



TYP AV ÄVENTYRSLANDSKAP: Grotta

Av Per Holmström, Uppsala – 25 november 2018
pelle@booru.net

SÄGEN

När korpen flög över Ravland såg hon ett mörker som ingen annan skådat. Hon bad dvärgarna att smida en lykta med ett ljus starkt som solen. Hon sa till människorna att vakta och skydda detta ljus – för om ljuset släcktes skulle mörkret ta över. Ravlands framtid skulle falla i demoner och odödas händer. Endast den som är ärofylld nog kan vakta detta ljus. Alla har väl hört den gamla visan ”Vid bergets mun där det finns en brunn, skall endast de som rågar få ta sig ann de som plågar.”

BAKGRUND

(förslag på plats: Valfritt berg)

Mörkrets grotta är beläget 100 meter upp på ett berg och har i urminnes tider varit ett sätt för folk att visa sig värdiga Korp. Innan blodsdimman besökte äventyrare och krigare grottan i hopp om att få sin ära återställd. Krigare som förlorat stora strider, äventyrare

som fegat ut och lämnat sina vänner, eller andra handlingar som anses vara skamliga.

De som besöker grottan ställs in för ett svårt val, ett val som kommer att avgöra deras framtid för resten av deras liv – eller mer.

I grottan finns ett mörker som få sett. Ett mörker som aldrig får släppas ut på världen, för om det läcker ut kommer världen att förändras. Mörker tar över! Demoner och odöda kan vandra fritt och undergången nalkas.

Mörkrets grotta består av en ingång, mörkrets rum och mörkerjättens håla. Dessa rum är sammankopplade med mindre förråd. Det första rummet vaktades en gång i tiden av en odöd best. Denna best sov i en sarkofag som endast öppnades när någon tände facklor i rummet. När blodsdimman föll glömdes Mörkrets grotta bort men demonen Ni'nem hittade grottan och släppte ut denna best. Sedan dess har monstret vandrat Ravland.



VÄGAR HIT

Spelarna hör en sägen om en grotta där alla mäktiga äventyrare kan få en chans att visa sin värdighet och belönas med stora rikedomar!

Spelarna har hittat skattkartan som leder till en grotta fylld med rikedomar.

SKATTKARTAN

Skattkartan är indelad i tre teser:

- 1) *"Vid bergets mun där det finns en brunn, skall endast de som rågar få ta sig an de som plågar"* – Detta syftar på platsen där grottan finns. De som bjuder på sina rikedomar (rågar) får ta sig an vakterna (de som plågar spelarna).
- 2) *"En värld av guld. En värld av silver. En värld av koppar. Men en mun av tomhet"* – Detta syftar på att de som kommer till platsen måste bjuda på sina rikedomar. Detta ska bjudas på med råga. Ett föremål av respektive metall måste föras ner i den tomma munnen (dvs den brunn som finns i grottan).
- 3) *"Skyddad av de äldsta som endast korpen kan rädda. Skyddad av de första som endast ormen kan stoppa"* – Detta syftar på vakterna. Först vakten med lanternan. Att vakta ljuset är en gammal ära. De första syftar på den första och enda Mörkerjätten. Även jättar är en av de första varelserna i Ravland. Ormen är jättens fiende i grottan.

PLATSER

1. INGÅNGEN TILL GROTTAN

Ungefär 100 meter upp på ett berg finns en grotta vars öppning liknar en mun. Tystnaden

och mörkret sätter sig i benen hos alla som ser denna öppning. Sluttande halt golv leder ner till grottans inre. Endast ljuset av era facklor lyser vägen.

Ingången är en delvis förfallen grotta med ett mänskligt byggt rum i slutet på grottan. Vägen ner är hal och täkt av en gulbrun mögelsvamp. I slutet på grottan finns ett rum. I rummet står två pelare med hållare för facklor och en brunn. Rummet är byggt i sten och ser ut att vara 1000 år gammalt.

