

ETT ÄVENTYR TILL HJÄLTARNAS —TID— SKUGGSKOG

ETT ÄVENTYR I ANDERS BLIXTS SORGEVEDEN

TEXT OCH BILD:
KRISTER SUNDELIN

»Är det bara jag som fryser?» sa Sigrid och drog manteln tätare om sig. Skogen var kallare och mörkare och träden tryckte sig tätare över stigen.

Kitsune sade ingenting, men såg sig över axeln under stråbatten. Hon lade högerhanden på det långa krökta svärdets fäste och tryckte lös det ur skidan med vänsterhandens tumme.

Rörelsen fick deras guide Dunred att reagera. »Inte dra stål» viskade han. »Skuggskog avsky stål.»

INLEDNING OCH FÖRBEREDELSE

I det här äventyret blir rollpersonerna isolerade i en skuggskog, utan möjlighet att fly och med väldigt liten kontroll över hur de kan förflytta sig. Skogen vill dem illa eftersom de har stört den med sitt onaturliga kalla stål, och tänker inte släppa dem förrän det kalla stålet är undanröjt och deras blod ger näring åt skogens rötter.

Äventyret ska vara läskigt och ha skräckstämning. Försök därför beskriva det som händer i skogen så skrämmande som möjligt. Spelarna bör få en känsla av hjälplöshet och utsatthet, och att de egentligen inte har kontroll över sitt öde längre.

Du behöver förbereda äventyret en smula.

- ❖ Äventyret förutsätter att rollpersonerna ska ta sig från en punkt till en annan i Sorgeveden, att de måste göra det till fots, och att vägen går genom en skuggskog, eftersom det är enda vägen. Ett alternativ är att rollpersonerna redan är på väg någonstans och vägen tar dem genom skuggskog.
- ❖ Rollpersonerna bör helst veta om att skuggskog är farlig redan innan äventyret börjar. Bäst är det om rollpersonerna råkar illa ut på grund av sitt eget övermod – »lite hemsk skog kan väl inte vara så farligt» – så de bör inte ha råkat ut för skuggskog tidigare, eller klarat sig galant.

❖ Det är bra, men inte så nödvändigt, att rollpersonerna får en vägvisare. I det här äventyret är det Dunred, men det kan vara vem som helst. Dunreds roll i äventyret är att signalera för spelarna att skogen är farlig, först genom att varna rollpersonerna för den, och sedan dö en våldsam död i den.

❖ Det är också bra, men inte heller nödvändigt, att rollpersonerna känner Dunred sedan tidigare och har förtroende för honom.

DUNRED

Dunred är rollpersonernas guide i området. Det är en senig och väderbiten reding, solbränd och koppärrig, med håret i långa tovor och en lång mustasch. Han har enkla kläder: byxor, fodrade skinnstövlar och en väst av getpäl. Ett halsband med en wyrmringständer hänger runt om halsen, och i en läderskida i bältet hänger hans mest prisade ägodel: en kort huggkniv i stål.

Dunred talar allröna men med brytning. Han hoppar över en hel del ord och böjningar, och det finns många begrepp från utanför Sorgeveden som han inte har ord för, utan sätter ihop egna beskrivningar.

SPELDATA: DUNRED

Gard: 25 Hälsa: 20
Turordning: två högsta av fyra T6.
Anfall:

- ❖ Huggkniv: 75 %, skada 4T6
- ❖ Slunga: 65 %, skada 4T6

Försvar: 45 %

Språk: Rediska, allröna med brytning

Färdigheter: Grund 45 %, Stigvana 95 %, Jakt 75 %, Gömma sig 85 %, Skaldekonst 55 %, Uthållighet 75 %, Väderkunskap 95 %, Wyrd 55 %, Kunskap om Sorgeveden 65 %

IN I SKUGGSKOGEN

Efter en första etapp mot rollpersonernas mål kommer de till skuggskogen. Dunred varnar nu rollpersonerna en gång till att skogen inte tycker om onaturliga saker (med

FLYTTA ÄVENTYRET

Äventyret utspelar sig i Sorgeveden, men kan lika gärna transplanteras till någon annan skog, så länge den skogen är mörk och full av faror.

