

Kummelgasten



av Åsa Roos

Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Djupt inne i gravhögen satt den. Trötta armar vilade på slitna knän. Det hade varit ett långt liv, ett slitsamt liv. Det hade varit en ännu längre död.

Hade varelsen, vars vita lysande ögon vilade på pergamentet, vetat hur dess liv skulle sluta hade den aldrig valt bördan. När den fortfarande levde hade pergamentet tvingats på den, i lönnedom lagts bland dess tillhörigheter. Sedan förändrades dess liv till fulla.

Ett skifte av sten och en lätt vind fick varelsen att titta upp. Vita lysande ögon sökte i mörkret efter de nya inkräktare som gått ner i gravhögen. Kummelgasten suckade, reste på sig och gjorde sig redo att försvara sin hemlighet.

Caveat lector!

Det här är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det vare sig korrläst eller speltestat. Det är även ganska kort, runt 20.000 tecken, så var beredd på att lägga till material där du upplever att det behövs. Att desarmera fällorna kan vara ett sådant område där du som spelare behöver vara lite kreativ.

Jag har skrivit äventyret med möjligheten att leta vidare efter fler nycklar till mistalstvitar. Skulle det vara så att det orsakar problem för dig som spelare genom att det är lite för mäktigt går det bra att ändra pergamentet till att vara uråldriga besvärjelser som är tämligen kraftfulla, något Magnhild och hennes gelikar inte nödvändigtvis vill skall hamna i händerna på en morkvitalja.

Stämningen i äventyret

Kummelgasten handlar om vänskap och förräderi och priset för dem båda. Kummelgasten vaktar en hemlighet, som om den kommer ut, kan leda till oanade konsekvenser.

Äventyrarna har i uppdrag att se till så att hemligheten om inte kommer ut, så i alla fall lämnas vidare, men personen som ber dem om hjälp är inte vad han verkar vara.

Pergamentet som innehåller hemligheten är en av flera nycklar till mistalstvitar, alternativt en samling kraftfulla besvärjelser som kan vara mycket farliga i fel händer.

Synopsis

Rollpersonerna råkar i sitt resande på en ung man som introducerar sig som Hrafnir Gråe. Hrafnir har blivit överfallen av banditer (enligt egen utsago) och blivit av med allt han äger. Han är en duktig helare och erbjuder sina tjänster, plus en summa pengar, om rollpersonerna kan hjälpa honom att återta hans egendom.

Sagt och gjort, rollpersonerna ger sig av efter banditerna, hittar dem nästan bedrägligt enkelt och rövar tillbaka Hrafnirs ägodelar. Hrafnir är dock inte helt nöjd. Han säger sig sakna ett viktigt pergament. Hrafnir försöker övertala rollpersonerna att följa med till banditernas gömställe för att leta vidare. Väl där styr han dem försiktigt mot en näraliggande gravhög och säger att banditerna förmodligen flytt dit med pergamentet. Hrafnir, som är övertygande, ber rollpersonerna att gå ner i gravhögen och hämta det banditerna stulit från honom.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://www.arild-hauge.com/stockholmslansmuseum.se/u579.htm>



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

Kummelgasten

Väl nere i högen väntar både skelett, fallor och en kummelgast. Pergamentet Hrafnir beskrivit verkar ha legat här länge, och av banditerna syns inte ett spår. Vid det här laget torde det vara uppenbart att Hrafnir har lurat rollpersonerna ner i gravhögen.

Väl ute igen är synen som väntar dem något överrumplande. Hrafnir hålls fången av en vildmarkskvinna, som uppenbarligen vet vem han är. Hon förklarar att hon måste ta pergamentet ifrån dem. Det är ett väldigt säreget pergament, en nyckel till undergången.

När hon fått pergamentet lämnar hon Hrafnir med rollpersonerna och ger sig in i skogen. Hrafnir förklarar att kvinnan heter Magnhild och är vitnervävar. Hon kommer att orsaka Trudvangs undergång om hon får hållas. Hrafnir litar på rollpersonernas girighet om han inte kan lita på deras heder och lockar med skatter och kunskap.