Intill detta rum finns ett mindre rum med en öppnad sarkofag. På insidan av sarkofagen finns tydliga rivmärken. Dessa finns även på insidan av locket. Sarkofagen i sig är tom men var en sovplats till ett monster som vaktade grottan. Monstret är sedan länge borta men kanske skapar detta en oro inför vad spelarna kommer att möta innanför.

Det finns inget av värde i dessa två rum. Det enda som finns är brunnen och sarkofagen. För att komma vidare måste spelarna lösa gåtan, vilket är enklare än de kan tro. Brunnen leder dem vidare! För att komma in i Mörkrets rum måste de offra en dyrbarhet av koppar, en av silver och en av guld. Endast mynt räcker inte. Brunnen är så pass djup att de inte ser botten.

När de släpper ner saker av guld, silver och koppar i brunnen lyser vattnet upp och sedan försvinner brunnen magiskt. En trappa uppenbarar sig för dem där brunnen stod. Denna trappa är 20 meter lång och slutar med en kort korridor. I slutet på korridoren möts de av en kraftig trädörr inbyggd i en vacker ram av noga formade stenar. Dessa stenar har gamla runor på sig som påminner om de som finns på skattkartan. Dörren är enkel att öppna och så fort den öppnas försvinner trappan, endast en stenvägg finns kvar. De har nu inget val än att fortsätta. En magiker som kan forma sten kan forma om berget men de kommer inte att hitta ut. De är fast här till dess att de klarat utmaningen eller förlorat.



2. MÖRKRETS RUM

Innanför dörren finns ett oändligt mörker. Långt bort syns ett svagt ljus. Golvet är gjort av en mörk sten som knappt reflekterar något ljus.

Inga väggar syns och så fort de rört sig några meter bort från dörren förvinner även den in i mörkret. Deras facklor lyser knapp upp dem. Mörkret är tjockt här.

Längre fram i mörkets rum sitter vakten. När de närmar sig honom ser de gammal stirrandes in i en lykta på golvet. Han är iklädd gamla trasor och är utmärslad. Hans blick släpper inte lyktan, som lyser med ett förtrollande ljus. Lyktan är ca 40 cm hög och är tillverkad i en mörk metall. Ett tydligt handtag hänger ner över toppen.

Efter en stund reagerar mannen på deras närvaro och säger:

”Så ni har äntligen hittat hit. Äntligen kommer korpen som ska rädda mig. Vem av er är här för att ta min plats?”

Någon måste vakta ljuset. Denna lykta får aldrig slockna! Om mörkret kommer finns det ingen som kan hålla tillbaka det. Demoner och odöda kommer att vandra på dagen.”

Spelarna står nu inför ett viktigt val. De måste nu välja, antingen tar någon hans plats som ljusets vakt (1) eller så bekämpar de honom (2). Dessa val är inte uppenbara och ska heller inte göras uppenbara. Det är viktigt att förmedla stämningen att om någon går med på att ta hans plats när han frågar, så får de en tydlig känsla av att något är fel. Om någon försöker flytta på mannen eller på något sätt skadar honom blir det strid (2).

❖ VARELSER: Ljusets vakt/Nattulv av korp

- I. **Ta vaktens plats.** Mannen skiner upp *”Tack för att du tar min plats! Äntligen är jag fri.”* Han sträcker sakta ut sin hand för att ta tag i den spelare som tackat ja.

Om någon avbryter detta på något sätt kommer detta att leda till strid (2).

Om vakten får chansen att vidröra spelaren som tackat ja kommer denna spelare att känna ett otroligt behov av att vakta lyktan och stirra in i ljuset. Den nuvarande vakten förvandlas till en korp, en ljuspelare syns från ovan och skär igenom mörkret. Korpen flyger upp i ljuset och vittrar sönder som aska.

Ägodelar gör sig inte välkomna här. Mat och vatten behövs inte. Den nya vaktens utrustning vittrar sönder som aska och endast enkla tygstycken finns kvar på kroppen. Spelaren är nu ”död” och är Ljusets vakt tills någon annan tar över hans plats.

