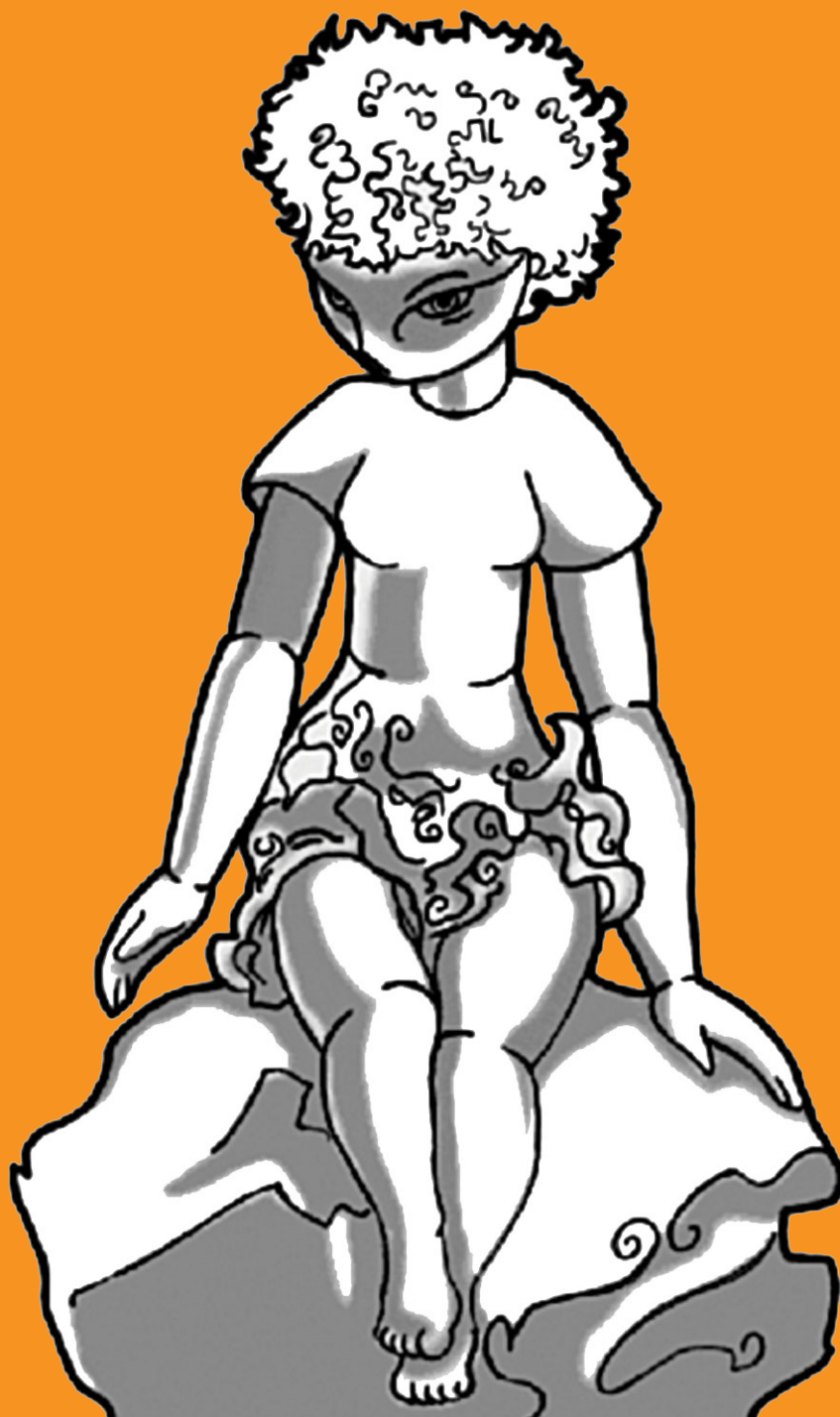


Skapartrilogin



av Åsa Roos

Ett äventyr till Puppeland

Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget är gjord av författaren



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

Det var en gång för länge sedan, eller kanske långt in i framtiden, en Kung över Dockriket som hette Mr Punch. Mr Punch var en elak, självisk docka. Han gjorde mest sådant som han själv ansåg vara rätt, även om det skadade hans undersåtar. Dockorna som bodde i Dockstaden var olyckliga och ensamma. Mr Punch hade utfärdat ett dekret om att alla dockor som befann sig i Dockstaden var tvugna att vara glada hela tiden. De som inte gjorde som Mr Punch sade fick en påhälsning av Nötknäckarna. En samling dockor som glatt lydde Mr Punchs minsta vink. Bland Punchs Pojkar fanns även de mest fruktade dockorna av dem alla, de dockorna som Punch skapade när han en natt smög in i Skaparens hus och slog ihjäl honom. De dockorna är gjorda av Skaparens eget kött...

Men Docklandet levde inte helt i elände. Bortom Sjön av Mjolk och Kakor hade Fröken Judy skapat en tillflykt som kallades Tillflykten. Ett ställe där dockorna kunde leva utan fruktan för Nötknäckarna. Det var nästan som Docklandet hade varit innan Mr Punch dödade Skaparen. Judys högst värderade ägodel, var en tår som hon fångat från Skaparens öga strax innan Mr Punch dödade honom. Med den hoppas hon kunna återuppliva Skaparen.

Caveat lector!

Skapartrilogin ingår i 20.000-teckenserien och som sådan är den inte helt komplett. Jag rekommenderar därför att du som spelledare läser igenom äventyret extra noga och kompletterar där du upplever att det behövs. Det kan betyda ytterligare scener, kartor och så vidare.

Synopsis

Skapartrilogin är en trilogi och det innebär att äventyret utgörs av tre delar. De delarna är "Korsfästelsen", "Marionettens trådar" och "Skaparens tår".

Korsfästelsen

