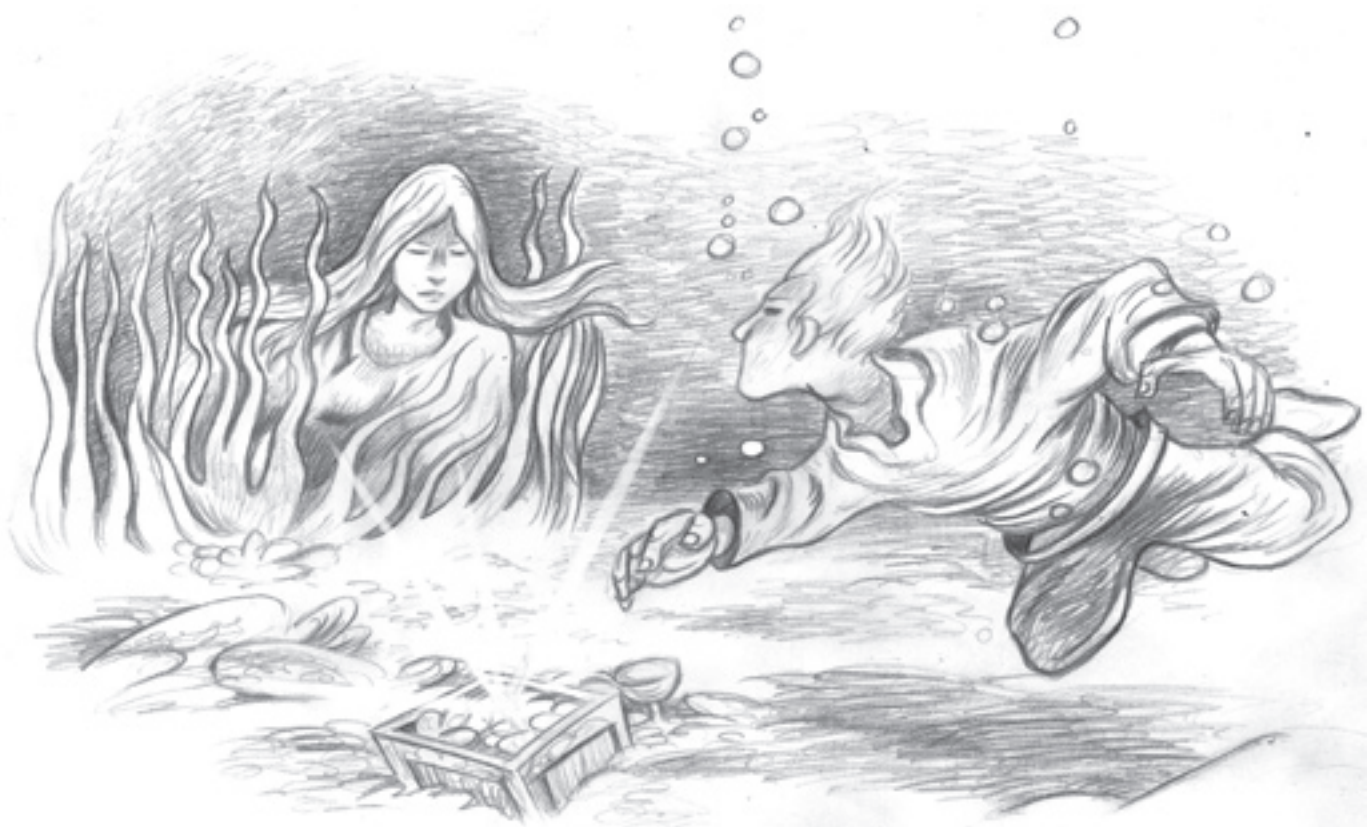




FÖRFATTAT AV: RIOTMINDS, ILLUSTRATION: PETER BERGTING, TIDIGARE PUBLICERAT I: DRakens TAND

# Stulnaskratt



Stulna skratt är en riktig saga och det är viktigt att du som spelldare tänker på detta när du beskriver de olika miljöerna, människorna och sättet du berättar historien på.

Eftersom detta är ett äventyrssupplag och inget uppgjort äventyr kommer informationen om olika platser och varelser vara sparsam, liksom de "mellanspel" (vad som händer mellan platserna eller mötena) som finns. Det är helt enkelt upp till dig som spelldare att fylla på äventyret med mer information beroende på hur stort du vill att det ska vara. Platserna som beskrivs nedan bör dock spelas i tur och ordning. Detta är något som erfarna spelldare och spelare kan tyckas verka styrt och stelt men äventyret riktar sig främst till nybörjare som hjälp och inspiration. Erfarna spelldare kan välja att låta spelarna träffa på de olika mötena i vilken ordning som helst och vad som händer däremellan.

