

DEN SVARTA ÖNS HEMLIGHET

ett friformsäventyr skrivet av Jens Wistbacka till KattCon 2010

Introduktion till alltihop

Det här är ett episodbaserat äventyr där händelser och möten avbryter varandra i ett drömliknande tempo. Genren var mycket populär på 50- och 60-talet med "Alice i Underlandet" i spetsen. Sekvenserna är med flit skapade att vara underliga, ibland mardrömslika och sjuka och blir mer och mer underliga ju längre man kommer in i "handlingen". Episoderna är också medvetet fattiga på beskrivningar och detaljer då det är lättare att med spelarnas hjälp bygga upp världen. Den röda tråden är dock att spelarna vill lära sig ett och annat om ön efter respektive rollfigurs önskemål.

Var uppmärksam på att rollfigurerna inte kommer från samma tidsperioder eller länder men låt dem upptäcka detta faktum själva. All kommunikation i äventyret verkar för respektive rollperson vara på sitt eget hemspråk. Det finns ingen elektricitet att tillgå på ön och ingen telefonmottagning.

Läs igenom äventyret och rollpersonerna så att du har någorlunda koll på vilka som är med och vad det är som kommer att hända.

Börja själva spelsessionen med att dela ut rollpersonerna till spelarna. Berätta bara namn, kön och ålder på karaktärerna för spelarna inför deras val. Eller dela ut dem godtyckligt efter eget val. Alla karaktärer har egna egoistiska motiv och slutmål i handlingen så det spelar ingen roll hur många, eller vilka rollpersoner som delas ut. Men det bästa är om man har fyra till fem spelare.

Gå sen helt enkelt i nummerordning av händelser och försök att få det att flyta på. Det är spelarnas reaktioner och handlingar som är det viktiga så var inte rädd att improvisera runt dessa. Glöm inte att göra anteckningar över namn och händelser som tagits fram på det sättet.

Ibland kan det kännas rätt att få in ett "slumpmoment" i en handling, om de klarar av något eller inte, slå då en eller flera t6 (eller låt spelarna slå) och tolka resultaten efter eget tycke.

Varför händer då det här? Alla rollpersoner har dött på havet när deras skepp gått under i stormar och deras själar har blivit kallade till Den Svarta Ön av en besvärjare som tänker använda deras livs essens för att få evigt liv. Deras fantasier och minnen blandat med besvärjarens galna sinne har skapat ön till vad den är. Så enkelt (eller komplicerat) är det...

1. (text att läsas högt för spelarna för att sätta stämningen och starta "äventyret")

"Sakta glider den lilla roddbåten fram genom dimman. Ni är alla utmattade, hungriga och törstiga. I dimman verkar havets yta vara svart; gjord av granit. Endast krusningarna skapade av båtens sakta framfart bryter illusionen. Ni har svårt att avgöra om det är natt eller dag. Lukten av tång och något annat, något svagt ruttet, tvingar sig in i era näsor och får er att kvälja. Tystnade är påtryckande och era andetag är synkroniserade ner till minsta utandning. Plötsligt börjar dimman bryta upp och solens varma strålar börjar väcka upp era kalla lemmar. Ni börjar känna er mer och mer som individer; inte längre en enhetlig massa på väg mot ingenting. Framför er ser ni en ö. En ö svart som synden. En ö med hemligheter. En ö som välkomnar er med fast mark och förhoppningsvis något att äta och dricka. Dimman bakom er verkar nu vara helt upplöst och båten glider upp på stranden med den svarta sanden."

2. "Stranden"

Inledning: Båten glider upp och spelarna kan kliva av. På stranden finns ytterligare fem roddbåtar i olika stadier av förfall. Sanden på stranden är varm och helt svart.

Kändelser: Inte mycket händer här. Om spelarna letar igenom de andra båtarna så hittar de mest krimskrams. Oviktiga saker som lämnats av tidigare besökare. Ingen av båtarna har några åror. Inte båten de kom med heller!

En till synes ogenomtränglig djungel kantar stranden som är flera kilometer bred.

Hela scenen utspelar sig i dagtid oberoende av hur lång tid spelarna spenderar här.

Allt är mycket tyst, och vindstilla. Solen är varm och himlen molnfri.

Övergång: Längre bort på stranden kan man skimta en mindre by. Inga rörelser kan ses därifrån. Eller? Kanske ändå? Svårt att se härifrån...

3. "Byn"

Inledning: När spelarna närmar sig byn ser de att ett långbord dukats upp fyllt med frukter olika sorters kött och mängder med dryck.

Kändelser: Om spelarna äter och dricker av maten slår du några tärningar och gör lite anteckningar. Maten är mycket god och allt är färskt.