Punch har börjat en raid i rent raseri mot invånarna i Dockstaden. Han vill till varje pris få tag på Judy och Skaparens tår, men han kan inte förstå var Judy har tagit vägen. Därför har han skickat ut Mayhem och sina Nötknäckare för att ta fast dockor som de tycker borde straffas. Resultatet är att det numera hänger dockor korsfästa på alla infarter till Dockstaden. En stor bränning planeras.

Judy i sin tur är helt förtvivlad. Hon förstår inte hur Punch kan göra på det viset mot så många, bara för att få tag på en. Det har varit svårt att hålla henne kvar i Tillflykten. Judy vill ge sig av mot Dockstaden för att befria de dockor som Punch tänker bränna. Det kan inte dockorna i Tillflykten tillåta, så de har valt ut en grupp som skall göra det åt henne. De dockorna är rollpersonerna som i skydd av mörkret tar sig över sjön för att frita så många dockor de bara kan innan bränningarna börjar. Äventyret går i stort sett ut på att frita dockorna och undvika Punchs pojkar.

Marionettens Trådar

En morgon vaknar dockorna upp i helt fel sängar! Det verkar som om de åter har hamnat i Dockstaden! Hu och hemska fasa! Hur har detta gått till? Jo, Punch som fortfarande inte vet var Judy och Skaparens Tår befinner sig har blivit helt hysterisk. Han har därför kastat magi på ett par utav de sängar tillhörande dockorna som försvunnit. Därför vaknar dockorna ständigt i sina gamla sängar. För att lyckas med att bryta sig loss ur loopen måste de bryta

besvärjelsen och det kan de bara göra genom att ta sig in i Punchs magiska rum där han förvarar alla sina tricks och konster. Rollpersonerna måste upp till översta hyllan där deras ”sängar” står och ta bort marionettsnörena Punch har virat runt dem. Men det kan vara svårt eftersom Nötknäckarna hela tiden är på hugget. Varje morgon måste dockorna slåss mot Nötknäckarna som har kommit för att ta fast dem och tortera dem för att få reda på var Judy finns.

Skaparens Tår

Judy har upptäckt att en docka som fått smörja in sig med en gnutta fuktighet från Skaparens Tår kan gå helt oupptäckt av Punchs pojkar. Därför har hon beslutat sig för att skicka en delegation på fyra dockor till Dockstaden och Skaparens Tår.