## Bakgrund

Det var en gång en man som hört legenden om det tronländska kungaguldet som skulle ligga gömt på botten av en liten sjö i mitten av en skog utan namn. I många år reste han land och rike runt för att samla information om vart sjön och skogen enligt legenden skulle ligga. Så en dag efter många år på resande fot fann han i ett gammalt bibliotek texten som kom att yppa skogens namn. Namnet på skogen var nyckeln till hans skatt och som till slut förde mannen till det kalla landet Vortland och till en skog inte långt från den plats där Vindbite ligger idag. Skatten och rikedomarna på botten av sjön skulle enligt myten vara så stor att den som ägde dem skulle kunna mäta sig med den största konungarna i hela Trudvang, ty det här var den skatt som de mäktiga tronländarna lämnat bakom sig en gång för mycket länge sedan.



Resan till den mystiska skogen och Vortland tog mannen flera månader och i sin iver att komma dit blev han både mager och tunn, ty så bråttom hade han att han nästan helt glömde bort att äta och sova. När dagen kom då skogen tornade upp sig på horisonten ökade mannen sina steg och utan att tänka styrde han sina stapplande fötter in i den mörka frostbelagda skogen. Han var både trött och sliten, ty det hade varit en lång och mödosam resa genom många länder, när han flera dagar senare fann den lilla tjärnen som enligt legenden skulle fylla hans liv med rikedom. Utan att bry sig om det iskalla vattnet dök mannen ner i den lilla tjärnen och såg genast hur guldlet glimmade på den dyiga botten. När han sträckte ut sin hand för att känna på guldlet såg han hur en vacker varelse lösgjorde sig bland det mörka sjögräset och simmade fram mot honom. Och när han mötte varelsens fagra ögon med sin blick hörde han en röst i sitt inre som sade:

*"Du måste avsäga dig skrattet för att få guldlet.*

*Vore det inte bättre att du behöll ditt skratt och tog mig i din barm"*

Mannen som såg på den undersköna kvinnovarelsen tvekade länge men beslöt sig ändå för att ta i guldlet. Föga visste han då att detta skulle förändra hans liv för all framtid, ty vid den här tiden i Trudvang var en människa utan skratt för alltid dömd till att stanna på den plats där skrattet dog. Mannen tog i guldlet och lät det strila mellan fingrarna. Genast kände han hur tomheten fyllde hans hjärta och hur sorgligt livet var att leva. Han simmade upp och satte sig på en sten vid strandkanten av den lilla ö som låg mitt i sjön. Han såg hur guldlet glimmade på botten av tjärnen men trots att han nu måste vara den rikaste mannen i hela Osthem kände han sig både modfärdig och sorgsen. För all framtid var han dömd att stanna vid denna plats utan att känna någon glädje eller lycka. Sakta men säkert förgicks han av de mörka energierna och dimhalls väsen gjorde sig allt oftare påmind i mannens sinne. Allt eftersom mannen blev äldre och äldre förvandlades han till en skuggvarelse som var mer död än levande tills livet en dag upphörde helt och han själv blev en av dimhalls väsen.

Så en dag för knappt tre veckor sedan hittade två små flickor ner till den lilla sjön. De hade kommit till skogen för att plocka svamp och gått vilse. Flickorna hann knappt svalka sina fötter i den lilla sjön förrän en mörk skugga sänkte sig över dem båda. Han hade hört deras fnittrande och skratt långt innan de kommit till den plats där han hållits fångslad i många tusen år.

Av de två flickorna som gått in i skogen återvände endast en.

## Inledning

Hur rollpersonerna kommer till Vindbite är det upp till spelledaren att bestämma. Ett förslag är att de kommer hit tillsammans med en handelskaravan, kanske som handelsmän eller som hird. Ett annat förslag är att de helt enkelt stöter på den lilla staden på sin väg till en annan stad under ett helt annat äventyr. Hur de än kommer till

staden får de snart höra om tragedin som drabbat staden och den lilla flicka som så mystiskt kommit bort.

## Regionen

Landskapet i regionen är öppet med kullar och klippor som reser sig upp ur marken som små miniatyrer av de berg man finner längre norrut i Vortland. I norr och öst kantas landskapet av en skog. I väster ligger en stor sjö och långt bort i söder ligger de fasansfulla Trollbergen.