SKUGGSKOG

Skuggskogsområden i Sorgeveden står under otäcka krafterns inflytanden. Varje skuggskog är unik och skiljer sig från andra.

»onaturlig» menar Dunred inte magi, utan saker som naturen inte kan göra själv, till exempel stål, brons eller silver. Innan de går in i skogen ser han därför till att allt av metall och annat som han tycker är »onaturligt» är undanstoppat och undangömt så att skogen inte kan se det.

Sedan börjar resan in i skuggskogen. Det är trångt mellan träden och undervegetationen är svår och vass. Det är kvavt och tyst. Inte ens fåglarna kvittrar. Knappt något solljus tränger ner mellan grenarna och luften är tung att andas.

Resan i skuggskogen brukar ta fyra dagar, berättar Dunred, men då är han själv. Så han gissar på sex eller sju dagar.

ÖVERFALLET

Den tredje dagen i skuggskogen ändras skogens karaktär en aning. Spindelväv börjar täcka grenverket och det känns som att rollpersonerna är iakttagna, inte av den vanliga misstänksamma skogen, utan av något hungrigt och illvilligt.

Det rör sig saker i träden, det prasslar i buskarna, men inget händer. Efter flera sådana falsklarm blir de slutligen anfallna av etterkoppar (grundboken sidan 73), en per rollperson och en för Dunred. Låt varje spelare slå ett slag för Spana. De som misslyckas är överraskade. De som lyckas kan agera som vanligt.

Du vill tvinga rollpersonerna att använda stålvapen, genom att snärja in dem i nät så

att de är tvungna att skära sig ut, eller få dem att dra vapen och anfalla. I nödfall blir Dunred snärd av spindelrep och uppdragen i träden, och tvingas dra sin huggkniv för att skära sig lös. Det viktiga är att skogen blir irriterad och vaknar när de drar stål i skogen. Då går det en ilsken viskning genom skogen.

SKUGGSKOGEN VAKNAR

När skuggskogen vaknar blir den skitsur på rollpersonerna. Då släpper den inte ut rollpersonerna, utan leder in dem mot det gamla trädet i mitten för att där suga livet ur dem – eller döda dem på vägen.

Rollpersonernas irrande körs som en utmaning för *Stigvana*, *Väderkunskap*, *Utballighet*, *Manövrer* och *Wyr*. Börja med den, och kom ihåg antalet lyckade slag från utmaningen istället för att mäta kvaliteten.

Använd	Händelse
☐	0 Skuggornas träd
☐	1 Korsvägen
☐	2 Rollpersonernas öde
☐	3 Dunreds öde
☐	4 Vi går i cirklar
☐	5 Vinterkällan
☐	6 Hjorten
☐	7 Rutten mat
☐	8 Ruinen
☐	9 Orchererna
☐	10 Sommarkällan
☐	11 Lägerplatsen

Händelsetabellen: Slå 1T6 och lägg till antalet lyckade slag, och läs av resultatet i kolumnen »Händelse«.

Slå ett slag på händelsetabellen på förmiddagen och ett slag på kvällen. Om rollpersonerna väljer att gå under natten, slå tre slag under natten, ett efter skymningen, ett vid midnatt och ett före gryningen.

Lägg till antalet lyckade slag i utmaningen ovan till slaget. Lyckas de med fyra slag ska du alltså slå 1T6+4 för att se vad som händer närmast. Ju högre du slår desto bättre är det för rollpersonerna, men de bra händelserna tar snart slut.

Varje händelse kan användas en gång. Kryssa för händelsen när du har använt den. Om du slår en händelse som redan har använts, välj närmast ovanstående oanvända händelse istället och kryssa för den. Till slut kommer de att råka ut för Skuggornas träd, där äventyrets upplösning sker.

