

I SPINDELDROTTNINGENS NÄT



Av nån kille på Internet

I SPINDELDROTTNINGENS NÄT

Text och bild: Daniel Schenström

Långt inne i en del av skogen där ingen människa än satt sin fot ligger en djup klyfta, ett mörkt gap som undviks av nästan alla skogens djur. Den som tittar riktigt noga kommer dock att finna att varje mörk vrå gömmer ett spindelnät, och att varje nät vaktas av en av en myriad av spindlar. Och var och en av dessa spindlar är en villig spion för deras härskare som döljer sig i klyftan - Spindeldrottningen.

Detta är ett enkelt, kort och rättframt äventyr som lätt kan byggas ut med hjälp av de förslag som presenteras så att det passar de flesta spelgrupper.

Bakgrund

Från djup nere i Arasklyftan styr Spindeldrottningen alla sina undersåtar och sänder dem ut i världen att spionera vid hov och andra viktiga platser. Allt för att öka sin kunskap och framför allt att få reda på hur man förstör Svarthammer, vapen, smitt av drakar och gett till dvärgar för att bekämpa jättespindlarna. Spindeldrottningen själv är en demon, inhyst i en alkvinnas kropp. Hon kom till platsen för nästan ett årtusende sedan och hennes ondska har förvridit området och spindlarna där. Hon styr spindlarna genom en ondskefull artefakt, Spindelkronan.

Nu har hon funnit ett ställe som har en skrift som kanske har informationen hon vill åt och hon sände ett kompani jättespindlar för att hämta den. Strax efter den attacken kommer äventyret att börja på allvar.

Rollpersonerna kommer att färdas till Araksgapet och ta sig an Spindeldrottningen och hennes legioner.

