



FÖRFATTAT AV: RIOTMINDS & ANDERS BLOM, ILLUSTRATION: ANDERS BLOM, TIDIGARE PUBLICERAT I: DRAKENS TAND

Rydegårms skatt

En stämningstext samt inspiration
till ett litet äventyr





Snön yrde och vinden piskade mot den lilla stugan. Fönsterluckorna var alla stängda, men kunde ändå inte hålla vinden ute vilket orsakar obehagliga susanden i stugans många fogar. Sällskapet satt utmattade runt det grovt huggna bordet och värmda sina händer över det glödande kolet som låg i en skål vid mitten av bordet. I bakgrunden sprakade en stor brasa som trots sin storlek inte helt kunde värma upp den läckande stugan.

Det var av en ren slump de upptäckte den gamla jägarkojan med sitt enda rum. Kojans senaste ockupanter hade, som seden bjuder, lämnat den med ett fullt förråd av ved och torrt fnöske. Det hade därför inte dröjt länge innan den livsviktiga elden sprakade och värmda den nytillagade köttstuvningen av bergskanin. Efter att ha fyllt sina magar med varm och mustig stuvning kunde de lägga kolet som tidigare värmt deras händer på eldstaden. För att på platsen veckla ut den gamla och slitna kartan som hade fört dem så här långt upp i Trollbergen.

Tre veckor hade passerat sedan de funnit liket begravt i snön vid foten av Trollbergen. I den frusna mannens packning hade de hittat kartan med det alltid så lockande krysset ristat på en bergstopp någonstans uppe i Trollbergen. Att det sedan i felstavade ord gick att tyda "Rydegarm Blasvintjes göma ok skat" hade heller inte gjort saken sämre för att ge föda åt äventyrarens evigt brinnande låga efter äventyr.

Under några dagars förberedelse i den lilla byn Bundrafot strax väster om Frostsilvra och alldeles vid foten av Trollbergens bergsmassiv hade sällskapet diskuterat huruvida de skulle vänta tills sommaren med att undersöka vad krysset på kartan kunde dölja. De hade i omgångar rekat i området för att finna den hemliga ravinen som skulle leda upp till en platå som utgjorde färdens första etapp. Ivriga som aldrig förr, efter att ha funnit leden, hade de införskaffat två veckors mat och betalat med guld som byäldsten tagit emot med stora ögon i öppen hand. Byborna hade alla varnat sällskapet för att bege sig upp i bergen under den djupaste vintern. Men som erfarna och lite självgoda äventyrare hade de avfärdat varningen med en stor portion övermod. Mod som de nu ångrade djup, då de aldrig upplevt vintern här i Trollbergens ständigt stormande bergsmassiv.

Vandringen längs den lilla ravinen hade under fem dagar fört dem till en höjd där självaste luften kändes svår att andas och där vinden piskade mot väderbitna och frusna ansikten. Stormen hade blåst över dem helt utan förvarning och de hade flera gånger varit nära att trilla ner för lodrätta stup i den förblindande snöryran. Därför beslöt de sig snart för att binda rep mellan var och en i sällskapet, så att ingen skulle gå vilse eller trilla utför något stup. En sak var de alla helt på det klara med, de skulle inte överleva natten om de valde att slå läger ute i den stränga kylan. De var helt enkelt tvungna att finna något ställe där de kunde göra upp en eld i skydd från vädret och få sig något varmt i magen. Stugan hade då uppenbarats sig bara några få steg inför dem, just som de var på väg att ge upp.

Med mat i magen och med värmda händer satt sällskapet och studerade den enkla kartan som helt saknade egentliga riktmärken. Ravinen de kommit upp genom fanns där, platån de just nu befann

sig på var också utmärkt men avstånd och vädersträck fanns inte. Den angivna och streckade leden som gått genom ravinen och upp på platån fortsatte sedan ännu längre upp i bergsmassivet. Strecken fortsatte i rakt led vidare mot en bergstopp vars spets var kluven i två spetsiga toppar och där det lockande krysset var utsatt. De kunde inte veta vart denna topp skulle befinna sig i verkligheten och det var det som sällskapet nu satt och diskuterade, eftersom leden de följt i verkligheten var långt ifrån rak som den på kartan visade. De visste inte avståndet från platån till toppen och heller inte åt vilket vädersträck de skulle börja sitt sökande när stormen väl hade avtagit.