❖ LÄGERPLATSEN

Vid sidan av stigen finns en ensam lägerplats. En eld glöder fortfarande. Tre döda människor, redingar av kläderna att döma, ligger insvepta i mantlarna. De ser ut att ha varit döda ett tag – de är helt uttorkade så att det bara är skinn och ben kvar, nästan som om de är mumifierade.

De tre människorna, en vuxen man, en tonårig pojke och en vuxen kvinna, har blivit anfallna i sömnen av jättespindlar, och deras kött har lösts upp och sugits ut. Med ett slag för *Läkekunst* eller *Leta* kan man hitta två sår efter spindlarnas gaddar på kroppen.

Familjens utrustning och förnödenheter är orörda. Spindlarna äter bara levande kött.

❖ SOMMARKÄLLAN

Mörkret och dysterheten lyfter när skogen öppnar sig till en solig glänta. En stenig kulle med ett ensamt grönt träd står i mitten av gläntan. Från kullen rinner en liten ström med klart kallt vatten ut i en liten tjärn. Här kan rollpersonerna fylla på vatten, tvätta sig och sköta om sina sår. Det är också en lämplig lägerplats. Ingenting kommer att hända dem i somargläntan. Dricker man av vattnet, eller badar i tjärnen, återställs 2T6 *Hälsa* (endast en gång under händelsen). Dessutom halveras *Skuld*. Man kan fylla sina vattenskins eller flaskor med vattnet. När man dricker av det medhavda vattnet återställs 1T6 *Hälsa* (endast en gång per person), och *Skuld* minskar med en fjärdedel.

❖ ORCHERNA

Plötsligt står rollpersonerna öga mot öga med ett halvdussin orcher. De har dragna vapen och siktar på rollpersonerna men går inte till anfall. Drar rollpersonerna vapen backar de några steg.

Om rollpersonerna tvekar eller tilltar orchererna tar deras ledare till orda: »Ni också skogens fångar?» säger hon på bruten allröna.

Ledaren, en muskulös och ärrad orcherkvinna vid namn Arakh, sköter all kommunikation. De andra i bandet talar inte allröna alls, utan bara svartna. Arakh och hennes grupp var på väg hem till stammen efter att ha härjat och stulit förnödenheter från någon reding-stam. De har irrat runt ett tag och insett att skogen inte släpper ut dem.

De kan tänka sig att alliera sig med rollpersonerna. Det blir då en ganska instabil allians, då åtminstone Arakh ser på icke-orcher som opålitliga och fientliga typer – de anfaller ju orcher hela tiden.

Om rollpersonerna anfaller orchererna försvarar de sig. Om du inte har tillgång till boken *Sorgeveden*, använd värden för gråttroll från grundboken på sidan 74.

❖ RUINEN

I en glänta finns en övertäckt husruin. Huset har låga stenvägg, och torvtaket är delvis inrasat.

I ruinen finns krossade lerkrus, kläder, lädersäckar och tunnors innehåll blivit mull, och rostiga verktyg. I en kista finns en dagbok från en familj som försöker bosätta sig i skogen. Dagboken beskriver hur de röjer land för att odla, möten med redingar, och andra vardagsproblem.

Stora bitar är förstörda och oläsliga, men på slutet beskriver boken hur de råkat väcka upp något med sitt grävande och hur skogen har blivit vred. Den sista notisen är med en annan handstil:

☞ Det är bara jag kvar. Mor insjuknade och dog. Min bror försökte hitta en väg ut, men spindlarna tog honom. Far försökte konfrontera det blå ljuset, men då blev trädet vildsint av ilska och skräck och dödade honom.

❖ RUTTEN MAT

När rollpersonerna slår läger eller tar en matpaus upptäcker de att deras mat är skämd, ruttet, full med mask, möjlig, eller på annat sätt förstörd.

❖ HJORTEN

En vit hjort hoppar plötsligt ut ur skogen framför rollpersonerna. Den lyser nästan i skogens dunkel. Den stannar upp och tittar på rollpersonerna i flera sekunder, innan den fortsätter.