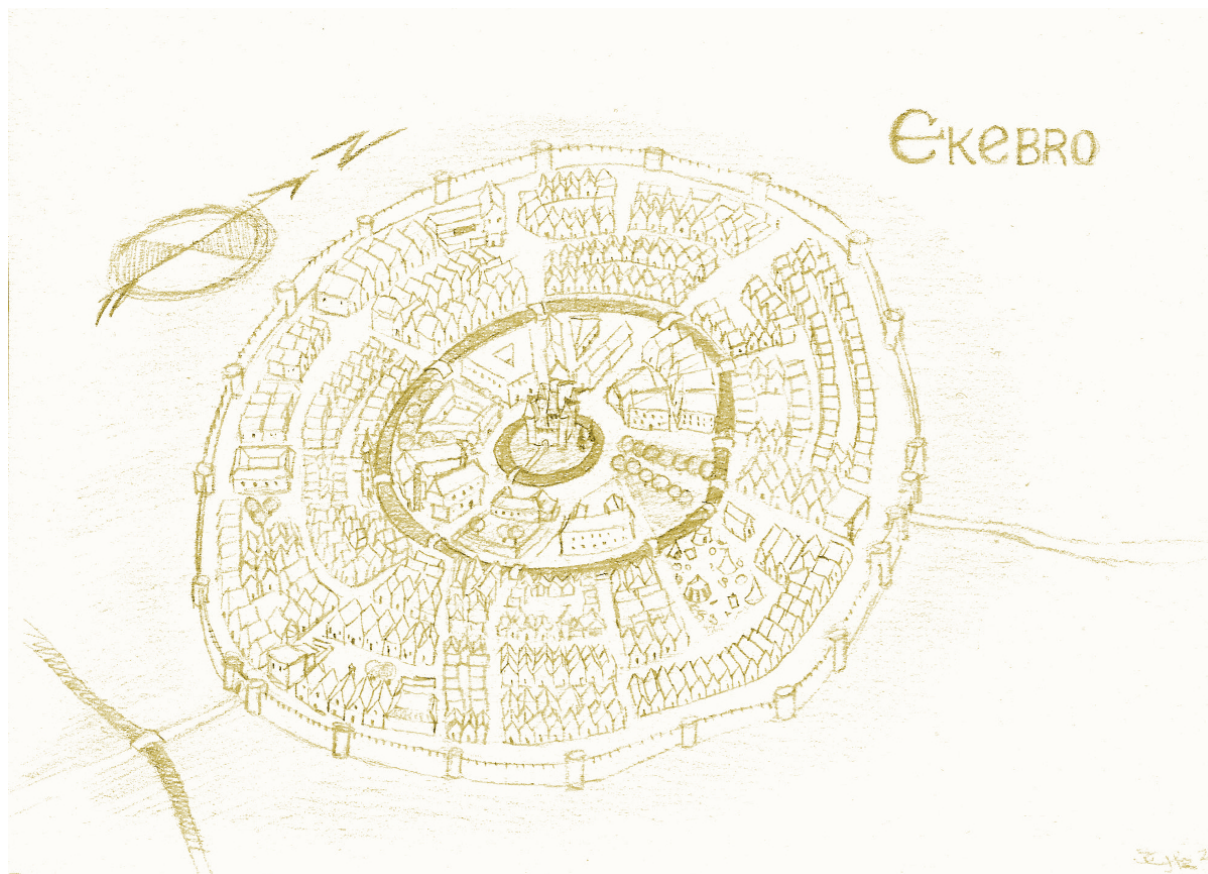
Till spelledaren

Detta scenario är upplagt på så sätt att det finns en standardvariant men även tips på alternativ till olika delar av det, så att man kan välja och vraka mellan det som känns bäst.

Förhoppningen är att du ska få inspiration från alla förslagen så att det blir perfekt.

Det är inte skrivet för något specifikt system så du behöver eventuellt ta fram värden för de varelser som finns i äventyret om inte ditt system redan har det. Du kan eventuellt behöva göra en lokal karta för området mellan staden Ekebro och platsen Sertens hov.

Om din grupps rollpersoner behöver förstärkning så behövs även det förberedas. Läs genom äventyret först och se vad du behöver i detta fall.



DEL 1: ÖGON I MÖRKRET

Rollpersonerna är nyss tillkomna till staden Ekebro, landets huvudstad och får se att flera härolder är i fullt sjå med att spika upp kungörelser. Det är svårt att undvika dem.

Ekebro får sitt namn efter de många ekbroar som förbinder de olika delarna av staden. Det stora samtalsämnet är inbrottet i slottet, och teorierna om vem eller vilka som genomfört det är många.

Kungörelsen:

Till alla och envar med mod och styrka!

Kung Harald önskar träffa eder för ett viktigt uppdrag angående inbrottet i kungliga biblioteket!

Stor belöning utlovas!

Kung Harald kommer hålla audiens med alla intresserade mellan middag och tidig kväll.

Slottet

Väl vid slottet släpps de in för att möta kungen tillsammans med andra sökande. I audienssalen finns förutom kungen de som slogs mot spindlarna på natten och förföljde dem till floden Vinden (se nedan) samt några medlemmar av aristokratin som mest står och ser rika ut. Kungen kommer fråga dem om namn och ifall de utmärkt sig tidigare kommer han nämna det och fråga lite omkring det, mest för att vara artig. Han kommer fråga var och en av dem om vad de kan för att försöka få ett mått av kunskap och förmåga. I slutändan kommer kungen ändå att skicka iväg alla rollpersonerna. (Hur snopet skulle det inte vara om äventyret slutade innan det börjat?) Ser de ut att vara dåligt utrustade så kommer de få låna utrustning

från kungens rustkammare. Saknar gruppen något viktigt yrke så föreslår kungen att rollpersonerna tar någon av de andra volontärerna med sig och ger förslag på olika dylika.

Kungen berättar vad som hänt:

I går natt blev det kungliga biblioteket utsatt för ett inbrottsförsök. Varelserna som faktiskt lyckats ta sig in var jättespindlar, stora som ponnys. Tre av dem dödades och två flydde norrut mot byn Bruset. Kungens män tappade dock bort dem vid Vindanfloden. Kungen föreslår att de startar sin undersökning där.

Givetvis kan de också fråga kungen och hans män om vad de undrar över. De som jagade spindlarna kan berätta att spindlarna lyckades springa lika fort som en häst springer (om natten). De kom undan genom att hoppa över Vindanfloden medan alla övriga måste ta färjan vilken inte är tillgänglig på natten.