Här och var ligger små byar och mindre städer som alla är mer eller mindre livegna men handel förekommer dem emellan ändå. Vindbite som rollpersonerna kommer till ligger i den nordöstra delen av denna region.

## Vindbite

Vindbite är en liten stad med ca 100 invånare varav de flesta livnär sig på jakt. Vindbite har en liten men mycket vacker kyrka helgad åt den store guden Storme. Byns byggnader ligger i tre stora cirklar runt stadens brunn och lilla marknadsplats. Till marknadsplatsen kommer månglare från regionens byar och städer för att köpa skinn och kött eller för att sälja något från sin egen by. I staden finns två härbärgen och det är antingen på ett av dessa eller i den lilla kyrkan som rollpersonerna får höra den sorgliga berättelsen om Eidrjik och hans försvunna dotter.

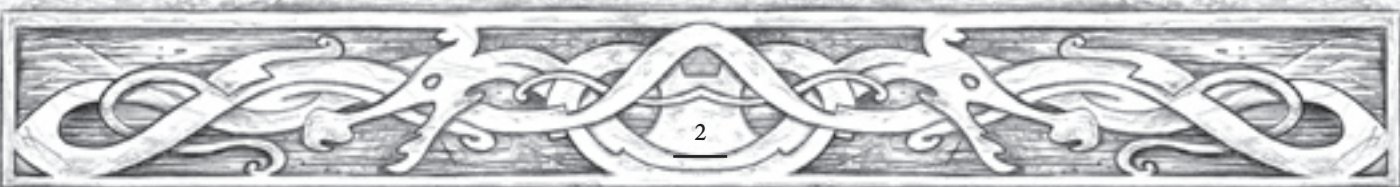
Utöver de två härbärgena som sällan är fulla av gäster eller besökare finns det några handelsbodas som säljer varor av olika slag. Det finns även en smed i staden vars rykte har spridit sig långt i regionen för sin förmåga att tillverka förstklassiga knivar.

## Eidrjik

Eidrjik är byns präst och som sådan är han mycket väl ansedd i staden. Men Eidrjik är idag en bruten och ledsen man som behöver rollpersonernas hjälp.

Han berättar för rollpersonerna att hans två flickor gick in i skogen för att plocka svamp och att endast en av dem kom tillbaka. Det enda flickan som kom tillbaka har sagt på flera veckor är att "vi kom till sjön och där tog han våra skratt". Ingen förstår riktigt vad flickan menar, för det är ingen i staden som har hört talas om eller sett en sjö inne i skogen, vilket är mycket konstigt då byborna lever av jakt i skogen och är väl belevade inom dess gränser.

Eidrjik säger ursäktande och sorgset till rollpersonerna att hade han bara varit yngre så hade han själv gått in i skogen för att leta efter sin dotter, men gikt och besvär har gjort detta omöjligt och därför ber han nu rollpersonerna att hjälpa honom. Han har inget annat att erbjuda rollpersonerna än en gammal ring som han hittade på en av sina resor när han var ung. Ringen kan vara magisk eller ha något annat värde. Det är helt upp till spelledaren att avgöra detta. Helt klart är att Eidrjik vet att den är värd mer än silvret den är gjord av.





## Platser

Nedan beskrivs några av de viktigaste platserna som rollpersonerna kan stöta på under äventyret och som alla på ett eller annat sätt är sammanlänkade med varandra. För att lösa mysteriet med flicka som försvann gäller det att var uppmärksam på ledtrådar som bjuds här och var under dessa möten och framför allt inte rusa huvudstupa in i strid.

### Skogen

Skogen bär på många karaktärer och kan ibland vara tät och ogenomtränglig och ibland vara öppen och ljus. Marken är belagd av frodig grågrön vintermossa som frodas i det nordöstra Trudvang. Här och var reser sig mindre klippor upp mellan träd och buskage som ibland döljer mindre grottor och håligheter i klipporna. Små bäckar korsar djurstigar och små porlande forsar rinner ner från Istopparna i norr. Någonstans i skogen viker träden sig undan för att ge plats åt en liten tjärn. Träden som kantar tjärnen står precis intill dess kant så det är lätt att plötsligt bli våt om man inte är uppmärksam. Skogen är mycket vacker att resa i och är också rikt på vilt av alla dess slag. Men precis som i de flesta skogar runt om i Trudvang lever här också troll och annat otyg som man inte vill träffa på och under de senaste tusentalen har skogen även våldgästats av ett mörker som blivit av med sitt skratt.

### Eremiten

Högt uppe i ett träd i en liten sporadisk koja lever Eremiten. Han är en sinnslös person som inte verkar ha alla hästar hemma, om man kan säga så. I en av sina ljusare stunder berättar han för rollpersonerna om mannen som förlorade sitt skratt.