Om rollpersonerna låter hjorten löpa känns det bra, som att de var välsignade. Varje spelare får vända på ett valfritt slag under äventyret. Meddela inte detta med en gång, utan vänta tills det uppkommer ett slag som de vill vända på men de har svårt att motivera med karaktärsdrag.

☞ »På grund av att du valde att låta hjorten löpa så är du välsignad och får vända på ett valfritt slag. Vill du använda det nu? Det gäller er andra också: ni kan också vända på ett valfritt slag.«

Om rollpersonerna skjuter hjorten får de kött, men de känner sig illa till mods. Men du som spelare får också vända på ett av dina slag om du vill, eller något av spelarnas slag som de inte har vänt på.

Om rollpersonerna jagar efter hjorten leder den rollpersonerna till korsvägen, där de möter Aralinde.

❖ VINTERKÄLLAN

Mörkret lyfter när skogen öppnar sig i en något ljusare och frostdisig glänta. Snön täcker marken. En stenig kulle med ett ensamt kallt och frosträckt träd står i mitten av gläntan. En liten ström med mörkt kallt vatten rinner ut från kullen till en liten tjärn. Det är exakt samma källa som »Sommarkällan« ovan, fast vintertid.

Vattnet är iskallt. Badar man i det får man frostskaador (motsvarar eldskada) så länge man är nersänkt i tjärnens vatten eller har på sig kläder som blivit blöta av tjärnens vatten. Dricker man av vattnet räknas det som ett Paralyserande gift med Styrka 85 %.

Från och med nu är skogen vintrig och snötäckt och kall i alla framtida händelser. Beskriv hur snön knarrar under fötterna och kylan biter i kroppen.

❖ VI GÅR I CIRKLAR

Välj en tidigare händelse som rollpersonerna har upplevt. De kommer tillbaka dit igen. Rollpersonerna är säkra på att de har gått i samma riktning hela tiden, men nu är de tillbaka på en tidigare plats.

Om spelarna därefter uttryckligen anstränger sig att gå i ett väderstreck så att de undviker att gå i cirklar så kommer de tillbaka hit igen. Skogen jävlas med dem.

❖ DUNREDS ÖDE

Grenarna och träden tränger sig in över vägen. Plötsligt skriker Dunred i smärta när han genomborras av grenar och rycks iväg in i skogen.

Följer rollpersonerna efter så hittar de så småningom Dunred spetsad på grenar på ett träd. Dunred hinner bara varna rollpersonerna för Skuggornas träd innan han dör. Dessutom är rollpersonerna nu vilse. Dra av två från antalet lyckade slag i utmaningen, och använd den modifikation på händelsetabellen i framtiden.

❖ ROLLPERSONERNAS ÖDE

Vid sidan av stigen finns en ensam lägerplats. Elden glöder fortfarande, och ett antal döda resenärer ligger utspridda kring elden med sönderrivna kläder och rustningar och brutna vapen. Om rollpersonerna undersöker resenärerna närmare känner de igen sina egna ansikten! Det är de som ligger där, slaktade av en okänd fasa.

Innan (de riktiga) rollpersonerna vet ordet av reser sig de döda och anfaller!

Använd spelvärden för haugbui i grundboken på sidan 75.

❖ KORSVÄGEN

Vid en korsväg sitter en alvmö med silvergrått hår, i svart kappa och klänning, och spelar på sin flöjt. Sorgsamma toner ekar i skogen. Hon ignorerar rollpersonerna tills de tilltalar henne. Hon tittar upp på dem under kappans huva om hon tilltalas men fortsätter att spela. Om de ställer frågor med nedanstående innebörd avbryter hon flöjtspelet och svarar:

Vem är hon: »Jag är snön i skogen, kylan i vinden, hungern i er mage. Jag är den bleka vintersolen, det flammande norrskenet, och mitt namn är Aralinde.«

