

Den underbara skogen



av Åsa Roos
Ett mystiskt äventyr till Äventyr
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget är gjord av författaren.



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

Emelie Sköldklyvare sträckte på sig i eldskenet och log mot sina åhörare.

“Det får vara nog för idag. De här trötta benen måste få vila, de också.”

“Nej, snälla” sade en av de små flickorna vid soldatens fötter. “Du har inte berättat vad som hände i den underbara skogen än...”

En skugga drog över Emelies ansikte, som om hon mindes något som smärtade henne djupt. Hon tog flickan under hakan, ömt och försiktigt, och kände hur hennes grova och ärrade händer kontrasterade mot flickans persikomjuka hud.

“Lilla vän. Jag önskar att jag kunde berätta. Det jag såg i skogen hemsöker mig än till denna dag. Men så mycket kan jag säga att jag fann Hjälmkross där, och Ljusgiv. Jag fick också det här ärret” säger hon och drar med fingret över ett knorligt, brett streck som går invid hennes hals och ner över nyckelbenet “och jag höll på att inte komma därifrån med livet i behåll.” Med de orden släppte Sköldklyvare den lilla flickans haka, såg bort från det lilla ansiktet och reste sig mödosamt, plågad av krigsskador som läkt illa. Hon gick långsamt ut ur rummet. Den lilla flickan satt kvar vid elden och drömde om att bli soldat när hon vuxit upp.

Caveat lector!

Den underbara skogen är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Det är också relativt kort, vilket innebär att du som spelleder kanske behöver lägga till lite information här eller där.

Den underbara skogen är ett vuxet äventyr, trots grundreglerna det är skrivet för, men det går utmärkt att anpassa även för en yngre publik.

Stämningen i äventyret

Den underbara skogen är ett äventyr som spelar på nostalgi, i mångt och mycket. Emelie Sköldklyvare förlorade sin syster Maria Aftonsång i skogen och det är hennes saknad som driver henne att anställa rollpersonerna.

Synopsis

För många år sedan när Emelie Sköldklyvare precis inlett sin karriär som soldat begav sig hon och hennes syster, magikern Maria Aftonsång en i den underbara skogen.

Det var en plats som var omspunnen av myter och rykten, oändliga rikedomar sades finnas där, liksom faror bortom förstånd, sans och vett. Emelie Sköldbärare kom ut ifrån skogen svårt skadad, Maria Aftonsång blev kvar. Hela sitt liv har Maria hade precis hittat den när förtrollningen slog till och kastade Emelie ut ur skogen.

Nu har Emelie lyckats hitta precis så många magiska skyddsamuletter som krävs för att en grupp på fem äventyrare skydd mot skogens förtrollning. Hon letar därför efter människor som kan hjälpa henne att undersöka skogen och leta efter hennes syster.

Emelie kan inte följa med själv men hon förser rollpersonerna med en halvfärdig karta, där hon märkt ut vart Maria Aftonsång försvunnit.

Den underbara skogen

Äventyr

Gruppen reser till den underbara skogen och varje natt ansätts de av levande drömmar om sina innersta begär, något de kan få uppfyllt, bara de tar av sig sina amuletter.

På dagarna måste de slåss mot underliga vidunder, som jättejärlar och attackbin, minibjörnar och visslande venusblomster som alla verkar vara ute efter amuletterna. Halvvägs in i skogen träffar de eremiten Axel Enöga som för att få bo i skogen offrat sitt ena öga. Han berättar om den Röda Drottningen som slagit sig ner i mitten av skogen. Hon har den sjungande staven i sin ägo och lurar alla magiker hon känner av i skogen till sig. Ingen vet vad hon gör med dem, men om Maria Aftonsång var magiker finns hon där.

Enöga kompletterar rollpersonernas karta och de får sova en natt utan att plågas av mardrömmar.

Utan att rollpersonerna märkt det har Axel Enöga stulit en av amuletterna och ersatt den med en annan. Den här amuletten gör att bäraren inte kan ta sig ur skogen, något rollpersonerna lär märka på vägen hem.