Tre dagar senare dog stormen ut lika plötsligt som den kom och det var ett helt annat väder som mötte dem då de slog upp dörren. Solen var just i färd med att gå upp över horisonten och en klarblå himmel välkomnade både dem och solen. Platån de befann sig på var täckt av ett tjockt lager nyfallen snö och spåren de måste ha gjort på vägen dit var för länge sedan utplånade. Runt dem och platån tornade en mängd av bergstinnar upp mot den klara himlen och de såg sig uppgivet omkring för att finna berget med de två topparna. Efter att ha stått där ett tag i solens morgonstrålar kunde de alla känna hur något iakttog dem. Men vem eller vad det var och vart ifrån kunde de däremot inte utröna.

Äventyrsförslag

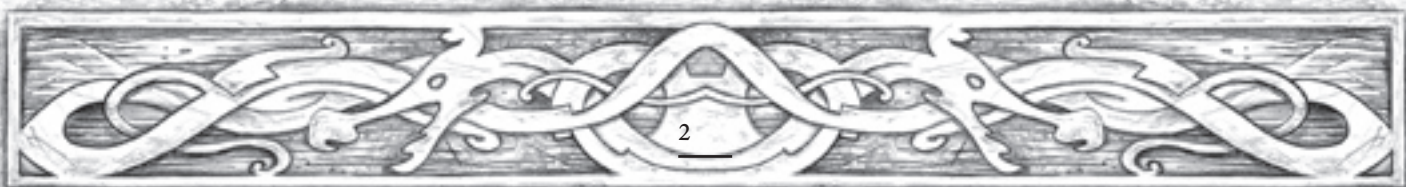
Nedan följer några enkla förklaringar och beskrivningar av miljöer som sällskapet i texten just råkat ut för. Vart det i slutändan sedan bär hän är det nog endast spelledaren som kan veta. Här följer bara några lösa pusselbitar som spelledaren själv kan lägga i vilket mönster han vill.

Sällskapet

Sällskapet kan i princip bestå av allt från två till tio rollpersoner och kan ha vilka yrken och yrkesnivåer som helst. Ju större sällskapet är eller hur dugliga de är, desto svårare möten får spelledaren helt enkelt plocka fram. Scenariot utspelar sig strax väster om Frostsilvra, precis vid foten av Trollbergen. Vart eller hur spelarna kommer in i bilden spelar ingen större roll, men de bör finna liket halvt begravt någonstans i trakten av scenariots händelsecentrum.

Liket

En genomfrost hand sticker upp genom snön någonstans längs vägen rollpersonerna reser vid. Vid närmare undersökning ser de att handen tillhör en medelålders man som inte alls ser ut att vara van vid att resa i vildmarken. Detta ser de snart både på hans klädsel och den obefintliga utrustningen han bär med sig. Mannen håller sin andra hand innanför den tunna pälsen. Med blåfrusna och stela fingrar håller han en läderhud krampaktigt. Man kan nästan få intrycket av att han inte på något sätt är beredd på att bli av med hudbiten, inte ens i döden.





Kartan

Kartan är bränd på en hudbit och är väldigt sliten. Vilken kartritare som helst skulle bli röd av vrede för den som skulle kalla inristningen för en karta. Saken är den att kartan eller inskriptionen saknar både riktningar och avstånd.

Vid hudens bottenkant finns en rund ring med texten Bundrafot intill. Från byn löper sedan en rakt streckat linje lodrätt upp till en ny markering där ordet "ravin" står skrivet jämte. Från ravinen fortsätter den streckade linjen upp till ytterliggare en markering som bär namnet "platån". Därifrån fortsätter den streckade linjen, fortfarande lodrätt uppåt, fram till en inristad bergstopp med kliven topp. Det är vid bergets topp som det åtråvärda X;et är inristat och den felstavade noteringen "Rydegarm Blasvintjes göma ok skat".

Här väljer spelledaren själv hur enkelt han vill att spelarna uttyder kartan. Antingen vet rollpersonerna vart byn ifråga ligger eller så måste de leta rätt på den. Om de inte vet vart den ligger så kanske de själva också måste komma på att det verkligen är namnet på en by och inte något annat.