Naturligtvis kommer det hända sig så att tårarnas kraft avtar mitt i ett dramatiskt skede och att dockorna (efter att ha funnit kroppen) måste fly för livet. När de sedan återvänder med Judy är vaktstyrkan tripplad och Skaparens kropp är borta! Nederlag... Eller så följer en grymmekamp och man hittar Skaparens kropp och håller tåren på den.

Introduktionen till äventyret

Äventyret tar sin början då dockäldstena kontakter rollpersonerna i hopp om att de kan hjälpa Judy att frita de dockor Mr Punch har korsfäst somen varning, och som snart skall brännas på bål. Mr Punch är fast besluten att få tag på Judy och Judy är beredd att offra sig. Ett liv för de många.

Dockäldstena vill så klart inte höra talas om att Judy skall bege sig till Dockstaden. Istället ber de rollpersonerna att frita dem.

Färden till Dockstaden

Judy ber dockorna att ge sig av så fort som möjligt och ordnar en båt som skall ta dem och de dockor de räddar tillbaka till Tillflykten. Räddningsaktionen måste ske på natten, så med sig får de Charon, en färjekarlsdocka som med starka armar paddlar rollpersonerna över mjölk och kakorsjön. Charon hjälper rollpersonerna genom att gömma båten.

I Dockstaden

De korsfästa dockorna hänger på vägarna in emot Dockstaden, lealösa och skadade. Några gnyr ömkligt, andra har skrikit sig hesa av smärtan och får bara ur sig visslande, rosslande andetag. Gemensamt för dem alla är att de lider. Ett gäng nötknäckare patrullerar gatorna, så rollpersonerna måste vara försiktiga.

Att plocka ner en docka

Korsen som dockorna är uppspikade på är snedställda kryss, vilket innebär att de har två ändar begrävda i marken. Dockornas hand- och fotleder är genomstungna av spikarna som fäster dem på korset. De enda ”goda” nyheterna i sammanhanget är att rollpersonerna inte behöver fälla korsen för att ta ner dockorna vilket minskar risken för upptäckt.

Dockorna har ont och är uttorkade. När rollpersonerna tar ner dem kan de inte låta bli att jämra sig. En docka som varit korsfäst kan heller inte gå på egen hand, så rollpersonerna måste hjälpa dem i skydd.

Dockstadens invånare hjälper till

Trots hotet från Nötknäckarna vågar sig några av dockstadens invånare sig ut för att hjälpa rollpersonerna att flytta dockorna till Charon och den väntande båten. Utan dockornas hjälp har rollpersonerna inte en chans att frita alla dockorna som skall brännas, och som är uppspikade. Sju dockor sitter på korsen. En av dem är Victoria Vindögd, en av Judys närmsta vänner.

Nötknäckardags

Rollpersonerna kommer förr eller senare att springa in i ett gäng av Mr Punchs Nötknäckare. Det här är ögonblicket då deras mod provas på riktigt. Rollpersonerna kan fly, men det betyder att de inte kan rädda alla dockor. De kan också stanna kvar, men då riskerar de att både de och dockorna blir en del av det planerade dådet som Mr Punch har byggt på stortorget mitt i dockstaden.

Nötknäckarna får syn på rollpersonerna och springer genast mot dem med höjda vapen. De menar allvar och är nog så skräckinjagande. Det finns precis så många nötknäckare i gruppen som rollpersonerna kan klara av.

Flykten

Att tillsammans med de svårt sargade dockorna ta sig till sjön är ingen enkel resa. Att göra det med Nötknäckarna på halsen är ännu värre. Som spelledare kan du göra jakten nästan outhärdligt spännande. Dockor kan snubbla, nästan falla och minska försprånget som rollpersonerna har. Alternativt kan det vara en smygjakt genom dockstaden byggnader, i ett desperat försök att undvika nötknäckarna.

Den döende dockan

Någon gång under fritagningsförsöket segnar en av de befriade dockorna ner på knä. Det är uppenbart att dockan är döende och inte kan fortsätta. Trots rollpersonernas mod är en av dockorna förlorad. Det är ett ögonblick avsett att låta rollpersonerna veta hur mycket dockorna offrat, och fortsätter att offra, i konflikterna mot Mr Punch och hans pojkar.

Dockan som dör offerar sig för att hela gruppen skall lyckas komma undan Nötknäckarna.