Resan till den Röda Drottningens hem är fylld med samma attacker och drömmar som tidigare.

När rollpersonerna når den Röda Drottningen visar det sig vara Maria Aftonsång. Hon har tappat minnet, en bieffekt av den underbara skogen, och ett offer stort nog att låta henne stanna i skogen.

Vid konfrontationen visar det sig att Maria Aftonsång har startat en skola för magiker mitt i skogen, en fantastisk plats som uppfyller mångas drömmar. Alla magiker tappar dock minnet efter ett tag.

När rollpersonerna berättar om Emelie minns Maria nästan sin syster. För att den underbara skogen skall bli säker att resa igenom ber Maria Aftonsång att rollpersonerna hittar och avlägsnar den svarta enhörningens kropp som förgiftar skogen och försöker stöta bort alla som går in i den. Sagt och gjort, när den svarta enhörningen bränts upp är skogen inte längre så avig, och Maria och magikerna återfår minnet. Slutet gott, allting gott.

Introduktionen till äventyret

Emelie Sköldklyvare är en välkänd figur. Hon underhåller ofta med sina berättelser och hon har hjälpt rollpersonerna mer än en gång när de sökt hjälp i kniviga situationer. Nu är Emelie själv på jakt efter äventyrare som kan hjälpa henne att hitta hennes syster.

Om rollpersonerna inte självmant kommer till henne, så skickar hon efter dem. Hon har haft med många äventyrare att göra, och rollpersonerna är de som är avgjort duktigast.

Emelie Sköldklyvare berättar att hon för många år sedan begav sig in i den underbara skogen med sin syster Maria. Maria letade efter den Sjungande Staven, och de båda hittade den, men strax därefter blev Emelie utslängd ur skogen. Hon har försökt ta sig in i skogen åtskilliga gånger, men skogen vill inte veta av henne. Nu har hon hittat amuletter som låter personer gå igenom skogen, men hon är för gammal själv. Hon kan ge rollpersonerna en begränsad summa pengar men säger också att skogen bjuder på fantastiska föremål.

Den underbara skogen

Äventyr

Om rollpersonerna accepterar uppdraget får de varsin amulett, kartan och hälften av pengarna. Resten får de när de för hem Maria till Emelie.

Emelies karta



Resan in i skogen

På utsidan liknar skogen vilken skog som helst. Träden är kanske lite större, färgerna lite starkare. När rollpersonerna klivit in inser de dock att skogen är så mycket mer.

Det doftar tungt av grönska och blommor och ljuset är i ena sekunden jättestarkt, i andra sekunden dunkelt.

Enligt Emelie Sköldklyvare hittade Maria den Sjungande Staven i tempelruinen, men därefter gick de vilse.

Att resa genom skogen

Allting är underligt i skogen. Ena sekunden finns det en stig framför fötterna, andra sekunden är det bara rötter och ormbunkar på marken. Utan en karta är det oerhört lätt att gå vilse, och det är svårt att veta vilken riktning som är vad. Emelie gav rollpersonerna en kompass och en krita. Båda är magiska och hjälper dem att hitta dit de vill gå. Om man viskar till kompassen vart

Den underbara skogen

Äventyr

man skall på kartan, så visar den vägen dit. Men kompassen fungerar bara om kartan stämmer. Kritan stannar kvar på vilket underlag som helst. Den är också magisk och försvinner inte, vare sig med vatten eller genom magi. Emilie sade att kritan var det enda sättet som hon och Maria kunde använda för att slippa gå i cirklar, även om det också hände.

När som helst kan rollpersonerna springa in i vislande venusblomster, jättejärilar, minibjörnar och andra varelser som rör sig i skogen. Det är bäst att vara försiktig här. På nätterna kommer de levande drömmarna och äter på rollpersonernas drömmar, så det är ont om sömn också. Som spelledare får du gärna hitta på fler underliga varelser eller kryp som rör sig i skogen och bara väntar på att oskyldiga rollpersoner skall gå förbi.