I byn finns tio hyddor byggda av vanliga djungelträn med palmlöv som tak. I hyddorna finns det sängar gjorda i samma slags trä och inte mycket mer.

Efter att ha sökt igenom tre hyddor hittar man slutligen en död naken man i trettioårsåldern. På hans bröst är en döskalle inristad. Det är omöjligt att säga hur han dött.

Det finns gott om fotavtryck i sanden i byn. Flertalet verkar leda bort in i djungeln bakom byn.

Övergång: När spelarna bestämmer sig för att gå in i djungeln börjar solen gå ner och snart är det natt.

4. "Djungeln"

Inledning: Mörkret lägger sig runt spelarna. Marken är fortfarande svart; jord och stenar. Träden och annan växtlighet är dock naturliga i sina färger. Nu börjar också ljud från djurliv göra sig hörd; papegojor, apor och andra okända arter. Det luktar fuktigt och starkt av blommor.

Kändelser: Om spelarna följer den stig som spåren leder till händer först ingenting. Om de avviker känner de dock som om djungeln växer runt dem för att hindra fortsatt utflykt. Ormbunkar och rankor greppar efter dem och knuffar dem tillbaka till stigen.

Efter att ha följt stigen en stund ser de en liten apa sitta mitt på den. Apan tittar förundrat på dem och tar sen till orda: "Välkomna till mitt kungarike. Mitt namn är Petelius den sjunde och jag svara gärna på era frågor." Vad de än svarar har han bara följande svar efter respektive fråga:

Fråga1: "Djungeln är mitt kungarike och dess invånare mina undersåtar"

Fråga2: "Det finns en skatt, men inte ens jag vet var den är."

Fråga3: "Döden är befrielsen, men den vägen är redan tagen."

Efter tre frågor bli Petelius rastlös och vägrar svar på fler frågor, utan ber dem i stället att följa honom. Hur spelarna gör är upp till dem. Petelius svarar dock INTE på fler frågor vad de än gör.

Övergång: Antingen genom att följa Petelius eller på eget bevåg vandra fram på stigen kommer man till slut fram till en grottöppning.

5. "Grottan"

Inledning: Om Petelius ledsagat dem till grottan ber han dem nu att gå in i den. Svaren de söker finns därinne. Det finns även en skylt utanför grottan på vilken det står "Svarens grotta". Petelius vägrar följa med, men det går naturligtvis att tvinga med honom. Han är ju bara en liten apa.

Kändelser: Mörkret utanför grottan gick att se i, men efter några steg in grottan blir det kolmörkt. Det är upp till spelarna hur de vill lysa upp det hela. Men efter ett tiotal meter in i grottan börjar man se ett ljus lite längre bort och efter en sväng är grottan upplyst av självlysande mossa på tak och väggar. Nu börjar också grottan att dela upp sig i flera gångar. Grottkomplexet ska kännas stort men spelarna kommer att ta sig igenom den.

Efter en liten stund börjar de höra saker. Det låter som om någon förföljer dem. Ett gällt nästan utomjordiskt skrik kan höras. Skrapande som av klor. Spå i mossan av blod, köttbitar och andra rester; benbitar.

De kan snart skymta en varelse som förföljer dem. Han verkar vara blind då han inte har några ögon. Hans huvud verkar mest vara en mun fylld med missfärgade vassa tänder. Han går på alla fyra som en hund men ser mer ut som en två meter lång människa i kroppsformen. Han är smutsig och lukten från hans mun kan kännas på flera meters avstånd. Hur spelarna gör, om de flyr stannar eller slåss är upp till dem, men se till att skada åtminstone en av dem med ett bett eller med en kloattack.

Övergång: När de slutligen klarat av monstret hittar de snart en gång som leder det till den underjordiska sjön.

6. "Underjordiska sjön"

Inledning: Den gång de nu går i öppnar sig plötsligt i en enorm grotta som verkar ha en egen stjärnhimmel. Framför dem breder sig en enorm underjordisk sjö, och framför dem sitter en skylt med ordet "Svaret" på.

Kändelser: Efter en kort stund dyker en grupp sjöjungfrur upp vid sjöns kant. De är en blandning av unga män och kvinnor. De frågar spelarna om de vill hälsa på i deras by. Den ligger på botten av sjön. De lovar att alla svar som besökarna vill ha finns att få därnere. De kan också hjälpa till med andningen under vattnet. En speciell dryck finns och de delar gärna med sig. De vill också hjälpa till med såren som spelarna har ådragit sig och säger att de med säkerhet blivit förgiftade av monstret. De hjälper gärna till med det också.

