

Dåligt vatten

Ett äventyr till Drakar och Demoner Expert av Martin Rundkvist

Inledning

Det här äventyret skiljer sig i många avseenden från andra DoD-äventyr. Det finns inte ett enda kartlagt grottsystem i det, och det är skrivet ganska mycket som en berättelse. Handlingen är rätt styrd, men det tycker jag inte gör det sämre. Det lämpar sig för 3-5 medelstarka rollpersoner, men troligen inte för fanatiska spelmekaniker — reglerna ligger i bakgrunden.

Dock finns det ett par bra strider, vilket passar de flesta.

Geografisk bakgrund

Äventyret utspelar sig i och i närheten av den ensligt belägna kustbyn Springvatten, som ligger mellan havet och en ödslig bergskedja (exempelvis någonstans på Zorakins kust). Springvatten har fått sitt namn av den källa som bryter fram ur bergskedjan vid byn. Vattnet kommer ursprungligen från kratersjön på toppen av Grissleberget, den gamla vulkan på vars skuldra byn ligger. Landvägen kan man nå byn via en åsnestig som slingrar sig genom bergen från bebodda trakter, men få båtkaptener är beredda att ta omvägen via havssidan.

Äventyret börjar

Rollpersonerna dras in i handlingen på tavernan Slitna Stövlar i någon lämplig stad (Kanske Pendon?).

Slitna Stövlar fungerar både som taverna och som arbetsförmedling för vapenfört folk. Här rekryteras legosoldater, karavanvakter, drevkarlar etc, samt naturligtvis Äventyrare! Mitt i den annars klichétaverniga lokalen finns ett podium där arbetsgivare ropar ut sina villkor. Rollpersonerna har under kvällens lopp åhört olika anbud, kanske också försökt nappa på något av dem, men utan resultat ("För kort!" / "För dum!" / "En ANKA?"). Då antrar två korta, seniga typer i grova skinnkläder podiet och tittar sig besvärat omkring i lokalen. Den ene börjar:

— Joo, hävaså att vi ha fått dåligt vatten i källa vårän. Och han som är Stormfågel behov folk te hjälpa ham ordna de. Vi i byen komm ge pengar i gen som en forstår.

En skrovlig stämma vid ett av bord- en ropar:

— Hur mycket då?

Den andre av de två svarar:

— Vet int så väl, men no bli de en tre tjog kopparstycken, allti.

Flera röster höjs i klenroget mum-

mel, och den skrovliga hörs skratta föraktfullt. Ingen stiger fram, och församlingen tycks tappa intresset för de två skinnkoltarna. Här är det dags för spelarna att inse SL:s planer. Om rollpersonerna träder fram skyndar sig skinnkoltarna ner från podiet och sätter sig med rollpersonerna att tala allvar. De presenterar sig som Bedvir och Kral och förklarar i korthet att källvattnet i deras by Springvatten har blivit dåligt och att någon som "är Stormfågel" och tycks vara byns shaman behöver hjälp av utomstående vapenmakt för att rätta till detta. Om det lyckas kommer byn att betala sällskapet kring 60 kopparmynt.

De vill ge sig iväg följande dag så tidigt som möjligt eftersom det tagit dem och deras åsna en lång dags färd att nå staden. Träff stäms i tavernan.

(Allt detta bör naturligtvis rollspelas, men det är kontentan av vad som sägs.)

Resan

Förmodligen börjar rollpersonerna nästa dag med att handla utrustning, men Bedvir och Kral finns på tavernan vid utsatt tidpunkt (och svär dialektalt över sena rollpersoner). När man väl kommer iväg turas de om att leda en liten arg

åsna som är tungt lastad med diverse inköp och sparkar närgångna rollpersoner.

Resan genom bergen bjuder inte på något mer dramatiskt än en milsvid vy över havet från ett pass, och efter ungefär tio timmar i vandringstakt når sällskapet Springvatten. I ljust från solnedgången ser de byns silvergrå drivvedsstugor och bryggor, och från klippbranten till höger hör de (under vår och sommar) klippgrisslornas skrik. Längre ner längs stigen passerar de ett brunnskar av sten som fylls av en springkälla ur bergssidans basalt. Här svävar en däven doft av förruttelse.

