntade i den tid som var. Men det sades att denna girighet fick ett pris. Att arbetare kunde stå i flera timmar och bara stirra ner i vattnet från broarna de byggt. När någon försökte få bort dem var det som att en osynlig kraft höll i dem. Det sades att arbetare försvann! Att något dödade dem... det sades att endast lösa kroppsdelar flöt upp på stränderna ner för floden från broarna och att man än idag kan höra ropet på hjälp från de arbetare som omkommit när broarna byggdes...

MUSIK

Jag rekommenderar starkt att ni lyssnar på bra stämningsmusik medan ni läser och spelar scenariot

Skivan Fragment av Musica Cthulhiania.

Låten Dr Gorgo sätter en perfekt stämning.

<https://open.spotify.com/track/25NqUxqvgdnMFAFun8oNiu?si=JKOKX-LdSz-ikVIMPddmeA>



CREDIT where credit is due

All text och idéer av Per Holmström.

Grafik till sägen, monster och äventyrsplats-cirkel © Fria Ligan

Stone bridge over river sketch 2 – Danussa. Royalty-free
<https://www.shutterstock.com/image-vector/stone-bridge-over-river-sketch-2-63255343>

Foto på Ishnigarrab © Zaerteltier
<https://www.deviantart.com/zaerteltier/art/Ghoul-243653931>