Övergång: Om spelarna tar emot deras hjälp fortsätter färden ner mot deras undervattenstad. Om inte börjar det dyka upp fler monster som slutligen tvingar ner dem i vattnet. De har inget val.

7. "Undervattenstaden"

Inledning: Drycken för att andas under vatten fungerar utmärkt. Spelarna leds ner i mörkret i vattnet.

Kändelser: Efter en stund börjar man se ett ljus längre ner och snart ser man att det finns en stad på botten. Den är befolkad av sjöjungfrur och vanliga människor. Dessa människor är betjänter till sjöjungfrurna. Ingen av dem har något minne av hur de har kommit dit eller om de haft ett liv innan det här.

Spelarna får bo hos en familj nere i staden och en helare kallas dit som tar hand om deras sår. Karaktärerna befinner sig nu i en stad och här kan de vara en lång stund om man vill. Improvisera fram händelser och spelleddarpersoner efter vad spelarna gör. Vad som är viktigt är att de upptäcker att det finns delar av staden de inte får ta sig in i och att det viskas bakom deras ryggar. Slutligen bjuds de in till en stor fest för att hedra den stora guden "Hydra" och hennes följeslagare "Dagon". Vad som följer är att spelarna ska offras och sen ätas i Hydras ära. Spelarna får försöka ta sig ur situationen med det verka hopplöst.

Övergång: När allt verkar som mest hopplöst och flera av spelarna nästan är döda kommer plötsligt ett stort piratskepp farande under vattnet. Kanoner skjuter ner sjöjungfrur till höger och vänster. Ett stort nät fångar upp spelarna en efter en och drar ombord dem på skeppet.

8. "Kemligheten?"

Inledning: De befinner sig nu på skeppet "Älskarinnan" som styrs av kapten Helge Domingo. Helge är dessutom den besvärjare som "kallat" hit spelarna för att han ska få deras livsessens så att han ska kunna leva i evighet. Helge är rätt galen.

Kändelser: Besättningen på skeppet består enbart av klassiska zombies. Deras huvudsakliga föda är hjärnor från sjöjungfrurna.

Spelarna är i lastrummet på skeppet. De kan känna hur skeppet stiger och efter en stund skiner solen in genom springor och gluggar. Lastrummets taklucka öppnas snart och en repstege firas ner. Där uppe finns det en mängd zombies och Helge. Skeppet är ny flygande över ön. Helge besvarar gärna spelarnas frågor och är helt ärlig och svarar så gott han kan. Helga har ovanan att fnittra rätt mycket.

- Ni är döda. Jag har kallat hit era själar för att med hjälp av er energi leva för evigt. Den här platsen är skapad av oss tillsammans som en minnesbild av vad som är på riktigt. Det är upp till spelarna om de vill tro honom. De kan nu göra minst två saker, antingen låta Helge ta deras energi eller bekämpa honom.

9. "Slutet"

a/ Ritual

Om spelarna går med på att ge sin energi/essens till Helge för han dem till sitt laboratorium på skeppet och kopplar upp dem till sin maskin. Sen drar han i spak och deras "liv" tar slut

Övergång: Under skeppet, nere på ön, vid stranden kan en lite roddbåt ses glida upp på den svarta stranden och en handfull människor kan ses ta sina första steg på ön. SLUT.

b/ Strid

Om spelarna tar upp en strid mot Helge tar han hjälp av sina zombies att försöka besegra spelarna. Dock bör spelarna vinna denna strid efter att en eller två av dem dött.

Övergång: Skeppet "Älskarinnan" styrs nu av en ny besättning; har en ny kapten. Sakta glider hon fram mellan molnen i jakt på fastland. I jakt på verkligheten.

Tom Filtzer

Vem är du?

Du är en 18 år gammal journalist född och uppvuxen i en liten småstad i USA. Året är 1949 och där ute på uppdrag från tidningen "New York Times". Du anses av de flesta vara mycket charmig och snygg.

Vad vill du?

Det har öppnats en park som ska försöka konkurrera ut Disneyland. I broschyren gick att läsa "Den Svarta Ön är fylld av äventyr för hela familjen. Pirater, skattjakter och lata dagar på stranden utlovas!" Du har dock hört att mystiska saker har hänt på ön och det till och med försvunnit gäster; du tänker gå till botten med det här. Iklädd piratkläder är du nu på väg i en liten jolle tillsammans med andra gäster till ön.

Vad kan du?

Du är en naturbegåvning när det gäller att skriva. Du anser dig dessutom vara ett levande lexikon och har för vana att när du inte vet något helt enkelt hitta på.

Vad har du?

Skrivblock, penna, kamera och ett gott humör! Piratkläder med allt vad det innebär.

Phiona Buttz

Vem är du?