Varför kommer vi inte ut: »Vi är alla det gamla trädets fångar.«

Varför hon sitter här: »Jag är den som visar vägen för de olyckliga själar som det gamla trädet kräver tribut av.«

Varför kräver trädet tribut: »Kallt stål är trädets bane. Skymfen måste gäldas för.«

Hur kommer vi ut: Aralinde pekar åt den ena vägen med flöjten. »Den vägen leder till vilket himmelrike ni än tror på.« Sedan pekar hon åt den andra vägen. »Den vägen leder till dom och undergång. Det är där det gamla trädet väntar.«

Om rollpersonerna angriper eller försöker fånga Aralinde ler hon med ett dödskallegryn innan hon löses upp till aska och försvinner. Därefter får rollpersonerna inte svar på sina frågor längre.

Aralinde följer inte med rollpersonerna om de går vidare, utan sitter kvar och spelar sorgset på sin flöjt. Det är skuggornas träd som projicerar hennes avbild från fångelse, och hon har inte mycket kontroll över bilden. Den styrs av Skuggornas träd.

Om rollpersonerna går åt det håll som Aralinde pekar ut är vägen till himmelriket, eller om Aralinde inte visar vägen och rollpersonerna går åt något håll ändå, så fortsätter du med en ny händelse. Om rollpersonerna går åt det håll som leder till dom och undergång så kommer de direkt till Skuggornas träd.

SKUGGORNAS TRÄD

Till slut öppnar skogen upp sig i en snårig glänta. Dimman hänger tung övre gläntan och ett stort svart snårigt träd tornar upp sig mot himlen. Det susar illvilligt i dess bladlösa grenar, trots att ingen vind blåser. Ett kallt blått sken lyser från snåret vid trädets rot, och tonerna från en flöjt hörs i gläntan men dämpat från underjorden.

Dolt bland snären vid trädets rötter finns en tunnel in under kullen. Det är därifrån det blå skenet och flöjtonerna kommer.

OM ROLLPERSONERNA GÅR TILLBAKA

Om rollpersonerna vänder om och lämnar Skuggornas träd kommer de tillbaka till korsvägen. Där sitter Aralinde och spelar på sin flöjt igen. Hon tittar upp under sin huva och säger:

»Det gamla trädet har vaknat och ni är dess fångar. Det kommer inte att somna igen utan ert blod eller ert stål i dess hjärta.«

Sedan fortsätter hon spela. Går rollpersonerna tillbaka så kommer de till gläntan med trädet igen. Annars slår du på händelsetabellen igen.

❖ GENERELLT OM TUNNELN UNDER SKUGGORNAS TRÄD

Det är lågt i tak och rötter hänger ner, så alla zoner räknas som Snäva. Det blå skenet kommer från rötter från det gamla trädet, så att det är någorlunda upplyst i ett kallt och läskigt blått sken.

❖ 1A OCH 1B, VÄLKOMMEN

»Gången sluttar neråt men öppnar upp sig i ett större rum. En brant sluttning delar rummet i två. I rötterna från taket hänger liken av fem personer, kanske tidigare äventyrare, som mött sin bane här tidigare. Flöjtspelet låter starkare från en gång in till höger.«

De här två zonerna är nära varandra, men skiljs åt av en brant sluttning. Det gör att 1a är Svårtillgänglig från 1b, men tvärtom är det inga problem. När rollpersonerna går mot öppningen till höger lösgör sig de fem döda äventyrarna från rötterna och anfaller. Det är fem haugbui (grundboken sidan 75).

❖ 2, ROT-AVDRAG

»Rötterna hänger lågt från taket i det här rummet och snuddar vid ansiktet och överkroppen. Flöjtspelet kommer från ett litet rum till vänster, bakom galler av tjocka sega rötter. Det är mörkt där. I andra änden fortsätter gången ner under trädet.«

Om rollpersonerna stannar i zonen utan att förflytta sig kommer rötterna att växa fast i dem. Då räknas de som Snärjda (se odjursegenskapen Snärjande på sidan 70 i grundboken). För att komma lös måste de hugga sönder rötterna (lyckat vapenfall),



slita sig lösa (lyckat *Styrkeprov*) eller krypa ur kläderna.