Några alternativ

Om rollpersonerna är kända så kallar nog kungen på dem med bud direkt om han vet att de finns i hans rike.

Ett annat alternativ är att spela några av kungens män. Då kan man börja samma natt som inbrottet sker, kanske en fest i någons ära (eller en bal på slottet) när ljudet av krossat glas hörs ifrån biblioteket. Om det är rollpersonerna eller andra som jagar efter dem som flyr är upp till dig och spelarna.

Ytterligare en variant är att låta rollpersonerna sitta på ett värdshus i staden Bruset när först spindlarna springer förbi, och kanske vara kvar när kungens män kommer dagen efter.

Ifall det är för episkt för din kampanj med en audiens hos kungen så ta en lägre tjänsteman, en adelsman, en fogde eller liknande.

Rollpersonerna kan undersöka biblioteket, jättespindlarna, eller ta sig till Bruset.

I biblioteket

Biblioteket är inhyst i en av slottets flyglar och de få väggar som inte tas upp av höga bokhyllor pryds antingen av tunga gobelänger eller av kartor. Stora flyttbara stegar står framför några av hyllorna. Böcker, pergament, sammanbundna pappersark, ler- och stentavlor trängs alla om utrymmet. Stora välvda fönster håller vackra blyade glas med scener från kungarikets historia. När rollpersonerna kommer hit håller troligtvis glasmästare på att ta mått för att göra ett nytt fönster. Det som finns kvar av de dödade spindlarna här är ett enstaka ben och lite blod som nu håller på att skrubbas bort av betjänter. Den kunglige bibliotekarien har gått genom böckerna funnit att en skrift stulits, en dvärgisk lertavla med den sista delen av en gammal dvärglegend kallad Bergakrigen. De två kvarvarande delarna beskriver ett krig mellan drakar, dvärgar och alver på ena sidan och jättespindlar, bergstroll och vättar på andra sidan.

Undersöka jättespindlarna

Jättespindlarna har man tagit till kungens hovmagiker. Han har redan satt igång och dissekerat den minst skadade av dem i sitt laboratorium i slottets källarvalv och låtit en lärling teckna av den under arbetets gång. De ligger på två arbetsbänkar bland kokande brygder, destilleringsapparater, torkade djurbitar, alkemiska instrument och böcker med arkana runor på.

De är svarta spindlar med kroppar stora som vakthundar och ben som i utsträckt skick är ungefär en och en halv meter långa. Bakkroppen har röda fläckar utan något speciellt mönster. Mandiblarna är hårdare och har en mer metallisk glans än den övriga kroppen. Hovmagikern tror att ond magi ligger bakom de märkliga spindlarna.

Bruset

Bruset är en skogshuggarby vid en av Vindenflodens bifloder med samma namn som byn. Förutom bybornas egna hus är byn inte mycket mer än en timmerhamn, ett par vattenkvarnar och ett litet värdshus.

Rollpersonerna behöver knappast fråga sig runt efter spindlarna, utan ser de bara något ut för världen så kommer byborna förstå att de sänts hit på grund av dem och prata med dem. Spindlarna sprang rakt genom byn och sågs av de två vakterna vid utkiksposten. De vakterna kan berätta att de tror de sprang mot Sertens hov, en serie stenringar runt en central pelare som har en tronliknande nisch i sig. Sertens hov har funnits så länge någon kan minnas. Byborna har valt att lämna den ifred efter att ha sett mystiska ljussken därifrån för några nätter sedan.

Sertens hov

Sertens hov ser precis ut som byborna beskrivit den och står i en liten men rätt övervuxen glänta.

Sertens hov verkar när rollpersonerna kommer dit övergiven men flera spindlar lurar bland trädtopparna kring den och kommer attackera rollpersonerna samtidigt så fort de börjar gå in mot cirkeln.