En 32 år gammal karriärkvinna som satt jobbet framför familj och lycka. Året är 2007 och du har byggt upp en kosmetikafirma från grunden i ditt hemland Sverige. Du är van att få som du vill och att folk gör som du säger.

Vad vill du?

Du är nu på semester- och affärsresa. Du är på väg till en semesterö där man leker pirater och rövare. Du är trött på att leva ensam och är nu på jakt efter en lämplig man att spendera största delen av ditt kvarvarande liv med. Men du har också hört att det ska finnas en slags lera på ön som ska göra under för hyn, och om du fick dina händer på den skulle du kunna öka på ditt kosmetikaimperium.

Vad kan du?

Du är en bra chef; tycker du själv i alla fall. Delegering av uppgifter är något du tror på och gärna utför. Du är charmig om det behövs men är inte rädd för att skälla ut någon om de förtjänar det. Tålamod är inte vad du är känd för.

Vad har du?

Du har på dig kläder i tidstypisk anda för pirattiden; klänning och korsett. Med dig i din lilla handväska har du din lilla handdator/telefon med batteritid för ytterligare en timma.

Mandorin Mandorza

Vem är du?

26 årig besättningsman på skeppet "Cacafuego" och jobbar under kapten Medina Sidonia. Året är 1588 och du växte upp på landsbygden i Spanien med en god uppfostran med en god mor och en rättvis far.

Vad vill du?

Du har svurit på att bli förmögen och kunna ta hand om dina föräldrar nu när de blivit gamla. En skattkarta har lett dig till Den Svart Ön där det ska finnas en piratskatt med guld och andra värdesaker. Det här är din sista chans att bli rik. Du är nämligen inte särskilt intelligent och du vet det. Det var bara ren tur att du fick tag på kartan och en sådan här chans kommer inte igen.

Vad kan du?

Du är bra på att göra grovjobb. Du är uthållig och envis. Du är inte läskunnig så kartan har du fått tydd av din kapten som skickat med folk till ön för att hämta skatten, ni ska dela skatten lika, kapten och du.

Vad har du?

Du har på dig dina skeppskläder och har en sabel vid din sida.

Sir Charles Theophilus Metcalfe

Vem är du?

Du är adelsman från England (1:a baron Metcalfe). 42 år gammal var du Guds år 1833 på väg till Kanada för att påbörja ditt jobb som generalguvernör då ert skepp blev attackerat av pirater. Du blev tillfångatagen av en hemsk piratkaptens vars namn du vägrar komma ihåg.

Vad vill du?

Tillsammans med andra fångar har du blivit tvingad till att ro till en ö mitt i havet. Dina farhågor är att det är en så kallad öde ö och att ni kommer att dö där, men du hoppas innerligt och ber till Gud att så inte ska vara fallet. Tillsammans under ditt ledarskap måste ön utforskas efter liv och en möjlighet till att ta sig till civilisationen.

Vad kan du?

Ditt liv som godsherre har förberett dig väl inför livets prövningar. Du kan rida, skjuta, konversera och föra dig som en gentleman.

Vad har du?

Dina kläder på kroppen, en skarp hjärna och en vilja att överleva. Gud finns med dig.

Dragg Tuzzen

Vem är du?

En 28 år gammal småtjuv från Italien. Du har begått en mängd småbrott såsom inbrott och personrån. Du har jobbat dig upp till att vara med i ett bankrån och nu är det dags. Det är sommaren 2010 och du är på väg till första träffen i Milano med rånarligan inför stöten.

Vad vill du?

Det sista du minns är att du satt på inrikesplanet till Milano. Nu sitter du i en roddbåt tillsammans med några andra kufar klädda i vad som ser ut som piratkläder eller något liknande och ni verkar vara på väg till en ö lite längre bort. Du måste ta reda på vad som hänt; varför är du här? Har planet kraschat? Är ni de enda överlevande? De personer du skulle göra affärer med i Milano kommer inte att bli glada om du inte kommer dit. Ledaren är känd för att ta sådant personligt och han är inte sen med att använda dödligt våld. Du måste helt enkelt ta dig till Milano så snabbt som möjligt.

Vad kan du?

Inte mycket; Du gillar att hota folk, men du ogillar våld. Blod kan faktisk få dig att må fysiskt illa. Du låtsas vara den tuffa killen, men är egentligen en rädd liten pojke. Men vem vet vad som kan hända om du blir inträngd i ett hörn.

Vad har du?

Vad tusan? Du verkar också vara klädd i sådana där gamla piratkläder... Nåja du har i alla fall din trogna automatpistol nedstoppad i byxlinningen. Inte för att den är laddad, men den fungerar bra att hota folk med.