2. **Tacka nej och därmed strida mot vakten.**

Om ingen vill ta hans plats blir den gamle mannen arg men också ångerfull. Han växer fort och blir stor och hans röst blir mörkare, som att en till varelse lever i honom. Hans kläder spricker och svart päls tränger sig ut genom huden. Hans fingrar får långa klor och på några sekunder är han förvandlad till en gigantisk ulv. Spelarna har inget val än att slåss mot ulven då det inte finns någon väg ut.

- a. Om de besejrar honom eller ångrar sig och går med på att ta över hans plats som vakt för lyktan förvandlas han tillbaka och tackar dem för att de friat honom. Därefter han förvandlas till en korp och en strimma av ljus skiner in från taket dit korpen flyger.
- b. Om de inte besejrar honom, det vill säga alla spelare är brutna, kommer den som utmanade honom (skadade honom först) att fastna vid lyktan. Endast en person kan vakta den åt gången. De andra släpps fria (se nedan).

Om någon tar hans plats kommer denne person att tappa kontrollen över sig själv och säga:



”Mitt liv är nu förbrukat. Jag är vakten för ljuset och min plats är här. Det är med ära jag vaktar detta ljus. Lämna mig i fred och gå nu hem”.

Därefter uppenbarar sig en dörr som ser ut som dörren de kom in igenom. Försök att släpa med spelaren leder till strid (2).

Om de besestrar ulven finns endast spelarna kvar i rummet. Först när någon lyfter upp lyktan kommer de att hitta ut. Det spelar ingen roll åt vilket håll de rör sig. Om de har lyktan med sig kommer de att nå en dörr efter en stunds vandrande. Dörren är gjord av sten och har en stor cirkel på sig.

NATTULV av KORP (variant av Nattulv s. 113)

STY 12, SMI 5

FÄRDIGHETER: Speja 5, Smyga 4

SKYDD: 3 (päls)

FÖRFLYTTNING: 2

RÖRA SIG I SKUGGOR: Nattulven kan en gång var T6 rundor förflytta sig till valfri plats i rummet.

SPECIALREGLER FÖR STRIDEN: Nattulven kan endast se spelarna om de är på NÄRA avstånd från lyktan och tvärt om. Därför måste spelarna hålla ihop eller bli vilse i mörkret.

3. GÅVANS FÖRRÅD

Stendörren leder in till vad som ser ut att vara ett förråd. Rummet är fuktigt och har en unken doft. Ljuset från lyktan speglas i de högar av guld, silver och koppar som är spridda i rummet. I taket finns en hålighet, stor nog att vara brunnen.

Stendörren leder in i ett rum som är ca 5x5 meter. I rummet ligger högar med mynt och ägodelar. Smycken, vaser, bägare och andra småprylar ligger i högar. Även spelarnas egna ägodelar som de släppte ner i brunnen finns här. I andra änden rummet finns ytterligare en dörr,



denna gång en trädörr med ett berg inristat i träet.

Om Nattulven besegrades ser den spelare som gjorde det avgörande slaget, en amulett som sticker ut ur mängden (om den inte dödades så välj valfri spelare). Amuletten är Ulvfröet (se beskrivning i slutet).

Om spelarna försöker ta med sig något som de inte själva släppt i brunnen känner de hur de blir så pass tunga att benen viker sig under dem. Endast ett tiotal mynt i silver per spelare samt Ulvfröet går att få med sig ut ur rummet, utöver det som de själva skänkte som gåva. Dörren de kom igenom går inte att öppna. De måste vidare genom trädörren.

HÄNDELSE: Alla spelare som är inom en meter från lyktan i detta rum känner en värme strömma genom kroppen – de återhämtar all styrkepoäng de förlorat, dock inte kritiska skador.

4. MÖRKERJÄTTENS HÅLA

Bakom trädörren döljer sig en grotta med gigantiska stalaktiter och stalagmiter, stora som två människor. Grottan är säkert 40 meter i höjd och en stor flod rinner rakt igenom den. Längre bort i grottan hörs ett vattenfall. Ljudet av en gigantisk käft som tuggar ekar genom grottan.