Efter den lilla bataljen kan rollpersonerna undersöka platsen. Här finns en märklig konstruktion, ett stort nät är spänt mellan några av de högsta stenarna. I mitten av nätet ser det ut som en lång tunnel av silverblått nät. Just när rollpersonerna får syn på nätet hoppar två spindlar in i tunneln och springer iväg. Tunneln kan dock inte ses från någon av sidorna eller från nätets baksida utan bara när man står framför det. Mynningen är stor nog för att man ska kunna krypa in i den. Den är magisk och de ungefär 100 metrarna man får krypa för en ända från Sertens hov till Araksklyftan. De mystiska ljus byborna sett kommer från magin när tunneln vävs fram.

Tunneln leder ut i en glänta strax bredvid Araksklyftan och när rollpersoner kommer ut kan de se de två spindlarna slänga sig in i en öppning med en avsats några meter ner. (Den ingången är den som beskrivs som DEN LÄTTA INGÅNGEN på kartan.) Tre andra någorlunda stora ingångar kan ses längre ner men de saknar avsatser så de är svårare att nå. På bägge sidorna av klyftan står stenar med runor på, spindelrunor. De är intrikata mönster som avslöjar mer och mer ju närmre man går. På långt håll ser de ut som stiliserade spindlar men går man närmare ser man att de föreställer flera olika saker, åskstormar, jordbävningar och liknande. Ända framme vid dem ser man att de är uppbyggda av små abstrakta former, liknande mosaik i sin struktur.

Rollpersonerna har dock andra saker att bry sig om än konstvärdet på runorna då Araksklyftan är försvarad av stora liespindlar.

Efter den striden kan rollpersonerna ta det lugnt ett tag och planera att ta sig ner i Araksgapet.

Alternativ

Om du ogillar idén med den magiska spindelvävstunneln så kan du sätta äventyret till vintertid och låta rollpersonerna spåra spindlarna. Eller om de har en extremt duktig spårare så skulle det fungera med att sätta äventyret till andra årstider. Man kan dessutom flytta Araksgapet närmare civilisationen så att rollpersonerna kan skugga eller jaga spindlarna hem. En veckas färd är lagom långt bort.

DEL 2: NER I DJUPET

Några specifika platser kommer att beskrivas men allt annat är upp till dig. Utgå från din spelgrupps rollpersoner och vad de är intresserade av, gillar de strid så ge dem vad de tål, skicka på dem olika spindelkonstellationer ända fram till slutkonfrontationen. Gillar de matinéstil på sina äventyr så sätt striderna till de ställen där man behöver klättra, låt dem behöva svinga sig över klyftan vid något tillfälle och så vidare. För den som vill ha lite mer otäck stämning kan man framhäva likheterna med det teknoorganiska i Aliensfilmerna, med mycket fukt i luften, väsande spindlar och hela baletten.

Majoriteten av invånarna i klyftan är spindlar och de kräver inte mycket mer än gångar att röra sig i och ett nät eller en håla att dra byten tillbaks till. Så om du vill utöka spindel-tunnlarna behöver du inte tänka på sådana saker som luftcirkulation, matförråd, avträde och sådant jobbigt.

