

KOPPARÖGAT

Ett äventyr till Eon 3.
Skrivet av: Emil Forslund

Speltestare

Emil Forslund
Kenth Gunnarsson
Patrik Lindqvist
Erik Grönlund
Oscar Kempe
Anton Lindqvist
Leo Cederwall

BAKGRUND

I Mundana finns många mysterier som ingen ännu börjat undersöka. Det finns platser som ingen någonsin sett, folk som aldrig visat sig och krafter som ingen förstår. Detta äventyr handlar om ett sådant mysterium, även om rollpersonerna kanske aldrig kommer att förstå sig på det.

I en annan värld än denna finns det varken himmel eller hav. Folken som där lever har aldrig sett blommor blomma eller fåglar flyga. De lever sina liv i den jord som tar upp hela deras begreppsvärld. Olika metaller bygger upp deras kroppar och istället för blod pumpar olja genom deras ådror. De gräver sig genom marken och odlar i tunnlarna och grottna grödor av diamanter, smaragder och safirer. Ingen människa har någonsin träffat detta säregna folk, och ingen människa skulle heller få chansen om det inte vore för Kopparögat.

I södra Drunok, under en by som går under namnet Kopparmark, finns en plats där världarna möts. Metallfolkets rike sträcker ut sig och kan precis snudda vid Mundana på en plats djupt under bergen. Denna kammare, där världar och kulturer kan träffas, kallas Kopparögat. Ingen vet vem som byggde kammaren, eller hur de tog sig ned dit, men i många tusentals år har platsen varit bortglömd, i vår värld så väl som i den andra.

På den andra sidan, i metallernas värld, fanns en varelse som var gjord av koppar. Han grävde sig vida kring och såg fantastiska saker i grottna under bergen. En dag grävde hans ig dock för långt bort, och råkade av misstag ta sig igenom Kopparögat för att ramla ut i Mundana. Han visste inte vart han var, men istället för att ge sig tillbaka bestämde hans ig för att utforska denna nya värld. Vad han inte visste var att Kopparögat vandrar från plats till plats och att han inte skulle finna sin väg tillbaka när han veckor sedan ville återvända.

Som alla av hans folk kunde varelsen forma sin kropp efter sin vilja och anta många vackra färger. Han mördade en främling i byn och formade sin kropp för att likna denne. Mannen hade kommit från Asharien och talade inte drunokernas grova tungomål och han hade därför en ursäkt att inte tala. Med tiden lärde han sig det nya folkets språk, vanor och titlar. Han tog arbete som gruvarbetare i hopp om att en dag finna kammaren och avancerade i det lilla samhället.

Än lever varelsen där, i den lilla byn, i gestalt av förmannen Nils Frosse, i väntan på att Kopparögat åter skall öppna sig.

BESKRIVNING

Äventyret utspelar sig i Kopparmark, en liten gruvby i södra Drunok. Rollpersonerna blir anlitade att eskortera en handelsman från byn Dalslätt till Kopparmark, och när de kommer fram och har fått sin belöning så börjar äventyret. Rollpersonerna spenderar natten på det enda värdshuset i Kopparmark, Grindstugan.

KOPPARMARK

Kopparmark är en mycket liten by, som till mesta delen tas upp av diverse verkstäder och kolarbaracker. Det finns endast ett boningshus, och det är ett relativt litet ett som ligger i byns södra del, bara ett par meter från värdshuset. Här bor gruvans föreståndare Nils Frosse, en allvarlig man som härstammar från Asharien. Norr om byn reser sig ett stort berg. Bergets sida är skuren, och broar, vattenhjul och primitiva kranar täcker dess fot. Byn har omkring 200 invånare, varav runt 150 arbetar i gruvan eller med verksamhet som ingår i gruvdriften.

Det regnar nästan ständigt i Dal, så Kopparmarks vägar är en lerig välling som aldrig tycks gå att få bort från stövlarna. Byns invånare är härdade av sitt leverne, men kan uppfattas som bittra eller kalla av utomstående.

Grindstugan

Huset är skrangligt och varje vindpust låter som om huset håller på att kollapsa. Huset har två våningar. Den första våningen har en liten bar och ett mycket litet skänkrum med ett ynka långbord inklämt. En brant trappa leder upp till övervåningen som är inredd som en sovsal. Direkt utanför huset finns det en slana där man kan binda hästarna. Bakom värdshuset ligger en liten utbyggnad där värdshusets värd Tom Brinkebäck sover på en madrass av halm. Byggnaden är ett riktigt kråkbo och det är ett under att det inte rasat samman ännu.

Gruvan

Kopparmarks gruva är en av jarladömet Dals främsta inkomstkällor. Varje år producerar gruvan ofanliga mängder koppar som sedan exporteras till resten av Drunok. Gruvans strategiska placering gör även att materialet snabbt kan transporteras söderut mot Asharien, eller norrut, djupare in i Drunok. Gruvan förflyttas varje år längre österut allt efter som tillgången av koppar reduceras. Detta har resulterat i att det finns gigantiska grottsystem i den västra delen av bergen som tidigare var gruvor men där det nu endast vistas vilda djur. Byborna brukar aldrig bege sig till de västra delarna på grund av den överhängande faran att bli anfallen av något svultet odjur.