I grottan sitter en jätte och gnager på en gigantisk orm. Jätten är ingen vanlig jätte utan är skapad av Korp, ur mörkret. Ormen han gnager på är Ormes försök att få vara en del av Korps tankar och idéer om vad människans roll är i Ravland, och är således inte en vanlig orm.

Rummet är fyllt av stalagmiter och stalaktiter. Dessa går sönder lätt, av ett slag av den jätte som är här. Spelarna kan gömma sig utan problem bakom dessa. Vatten är ganska strömt. I bassängen där vattenfallet kommer ner finns en väg ut ur grottan. Detta syns dock inte förrän jätten är besegrad och någon lyser med lyktan mot vattnet. Ljuset från lyktan skiner upp det mesta av grottan då bergets väggar är täckt av mineral som har en god förmåga att reflektera ljus. Dock finns en underlig dimma som fyller hela rummet och gör det svårt att se detaljer. Allt är lite suddigt och alla avståndsattacker har -1 på att lyckas.

❖ **VARELSER:** Mörkerjätte och monsterorm

JÄTTEN: Jätten har inte lagt märke till spelarna när de kommer in i grottan och de kan försöka sig på smyga-slag för att gömma sig bakom stalagmiterna. När de upptäcks kommer han att svinga sitt träd och göra ett **SVEPANDE SLAG** mot spelarna. När jätten besegras faller han till marken, sedan löses han upp som aska i luften och inte ett spår finns kvar av honom. Om jätten dör och ormen fortfarande lever kommer ormen att slingra sig ner i vattnet och försvinna. Jätten vaktar porten till skatterna som är lämnade av alla ljusets vakter genom tiden. Först när jätten är besegrad får spelarna tillgång till dessa skatter.

ORMEN: Ormen är en egen varelse men behöver helas för att kunna vara till hjälp. Som sägen berättar är det endast ormen som kan stoppa den första. Jätten är den första av sitt slag. Ormen behöver helas för 5 poäng för att komma tillbaka till liv. Om ormen helas kommer den att angripa jätten, bita honom i halsen och göra en attack med 8 tärningar varje runda. Jätten kommer att ge sig på ormen och slå den med sitt krossande slag tills den släpper.

Jätten ignorerar spelarna fullständigt under denna tid. Om jätten besegrar ormen kommer den att falla till marken död.

VIDARE UT UR GROTTAN: När jätten är besegrad kommer lyktan att få bassängen att glänsa. När de börjat simma ner i bassängen ser de att den inte är speciellt djup. Ett hål finns i väggen och det går att simma upp till ytan på andra sidan. Väl uppe på land befinner de sig i en liten grotta. Lyktan lyser trots att det kommit vatten in i den. De står nu inför en dörr – en dörr av trä, vackert handsmiden med ett handtag i skinande guld.

MÖRKERTJÄTTE (variant av Jätte, s. 105)

STY 24, SMI 2, INT 2, KAR 2

FÖRFLYTTNING: 1

SKYDD: Träbitar och stora pälsstycken, skyddsvärde 3.

VAPEN: Jätten har en trädstam som vapen. Om jätten blir av med tillhygget sänks vapenskadan för alla attacker som använder tillhygget till 1.

SVAG HJÄSSA: Attacker mot jättens känsliga punkt på ovasidan av skallen gör dubbel skada. Att träffa hjässan kräver dock antingen en svår (-2) avståndsattack från en upphöjd position eller att angriparen först klättrar upp på jätten. För att klättra, slå ett slag för **GREPPA** men ignorera övriga regler om att greppa. Ett lyckat slag betyder att spelaren klättrat upp på jätten. Det går inte att ducka eller parera.

STRATEGI: Jätten vill fortsätta äta på sin orm. Alla som stör honom i detta är hans fiender. Han vill leka med dem och kommer därför inte att döda dem direkt. Han inleder med ett svepande slag för att visa sin makt.

Jätten kan röra sig helt fritt i rummet och även stå i vattnet

MONSTERORM

Stor som en drake slingrar sid denna orm fram på marken.

STY 18, SMI 2

FÖRFLYTTNING: 1

SKYDD: 1.