Flykten över sjön

Flykten tillbaka till tillflykten kan gå hur lugnt eller hektiskt till som helst, det beror helt på hur spelledaren vill lägga upp det och på vilket anslag äventyret haft hittills. Tänk också på att det här är första delen i en trilogi, där rollpersonerna skall få följa ett händelseförlopp så lägg inte allt krut på ett avsnitt.

Väl tillbaka i Tillflykten hälsas de fritagna dockorna av både glädje och sorg. Glädje över att Punchs planer omstörtats, och sorg över den docka som försvunnit/ dött på vägen.

Marionettens trådar

Rollpersonerna vaknar i sina sängar på morgonen, men något är fel. De är tillbaka i sina sängar i Dockstaden.

Första morgonen de vaknar är Nötknäckarna redan där, redo att tillgångata dem och föra dem till Mr. Punch som med sedvanliga metoder - dvs tortyr - försöker få rollpersonerna att avslöja för honom var Judy finns någonstans och om hon fortfarande har Skaparens tår. Första dagen bör gå fort.

På kvällen

På kvällen den första dagen släpps rollpersonerna till sin stora förvåning fria. Om någon av dem frågar Nötknäckarna varför får de bara ett flin tillbaka. Nötknäckarna verkar inte alls vara oroliga för att de skall försöka fly.

Mr Punchs magi

Mycket riktigt är rollpersonerna bundna till sina sängar. De kommer ingenstans. När dockorna somnar på kvällen, oavsett var de är i världen, så vaknar de alltid i sina sängar i Dockstaden. Mr Punch har lagt en besvärjelse på deras sängar och dem. Han har magin undanstoppad i sitt magiska rum som är tungt bevakat.

För att bryta besvärjelsen måste rollpersonerna först ta reda på hur besvärjelsen fungerar och varför det är just deras sängar som är målet.

Mr Punch har i sökandet efter Judy och Skaparens tår blivit så hysterisk och så desperat att han investerat i ansenliga mängder magi i en enda besvärjelse. Han har gjort små kopior av rollpersonernas sängar och bundit dockorna till de sängar i dockstaden där de brukade sova med hjälp av förtrollade marionettrådar. För att dockorna skall kunna undkomma besvärjelsen måste de klippa av trådarna som virats runt sängarna.

Dagar av tortyr

Varje morgon väntar Nötknäckarna på rollpersonerna vid deras sängar. Det är viktigt att låta rollpersonerna fly vid ett par tillfällen så att de kan lösa sitt dilemma. Vissa dagar kan de dock inte fly och de dagarna är dagar fyllda av smärta och förnedring.

Nötknäckarna agerar på direkta order ifrån Mr Punch, och deras uppgift är att få ta del av vart någonstans Judy finns, och vart hon förvarar Skaparens tår, den enda magiska artefakter som listar Mr Punch envälde.

Att hitta sängarna

Det finns en rad dockor som kan hjälpa rollpersonerna att undkomma Mr Punchs magi eller åtminstone berätta för dem hur de kan bryta besvärjelsen. Oscar Oreraren är en Jack-in-the-Box som har svårt att ta sig runt eftersom han saknar ben. Oscar har istället tillbringat stora delar av sitt liv på att lösa och specifikt på att läsa om magi. Oscar är till och med kunnigare än Mr Punch på vissa områden.

Oscar Oreraren är känd bland många dockor men mest känd är han på den lilla butik som säljer (i Mr Punchs ögon) helt ofarliga alkemiska drycker och annat som dockorna använder för att få en bättre vardag. Butiken heter Trollerilådan och ägs och sköts av Margareta. Margareta är en porslinsdocka som en gång i tiden var mycket vacker. Nu är hennes sköra vita hy vanställd av de ärr Mr Punchs pojkar orsakat när de misshandlade henne och krossade hennes kind. Margareta har smärtstillande brygder, ångstdämpande medicin och ett stort bibliotek, vilket har givit henne ett rykte om att vara magikunnig. Rollpersonerna kanske redan känner till Margareta. Annars är hennes namn det som viskas när rollpersonerna ber om hjälp.

Margareta i sin tur kan leda rollpersonerna vidare till Oscar Oreraren.