Bundrafot

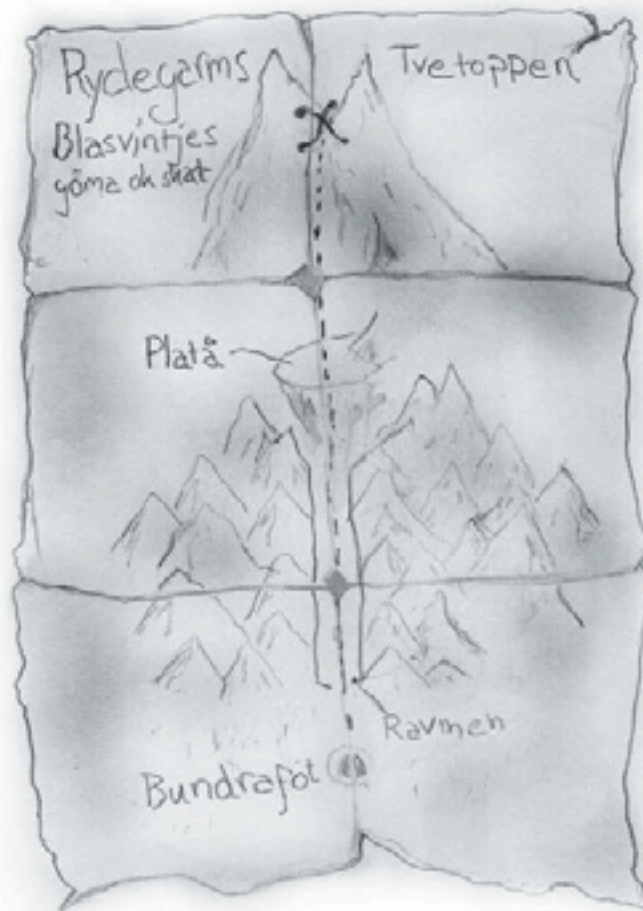
Bundrafot är en liten by som ligger alldeles vid foten av berget Bundra. Byn består av fyra långhus med syllstockar som pryder varje ingång, samt några mindre boningar också de med fina syllstockar kring portarna. Mitt genom byn porlar en liten älv som trots det kalla vädret aldrig helt hinner täckas av is och över älven finns en liten bro stor nog att bära en mindre vagn.

Byborna är snälla, om än något misstänksamma mot nykomlingar, och tillåter sällskapet efter uppvisandet av mynt att sova bland kreaturen. Här kan sällskapet stanna i några dagar om de vill och använda byn som utgångspunkt för sökandet efter ravinen.

Här väljer spelledaren hur lätt spelarna ska ha för att finna ravinen de letar efter. Ravinen stiger upp mellan Bundra och dess östra granne Udratopp och i dess mitt rinner älven som porlar genom byn. Följer rollpersonerna älven upp mot bergen finner de därmed ravinen direkt. Det tar cirka fyra dagar att följa älven fram till ravinen eftersom den slingrar sig först ut från Bundra och Udratopp, för att sedan återvända i en båge in och genom byn. Byborna skulle, om spelledaren vill, kunna vara till hjälp och berätta om något som kanske är ravinen sällskapet söker efter och berätta om platsen där den lilla älven forsar fram mellan de två bergen några dagsmarscher österut.

Ravinen

Ravinen för sällskapet längs sidan av berget Udratopp och vidare långt upp i Trollbergen. Ravinen kantas på sina ställen av lodrätta stup på utsidan så det gäller att hålla sig på bergssidan för att undvika oturliga fall. På sina ställen är det lätt att klättra längs ravinen men på andra ställen är det mycket svårt. Vid slutet av ravinen väntar en



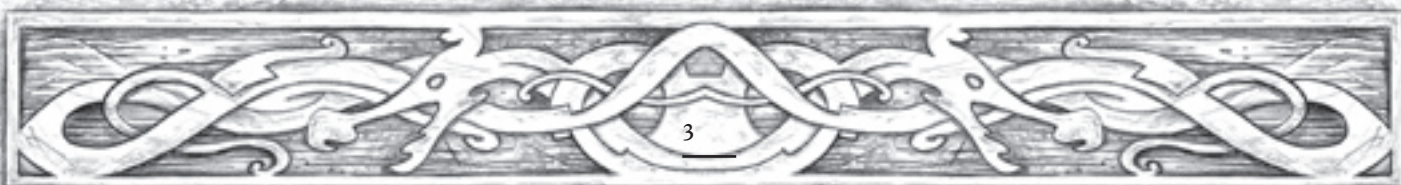
platå och det är där snöstormen plötsligt är över dem.