Mottagandet

Nere mellan husen möts sällskapet av byborna, som överlag är satta och seniga i likhet med rollpersonernas ciceroner. Deras kläder är sydda i sälskinn, alla har de långt hår och männen har glesa hakskägg. Ispetsen för dem står en mer magerlagd och högre man med solbrynta och finmejslade drag, iförd en mantel av linnetyg. Han ser på vandrarna med guldgula ögon, hälsar dem, klappar åsnan och säger:

— Jag är Stormfågel.

När hälsningsfraserna är avklarade



förs rollpersonerna in i det största huset i byn, där även alla andra vuxna samlats. I fönstergluggarna står små barn och kikar. Här finns långbord, och fisksoppa portioneras ut. När man har ätit tar han som är Stormfågel till orda.

Berättelsen i bystugan

Mannen i linnekappan har en ganska gäll röst, men talar inte lika utpräglad dialekt som de övriga byborna. I korthet får rollpersonerna veta följande:

Spring källan som gett byn sitt namn har gett sämre och sämre vatten sedan ungefär en månad tillbaka; folk och få har blivit sjuka och nu använder man inte vatten därifrån alls utan samlar regnvatten i tunnor. Man vet att källsprånget har sin början uppe på Grissleberget, men det är helig mark som inte får beträddas av andra bybor "än den som är Stormfågel".

Mannen har varit där uppe och tittat och kommit fram till att han måste göra vad han kallar "ett bjudande". Detta kan ta tid och då är han försvarslös mot det som kan finnas däruppe. Alltså behövs rollpersonerna för att skydda honom. Redan nästa dag vill han få det gjort.

Mycket mer blir inte sagt den kvällen. Rollpersonerna får sovplatser på bystugans bänkar, och folket går hem till sig.

SL s information

Grissleberget är som sagt en gammal vulkan, vars kägla höjer sig brant ca 300 m över havet. Från dess vattenfyllda

krater letar sig en källåder ner genom de gamla lavagångarna och kommer i dagen vid byn. Berget är högt, vattnet är rent, för där uppe finns vanligen bara bybornas begravda förfäder samt en eller annan grip; men nu har en förbiflygande fågel rock tappat en död val i kratersjön.

Detta har, i och med valens ruttnande, gett upphov till byns problem. Han som är Stormfågel inser att han kanske kan rena det förcrenade vattnet, men inte så länge det ligger tio ton rutten val i det.

Han (vi återkommer till honom och hans förmågor) tänker tillkalla ännu en fågel rock för att avlägsna kadavret, en ritual under vilken han kommer att vara i trans större delen av en dag. Detta är riskfyllt med tanke på vad ett så stort as kan locka till sig i fråga om asätare...

Där kommer rollpersonerna in.

Springvatten

Byn betstår av runt ett tjog hus och bodar bebodda av ca 150 människor. Ett par åsnor och en liten skock getter utgör byns övriga befolkning.

Man fiskar, jagar säl och odlar rotfrukter i blygsam skala. Getterna ger mjölk och i det lugna vattnet bakom udden odlar man musslor på långa rep; bojarna syns guppa på vattnet. Gisslebergets branta havssida är varje vår och sommar sedan urminnes tider full av havsfåglarnas bon, trots att byborna flitigt klättrar upp och vittjar dem på ägg och ungar. Vid brantens fot ligger en stor bank guano som hjälper upp Springvattnens magra jordbruk.

Människorna här tillbringar större delen av sin tid med att hålla sig vid liv,

men de hinner ändå en del annat. I deras hus finns sniderier i trä och valben, de har musikinstrument och de berättar sagor för varandra när de har tid. Dessutom finns ju den som är Stormfågel.

De gamla i byn kan berätta om den som var Stormfågel när de var små, som såg annorlunda ut än den nuvarande, men ovedersägligen ändå var Stormfågel. Det är han som sjunger för sälarna och höststormarna, det är till honom man ger alla vita vingpennor man hittar i strandbrynet; och det är han som för de dödas aska upp till bergets topp. Någon är alltid Stormfågel; dör en, föds en annan.

Han är svårförklarlig. Vem vet vad som fanns här i urtiden innan vulkanen föddes, eller vad som göms under de stelnade lavaflöden som bildar kustens skär och uddar?

Här följer i alla fall en beskrivning av hans viktigaste rent fysiska egenskaper och förmågor.