### Flickans skratt

Någonstans efter att rollpersonerna har lämnat eremiten kommer en liten harpalt att skutta fram på den lilla djurstigen de vandrar på. Harpalten tittar på rollpersonerna och plötsligt kan de höra en liten flickröst i sina sinnen. Hon säger sorgset att hon är skrattet som den lilla flickan förlorade och undrar om inte de kan hjälpa henne att återigen bli en del av flickan. Hon vet dock inte hur detta ska gå till men ber ändå att få följa med rollpersonerna eftersom hon är mycket rädd, då hon nästan blivit fångad av en hungrig räv. Vad hon däremot vet är att sin sisters själ och skratt är fångad i en sten som vaktas av en otäck best i en håla en bit därifrån.

### Bestens håla

Det bor en best nära sjön. Vilken best det är eller hur farlig den bör vara är upp till spelledaren att avgöra. Rollpersonerna bör upptäcka spår kring sjön som leder till en håla i skogen. Hålans öppning kantas av enorma mossklädda stenblock med märkliga inskriptioner. Besten kan vara allt ifrån ett storväxt gråttroll till en huvfurdrake, allt beroende på hur duktiga rollpersonerna är.

En bra bit innan rollpersonerna hittar sjön och spåren bör de uppmärksamma ett mystiskt ljud. Ett högt vrål, ett ekande skall eller något annat ljud för att höja stämningen något. Ljudet som kommer från besten bör vara anpassat efter vad det är för monster som du som spelledare väljer att använda.

Hur hålan ser ut och vilka faror som lurar däri är det helt upp till spelledaren att bestämma. Här kan rollpersonerna välja mellan att attackera besten eller på något sätt lura iväg den så att de kan hämta stenen medan besten är ute ur sin håla.

Mitt i hålans största rum (om det finns flera) ligger en stor sten. Stenen ser ut som vilken rund gråsten som helst och när rollpersonerna halvvägs upp till knäna (om människa). Harpalten berättar att det är i denna sten som den försvunna flickas själ är fångad och att de måste bära med sig den till sjön.

### Sjön

En onaturligt mörk tjärn dyker plötsligt upp bakom träden och dess täta grenverk och rollpersonen som går först snubblar ofrivilligt ner i vattnet. Tjärnen stäcker sig några tusen steg i vardera riktning innan stranden svänger av och söker sig runt till andra sidan sjön som rollpersonerna kan se. Mitt i sjön ligger en liten ö som inte verkar större än tvåhundra steg från strand till strand åt något håll. Ön verkar vara täckt av träd. Kommer rollpersonerna fram till stranden på kvällningen upptäcker de så fort det blivit rejält mörkt hur hela ön glimmar med ett guldigt sken.

Här kan spelledaren välja att sätta in någon form av best som t.ex. en sjöorm som vid ett tillfälle attackerar rollpersonerna.

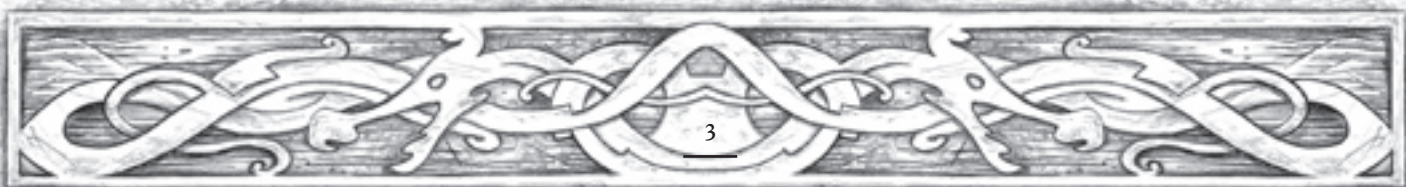
### Ön

I mitten av den lilla skogen som täcker i stort sätt hela ön har gästen lagt sin skatt och när månen letar sig fram bakom molnen på natten glimmar hela ön med ett magiskt ljus. Kanske kommer rollpersonerna till stranden just på natten och får upptäcka detta.

Beger sig rollpersonerna ut på ön kommer de att finna en gulds katt som ligger i en stor hög i mitten av skogen. Skatten består till största delen av guldpengar och juveler. Det är en stor skatt.