Beger de sig efter Magnhild spårar de henne till en gammal helgedom där hon förberett för en ritual som skall förstöra pergamentet permanent. Hrafnir försöker övertala rollpersonerna att ta dokumentet innan det är försent. För Hrafnir tag på det visar han sina sanna färger. Han är Morkvitalja och vill ha pergamentet för sina egna dunkla syften. Magnhild vet hur farlig nyckeln är och vill förstöra den på ett säkert sätt. Hur det hela slutar är upp till rollpersonerna. De kan hjälpa Hrafnir, med katastrofala konsekvenser, eller så hjälper de Magnhild och håller apokalypsen stängin lite längre.

Introduktionen till äventyret

På rollpersonernas resor råkar de på en ung man som ligger slagen och blodig på vägen. Tanken är att de skall stanna och hjälpa honom. Han introducerar sig som Hrafnir Gråe och säger att han nyligen blivit överfallen av banditer som stulit allt han har.

Om rollpersonerna är misstänksamma typer kan du som spelleder till och med låta rollpersonerna träffa på Hrafnir när en bandit sparkar honom i magen och flyr med hans väska.

Tanken är att utnyttja rollpersonernas uppfattning om sig själva som goda människor.

Hrafnir är illa slagen och i behov av vård. Det är ingen brådska att följa efter ogärningsmännen. Det är tydligt vilket håll de begett sig åt. Banditerna lämnar dessutom tydliga spår efter sig. Ingen, inte ens en okunnig stadsbo, kommer att ha svårt att följa dem.

Hrafnir anlitar rollpersonerna på studs och fiskar fram en liten medaljong i guld ur tunikan och ger den till dem.

”En liten avbetalning av vad jag är skyldig er. Det finns mer i min packning. Jag kan ersätta er rikligt för er hjälp.”

Med sin blåslagna uppsyn och en hackig hosta ger Hrafnir ifrån sig ett lagom patetiskt intryck, allt för att sporra rollpersonerna att hjälpa honom.

Drakar och Demoner Trudvang

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Banditerna

Banditerna som attackerat Hrafnir är de facto inhyrda av honom. De har fått order om att göra motstånd en stund och sedan fly mot gravhögen. Fram till gravhögen skall de lämna spår, men sedan måste de vara försiktiga när de rör sig vidare därifrån.

Banditerna kommer inte att vara särskilt svåra att hantera - första gången. De håller till i en glänta nära gravhögen och de flyr åt det hållet när de bedömer att rollpersonerna ”tror” på deras uppträdande. I lägret hittar rollpersonerna Hrafnirs utrustning och lite extra stöldgods som banditerna planterat i lägret för att få det att likna ett trovärdigt rövarläger.

Spelledaren har fria händer att placera föremål i lägret, till en viss gräns. Kom ihåg att rollpersonerna även blir belönade av Hrafnir.

Hrafnirs besvikelse

Väl tillbaka hos Hrafnir går han igenom de grejer rollpersonerna återbördat. Han muttrar om att de ätit hans ransoner och han verkar leta efter en specifik sak. När han inte hittar det han letar efter ser han argare och argare ut.

Till slut vänder han sig mot rollpersonerna och anklagar dem för att ha ”stulit pergamentet”. Hrafnir ljuger, så det är möjligt att någon av rollpersonerna snappar upp det redan nu, men det är svårt att avgöra vad han ljuger om. Konfronterar de honom plockar han ”skamset” fram två myntbörsar. Bara den ena är hans egen.

Det Hrafnir ”letar” efter och som inte finns i packningen är pergamentrullen med nyckeln till mistalfsvitner.

Hrafnir ber rollpersonerna att ta honom till rövarnas lägerplats. Kanske föll något ur packningen när de lämnade lägret? Eller så tog banditerna med sig pergamentet när de flydde?

Frågar rollpersonerna Hrafnir vad pergamentet innehåller och varför det är så viktigt säger han att det är en besvärjelsesamling som gått i arv i hans familj i flera hundra år. Han transporterar den över Trudvang till en vitnervävar som vill studera och skriva av den. Allt detta är så klart lögn.

Hrafnir kommer inte under några omständigheter att avslöja vad pergamentrullen innehåller. Inte heller kommer han att erkänna att han är morkvitalja.

Spåren leder vidare

Väl framme i banditlägret letar Hrafnir igenom det rövarna lämnat kvar grundligt. Han säger sig dock inte hitta pergamentet, vilket inte är så konstigt - det har ju aldrig funnits i lägret.

Banditernas spår leder vidare till en gravhög, en gigantisk gånggrift som är dekorerad med åtskilliga stenar runt ingången. Hit, påstår Hrafnir, måste rövarna ha begivit sig.