STY	11	PSY	20
FYS	15	KAR	19
STO	13	SB	—
SMI	15	KP	14
INT	18		

Hjälteförmågor: Kattfot och Läkeförmåga

Färdigheter: Fiska 18, Klättra 17, Hoppa 15, Havsoverlevnad 19, Lyssna 16, Sjö-kunnighet 16, Upptäcka fara 18, Finna dolda ting 16, Sjunga B4, Tala jori B3, Tala satenu B2

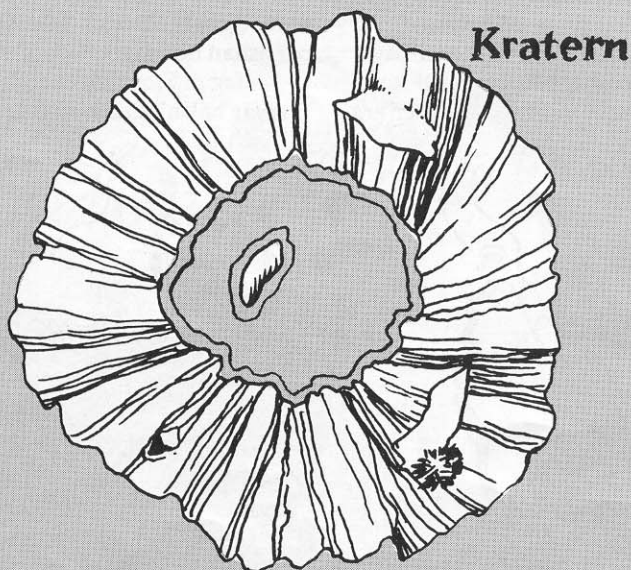
Vapen: Dirk 10

Till toppen

Efter en för sju sovare alltför kort natts sömn väcks sällskapet i gryningen av Kral. Han bjuder dem att komma ut och äta morgonmål. När alla har kommit i kläderna får de mat ute på den öppna platsen mellan husen. Den består av kall fisksoppa, sparsamt med vatten och getmjölk, morötter och, beroende på årstid, spräckliga grissleägg i varierande stadier av ruvning. Äggen är päronformade och föremål för Krals enda längre yttrande:

— Fö att di int sa rulla åv redet å dimpi i sjöen, se. Han rullar till förklaring kring ett ägg på marken tills det råkar spricka.

När alla har ätit kommer mannen i linnemanteln ner längs stigen och hälsar sällskapet godmorgon. Han håller i ett par säckar och över hans axel hänger en rulle sälskinnsrep. Han skärskådar rollpersonerna och rynkar pannan åt eventuella plåtrusningar, stora sköldar och tvåmetershillebarder. Sådana saker ber han sällskapet stuva i säckar/fälla ihop/kasta och förklarar att färden kommer



att innebära både båtfärd, klättring och trånga passager.

När alla är redo leder han dem ner genom den ganska folktomma byn (man är ute och tar upp näten) till bryggorna. Där stiger han följd av Kral i en roddbåt och inväntar rollpersonerna och deras packningar. Knotande dvärgar får efter en stunds förvirring veta att det inte blir någon lång färd.

Efter en kort rodd runt Grisslebergets bas når båten en sandig skreva. Bergssidan är mindre brant här upp till ungefär halva höjden, och ledaren pekar uppåt mot en knappt synlig grottöppning. Medan sällskapet kliver ur ber han Kral komma tillbaka att möta dem. Han nämner ingen tidpunkt.

Nu vidtar klättringen. Den är inte alltför svår, eftersom ledaren klättrar före med avundsvärd vighet och halar upp säckar och klumpiga rollpersoner vid behov. En sadistisk SL kan införliva fallande stenar, nötta rep och den humanoida faktorn i handlingen efter behag.

De som klarar klättringen finner en mörk spricka in i bergssidan när de kommer upp. Han som är Stormfågel fiskar upp en knippa transtinkandefacklor ur en säck, tänder en, räcker den till den längste i sällskapet (som kanske svarar med att hala upp sin i jämförelse Hi-Tech plåtlampa ur ryggsäcken...) och ber honom gå sist. Sedan kliver han in i öppningen med en uppmaning åt rollpersonerna att följa honom.

Innanför bergets hud väntar dess tomma ådror, en värld av förvirrande tredimensionell förflyttning. Dvärgar som lyckas med ett svårt INT-kast kan med lite tid hitta ut igen om det behövs, och de andra klarar ungefär en vecka utan föda. Det är en invecklad labyrint. Beskriv sipprande vatten innanför tunican, nålsögepassager, rispor i kläder och hud, tyngden av tonvis med sten på älviska medvetanden...