Trollerilådan

Trollerilådan är en liten butik som doftar stearin, örter och krydder, men framför allt doftar det trygghet och kärlek och omsorg. Ett par andra dockor rör sig härinne och bakom disken står en lång, slöjförsedd. Hennes högra hand saknar ring- och lillfinger, och det skär i hjärtat för hennes händer är gjorda av finaste porslin. Ett vackert ansikte skymtar bakom slöjan.

Margareta kan ge rollpersonerna Oscars namn och även visa dem till hans hem. Hon har trots allt varit där ofta. Margareta kan också hjälpa till att minska rollpersonernas plåga när de blir torterade genom att ge dem diverse smärtstillande medel och salvor de kan stryka på sina sår.

Oscar Oreraren

Oscar Oreraren bor i ett litet, litet hus med ett rum. Allt som finns härinne är inom Oscars räckvidd, och väggar, skåp och hyllor är proppfulla med böcker, teckningar, diagram och kartor. Det luktar mustigt av gamla böcker, limbindingar och trycksvårta. En torr men ändå hemtrevlig doft.

Oscar Oreraren är en Jack-in-the-Box med stor räckvidd och än har han rätt bra fart på sin fjäder. Han är en av de dockor som Mr Punch lätt motvilligt finner för gott att lämna ifred eftersom Oscar dels har hjälpt Mr Punch och dels ät en ett fåtal dockor som kan värja sig mot Mr Punchs magi. Mr Punch ser inte Osvar som ett hot eftersom Oscar inte kan gå.

Oscar smakar på magi

För att Oscar skall kunna ta reda på vad det är som binder rollpersonerna till Dockstaden ber han dem om varsin droppe tårvätska. Dem droppar han sedan i ett glas vin som han smuttar på. Efter avsmakandet konstaterar Oscar att Punch lagt ett band runt rollpersonernas sängar.

Oscar förklarar att ett band måste klippas för att släppa. Han säger också att Punch förmodligen gjort miniatyrer av deras sängar och bundit dem. Det enda sättet för dem att bli fria är att bryta sig in i Punchs magiska rum och klippa av trådarna. När trådarna är klippta kan Mr Punch aldrig mer använda samma besvärjelse på rollpersonerna igen.

Mr Punchs magiska rum

Mr Punch har en plats där han samlar all sin magi. Hans magiska rum är tungt bevakat av Nötknäckare och om larret går lär Punch själv dyka upp för att ta reda på vad som hänt.

För dockorna gäller det att rappa på, att snabbt hitta sångarna, klippa marionettrådarna och ta sig därifrån innan Mr Punch, Mayhem eller Nötknäckarna hinner reagera.

Inbrottet i Mr Punch magiska rum bjuder på många frestelser som till exempel att förstöra andra besvärjelser Mr Punch har lagrade här, men för varje annan besvärjelse de försöker bryta kommer ögonblicket då Mr Punch och hans pojkar strömmar in genom dörren närmare.

Marionettens tårar avslutas med att rollpersonerna återigen vaknar, men den här gången i sina egna sängar.

Skaparens tår

Skaparens tår är den tredje och avslutande delen i trilogin. I den här delen har Judy kommit fram till att en gnutta av Skaparens tår kan göra vilken docka som helst helt osynlig. Judy vill använda den möjligheten för att återuppliva Skaparen en gång för alla.

Judy har därför bestämt sig för att en expedition skall skickas till Dockstaden för att leta reda på Skaparens kropp och återuppliva honom.

Expeditionen utses

Trots protester har Judy bestämt sig för att lämna tillflykten för att leda expeditionen till dockstaden. Rollpersonerna är så klart även de utvalda att följa med Judy, i synnerhet om de har varit i Mr Punchs magiska rum. Då borde de ha en aning om vart Skaparens kropp ligger gömd i alla fall verkar Judy resonera på det viset.

Över sjön av mjölk och kakor

Charon, marionetten som tidigare tagit dem över sjön gör så även nu. Den lilla båden känns oroväckande oskyddad ute på den vita ytan och står ut bland kakflaken.

Under resan kan det mycket väl hända att en sorgsen Judy berättar om hur Mr Punch förrått både henne och skaparen.