Hrafnir vägrar att gå in i griften, men håller vakt utanför.

Kummelgasten

Gånggriften

Gånggriften är mörk och torr. Väggarna är dekorerade med runor i vackra slingor som föreställer skepp, ormar och fåglar.

Rollpersoner som har någon form av lärdomsfärdigheter, till exempel Kulturkännedom eller Hantverk (sten), inser snart att den här graven är uråldrig. Det är en omsorgsfullt formgiven gravhög.

Efter bara ett par meter in i högen är det kolsvart. Rollpersonerna måste tända lyktor eller facklor om de har normal syn. Varelsor med mörkersyn ser utmärkt fram till själva gravvalvet, sedan är även det naturliga ljuset för svagt för att man skall kunna se.

Det finns fallor härinne. Bland annat en fallgrop och en sarkofag som triggar ett stenblock att falla från taket om man inte öppnar den på rätt sätt. Utöver det finns det även en kummelgast som vaktar pergamentet, samt en specialbyggd saltsyrefälla som löser upp pergamentet (men inte permanent - det här är ett speciellt pergament) om kistan det ligger på inte defuseras på rätt sätt.

Vad som däremot inte finns härinne är de banditer rollpersonerna kom hit för att hitta.

Gravhögen - karta

1. Ingång

Det växer snår runt ingången till gravhögen. Det är tydligt att snåren röjts undan i all hast och fotspår leder in i gången. Gången är låg. Alla över 160 cm måste huka sig för att kunna gå här. Det innebär också att det är svårare att slåss. För varje 10 cm över 160 cm rekommenderar jag en minusmodifikation på -1.

På väggarna, som är klädda i sten, finns vackra dekorationer. Rötter har letat sig in mellan sprickorna i stenblocken och hänger som spindelväv från taket. Luften är torr och det dröjer inte många steg förrän mörkret är kompakt. Ett av blocken i taket har knäckts och blockerar delvis öppningen in till stora gravkammaren. Här finns inga spår av banditer.

2. Blockeringen

Ett stenblock har fallit ifrån taket. En uppmärksam spelare inser att det var ett riggat block - och i förlängningen att det finns fallor här. Stenblocket är en gammal fälla. Det kan en person med Lönndom eller Hantverk (Sten) se om de undersöker blocket närmre, alternativt en Klipsk eller smartare person.

3. Förmak

Här börjar det bli för mörkt till och med för varelsor med naturligt mörkerseende. Taket öppnar upp lite. Här är det åtminstone 180 cm i takhöjd. Det är en vackert dekorerad kammare och golvet är belagt med stenplattor.

4. Stenblocksfällan

Uppmärksamma spelare kommer att notera att det är ett avbrott i mönstret på golvet. Det här avbrottet döljer en tryckkänslig platta som släpper ner ett

Drakar och Démoner Trudvang

Kummelgasten

Drakar och Démoner Trudvang

stenblock i huvudet på den som är dum nog att trampa på blocket. Fällan går lätt att undvika eller desarmera.

5. Gravkammaren med Kummelgasten

En brant ramp leder upp till vad som endast kan beskrivas som en rikt utsmyckad kunga- eller drottningagrav.

Rika utsmyckningar pryder väggarna och det finns ett offeraltare i kammaren. En stor sarkofag dominerar rummet. En viktig person har begravts här. Runt sarkofagen står lergods som glaserats med guldslasyr, och inskriberats med uråldriga runor. Krusen är värdefulla, även utan den last av silvermynt och smycken de är packade med.

Härinne finns Kummelgasten, men den ger sig inte tillkänna förrän altaret störs.

6. Altaret

På ett litet altare uthugget ur väggen och dekorerat med okända gudomar och runor ligger ett pergament med det utseende Hrafnir beskrivit för rollpersonerna. Vid det här laget är spelarna förhoppningsvis helt på det klara med att Hrafnir bedragit dem.

Pergamentet ligger på en tryckkänslig platta som måste desarmeras för att inte dränka både pergamentet och den som stjal det i saltsyra. Pergamentet kommer inte att förstöras permanent av saltsyran. Det återskapas på nytt, om och om igen, om det inte förstörs på ett mer permanent sätt.

Ge spelarna ett par hintar om att det förmodligen finns fler fallor här. Du kan alltid slå för deras uppmärksamhet.