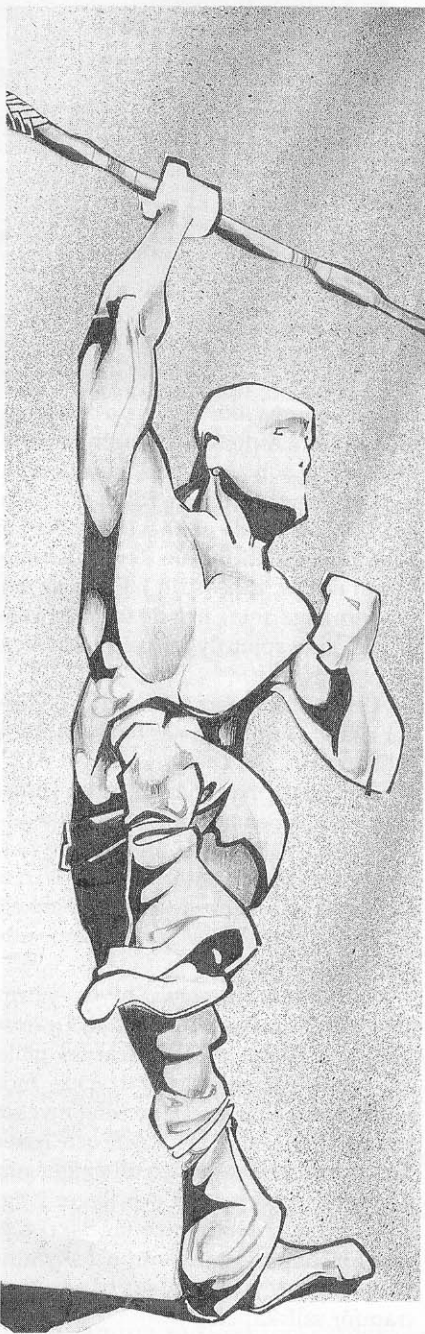
Kratern

Efter timtal av klättrande och ålande i mörker skönjer de trötta rollpersonerna ett svagt sken längre fram längs gången. På andra sidan av en krök slår ett bländande dagsljus emot dem, och han som är Stormfågel hejdar sig. Han förklarar att man nu nått bergets topp och uppmanar rollpersonerna att vara tysta och hålla vapnen beredda, eftersom det här uppe kan finnas faror.

Sedan leder han sällskapet genom öppningen ut i ljuset. De kommer ut på en smal avsats på den ena sidan av en rund, skålformad krater. Mellan dess taggiga kanter är det ungefär 500 fot (150 meter), och över kanterna syns himlen. Nedanför avsatsen breder en rund sjö ut sig i vars mitt en mycket stor, gråaktig

kropp flyter. De som någonsin sett en valfisk inser genast vad det är för något, och om man tittar noga upptäcker man stora rivmärken på dess sidor. Stanken av ruttet kött är markant.

Sällskapetets ledare pekar mot en större avsats nästan tvärs över sjön och klättrar iväg med sols runt kratern. Skarp-synta rollpersoner upptäcker ytterligare en avsats i kraterväggen. Den täcks



nästan helt av något slags näste byggt av grenar och kvistar. Bland grenarna syns bleknade ben.

Färden mot den tomma avsatsen kräver ett Klättra-slag. Här och var i skrevorna sitter enkla lerkrukor fastklade (bybornas begravningsurnor).

Väl framme öppnar den som är Stormfågel sina säckar och tar fram ett

vitt sälskinn, en trumma och några påsar. Han sätter sig tillrätta med korslagda ben på sälskinnet, tar fram trumman i knät och säger:

— Nu skall ett bjudande göras. Låt ingenting störa mig innan mörkret har fallit, ens om pälssörnen hotar er. Henne får ni tas med själva. Det finns torrfrisk och vatten i påsarna.

Med dessa ord sluter han ögonen, börjar nynna lågt och tar upp en långsam men stadig rytm på den lilla trumman.

Dagen i kratern

När bjudandet börjar är klockan ungefär 11 på förmiddagen. Rollpersonerna står förmodligen ganska handfallna inför den trummade Stormfågel, och får nu rå sig själva. Solen lyser och det är vindstilla, stanken känns efter ett tag inte lika mycket och det enda ljud som hörs är trummans oavbrutna rytm som ekar mellan kraterns väggar. Man kan nu i lugn och ro utforska området och fundera över vad en "pälssörn" är för något.