Bakom gallret finns rum 3.

❖ 3, BAKOM LÅS OCH BOM

»I det lilla mörka rummet, som inte är upplyst, sitter Aralinde med sin flöjt och spelar sorgesamt. Hon tittar upp under sin huva och säger »jag sa ju att vi alla var det gamla trädets fångar.«

Det är en utmaning för *Styrkeprov*, en *vapenfärdighet* och *Manövrer* för att få upp rötterna som utgör gallret. Aralinde följer hemskt gärna med – hon har suttit som det gamla trädets fånge i något årtionde eller så. Hon har överlevt på rötter och vatten och en och annan gnagare. Hennes kläder är i uselt skick och hennes hår är långt och tovtigt, inte alls den undersköna uppenbarelsen vid korsvägen.

📖 ARALINDE

Gard: 20 Hälsa: 15 (nu 5)

Anfall:

❖ Obeväpnad: 55 %, skada 2T6

Försvar: 55 %

Språk: Alviska, allröna, rediska, fornröna

Färdigheter: Grund 45 %, Läkekonst 85 %, Spelmannaskap 105 %

❖ 4, NERÅT, NERÅT

»Gången fortsätter att snirkla sig neråt i en spiral. Det är trångt, så bara en i taget kan gå.«

❖ 5, DEN SISTA STRIDEN

»Till slut öppnar gången upp sig i ett rum. En öppning finns till höger i rummet. Stora klumpar hänger från rötterna i taket. Men så samlar sig några av rötterna till en

vagt kvinnlig gestalt. En urgammal knarrig röst ekar i rummet. »Ni kom med stål till mitt rike. För det ska ni dö, och ert stål ska rosta och återgå till marken«. Klumparna öppnar sig, och ut ramlar sex stycken människolika varelser och anfaller.«

Trädet har manifesterat sig som en askefroa (grundboken sidan 71) och sex rotknölar (räknas som haugbui, sidan 75). Det är ett sista försök att indirekt mota bort rollpersonerna utan att utsätta sig för fara.

❖ 6, ROTHJÄRTA

»Ljuset blir starkare allt eftersom gången fortsätter ner. Det blå ljuset börjar pulsera. Sedan öppnar rummet upp sig. En rotstam som pulserar i blått ljus, som ett hjärta, går upp mot taket. Den är omgiven av kraftiga rötter. En tryckande illvilja ligger över rummet. Det finns ingen tid för att tala längre, för rötterna flyger mot er.«

Hela rummet är Svårtillgängligt på grund av den snärjande rötterna.

📖 ROTHJÄRTA

Gard: 30 Hälsa: 60

Egenskaper: Bunden, Skrämmande, Flera anfall (4)

Turordning: två högsta av tre T6

Anfall:

❖ Spetsande rötter: 85 %, skada 5T6, Fällande

❖ Snärjande rötter: 65 %, skada 2T6, Snärjande, Livssugande

Försvar: 55 %

Skydd:

❖ Bark: Skydd 2T6

Språk: Fornröna, allröna, rediska

Färdigheter: Grund 55 %, Växtkontroll 85 %

Varje runda kallar trädet upp en rotknöl som kommer ner från gången från zon 5.

EFTERMÄLET

Om det gamla trädets rothjärta besegras kommer rollpersonerna kunna komma ut ur skogen. Det är en utmaning för *Stigvana*, *Uthållighet*, *Väderkunskap* och *Wyr*. Blir det minst Begränsad kvalitet kommer de ut. Aralinde eller Dunreg kan hjälpa dem att komma ut om de lever.

Skuggskogen kommer sakta blomma upp och bli sommarskog istället, och vägen kommer i framtiden bli mycket lättare.