I de östra delarna av berget är gruvdriften i full gång. Kranar vrider sig, kugghjul roterar och en oaktsam person riskerar att få sin arm avhuggen av någonting om han inte ser sig för. Gruvarbetare vandrar hela tiden in och ut ur de olika gångarna, och då och då hör man explosioner djupt innefrån berget när stora klippblock slits från berget. Karavaner med stora packhästar drar stora släp med malm efter sig, och ljudet från piskorna ekar mellan klipputsprången.

Allt arbete leds av förmannen som sitter under ett trätak för att inte alla dennes papper skall förstöras av regnet. Runt honom står det ständigt en grupp bredaxlade gruvarbetare och samtalar med honom om driften av gruvan. Nils är en mycket upptagen man, och det tar oftast upp till ett glas innan man kan få tillfälle att samtala med honom.

De västra delarna

Till synes ändlösa gångar ringlar djupare ner i urberget. Det är runt en och en halv meter högt till taket, och de flesta människor måste gå med krökta ryggar. De smalaste av gångarna är så små att en normalbyggd människa måste gå sidledes för att kunna ta sig fram. Här och där finns det lite större rum där bord och verktyg ligger upplagda. Här har arbetarna pustat ut mellan de långa passen. Det är i princip bara i rummen som det finns lyktor. Vanligtvis behöver man både armar och ben för att ta sig fram i gångarna, och lyktor var för dyra för att förmännen skulle förse var och en av arbetarna med dem. Då gångarna ändå bara hade en in och utgång så behövdes ingen belysning, resonerade man. För att kunna ta sig fram i gångarna måste man gå väldigt långsamt. En fjärdedels förflyttning är det absolut snabbaste man kan färdas. Vissa av gångarna är flera hundra meter långa, och viljesvaga personer drabbas lätt av panik, inklämda i en skreva i bergets djup utan tillstymmelse till ljus.

I vissa av rummen har diverse djur byggt bo. Om rollpersonerna kommer under vintern så finns risken att de yttersta av rummen är hem till grottbjörnar. I bergets djup har istället bergets inre fasor tagit sig upp och flyttat in i rummen. Det finns alltid en risk att vättar, grotttroll, grendel och andra fasansfulla odjur anfaller när man minst anar det.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Rollpersonerna har precis anlänt till Kopparmark och har fått sin lön av Pavene Örnklo, handelsmannen som anlidade dem. Han begav sig av till Nils Frosses hus där han skulle spendera natten. Rollpersonerna gör bäst i att uppsöka värdshuset Grindstugan. Regnet öser ner, och det är svårt att se mer än tjugo meter framför sig. Inne på värdshuset är det tyst som i en krypta. Det sitter tio gruvarbetare i rummet runt det fullpackade bordet, och värdshusvärden står bakom den lilla baren. Ingen säger ett ord, och få tittar ens upp när rollpersonerna anländer.

För 10 cupra kan rollpersonerna få en plats i sovsalen, och för ytterliggare 10 kan de få vara med och dela på Tom Brinkebäcks morotssoppa och få en sejdel utspätt öl att dricka. Gruvarbetarna slänger bittra blickar på rollpersonerna, men säger inte något annat än på tilltal. Det märks tydligt att ingen i rummet vill ha någonting med rollpersonerna att göra. Frammåt kvällen beger sig de flesta av gruvarbetarna av, men två av dem stannar kvar. De börjar långsamt och tyst prata om någonting. Försöker rollpersonerna delta i konversationen kommer de att resa sig upp för att gå därifrån. Om rollpersonerna försöker tjuvlyssna så hör de hur den ena av männen berättar för den andra om någonting han hittade under dagens arbete. Följande måste framgå av konversationen.

Männen grävde ut en ny gång neråt från den Nordöstra vagntunneln.

Marken rasade in, och de ramlade ned i en kammare.

Runt väggarna dansade ett underligt ljus.

De tog sig upp så fort de kunde och begav sig tillbaka.

Rapporterade till Frosse, men denne trodde dem inte.

Männen kommer att bege sig av från värdshuset efter detta. För att göra det mer dramatiskt kan de ha hört hur den tjuvlyssnande rollpersonen fått stolen att knarra, och snabbt tagit sig därifrån. Om rollpersonerna skrämt iväg dem för tidigt måste rollpersonerna hitta något annat sätt som de kan få höra om kammaren.

OLYCKAN

Dagen därpå blir rollpersonerna kontaktade av handelsmannen Pavene. Han berättar att han vill anlita dem igen om ett par dagar för hans resa mot Daggbacken, och att han ber dem stanna i byn tills dess. Han är villig att betala deras värdshuskostnader under tiden och ger dem 15 silverdaler var om de accepterar villkoren. Därefter återvänder han till Nils Frosses hus för att där vänta på att gruvförmannen blir klar med dagens arbete.