Ankomsten

Margareta, porslinsdockan som tidigare hjälpt rollpersonerna att hitta Oscar Oreraren står vid strandkanten där Charon lägger till. Margareta har lovat Judy att sällskapet skall få skydd hos henne i källaren under Trollerilådan.

Där nere har Margareta gjort fint och bland boktravar och örtlager finns det nog med filthögar för dem alla.

Att börja leta efter Skaparen

Alla har olika bud när det gäller vart de tror att Skaparen ligger begravnen. Det mest uppenbara stället - men också det farligaste - är Mr Punchs magiska rum.

Sedan rollpersonernas flykt ur Punchs klor är dock rummet oerhört välbevakat och det kan vara svårt, men absolut inte omöjligt, att smyga in i rummet och hitta skaparens kropp.

Misslyckas rollpersonerna flyttar Mr Punch kroppen och de måste börja om sitt sökande efter Skaparen, den här gången med ännu högre svårighetsgrad.

De platser där skaparen kan finnas på är upp till spelledaren. Det är fullt möjligt att Mr Punch flyttat Skaparen sedan han dödade honom.

Upplösningen

När rollpersonerna och Judy tror sig veta var Skaparen finns är det dags att komma åt honom och smörja in honom med Judys tår. Det måste vara ett känslösamt ögonblick. Det är årtal av sökande som avslutas med att Skaparens kropp hittas. Det är en triumf. Men det kan också bli ett nederlag, det beror på vad som händer när tåren använts.

Avslutningen

När äventyrstrilogin kommer till avslut är det helt beroende på vad spelledaren och spelgruppen har för önsknings. Vill gruppen fortsätta är det vettigt att inte låta Judy hitta Skaparen, utan att med hjälp av rollpersonerna fortsätta leta efter hans kropp.

Känner spelare och spelledare att det är dags att lägga ner är det ett alldeles utmärkt tillfälle att avsluta Puppetland-kampanjen genom att dockorna återfinner Skaparens kropp.

Spelldarpersoner

Victoria Vindögd

Docktyp: Marionett

Den här dockan är: Lång och kraftig, tung, långsam och stark

Den här dockan kan: Röra sig långsamt, sparka, kasta, ta tag i saker lika tunga som hon är, slå saker mycket hårt

Den här dockan kan inte: Ducka för saker som kastas på henne, röra sig snabbt

Anteckningar:

Victoria Vindögd är en marionett som känt Judy mycket länge, men när Judy flydde till Tillflykten så stannade Victoria kvar för att hjälpa de dockor som blev kvar i Dockstaden.

Charon

Docktyp: Marionett

Den här dockan är: Lång och kraftig, tung, långsam och stark

Den här dockan kan: Röra sig långsamt, sparka, kasta, ta tag i saker lika tunga som han är, slå saker mycket hårt

Den här dockan kan inte: Ducka för saker som kastas på honom, röra sig snabbt

Anteckningar:

Charon är en tyst, ödmjuk och dyster docka. Han är bedrövad över sakernas tillstånd och försöker hjälpa så många dockor han kan över sjön av mjölk och kakor. Till skillnad från Punchs pojkar och Nötknäckarna kan han varje rev och grund i sjön, när kakorna är många och när de är få.

Margareta

Docktyp: Porslinsdocka

Den här dockan är: Lång och smal, tung, snabb och ganska stark

Den här dockan kan: Röra sig snabbt, ducka saker som kastas på den och ta tag i saker som är lättare än den

Den här dockan kan inte: Sparka på saker, röra sig snabbare än en fingerdocka eller röra sig tystare än en fingerdocka

Anteckningar:

Margareta har blivit svårt misshandlad av Nötknäckarna och Punchs pojkar. Hennes kind är krossad och en Nötknäckare har bitit av henne ett par fingrar. Hon försöker hjälpa dockor så mycket hon kan och hon gör det genom att framstå som ofarlig.