Om spelarna lyckas ta pergamentet utan att det eller de blir skadade manifesterar sig kummelgasten. En i det närmaste mumifierad kvinna stiger ut ur en dold alkov och viskar med papperstorr röst ”vem söker nyckeln till vitaljans hemlighet?”

Kummelgasten kommer inte att låta rollpersonerna lämna gravhögen med pergamentet så länge hon lever. Om pergamentet däremot förstörs av saltsyran så kommer kummelgasten aldrig att dyka upp, men Hrafnir blir så klart förbannad om det händer.

7. Stora hallen

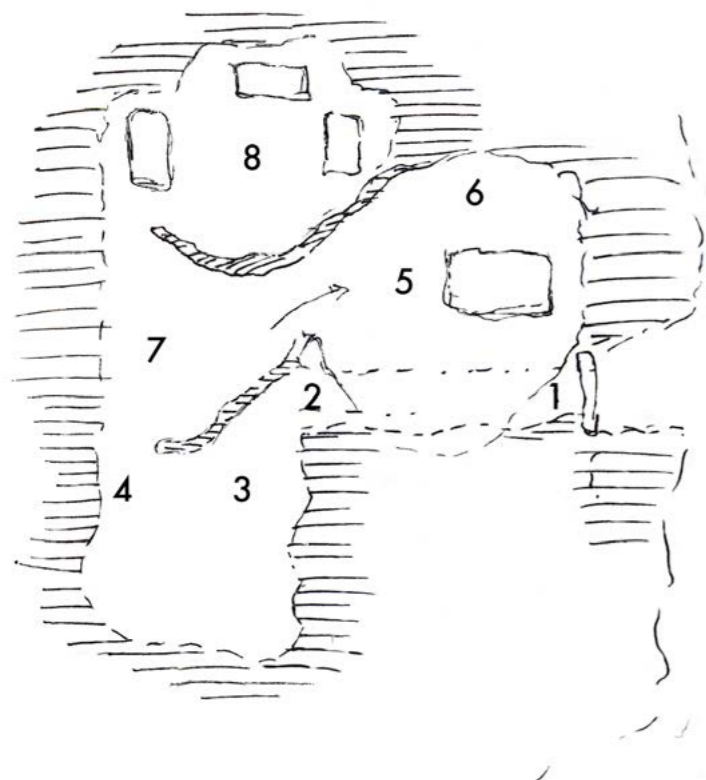
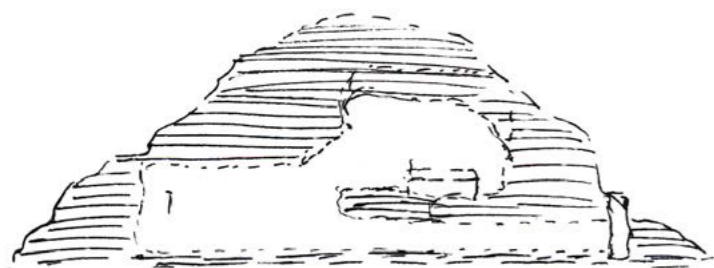
Här är det nästan 4 m i tak. Ett par stenpelare stöttar upp taket och en ramp leder upp till den stora gravkammaren.

8. Lilla gravkammaren

Här finns ytterligare tre gravar. De är omgivna av diverse krimskrams. Det är tydligt att det handlar om tjänare eller familj som gått med gravens ”huvudperson” i döden. Om spelarna behöver en utmaning så reser sig tre skelett ur gravarna.

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang



Gravhögen är inte tänkt att vara oövervinnerlig, men syftet är heller inte att låta rollpersonerna valsa rakt igenom den. Anpassa motstånd efter gruppen och lägg gärna in fler fällor om du tycker att det behövs.

Ut ur gravhögen

Med Hrafnirs dokument i högsta hugg kliver rollpersonerna ut till en något förvirrande syn. Hrafnir är bakbunden av en kvinna som i det närmaste kan beskrivas som "skogsgoth". Hon har svarta läderbyxor, svart skjorta, väst och kappa. På ryggen har hon en både och koger och i handen håller hon en kniv som ser mycket elak och mycket vass ut. Knivseggen vilar mot Hrafnirs hals.