Ingången

Ingången i skogen är den som Emelie och Maria använde för att nå tempelruinen. Det finns andra stigar in i det gröna ljuset, men Emelie rekommenderar den här.

Tempelruinen

Tempelruinen är ett gammalt tempel tillägnat en bortglömd gud. I tempelruinen finns det en rad små skattgömmor med pengar och magiska objekt, men det finns också giftkaktus och jättejärilar här.

1T10 Skattgömma

- 1 Det är ingen skatt, det är en fälla. Fällan ger 1T10-5 i skada.
- 2 1T10 silvermynt
- 3 En magisk dryck
- 4 Ett gammalt pergament med enhörningsdikt
- 5 Ett gammalt trollspö som håller 3 ggr
- 6 1T10 - 5, dock minst 1 guldmynt
- 7 Det är ingen skatt, det är en fälla. Fällan ger 1T10-5 i skada
- 8 Ett magiskt ljus
- 9 1T10 + 2 silvermynt
- 10 1T10 guldmynt

Giftkaktus

Giftkaktus är gigantiska, taggiga kaktusar som liknar High Chapparall-kaktusar, men mycket större. Taggarna innehåller ett starkt gift som tar död på nästan allt det kommer i kontakt med.

Rollpersonerna kan använda upptäcka för att förstå vad kaktusen gör. Blir någon av spelarna skadade av kaktusen förlorar de ett liv.

Jättejärlil

Jättejärlilen är ett rovdjur som ser ut som en citronfjäril, fast med en meters vingspann. Jättejärlilen använder sin nektarsnabel till att göra hål på djur och människors hud och därefter suga i sig deras blod.

Manöver	4
Rustning	0
Liv	3

Jättejärlilen har mycket känsliga vingar, så det är bäst att attackera dem först.

Den underbara skogen

Äventyr

Jättefjärilen attackerar inte om den inte är hungrig eller hotas.

Axel Enögas hus

Axel Enöga bor i en liten glänta i skogen där han har byggt ett mycket egendomligt hem. Det liknar en miniatyrborg i trä som Axel dekorerat med glasbitar, metall och annat. Han har hittat i skogen som antingen är färgstarkt eller glittrar. Första intrycket blir ett litet slott som förmligen lyser.

Axel Enöga

Manöver	4
Kunskap	6
Trolldom	7
Upptäcka	10
Liv	3
Rustning	Ingen

Axel Enöga är en man som offrat sitt ena öga för att få bo i den underbara skogen. Han är en fanatiker, en upptäcksresande och en ganska osympatisk man, men han har mat och husrum att erbjuda. Om rollpersonerna ger honom något som blänker kan han ge dem en nästan komplett karta över skogen och dessutom berätta om den Röda Drottningen som nu har den Sjungande Staven.

Axel Enöga kommer att försöka stjäla en amulett från rollpersonerna och ersätta den med en amulett som inte låter rollpersonen lämna skogen alls så länge amuletten sitter på rollpersonen. Han väljer den av dem som han kommer bäst överens med. Axel är en mycket ensam man och tänker att han skall kunna lura kvar någon av dem som sällskap.

Axels karta



Kärlekens källa

Kärlekens källa är ett vackert litet vattenfall som faller ner i en tjärn strax under det. En liten bäck rinner ifrån tjärnen bort in i skogen. Vattnet är klart och friskt och det omges av vackra blommor. Blommorna har helande nektar i de prunkande blomsterklasarna.

De som dricker av vattnet från kärlekens källa blir omedelbart förälskade i nästa person de ser i 1T10 timmar.

Badar man i källan blir alla som är attraherade till det kön personen som badar är, förälskade i personen om de umgås mer än en dag. Effekten från badet håller i sig i 1T10 dagar.

Badar man tillsammans med någon man älskar och som älskar en tillbaka så blir kärleken evig.

Det går att ta vatten från källan. Det har kvar sin effekt även när det är på flaska.