Oscar Oreraren

Docktyp: Jack-in-the-Box

Den här dockan är: Lång och smal, lätt, snabb och svag

Den här dockan kan: Sträcka sig långt, röra sig snabbt, ducka dör saker som kastas på dem, slå på saker svagt och ta tag i saker som väger lika mycket som den

Den här dockan kan inte: Sparka på saker, röra sig tyst, röra sig snabbare än en handdocka eller bli blöt eftersom vätan dödar den

Anteckningar:

Oscar Oreraren är en av de få dockorna i Dockstaden som kan magi. Han kan smaka på magin på olika sätt, men det vanligaste är att han blandar dockan som utsatts tårar med vin och smuttar på det. Oscar är en docka som håller sig mitt emellan Punch och Judy, han har inga lojaliteter.

Judy

Docktyp: Marionett

Den här dockan är: Lång och kraftig, tung, långsam, hoppfull, viljestark, snäll och stark

Den här dockan kan: röra sig långsamt, sparka, kasta, ta tag i saker lika tunga som hon är, göra behändiga saker, klura ut dilemman, och slå saker mycket hårt

Den här dockan kan inte: Ducka för saker som kastas på henne, ljuga, tillåta att en docka lider, skada Punch direkt, eller röra sig snabbt

Anteckningar:

Läs beskrivningen av Judy i Puppetlands grundregler.

Mr Punch

Docktyp: Unik (Marionett)

Den här dockan är: Lång och kraftig, tung, långsam, listig, otålig, grym och stark

Den här dockan kan: Röra sig långsamt, sparka, kasta eller ta tag i saker lika tunga som honom, kommendera Nöttnäckarna och pojkarna, beordra vilken docka som helst att göra vad som helst och döda dem om de inte lyder, utöva magi, slå på saker mycket hårt

Den här dockan kan inte: Ducka för saker som kastas på honom, vara lycklig, överleva utan sin mask av kött, tillåta olydnad, röra sig snabbt

Anteckningar:

Läs beskrivningen av Mr Punch i Puppetlands grundregler.

Nöttnäckarna

Docktyp: Nöttnäckare

Den här dockan är: Lång och kraftig, tung, snabb och stark

Den här dockan kan: Röra sig fort, sparka, kasta eller ta tag i saker lika tunga som de är, beordra vilken docka som helst att göra vad som helst och döda dem om de inte lyder, krossa delar av dockor med sina tänder eller andra saker, slå saker mycket hårt

Den här dockan kan inte: Ducka för saker som kastas på dem, känna känslor, tillåta olydnad, förråda Punch, röra sig snabbt

Anteckningar:

Utöver sina pojkar har Punch en armé av nöttnäckare - de har inga individuella namn eller identiteter - som upprätthåller ordning och lag. De här rödklädda soldaterna klampar omkring i en ändlös parad längs med Dockstadens gator och landet bortom. De är inte särskilt intelligenta, men deras stora, kraftiga munnar är helt rätt för att krossa leder på Marionetter. Punchs pojkar är mer fruktade än synliga. Nöttnäckarna å andra sidan syns jämt för att påminna om vem som är boss.

Skapartrilogin

Det var en gång för länge sedan, eller kanske långt in i framtiden, en Kung över Dockriket som hette Mr Punch. Mr Punch var en elak, självisk docka. Han gjorde mest sådant som han själv ansåg vara rätt, även om det skadade hans undersåtar. Dockorna som bodde i Dockstaden var olyckliga och ensamma. Mr Punch hade utfärdat ett dekret om att alla dockor som befann sig i Dockstaden var tvugna att vara glada hela tiden. De som inte gjorde som Mr Punch sade fick en påhälsning av Nötknäckarna. En samling dockor som glatt lydde Mr Punchs minsta vink. Bland Punchs Pojkar fanns även de mest fruktade dockorna av dem alla, de dockorna som Punch skapade när han en natt smög in i Skaparens hus och slog ihjäl honom. De dockorna är gjorda av Skaparens eget kött...

Men Docklandet levde inte helt i elände. Bortom Sjön av Mjölk och Kakor hade Fröken Judy skapat en tillflykt som kallades Tillflykten. Ett ställe där dockorna kunde leva utan fruktan för Nötknäckarna. Det var nästan som Docklandet hade varit innan Mr Punch dödade Skaparen. Judys högst värderade ägodel, var en tår som hon fångat från Skaparens öga strax innan Mr Punch dödade honom. Med den hoppas hon kunna återuppliva Skaparen.



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