Kvinnan ber rollpersonerna att ge henne pergamentrullen omedelbart, annars skär hon halsen av Hrafnir. Rollpersonerna kan - om de är diplomatiska - få sanningen ut kvinnan. Hon heter Magnhild och är där för att förhindra att nyckeln till all världens vitner faller i händerna på en morkvitalja. Det här förnekar Hrafnir så klart, men vid det här laget bör det vara uppenbart att han ljugit åtminstone om delar av det han sagt till rollpersonerna. Tänk dock på att Hrafnir är mycket övertygande. Om du behöver kan du förbättra hans exceptionella egenskaper ytterligare för att göra honom än mer övertygande.

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Det hjälper inte Magnhild nämnvärt att hon är korthuggen och logisk. Hon är korpikalla och knappast en känslsam alf.

Lämnar de över pergamentet så tar Magnhild det och beger sig iväg från gravhögen. Hrafnir är av förklarliga skäl rosenrasande.

Han begär att rollpersonerna jagar efter kvinnan. Gör de inte det så visar Hrafnir sin sanna fjäderdräkt, kallar på banditerna och beger sig efter Magnhild på jakt.

Om Hrafnir fortfarande har rollpersonernas förtroende förklarar han att Magnhild kommer att orsaka Trudvangs undergång med hjälp av pergamentet. Hon måste stoppas.

Helgedomen

Magnhild spåras till en vacker kulle med resta stenar, och en stor grönskande ek. Mitt i stencirkeln står ett stenbord omgivet av en stenlagd gång. På stenbordet sitter Magnhild. Hon har en silverskål med vatten på sin högra sida och en träskål med salt på sin vänstra.

Pergamentrullen håller hon i händerna. Hon talar på ett språk ingen av rollpersonerna känner igen och hon har släppt ut håret och är helt klädd i vitt.

Magnhild kommer att försöka förklara vad hon håller på med. Hon skall förstöra pergamentet eftersom det är nyckeln till makt som vanliga dödliga aldrig ämnats att besitta.

Helgedomen - karta

Helgedomen ligger på en liten kulle mitt i ett öppet, vackert fält. Det leder en liten grusväg fram till eken och stenarna. Allt är mycket fridfullt och vilosamt här.



Kummelgasten

1. Eken

En gigantisk ek med en tjock stam och en vacker krona. Det är inte konstigt att det här vackra trädet har inspirerat till att bygga en helgedom. I ekens bark har någon ristat runor, en lång berättelse som verkar ha vuxit upp i takt med eken. Den kan säkert vara flera hundra år gammal.

2. Stenbordet

Stenbordet är en tjock skiva som vilar på två ben. Hela stenbordet är täckt med runor och utsmyckningar, i det närmaste uråldriga. Stenen liknar de utsmyckningar som fanns i gravhögen, och det är inte helt osannolikt att de är från samma tidsålder.

3. Stenoderna

Runt stenbordet står sex stycken runstenar som berättar en skapelsemyt för den som kan läsa dem. Det handlar om hur Trudvang skapades och hur mistalferna försökte lära alfer och människor hur man använder vitner, men att de till slut misslyckades med sitt uppdrag på grund av att människorna inte förstod hur vitner fungerade. Stenarna ramar in den vackra platsen.

Slutstriden

Vare sig Hrafnir eller Magnhild kommer att ge sig utan en strid. Hrafnir avslöjar sig som morkvitalja medan Magnhild bara använder vit magi.

Vinner Hrafnir är det ett utmärkt tillfälle att påbörja en kampanj om mistalfsvitnernycklarna. Vinner Magnhild belönar hon rollpersonerna riktigt och de har fått en ny kontakt i Trudvang.

Drakar och Demoner Trudvang

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Spelledarpersoner och varelser

Hrafnir Gråe

Hrafnir Gråe är morkvitalja och ute efter nycklarna till mistalfsvitnern som finns runtom i Trudvang. Som den något själviska person han är, tänker han använda nycklarna till att få tillgång till mistalfernas hemligheter för att skaffa sig mer makt på egen hand.

Hrafnir har dock två problem. 1, han är lat 2, han är feg. Istället för att våga sig in i gravhögen där pergamentet ligger anlitar han hjälp.

När rollpersonerna träffar honom spelar han på sin sårbarhet för att få dem att hjälpa honom. Han jobbar enligt devisen ”goda människor är lättlurade”. Han kommer att vara trevlig mot rollpersonerna. Om någon är skadad läker han deras skador. Hrafnir är en duktig lögnare och manipulatör. Håll det i åtanke.