Den Tysta Tamarinden

I en glänta i skogen står en jättelik tamarind. Inte ett ljud hörs i gläntan, och försöker rollpersonerna prata med varandra hör de inget. Tamarinden är magisk och dess frukter gör den som äter dem helt tyst. Det krävs att någon ser en person som ätit av den tysta tamarindens frukter för att personen skall upptäcka dem. Runt tamarinden bor en liten grupp minibjörnar. Minibjörnarna ser ut som brunbjörnar och är ungefär lika stora som en labrador.

De äter av tamarindfrukterna och gillar inte att rollpersonerna klampar in på deras revir. De kommer dock inte att anfälla om rollpersonerna inte gör något dumt, som att störa deras bon. De håller sig undan tills dess att rollpersonerna gått igen.

Minibjörn

Manöver	8
Rustning	2
Liv	1

Bidrottningens Hov

I den här gläntan står ett jättelikt dött träd där bidrottningen har sitt hov. Det är härifrån attackbina kommer, och det är hit de återvänder. När alla bin är samlade på samma ställe blir de mer intelligenta. De fungerar som ett nätverk. Varje enskilt bi är en del av den stora bi-hjärnan, och drottningen kan utnyttja den intelligensen för sin egen räkning. Om rollpersonerna skulle råka dyka upp här möts de av en svärm bin som med surrande röst frågar vad de vill bidrottningen.

Är de hövliga kan de få en audiens hos hennes höghet. Hon frågar noga ut dem om vad de gör här och varför de gått in i den underbara skogen.

Svarar de sanningsenligt kan bidrottningen berätta att hon och den Röda Drottningen kommer väl överens och att den Röda Drottningen leder en skola

i sitt röda torn. Skolan är avsedd för studenter med magi i blodet. Ingen annan är välkommen.

Om rollpersonerna lyckas imponera på bidrottningen kan hon ge dem lite sömnhonung. Vem som än äter den sover i 24 timmar utan att kunna väckas.

Är rollpersonerna fientliga kommer dock bina att svara på samma sätt. Precis som alla andra bin är dessa känsliga för rök.

Bidrottningen

Bidrottningen är större än sina attackbin, och hon har vassa nypor som hon kan rivas och nypas med.

Manöver	5
Kunskap	7
Trolldom	3
Upptäcka	5
Rustning	2, kitin
Liv	4

Attackbin

Attackbina är stora som katter och surrar högt när de går till anfall. Ensamma är de dumma, men ju fler de blir desto smartare blir de.

Manöver	5
Rustning	2
Liv	1

Den Röda Drottningen

I en av de största gläntorna i skogen sträcker sig ett enormt rött torn emot himlen.

På gräsmattan utanför står en hel rad magiker och övar magi på varandra. Det fräser av blixtrar och sköldar, och luften doftar tungt av ozon och magi. De flesta avslutar sina magiska övningar när rollpersonerna kommer gående, och följer nyfiket nykomlingarna med blicken.

Snart nog stiger en magiker helt klädd i blått fram. Hon har långt, svart hår och klargröna ögon och hennes hjässa är klädd med en liten tiara. Hon säger att hon är den Röda Drottningens emissarie, och hon undrar vad rollpersonerna gör här.

Om de säger att de vill träffa den Röda Drottningen, ber hon dem vänta på gräsmattan och går in i det röda tornet. Försöker de följa efter blir de hindrade av de vitklädda vakterna som står vid ingången. Emissarien låter dem vänta ett bra tag. När hon till slut kommer tillbaka säger hon att drottningen bett dem vänta en dag innan hon kan träffa dem.

Rollpersonerna blir inhysta i bottenvåningen på det röda tornet och de blir väl omhändertagna. De får ett bad om de ber om det, och en natts sömn utan konstiga drömmar och i bekväma sängar.

Den underbara skogen

Äventyr

De blir också bjudna på mat, en bankett vars like de sällan skådat. Exotiska frukter slåss om uppmärksamhet med läckra vegetariska rätter i mjukt smak-satta såser. På det stora hela är det en afton som heter duga.