Får någon i sig vatten från kratern kommer denne att bli magsjuk under natten och må dåligt ett bra tag därefter.

Om någon under dagens lopp försöker "väcka" han som är Stormfågel kommer denne utan att tappa trummans rytm öppna sina gula ögon och skärskåda området. Om inget för honom direkt livshotande är på gång stirrar han på fridsstöraren, väser lågt och faller åter i trans. Den oförsiktige kommer i veckor framöver att störas i sin sömn av dunkla mardrömmar fyllda av klagande måsskrin.

På den tredje avsatsen har en griphona sitt bo. När sällskapet når kratern är hon ute på jakt medan hennes enda ägg ligger tryggt inbäddat i nästets dun. Nästet innehåller förutom detta stora, sandfärgade ägg och diverse ben också:

- En glänsande förgylld stålkyrass (STO 14, värde ca 1200 sm),
- En vackert arbetad dolk i sin skida (magisk, FÖRTROLLA VAPEN E1 s15, SIGILL med PERMANENS som utlöses då dolken dras ur skidan, drar 1 PSY/användning, värde ca 300 sm om man inte känner till dess magiska egenskaper); samt
- Ett par slipade kristallinser i bågar av ståltråd (hjälp mot närsynthet).

Kring klockan 12 (gärna när rollpersonerna sitter och äter eller ännu hellre är på väg mot gripnästet) landar griphonan på kraterns kant. Hon har inte fångat särskilt mycket byte utan är hungrig och på dåligt humör.

När hon dessutom hittar inkräktare på sitt revir blir hon riktigt ilsken och anfaller under gälla skrin.

GRIP

STY	19	INT	5
STO	14	PSY	13
FYS	13	SB	+1T4
SMI	16	KP	14

Attacker	CL	Skada
2 Klor	80%	1T6+SB
Bett	60%	1T6+SB/2

Skydd: 4 poäng hud
Förflyttning: F26/L12

Griphonan är en tuff, men inte omöjlig motståndare. Avståndsvapen och magi är bra metoder mot flygande fiender. Får hon tillräckligt mycket stryk (<5 kp) tar hon till reträtt över kraterns kant. I nödfall kan rollpersonerna gömma sig i grottöppningen, men om Stormfågel lämnas oskyddad blir han förmodligen ihjälslagen (välj svälv). Detta innebär för sällskapet utöver den troliga sväldöden i grottlabyrinten också (hemska tanke) inga bonus-erfarenhetspoäng!

Om han som är Stormfågel blir väckt och finner att endast en rollperson återstår kommer han att resa sig och kasta sig ut över klipphyllans kant. Den kvarvarande rollpersonen hinner se en stor stormfågel glida iväg över kraterkanten innan gripen går till attack igen.

Om rollpersonerna besegrar gripen vidtar en lång eftermiddag av väntan. Solvärmen och det monotona trummandet har gjort dem sömniga när nästa fara dyker upp.

Vid halv fem på eftermiddagen hörs plötsligt skränande kvinnroröster. Solen hänger precis på kraterns kant när sex snuskiga harpyor kommer flaxande. De kommer inifrån de vilda bergen, lockade av doften från den ruttnande valkroppen. När de ser sällskapet börjar de skräna ännu högre av förtret. Från säkert avstånd börjar de småda rollpersonerna ("De kan trummaa, men inte kan de flygaaa, haa haa, små trumbukar i löjlga kläder, haa haa!"), och om ingen i sällskapet bär synliga avståndsvapen kommer harpyorna att försöka träcka på dem (50% träffchans, eller högre om SL vill...), helst på personer med prydligt yttre. Detta fortgår tills rollpersonerna attackerar, om så bara med kastade stenar (harpyor älskar att utbyta invektiv, men gillar inte folk som försvarar sig). Då skrånar de argt och flaxar iväg med orden: "Vi ska hämta våra syyy-straaar, haa haa!"

Harpyorna är inte korkade utan inser både hur mycket mat valkadavret innebär och att sällskapet hindrar dem från att lägga beslag på det. De hämtar mycket riktigt sina systrar, och dessutom vapen. Nu ligger rollpersonerna illa till.

Solen har för länge sedan sänkt sig under kraterkanten och lagt sjön i skuggor när svaga skränanden hörs igen. Dessa tilltar i styrka tills kraterkanten plötsligt är tätt besatt med ruggiga siluetter. Där sitter åtminstone 40 harpyor, alla beväpnade med varsina tre kastspjut.