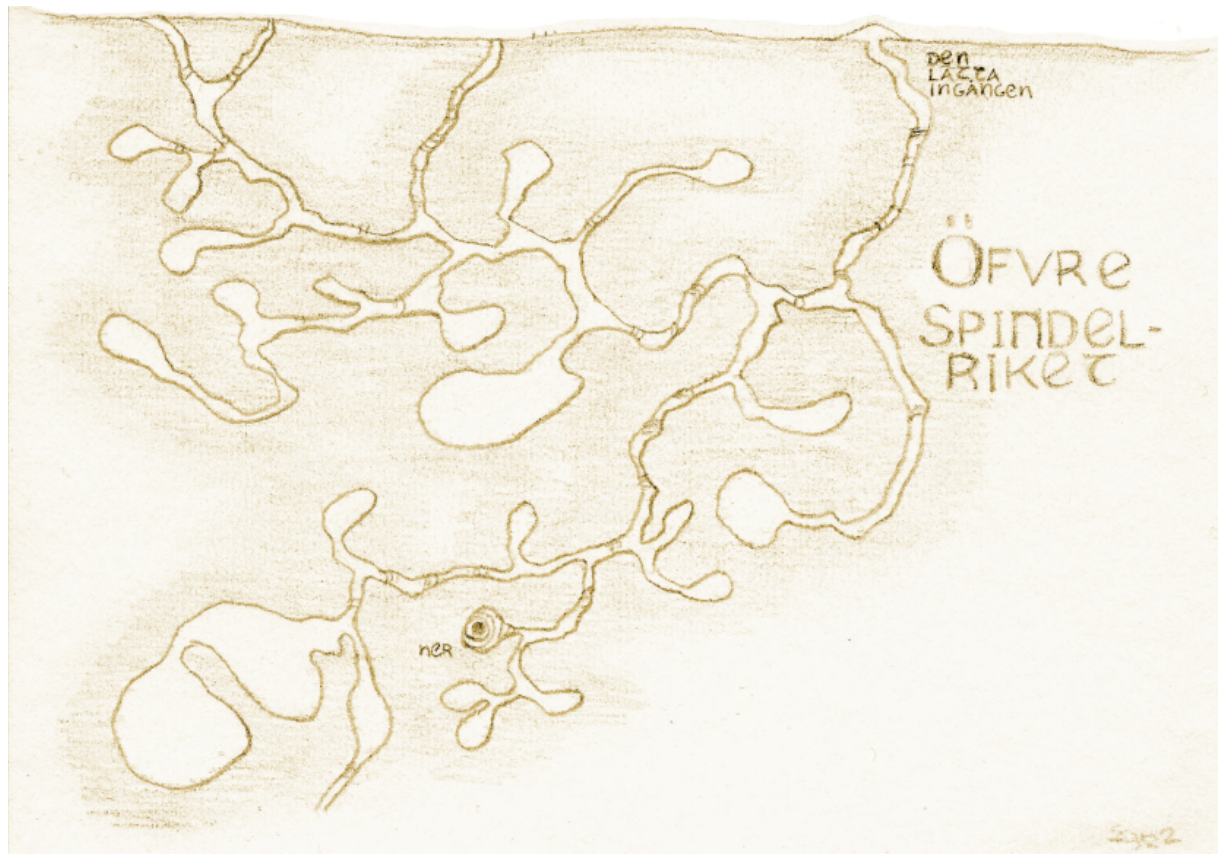
Det finns två kartor, ÖFVRE SPINDELRIKET och UNDRE SPINDELRIKET. De visar de specifika platserna men övriga grotterna är upp till dig att fylla. De flesta är om du inte beskriver dem annorlunda bon för grupper av spindlar. De små strecken i gångarna visar var det sluttar neråt, ju fler streck, desto kraftigare lutning. Nästan hela grottsystemet är i jord och väggarna hålls på plats på grund av att de är väl packade. På vissa platser så har väggarna förstärkts med grenar och nät. Några bitar är grottor i berggrunden.

Alternativ

Om du ogillar den djupa skogen och klyftan kommer här två alternativ.

Spindeldrottningens slott är en stor spindelliknande byggnad i mitten av en ravin långt ute i ett kargt ödelandskap. Spindelns ben är gigantiska valv varav fyra ben vilar på ena sidan av ravinen och de resterande benen på andra sidan.

Ett andra alternativ är att ha en liknande byggnad vars spindelkropp vilar på resterna av en pyramid och de åtta välvda benen slutar i åtta vaktorn.



Övre spindelriket

Den övre nivån hyser majoriteten av spindlarna och är i princip vindlande gånger av olika storlek. Huvudgångarna är stora nog för de största av spindlarna, men det finns många mindre också, dit de små spindlarna drar sig då de ogärna delar sina byten med de större varianterna. De minsta gångarna är inte utsatta på kartorna och är för små för rollpersonerna om de inte kan krympa. Om de har sätt att förminska sig så förbered dig genom att rita upp även de små gångarna.