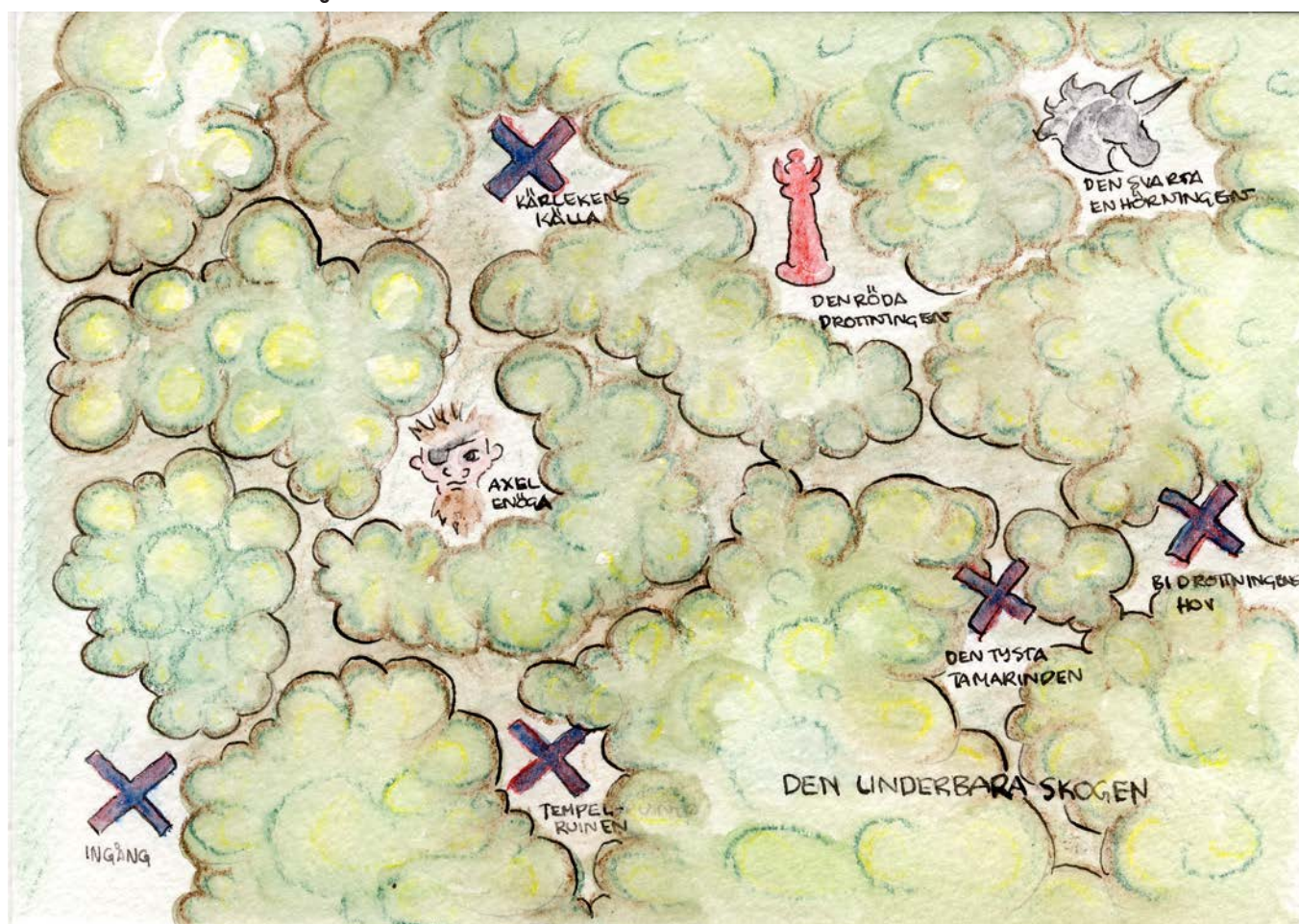
Audiens med den Röda Drottningen

Rollpersonerna får träffa den Röda Drottningen på förmiddagen nästa dag. Hon tar emot i en sal på tredje våningen. Ett par spridda magiker, ett par vakter och den blåklädda emissarien finns i salen. I övrigt är de ensamma.