De anfaller under spridda skrän medan trumman oförtövat håller sin rytm.

42 HARPYOR

STY	12	INT	11
STO	12	PSY	11
FYS	12	SB	—
SMI	17	KP	12

Attacker	CL	Skada
Kastspjut	50%	1T6-1 stenspetsar
2 Klor	30%	1T6

Skydd: 1 poäng hud
Förflyttning: F14/L4

Rollpersonerna bör ha vissa problem med 3x42 kastspjut. Harpyorna går inte i närkamp, och attackerar bara honom som är Stormfågel om rollpersonerna tydligt visar att de är angelägna om att hålla honom vid liv. De flyr heller inte förrän de decimerats till hälften av sitt utsprungliga antal, och de som har kastat alla sina spjut flyger iväg efter sten för ändamålet.

Låt rollpersonerna slåss tills de ligger riktigt illa till. Då när bjudandet sin fullbordan.

Det första man märker är att trumman tystnar. Sedan kanns ett svagt vinddrag som snabbt ökar till stormstyrka. Harpyornas stridslystna skän bryts i tjut av skräck när några av dem helt enkelt blåser in i kraterns vägg eller ner i vattnet. Resten flyr.

När kraten förmörkas av en enorm skugga står han som är Stormfågel främst i sällskapet och ropar mäsarnas gälla rop. Rollpersonerna står tryckta mot klippan och anar hur någonting mycket stort griper den döda valen och lyfter den ur kratersjön. Vinden tilltar igen när den lyfter från kratern och flyger iväg, och hans genomträngade fågelskri slår lock för rollpersonernas öron. I skymningsljuset syns något ligga på avsatsen framför sällskapet.

Det är en meterlång, mattsvart fjäder med en mittstråle grov som en arm.

När allt är stilla mumlar han som är Stormfågel:

— Nu få de allra minsta rena vattnet.

Han öppnar en liten påse och slänger innehållet, ett fint pulver, i sjön.

Sår och skador hos rollpersonerna sluter sig och läker när han rör vid dem (Läkeförmåga).

Sedan simmar han ut i sjön efter en död harpya som han lämpar över kraterns kant. Efter detta säger han:

— Det här blev väl gjort. Nu får ni sova, jag skall vaka.

Klippan är varm efter dagens sol, om än hård. Natten är händelselös — om än inte drömlös...

Nervägen och avslutningen

Rollpersonerna väcks av morgonkyllan, och erbjuds eventuell överbliven torr-fisk sedan gårdagen.

Sjöns yta bryts inte längre av något kadaver, och luften känns frisk.

Nu upprepas klättringen genom grottorna, fast denna gång neråt. När man har kommit ner från klippsidan rundar just Kral berget med sin båt, och hjälper till att lasta packning och dvärgar. Väl tillbaka i byn möts man av byborna som samlats vid bryggorna. När de inser att allt gått som det skulle hävas en lättnadens suck.

I bystugan står ett långbord dukat med fisksoppa, som till dagens ära innehåller hummer. Under måltiden ger Bedvir en läderpung med 63 kopparmynt till rollpersonerna, och han som är Stormfågel förklarar för byborna att vattnet i källan bör vara drickbart inom ett par dagar. Folk börjar troppa av, och till slut är bara han som är Stormfågel kvar med rollpersonerna. Han säger att han vill ge dem ännu en belöning. Den visar sig bestå i en sång, ordlös och högt i falsett. Han förklarar att sången förstås av alla måsar han känner och att den innebär ett rop på mat. Sången är enkel och lätt att minnas, men han ber rollpersonerna att vara försiktiga med att lära ut den.

Sjunger man sången så att måsar hör den kommer de att ge sångaren en fisk, helt enkelt.

Sällskapet får bo i Springvatten över natten, och blir nästa dag hjälpta genom bergen av Bedvir och Kral, som önskar dem lyckliga resor även i fortsättningen. De kan räkna med att vara välkomna i Springvatten i framtiden.

Kommentar

För att berättelsen skall bli så bra som möjligt bör SL hålla på sina hemligheter. Låt spelarna gissa. Framför allt bör inte ett ord sägas om någon fågel rock under spelet. De flesta spelare känner redan till varelsen och om inte, så desto bättre. Vidare bör han som är Stormfågel få behålla sitt gåtfulla skimmer (vilket kanske inte är så svårt, i och med att inte ens spelledaren vet särskilt mycket om honom).