ATTACK: Ormen kommer endast att anfall jätten. Den gör detta genom att bita sig fast i jättens hals. Detta lyckas automatiskt. Varje runda därefter gör ormen en attack med 8 tärningar.





5. BELÖNINGENS RUM

Ni vrider om handtaget och känner hur dörren glider upp. Blöta och kalla kliver ni in i ett rum som lyser upp av lyktans ljus. Rummet är gjort i sten. Människor har skapat detta. I andra änden syns en dörr men det som fångar er uppmärksamhet är de prydliga högarna av rustningar, kläder och vapen som ligger spridda på rummets golv.

Högarna är ägodelarna från de äventyrare som sökt sig hit och tagit över som vakt för lyktan. Ett flertal högar syns. Det är upp till dig hur många men mellan fem och sju stycken är rimligt. Har en av spelarna tagit roll som vakten finns dennes ägodelar här. Nu är spelarna fria att ta vad de vill. Detta är belöningen för att de besegrade jätten och du som spelledare har fritt fram att ge spelarna saker de behöver. Sakerna kan vara i vilket skick som helst men alla ägodelar är från tiden innan blodsdimman. Kvalitén på dessa har inte minskat med åren tack vare den magi som bevarar allt i mörkrets grotta.

I slutet på rummet finns en kraftig trädörr inbyggd i en vacker ram av noga formade stenar. Dessa stenar har gamla runor på sig. Det är samma dörr som de klev in igenom i början på Mörkrets grotta. När de kliver igenom denna dörr ser de trappan som leder upp till brunnens

rum. Väl där försvinner trappan och de står nu i tystheten.

AVSLUTNING

Beroende på om en spelare tog platsen som ljusets vakt eller inte kommer avslutet på scenariot att få olika resultat. Har en spelare blivit vakt är det nu dags för den spelaren att rulla fram en ny karaktär. De andra spelarna får således en berättelse att berätta om för andra i Ravland.

Valde de istället att slåss och tog sig ut har de nu ljusets lykta med sig. Denna lykta slocknar inte av vatten utan slocknar endast om en demon får röra den. Spelarna har nu valet att lämna den hos någon eller bära med sig den. Lyktans helande krafter fungerar endast i Mörkrets grotta. Skulle någon äldre mänsklig magiker, alv eller dvärg stöta på denna kanske de känner igen den och den oro som finns runt den. Kanske försöker de tvinga spelarna tillbaka till grottan för att återlämna den. Kanske vill de ha den för sig själv. Hur som helst är det upp till spelarna vad de vill göra med lyktan.

Om lyktan lämnar grottan försvinner öppningen. Det går inte att hitta den igen. Den är försvunnen för all framtid.

NYA ARTEFAKTER

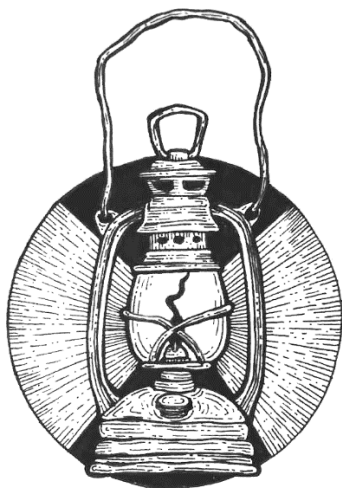
LJUSETS LYKTA

”När människorna kom till världen tog de med sig ett mörker som aldrig tidigare skådats. Korp såg detta mörker och gjorde allt för att dölja mörkret med hjälp av solens ljus och tvingade in det i en lykta. Lyktans ljus är människans hopp och den dagen lyktan slocknar är allt hopp borta. Det sägs att Dvärgarna skapade en metall som kunde hålla ljuset på plats men att de Dvärgar som inte kunde motstå att blicka in i ljuset löstes upp som aska.”



UTSEENDE

Ljuset lykta är en lykta i svart metall, hård som berget. Skapad av Dvärgar för över 1000 år sedan. Med magi är ljuset bundet till lyktan som även lyser under vatten.