Så fort någon närmar sig skatten kommer sjörädet att ändra skepnad och gå upp på ön som en underskön kvinna iförd en vit genomskinlig klänning. Innan någon tar på skatten kommer hon att varna personen för att göra det. Hon säger istället att personen skall välja hennes underbara skönhet framför skatten, som hon för övrigt hävdar är sin och ingen annans. Gör de detta är de för alltid förlorade och kommer aldrig någonsin lämna sjörädet sida.

Försöker någon att föra bort delar av skatten från ön drabbas personen av samma förbannelse som gästen, d.v.s. han/hon bli sorgfällad och vemodig. Personen ser ingen anledning till att leva och kommer att vara orkeslös för resten av livet. Han/hon drabbas dock inte av samma öde som gästen, d.v.s. att för evigt vara knuten till sjön. Han/hon kan när som helst vandra bort från sjön.





Visar någon upp stenen med flickans förlorade själ eller om de bär på den synligt kommer sjörået att ge rollpersonerna ytterligare ett alternativ (är det ingen som gör detta kan harpalten säga till rollpersonerna att visa upp stenen). Sjørået säger då att i utbyte mot stenen (vilken förövrigt även innehåller sjöråets skratt) och att de förvisar gästen som har irriterat henne länge nog så kommer hon rädda flickans själ ur stenen och föra tillbaka den i kroppen som tillhörde flickan. Är rollpersonerna uppmärksamma ser de en flickas ben som sticker ut från den oerhörda skatten. Hon varnar dock att hon även kommer att radera alla minnen om sjön och skatten som rollpersonerna bär på och att de aldrig igen får komma tillbaka till denna plats. Går rollpersonerna med på detta pekar hon i vilken riktning de ska gå för att finna gästens tillhåll. Hon berättar även att när de fördrivit gästen kommer de att finna flickan vid liv på samma plats som de fann stenen på (lever besten fortfarande har han nu tagit flickan till fånga och kommer inom en snar framtid att äta upp henne, just nu är den dock mätt).

Innan rollpersonerna går sträcker sjörået sin hand ut över skatten. Plötsligt rör det sig och prasslar lite bland guldmynten och ett föremål lyftes upp över skatten och glider sakta genom luften fram till sjöråets utsträckta hand. Föremålet är en dolk och sjörået berättar att dolken bär på en magi som kommer att kapa de band mellan dimhall och gästen vilka gör det möjligt för gästen att hålla sig kvar i Trudvang. Hon berättar även att de måste sätta dolken i gästens rygg för att lyckas med detta och att dolken efter detta kommer att vara tömd på sin magi. (Har rollpersonerna förmågor, besvärjelser, böner eller bär på föremål som kan hjälpa att fördriva eller besegra en gäst kan föremålet sjörået ge rollpersonerna bära på andra egenskaper). Innan rollpersonerna går varnar sjörået dem ytterligare en gång för att bära med sig några skatter från ön. (Detta kan om spelledaren vill även innefatta den magiska dolken de fick av sjörået)

## Gästens tillhåll

De hinner inte gå långt i den riktning som sjörået pekade åt innan rollpersonerna finner ett hål i marken med en grov trappa som leder ner i mörkret. Efter en stund planar trappan ut och blir till en gång. Den sjabbiga gången leder rollpersonerna en bra bit ut under sjön och det droppar vatten från dess tak ner i små pölar på golvet. Luften känns unken och det är svårt att gå raklång i gången. Vid gångens slut öppnar sig ett rum ur vilket de strålar svagt i ett guldaktigt sken. Här bor kummelgästen.

Beroende av vilket motstånd rollpersonerna utgör är kummelgästen olika stark och det är du som spelledare som väljer hur stark och farlig den är (se Jorges Bestiarium sid. 83). Rummet i vilket kummelgästen bor i är till bredden fyllt av skatter och ljuskällan utgörs av en vacker rund glaskula som verkar innehålla en blå himmel fylld med små luddiga moln. Så fort rollpersonerna träder in i rummet kliver kummelgästen fram ur ett hörn och anfäller.

## Slutet på sagan

Precis som i de flesta sagor bör även denna saga sluta lyckligt. Rollpersonerna besegrar den onda kummelgästen och räddar den nu levande flickan ur bestens håla. Väl tillbaka till staden återfinner de snart Eidrhik och flickan utan skratt. Självklart blir detta ett kärt återseende som blir ännu lyckligare om rollpersonerna har fört med sig den lilla harpalten från ön. Har de gjort detta, skuttar harpalten glatt fram till flickan utan skratt, som genast bryter ut i ett glädjefullt skratt då hon kramar den lilla harpalten hårt. Har de glömt kvar harpalten utgör detta inledningen på en ny saga och ett nytt äventyr, för vem vet vad den lilla harpalten har råkat