Undre spindelriket

Den undre nivån hyser förutom de större spindlarna även några speciella platser:

Kokongsalen

Kokongsalen är en grotta fylld med stalaktiter, stalagmiter och stenpelare. Alla dessa, som är stora nog, har olika infångade varelser, humanoider och djur, inlindade i spindelnät. De är mat åt de spindlar som inte jagar själva utan är upptagna med att springa ärenden åt Spindeldrottningen.



Alternativ

Tonen i det här rummet måste överensstämma med stilen på resten av äventyret. Är det ljusare fantasy är det bara djur och alla är döda. Har du en mörkare ton kan du låta några människor leva men vara skadade bortom all räddning. Vill du vara riktigt otäck kan du låta en säck med spindelungar spricka innuti en fortfarande levande person precis när rollpersonerna dyker upp, bara för att höra skriken när de sätter i sig resterna av personen.

Biblioteket

Bibliotekssalen är inte ett bibliotek av vanligt snitt. Visst finns här några böcker, pergament och liknande men huvuddelen av informationen finns spunnen i nät runtom den enorma kammaren och i flera av dess sidogångar. Spindelskriften är inget språk rollpersonerna skulle kunna läsa. I princip är det bara de vävarspindlar som gör näten och Spindeldrottningen som kan tyda det. Klarar någon av att få dem att berätta så skulle ett millennium av kunskap från världens alla hörn vara till dennes förfogande, men att ens ha tid att lyssna på det är en omöjlighet.

Forskningsalen

Forskningsalen är det mest välbevakade rummet i hela Spindeldrottningens rike. Anledningen är att dvärgarnas spindelräpande artefakt Svarthammer finns här. Här arbetar dessutom några av vävarspindlarna och några alvslavar med att försöka hitta något som kan förstöra vapnet. De arbetar därför i nära samarbete med biblioteksspindlarna och det var dem som funnit att lösningen kanske finns i det kungliga biblioteket i Ekebro. Nära forskningsalen finns de hålor där slavarna sover. De har de grundläggande förnödenheterna och avträdet är en liten avsats ute i klyftan. Här finns nu dvärgarnas lertavla med sista delen i legenden om Bergakriget. Där står (för den som kan gammal rundvärgiska) hur man förstör Svarthammer (genom att slå med en drakklo på den samtidigt som den träffas av en åskvigg).

DEL 4: I SPINDELDROTTNINGENS SAL

Spindeldrottningens sal är den största salen i spindelriket och lysas upp av självlysande blå mossa. Centralt i grottan finns en pelare på vilken Spindeldrottningen står, med Spindelkronan på huvudet. I ljuset och eftersom hon vanligtvis inte rör sig ser hon mest ut som en staty. Från den centrala plattformen löper spindelnät ut. Och under det översta finns ytterligare ett nät, mer tätt spunnet. Under det skymtar resterna av jättespindelns mat. Från taket hänger mossiga rötter och nätrestes. En jättespindel sitter uppe i ett schakt ovanför det centrala podiet, blick stilla och om inte rollpersonerna tittar upp i taket så kommer de inte att upptäcka den. Om rollpersonerna anfaller kommer Spindeldrottningen att röra på sig men det kommer inte att ta mycket att ta kål på henne (som att slå en vanlig obehärdad, oskyddad alviska). När alvkroppen faller övertar demonen jättespindelns och ger rollpersonerna lite mer trubbel.

Alternativ

Om du vill kan ju Spindeldrottningen ge lite mer motstånd i alvkroppen, kanske så att rollpersonerna förlorat ungefär 60 % av sina livspoäng innan jättespindelns hoppar ner. Det blir lite mer desperat då. Tillsammans så bör de ha fått ner livspoängen till 10 % när striden är över.

Avslutningen

Det finns olika avslutningar. Det första är att alla rollpersonerna besegras. Då är det upp till spelledaren att antingen låta dem dö eller fly och försöka igen. Eller så flyr de från slutstriden och hämtar förstärkning (men spindlarna kommer att ta bort den magiska tunneln), eller så besegrar de Spindeldrottningen och vandrar hem med hennes (bägge) huvuden och presenterar dem för kungen som belönar dem. I belöningen ingår att de får behålla den utrustning de kanske fått låna. Utan den demoniska influensen kommer Spindeldrottningens rike falla samman och djuren kan återvända till området. Vill man ta i så kan demonens kroppars död innebära att magin som burit upp grottan fallerar och att hela stället rasar samman så att allt begravs en kort stund efter att rollpersonerna tagit sig ut under en dramatisk flykt om man gillar sånt. Det är lite antiklimaktiskt. Om man inte vill ha ett antiklimax så kan du, ur det sammanrasade riket, låta en bisarr jättespindel av döda spindelkroppar resa sig och ge rollpersonerna en sista strid.