EFFEKT

Ljusets lykta lyser i det mörkaste mörker. Ljuset kan endast släckas av att en demon rör vid den. En människa som stirrar in i lyktan känner ett lugn. Detta kan användas för att hela tillbaka skadad INT eller KAR från en bruten spelare. Att stirra in i lyktan i minst en kvart helar en poäng av respektive en gång om dagen. Mer än så går inte att hela.

NACKDEL

Den demon som rör vid lyktan absorberar ljuset och får fruktansvärda krafter. Detta ger demonen möjlighet att färdas över Ravland hur den vill. När det är nymåne kan demonen omvandla alla den rör vid till odöda. De spelare som färdas med lyktan drar till sig uppmärksamhet av demoner. Desto mer tid som går, desto vanligare blir det att spelarna börjar se syner, höra ljud, viskningar i mörkret, skuggor som rör sig omkring dem. Detta är demoner som söker ljuset. Som söker dess kraft.

ULVFRÖET

”Det sägs att i begynnelsen släppte Nattvandraren frön i marken som med tiden förvandlades till ulvar. Dessa ulvar rörde sig i natten, i skuggorna och lyfte stjärnorna till himlen. När människorna kom till världen tämjde de ulvarna och de frön som en gång var fanns inte längre.”

UTSEENDE

Ulvfröet är en amulett. Ett frö gjort av ben, fäst i en mörk metallcirkel som har ett band av svart läder.

EFFEKT

Den som bär Ulvfröet kan försvinna in i mörkret utomhus när det är stjärnor på himlen och kan nästan röra sig osynligt fram. Användaren får +4 i att smyga och ser ut som en skugga. Ljud och doft är nästan helt dolt.