Rollpersonerna känner igen drottningen med en gång. Släktskapet med Emilie Sköldklyvare är uppenbart. Den Röda Drottningen är Maria Aftonsång och hon har i sin ägo den Sjungande Staven.

Maria minns inte sin syster. Faktum är att hon inte minns något utom sin magi från tiden innan hon blev den Röda Drottningen, men hon blir mycket bekymrad över att höra att hon har en syster som saknar henne. Hon säger att hon gärna vill träffa sin syster, men att hon inte kan lämna skogen just nu.

Den Röda Drottningens karta



Maria berättar att den underbara skogen långsamt håller på att förgiftas av den svarta enhörningens kropp. Den svarta enhörningen blev dödad för länge sedan av en ond trollkarl, och nu läcker blodet ifrån förrädet ner i en av

skogens källor och förgiftar skogen, lite i taget. Maria och hennes magiker har lyckats hålla giftet inneslutet, men en efter en går deras barriärer som de upprättat sönder. Kroppen får skogen att bli förvriden och underlig och skogen själv tål inte att något nytt kommer in utan att ett offer sker.

Om rollpersonerna kan hjälpa den Röda Drottningen att röja undan liket efter enhörningen genom att bränna kroppen, så tror hon att ordningen återigen ställs tillrätta och att hon och hennes magiker skall få tillbaka minnet igen.

Den Röda Drottningen pekar ut vart på kartan enhörningens kropp finns och lovar att belöna rollpersonerna för deras insats om de hjälper henne. Drottningen och hennes magiker kan inte ta hand om problemet själva. De är en del av skogen i och med sitt offer och skulle förintas om de försökte.

Den svarta enhörningen

Enhörningen ligger död på marken i ett område av skogen som är helt förvridet och förmultnat. De ljusgröna bladen är ersatta av svartådriga monstrositeter. På träden växer illaluktande svampar och alger, och skogen verkar pulsera ikapp med blodet som rinner ur den döda enhörningens kropp.

Svart blod droppar långsamt från den trasiga hästkroppen ner i en källa som blivit helt svart och trögflytande. Det ryker om blodet och det fräter på marken. Om rollpersonerna får blodet på bar hud får de brännskador av det.

Den Röda Drottningen var mycket noga med att enhörningens kropp måste brännas. Hon berättade att giftet annars inte skulle försvinna ur skogen.

Om de bränner enhörningskroppen så kommer det efter att elden brunnit ut att kliva upp ett enhörningsförl ur askan. Den här gången alldeles vitt. Fölungen lägger sig ner på marken bredvid den svarta källan och börjar gråta. Där tårarna faller blir marken frisk igen, vattnet klarnar och hälsan börjar återvända till den svarta gläntan. De illaluktande svamparna förtvinar, algerna torkar och bladen blir gröna igen.

Ett tryck som rollpersonerna knappt varit medvetna om lyfter också. Det är uppenbart att en förbannelse är bruten.

Den Röda Drottningen tar emot när rollpersonerna kommer tillbaka. Nu vet hon vem hon är igen och vill så klart träffa sin älskade syster.

Avslutningen

Emilie och Maria återser varandra igen och det är många glädjetårar som falls, mycket kärlek som uttrycks och många år som måste tas igen. Rollpersonerna får sin belöning och den Röda Drottningen lovar att hjälpa rollpersonerna om de någon gång behöver det.

Slutet gott, allting gott.

Den underbara skogen

Äventyr

Varelser i den underbara skogen

Levande dröm

Levande drömmar tar sig in i de sovandes huvuden och äter upp all sömn. De ger drömmarna mystiska, nästan-vaken-upplevelser som kan vara både lustfyllda och skräckinjagande.