Spelledaren kan låta resan längs ravinen ta allt från några dagar till flera veckor i mån av tid. Längs färden kan flera hinder uppstå som t ex ras som hindrar framkomligheten eller oerhört branta partier där rollpersonerna verkligen måste anstränga sig för att ta sig upp. Han kan även välja att låta rollpersonerna få olika möten under vägen dit som t ex någon eller några bergsresor, stentroll eller grätroll eller varför inte en muspeljotn som letar efter ingången till sitt försvunna rike.

Stugan och platån

Just när spelarna når platån rasar stormen in över dem, de famlar i blindo runt utan att finna något skydd. Risken att falla av platån är övervägande och rollpersonerna måste vara mycket försiktiga. Efter ett tag finner de dock stugan just när det hela börjar bli mycket kritiskt.

Även här på platån kan spelledaren välja att sätta in olika bestar som attackerar rollpersonerna. Antingen mitt under stormen, vilket





kan leda till stor kalabalik innan de upptäcker vad som håller på att hända, eller senare på den tredje dagens morgon när stormen har dragit förbi. Några förslag till bestar att sätta in mot rollpersonerna är en grupp snösvin, några ulvbestar, en snöorm, ett eller flera istroll eller kanske till och med en frostjätte. Om attacken sker efter stormen låt då spelarna känna sig iakttagna av något och just när de minst anar det blir de anfallna.

Efter att ha rekat någon dag finner de något som liknar en ny ravin som fortsätter vidare upp mellan bergen. Följer rollpersonerna den nyfunna leden så kommer de efter en dags vandring fram till en ny platå, just som det håller på att skymma. Det är denna platå som är utmärkt på den dåliga kartan. Det är här ont om ställen att övernatta på som ger godtyckligt skydd från väder och vind. Men vädret är för tillfället något sänkt, så de bör klara sig om de håller en eld vid liv samt bär på rejäla vinterkläder.

Tvetoppsberget

På morgonen när de vaknar och ser sig om på den nya platån finner de snart Tvetoppsberget. Men en vind håller på att blåsa upp och gråa moln träder fram på himlen vid horisonten och närmar sig med en väldig hastighet.

Spelarna måste här besluta sig för en av två saker (om inte någon annan lösning uppenbarar sig) för de vet att de med all sannolikhet inte skulle överleva en ny storm ute i det fria. De kan antingen välja att ta sig tillbaka till den förra platån eller direkt bege sig mot Tvetoppsberget som verkar ligga en dagsmarsch bort.

Spelledaren kan här välja att återigen attackera rollpersonerna med något eller några av de i föregående stycke nämnda varelser,

eller låta bli. Tiden ska kännas viktig, då rollpersonerna vet att vad de än väljer kommer det vara på håret att de hinner nå fram.

Oavsett när spelarna väljer att färdas mot Tvetoppsberget kommer färden dit vara följd av svåra passager och klättringar. Väljer de att försöka ta sig till gömman innan stormen kommer de att få det mycket svårare än om de väntar ut stormen i den lilla kojjan. Precis som i den första ravinen kan spelledaren välja att sätta in motstånd också under denna färd, spelarna befinner sig trots allt i trollbergen.

Den sista sträckan fram till Tvetoppsberget går över en knivskarp bergsrygg. Utan utrustning är det mycket svårt att ta sig över passagen fram till Tvetoppsberget. Passagen ligger i nästan samma höjd som tvetoppen och det krävs därför inte mycket stigning när de väl har kommit över passagen innan de når tvetoppen.

Rydegårms gömma och skatt

Den väderbitna tvetoppen är helt snöfri på grund av den ständiga blåsten. I mitten mellan de två topparna finns en dold öppning under en stor rund sten. För att finna öppningen krävs ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Finna dolda ting. Detta slag får rejält med minus om spelarna har valt att ta sig till toppen under stormen.

Vad som döljer sig under stenen är helt upp till spelledaren att avgöra. Kanske döljer den ett stort grottsystem eller bara en liten grotta. Vad skatten består av är det också upp till spelledaren att avgöra. Kanske är skatten redan länsad eller så finns där något mycket värdefullt. Kanske finner de nyckeln till något nytt mysterium som de kan utforska eller så slutar äventyret här.