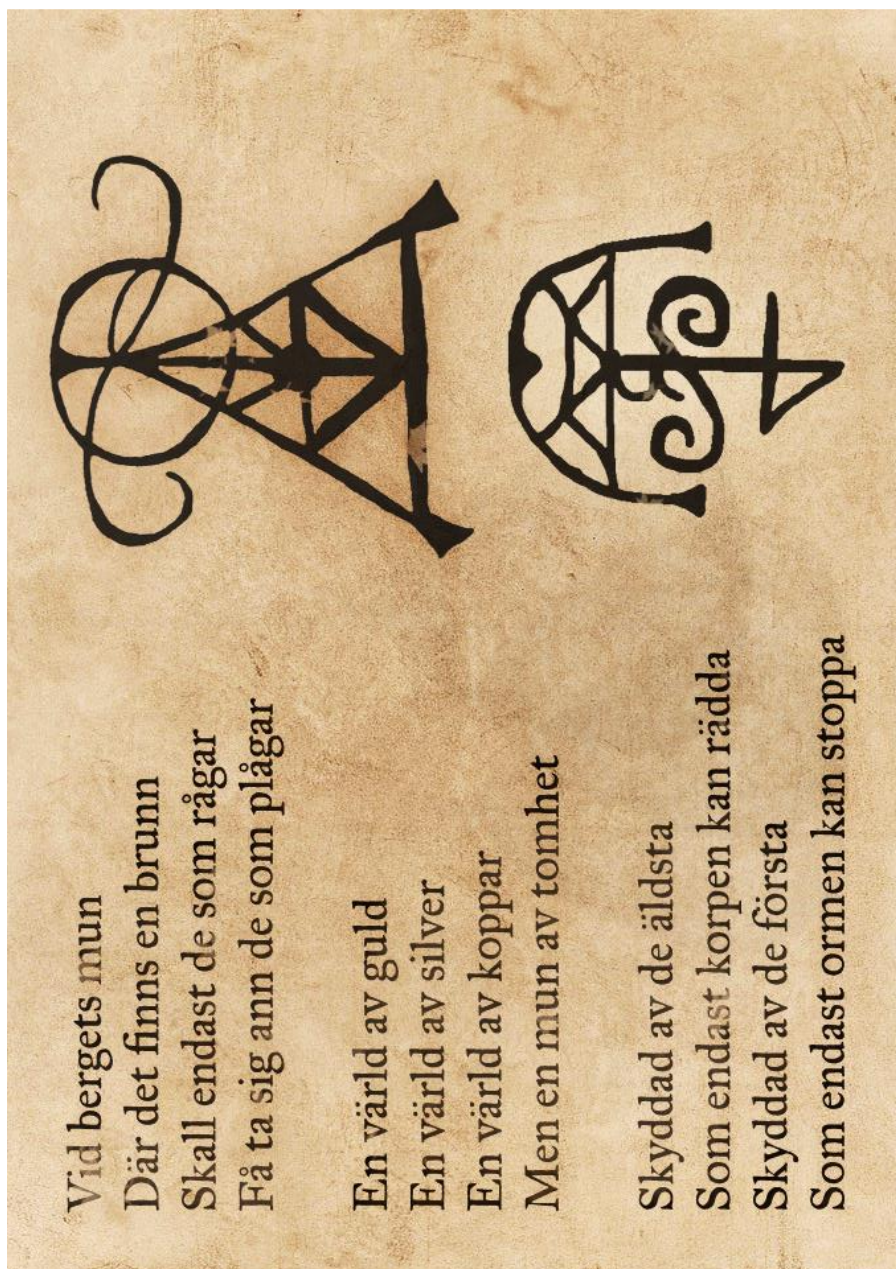
NACKDEL

Fröet vill växa och varje gång användaren försvinner in i mörkret blir det svårare att komma tillbaka, vilket visar sig i att användaren tar en poäng mot KAR varje gång den används. Om användaren blir bruten på KAR när hon är försvunnen i mörker kommer hon aldrig tillbaka utan är fast i mörkret, för att evigt vandra i skuggor utan kontakt med omvärlden.



SKATTKARTAN

Denna text är den ledtråd de har till grottan. Vem som helst kan ge dem denna. Detta utöver den sägen som finns.