Levande drömmar är helt transparenta, och ser nästan ut som sniglar när de flyter fram över marken. Ett effektivt sätt att stoppa levande drömmar är att ha något för öronen när man sover.

Manöver	5
Rustning	-
Liv	1

De levande drömmarna kommer krypande när rollpersonerna lägger sig för att sova på oskyddade platser.

Visslande Venusblomma

Den visslande venusblomman lockar till sig sina offer genom att sjunga för dem, i höga visslande toner. Sången är hypnotisk och den som försöker motstå måste slå ett slag för att lyckas.

När människan eller djuret kommit nära nog, spottar den dem i ansiktet med sin sövande nektar som får blommans offer att somna vid blommans rötter och dö för att sedan förmultna och föda blomman. Blommorna visslar inte ofta, bara någon gång per var femte eller tionde år.

Manöver	2
Rustning	1
Liv	1

Helande Nektar

Vissa av blommorna i skogen ger liv åt de sjuka. Det är den söta och friska helande nektarn, som växer vid många av skogens källor. Nektarn återger ett liv per dos, och det krävs en blomma för att få ut en dos.

Spellearpersoner

Den Röda Drottningen - Maria Aftonsång

Den Röda Drottningen är en god kraft i skogen. Hon har ända sedan enhörningen dödats av en ond trollkarl, försökt hålla ställningarna och se till så att skogen inte blir sjukare än vad den är.

Hon är också Maria Aftonsång, Emilie Sköldklyvares syster och magiker dessutom.

Den Röda Drottningen är vis, snäll och behaglig att umgås med, men hon kämpar mot ett gift som tar mycket av hennes energi. Hon kan därför vara lite kort i tonen ibland.

Manöver	4
Kunskap	7
Trolldom	10
Upptäcka	6
Liv	4
Rustning	Ingen

Den Sjungande Staven

I sin ägo har den Röda Drottningen den Sjungande Staven, ett särskilt kraftfullt trollspö. Det låter sin ägare slå tre istället för två tärningar när den försöker utföra trolldom.

Emissarien

Emissarien heter egentligen Julia Skrivare. Innan hon kom till skogen var hon en vanlig person, hon hade inte upptäckt sina magiska krafter än. Som av en slump råkade hon trampa in på fel stig en afton. Hon var upprörd och ledsen och tänkte att hon helst skulle vilja glömma allt hon lämnade bakom sig utanför skogen. Skogen tog det som en uppmaning och lät henne stanna, men gjorde samtidigt så att hon glömde sitt gamla liv. Emissarien var en av de första som kom till det röda tornet och hon och den Röda Drottningen står mycket nära varandra.

Manöver	5
Kunskap	5
Trolldom	6
Upptäcka	7
Liv	3
Rustning	Ingen

Den underbara skogen

Emelie Sköldklyvare sträckte på sig i eldskenet och log mot sina åhörare.

“Det får vara nog för idag. De här trötta benen måste få vila, de också.”

“Nej, snälla” sade en av de små flickorna vid soldatens fötter. “Du har inte berättat vad som hände i den underbara skogen än...”

En skugga drog över Emelies ansikte, som om hon mindes något som smärtade henne djupt. Hon tog flickan under hakan, ömt och försiktigt, och kände hur hennes grova och ärrade händer kontrasterade mot flickans persikomjuka hud.

“Lilla vän. Jag önskar att jag kunde berätta. Det jag såg i skogen hemsöker mig än till denna dag. Men så mycket kan jag säga att jag fann Hjälmkross där, och Ljusgiv. Jag fick också det här ärrret” säger hon och drar med fingret över ett knorvligt, brett streck som går invid hennes hals och ner över nyckelbenet “och jag höll på att inte komma därifrån med livet i behåll.” Med de orden släppte Sköldklyvare den lilla flickans haka, såg bort från det lilla ansiktet och reste sig mödosamt, plågad av krigsskador som läkt illa. Hon gick långsamt ut ur rummet. Den lilla flickan satt kvar vid elden och drömde om att bli soldat när hon vuxit upp.



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