En bunt alternativ

Äventyret går utmärkt att spela för sig själv i en kampanj eller så kan man leda upp till det med en längre inledning.

Gillar man intriger och ränkspel kanske man kan stöta på Spindeldrottningens agenter i ett hov, kanske där för att förstöra ett viktigt fredsavtal, eller för att korrumpiera en nations ledare? Demonens syfte är i princip att manipulera olika ledare och starta ett förödande krig mellan flera kungariket för att den växer av andras lidande. Du kan låta det gå så långt som till krig också och då blir det rollpersonernas uppgift att se vem som ligger bakom det och sedan övertyga de stridande parterna om vem som legat bakom allt.

Spindeldrottningen kanske gör flera inbrott och det blir upp till rollpersonerna att lista ut den gemensamma nämnaren vilket bör passa dem som gillar detektivarbete.

Om du har en mer intrigbaserad kampanj hör inte grottor till något som passar in utan än mer motivation. Exempelvis kan man ha två rivaliserande prinsar som vill ge sig ut mot spindeldrottningen för att visa sitt värde inför fadern, folket, en prinsessa eller liknande. Det blir då rollpersonernas uppdrag att skydda dem. Det ger också mer tillfällen till karaktärsspelande och interaktion mellan spelare och spelledarpersoner.

Den alviska kvinnan kan vara en betydelsefull person inom det alviska hovet och nu när hon är befriad vill hon ha tillbaka sin forna position vilket kan betyda alviska intriger eller alviska blodbad, eller både och beroende på vad du och dina spelare gillar.

Beroende på vad rollpersonerna gör med Spindelkronan så kan det alltid komma en ny spindelhärskare. Om de vill förstöra den så är det ett helt äventyr i sig om de inte använder Svarthammer på den. Även Svarthammer kan bli ett äventyr om de vill återbörda den till dess rättmätige ägare. De kan också ge rollpersonerna en större inblick i världens forntid och konflikten mellan jättespindlarna och drakarna.

Dvärgarna som rollpersonerna först stöter på vill inte kännas vid hammaren eftersom deras klan kommer förlora status om det avslöjas att de tappat bort den och de kommer då förlora rådsstyrelsen.

APPENDIX

Svarthammer

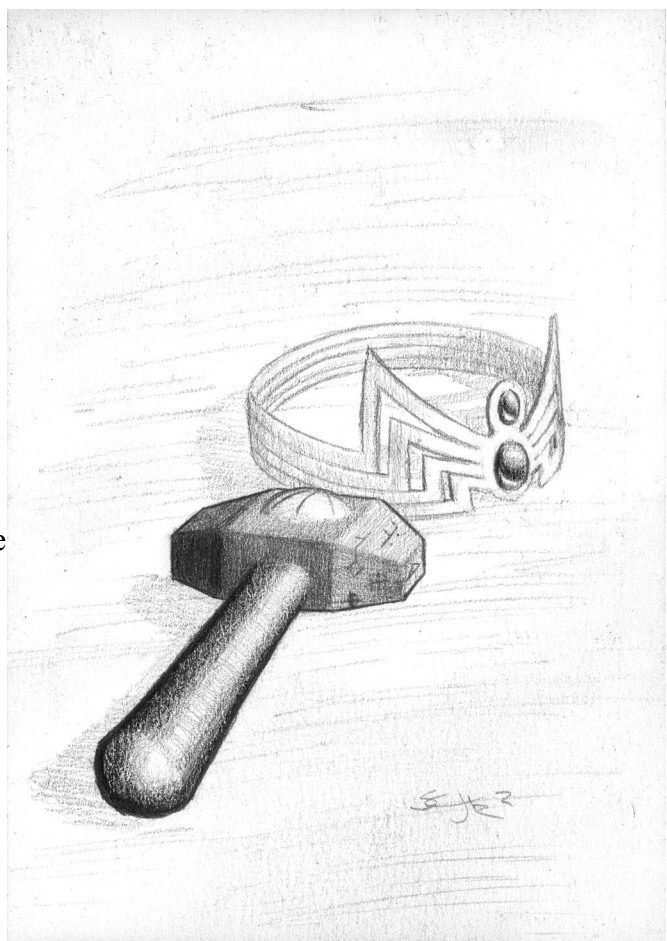
Svarthammer är en grov svart stenhammare med silverrunor runtom huvudet. Det smiddes av drakar och gavs till dvärgarna i den dimmiga forntiden för att de skulle kunna bekämpa jättespindlarna. Bara de drakar och dvärgar kan använda dess specialförmågor. Vem som helst kan använda den som en vanlig hammare. I närheten av spindlar lyser dess runor rött (inom 100 meter) och den gör dubbel skada mot alla typer av spindlar. Vanliga spindlar känner av magin och ryggar bort från den. Jättespindlar däremot blir snarare mer stridsbenägna mot en bärare.