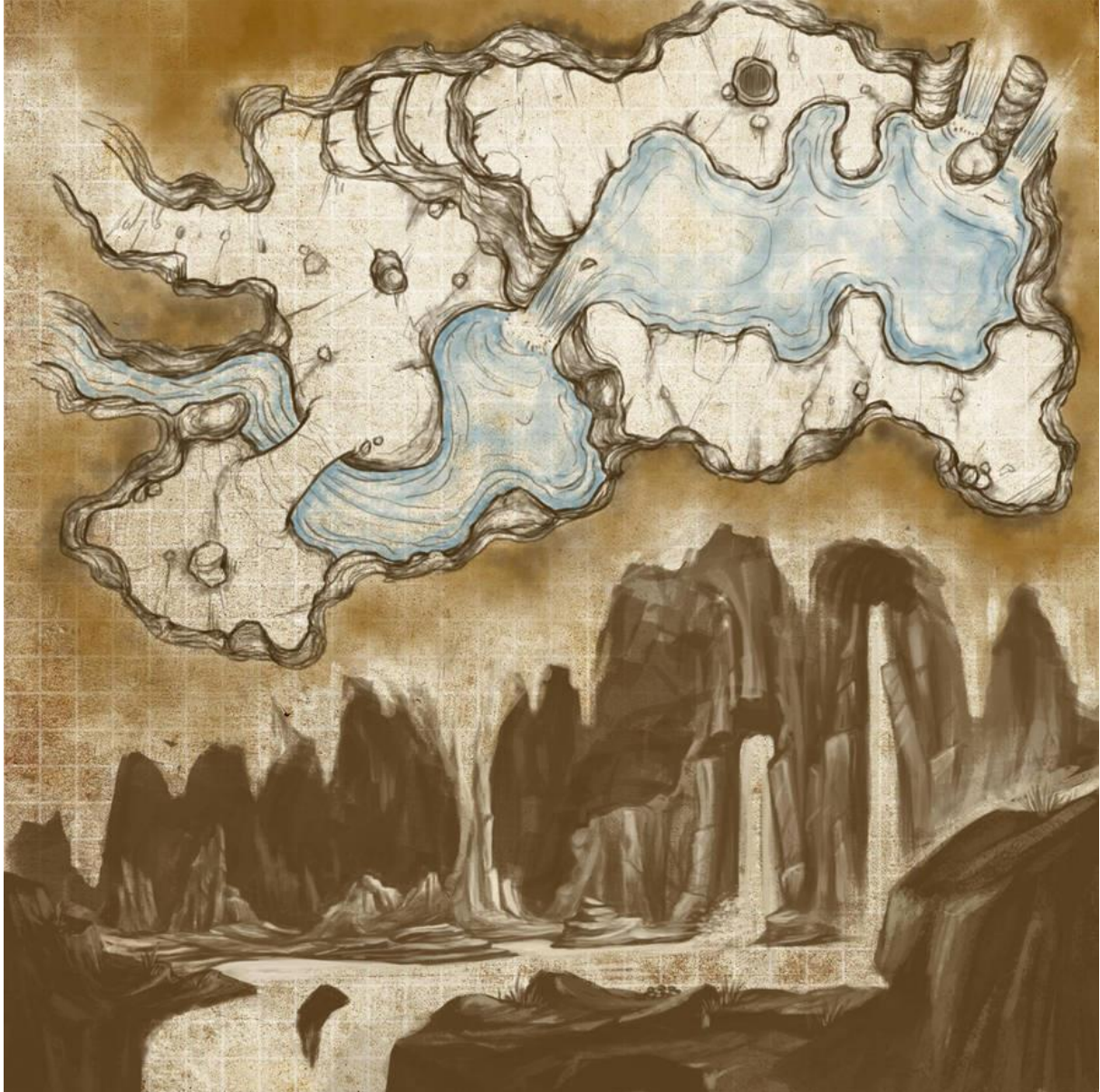
KARTA ÖVER GROTTAN OCH INGÅNGEN

Detta representerar ingången till grottan samt det första rummet med brunnen och sarkofagen. Brunnen är det som står vid den rundade väggen.



KARTA ÖVER MÖRKERJÄTTENS HÅLA

Vägen in är från vänster. Ut ur grottan är valfri vattenpöl du önskar.
Jätten har fritt att rör sig i grottan och kan gå även i vattnet.



SÄGEN

MÖRKRETS GROTTA

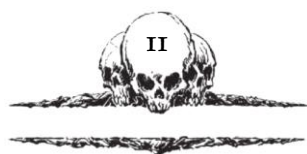
När korpen flög över Ravland såg hon ett mörker som ingen annan skådat. Hon bad dvärgarna att smida en lykta med ett ljus starkt som solen. Hon sa till människorna att vakta och skydda detta ljus – för om ljuset släcktes skulle mörkret ta över. Ravlands framtid skulle falla i demoner och odödas händer. Endast den som är ärofylld nog kan vakta detta ljus. Alla har väl hört den gamla visan ”Vid bergets mun där det finns en brunn, skall endast de som rågar få ta sig ann de som plågar.”

ULVFRÖET

Det sägs att i begynnelsen släppte Nattvandraren frön i marken som med tiden förvandlades till ulvar. Dessa ulvar rörde sig i natten, i skuggorna och lyfte stjärnorna till himlen. När människorna kom till världen tämjde de ulvarna och de frön som en gång var fanns inte längre.

LJUSETS LYKTA

När människorna kom till världen tog de med sig ett mörker som aldrig tidigare skådats. Korp såg detta mörker och gjorde allt för att dölja mörkret med hjälp av solens ljus och tvingade in det i en lykta. Lyktans ljus är människans hopp och den dagen lyktan slocknar är allt hopp borta. Det sägs att Dvärgarna skapade en metall som kunde hålla ljuset på plats men att de Dvärgar som inte kunde motstå att blicka in i ljuset löstes upp som aska.



CREDIT where credit is due

All text och idéer av Per Holmström.

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

Foto på Ljusets lykta © The Raven From the North

<https://ravenfromthenorth.tumblr.com/search/lantern>

Kartor över rummen © gogots

<https://www.deviantart.com/gogots/>