Fakta: Storlek: Mansvarelse (1 gg) Förflyttning: 10

Exceptionella karaktärsdrag: Ståndaktig, Behagfull, Sjuklig

Kroppspoäng: 24

Viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst 15, Extraktkunskap 15, Läkekonst 10, Riddjur 11, Strid 6, Tala Röna 10, Tala Vrok 12

Hrafnir använder sig av besvärjelser från skolorna Sáhelekraftla, Sáhel-ebindja och Skorpatenkraftla.

Banditerna

Banditerna är en blandning av män och kvinnor i åldrarna 18 till 46 år. De är Mittländare som Hrafnir hyrt in. Deras order är att ge upp efter en ”trovärdig” strid.

De är precis på gränsen av vad rollpersonerna klarar av.

Fakta: Storlek: Mansvarelse (1 gg) Förflyttning: 10

Exceptionella karaktärsdrag: Stark, Smidig, Trögtänkt

Kroppspoäng: 27

Viktiga färdigheter: Lönndom 15, Riddjur 5, Rörlighet 16, Skötsel (krig) 10, Strid 10, Tala Vrok 11

Stridskapacitet:

Holmgång FV 10, Skada 1T5

Vapenhandling FV 7

Stridsyxa, Medelstor sköld

Pälsrustning eller härdat läder

Magnhild Sannsägare

Magnhild har jagat Hrafnir länge nu. Hon vet att han är ute efter nyckeln till mistalfsvitner och att han, om han får tag på den, kommer att orsaka stora skador på världen, kanske till och med orsaka dess undergång. Magnhild skickades ut för att hindra Hrafnir genom att hitta och förstöra nycklarna för gott. Hennes rationella och ibland känslolika sätt har dock inte vunnit henne många allierade. Att hon inte pratar om varför hon är ute efter den långt charmigare Hrafnir hjälper inte heller.

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Korpikalla, Dubbelhänt

Fakta: Storlek: Mansvarelse (1 gg) Förflyttning: 12

Exceptionella karaktärsdrag: Beslutsam, Skarpsinning, Tvivlare

Kroppspoäng: 20

Viktiga färdigheter: Besvärjelsekonst 18, Extraktkunskap 17, Tala Eika 17,

Tala Röna 10, Strid 7, Lönndom 6, Växt & Djurliv (Soj) 11

Magnhild är hvitalja och använder sig främst av besvärjelser från skolorna Jofurkraftla, Vitner och Bindjavitna.

Sorpalinnas Satu - Kummelgasten

Sorpalinnas Satu var, när hon levde, en stor hvitalja, kunnig och stark i sin övertygelse. Hon vaktade mistalfsvitnernyckeln med sitt liv, och som det sedan visade sig, sitt odöda liv.

Tack vare kraften i Satus sinne kunde hon avstå att hata de levande, och gav instruktioner om hur pergamentrullen skulle bevaras, djupt i hennes gravhög.

Åren har dock nött ner hennes vilja. Kvar av Satu finns nu bara kummelgasten, som med sitt odöda liv vaktar nyckeln.

Se sidan 124 - 125 i grundreglerna för gastvärden, alternativt sidan 81 i Jorges Bestiarium.

Skelett

Skeletten är kropparna efter Satus tre döttrar, alla dog de innan Satu själv. Sorpalinnas Hannele, Sorpalinnas Eira och Sorpalinnas Heddu begravdes alla tillsammans i en gravhög som Satu beställt när pesten tog dem alla. Många undrade varför Satu inte vävde vitner för att skydda dem, men Satus sade bara att ”allt har sin tid”.

Dotterdottern Raisa överlevde dock och förde Satus arv vidare. Se sidan 116 - 117 i Jorges Bestiarium för mer information om skelett.

Kummelgasten

Drakar och Demoner Trudvang

Kummelgasten

Djupt inne i gravhögen satt den. Trötta armar vilade på slitna knän. Det hade varit ett långt liv, ett slitsamt liv. Det hade varit en ännu längre död.

Hade varelsen, vars vita lysande ögon vilade på pergamentet, vetat hur dess liv skulle sluta hade den aldrig valt bördan. När den fortfarande levde hade pergamentet tvingats på den, i lönnedom lagts bland dess tillhörigheter. Sedan förändrades dess liv till fullo.

Ett skifte av sten och en lätt vind fick varelsen att titta upp. Vita lysande ögon sökte i mörkret efter de nya inkräktare som gått ner i gravhögen. Kummelgasten suckade, reste på sig och gjorde sig redo att försvara sin hemlighet.



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