Spindelkronan

Spindelkronan är av brons och ser ut som en stiliserad spindel med två ädelstenar längst fram, som kroppen och åtta band, fyra på var sida iväg som benen. Den är skapad av en demon som tagit över en jättespindel. Kronan behövs för att demonen ska kunna ta över en person. Den är även ett fokus för demonen i världen så att den kan komma tillbaka ifall den blivit bannlyst till sin dimension. För att fokuset ska fungera måste någon ha kronan på sig och det måste ha gått 10 år sedan bannlysningen.

En god person som sätter den på sig kommer se onda visioner och manas till att begå hemskheter.

En ond person kan dra nytta av alla dess förmågor: kommunicera med spindlar, känna av spindlar, kontrollera spindlar och se genom spindlar ögon. Vem som helst, ond eller god, kommer aldrig att attackeras av spindlar när kronan bärs.



Spindlarna i Araksgapet

Alla spindlar som är något egentligt motstånd är av jättstorlek. Spindlar finns i två typer, nätspinnande och jagande. De förstnämnda har små huvuden och stora bakkroppar och långa, slanka ben. De andra har större huvuden och kortare, kraftigare håriga ben och kroppar. Här är olika varianter att inspireras av om du behöver göra egna:

Liespindlar

Liespindlarna har kroppar stora som huskatter och långa ben. Frambenen är någorlunda vassa och används för att hugga, sticka och riva dess byten. Nätspinnande.

Liespindlar i strid: Liespindlarna föredrar att slåss i öppna områden där de håller fienden på avstånd med ena lien och slår med den andra så att fienden inte når de andra benen eller kroppen. Nätspinnaren kan de inte använda i strid.

Väktarspindlar

Väktarspindlarna ser ut som stora fågelspindlar och har mandiblar som är metalliska och nästan hårda som stål. Det är sådana som gör inbrottet och beskrivs i första delen. Jagande.

Väktarspindlar i strid: Väktarspindlar går helst in i närstrid genom att hoppa på fienden. De försöker hålla i fienden och bita med sina mandiblar.

Vävarspindlar

Vävarspindlarna har ovanligt långa ben och kropparna är mer upprätta än vanligt. De väver både spindelskriften och de magiska tunnlarna. Deras bakkropp kan böjas så att nätet kan sprutas framåt både ovan eller under framkroppen. De är de enda av spindlarna som kan prata "vanliga" språk som människospråk, alvspråk, dvärgspråk och så vidare.

Vävarspindlarna i strid: Vävarspindlarna försöker undvika strid så långt det går. Om de hamnar i en stridssituation de inte kan ta sig ur försöker de knuffa omkull en fiende och sedan spruta nät. Nätet gör ingen skada men det kan klibba fast en person där man står, eller binda en om spindeln kan snurra runt fienden ett varv medans den sprutar nätet.