Om rollpersonerna börjar röra sig i byn får de höra om hur en gruvarbetare råkat ut för en olycka. Han hittades i en gång och det verkar som om han fallit och brutit nacken under morgonens första skift. Det var en annan av arbetarna som fann honom. När kroppen släpas upp ur gruvan hinner rollpersonerna se mannen ansikte och märker att det var en av de två personer som viskat i värdshuset under gårdagen.

SL: *Det var förmannen Nils Frosse (varelsen) som smög sig ner i gångarna och knuffade ner mannen i schacket. Han hörde dem tala under hemfärden och bestämde sig för att fråga ut dem under morgonen. Han följde dem ner i gruvan, väntade tills en av dem gick avsides och drog då undan honom. Mannen berättade allt han visste för varelsen som då antagit sin verkliga form. Efter utfrågningen slängde varelsen honom utför kanten och började söka efter kammaren.*

Detta bör väcka rollpersonernas uppmärksamhet, och om inte kan spelledaren låta dem se hur den andra mannen under dagen rör sig genom byn med största försiktighet. Ingen tycks ha sett till förmannen och det ryktas om att även han är försvunnen.

Rollpersonerna som har ett par dagar över kan nu bestämma sig för att försöka klara upp mysteriet. Om de frågar runt i byn får de dock inte reda på mycket fakta. Under kvällen återvänder förmannen med ursäkten att han gick vilse i gruvgångarna och nyligen hittade ut igen. När han får höra talas om olyckan blir han förfärad.

SL: *Sökandet efter kammaren gav inget resultat. Hela dagen letade Nils efter platsen, men gruvarbetarens instruktioner var allt för vaga. Frosse bestämde sig därför för att återvända och under natten hämta den andra gruvarbetaren och låta honom visa vägen.*

FÖRSVINNANDET

Om rollpersonerna bestämt sig för att kolla in på vad gruvarbetaren sysslar med så är den följande natten ett

• Äventyr: Kopparögat •

perfekt tillfälle. Annars kan spelledaren låta rollpersonerna vakna av ljudet från någon som släpar något tungt genom leran. Det viktiga är att rollpersonerna tittar ut och ser hur någon är på väg bort mot gruvan mitt i natten, och denne någon bär på vad som ser ut att vara en kropp!

SL: *Det är Nils som bär på den andra gruvarbetaren. Han smög sig under natten in i gruvarbetarens hus (som händelsevis råkade ligga bredvid Grindstugan) och slog där den arma mannen medvetslös. Om rollpersonerna sätter efter dem kommer han snabbt att försvinna bort mot gångarna, tillsynes opåverkad av såväl mörkret som sin tunga belastning.*

Rollpersonerna kommer snart att inse att en klättring ner i gruvan mitt i natten skulle vara självmord. De blir tvungna att vänta till morgonen. Byborna blir förfärade när de upptäcker att ytterligare en gruvarbetare saknas, och förmannen tycks inte han heller gå att finna. Det börjar florerat en hel del rykten, att förmannen skulle ligga bakom vad som allt mer ser ut som ett mord och ett kidnappande, men Pavene ber rollpersonerna att försöka finna sanning i mysteriet. Han är en god vän till förmannen och vill inte se sin goda väns namn smutskastas. Gruvarbetarna håller sig väl borta från gruvan den dagen så rollpersonerna har inga problem att ta sig in.

Med rätt utrustning och gott om ljus är det inga större problem att ta sig ned i gruvan, men spelledaren kan ändå kräva ett eller ett par slag mot Klättra och Spåra för att följa de ringlande gångarna efter fotspåren. Svårigheten bör dock inte vara över lätt (Ob2T6).

KAMMAREN

Efter att ha följt gången fotstegen kommer rollpersonerna till den kammare som gruvarbetarna funnit. Väggarna är gjorda i bastant sten, och över dem dansar ett mystiskt blått ljussken som inte tycks originera från någonting speciellt.

Mitt i rummet står förmannen. Bakom honom sitter en livrädd gruvarbetare och darrar. Inför rollpersonernas åsyn förvandlas Nils Frosse till en varelse av brungrön koppar. De inser nog snart att allt inte står rätt till.

Varelsen

STY: 24
TÅL: 28
RÖR: 10
PSY: 12
VIL: 18
BIL: 6
SYN: 7
HÖR: 9

Förflyttning: 10 m/runda
BF: 14,5kg
UK: 9
Chockvärde: 16.
Skadetålighet: 7 rutor
VINIT: 8
Insikt: 7

Slag (16), ObK2T6+2, SI (9/10), BRYT (-).

Greppa (16), Special.

Undvika (8).

Skydd: Generallt (H10, K7, S11).

ÄVENTYRETS SLUT

Om rollpersonerna räddar den stackars gruvarbetaren kommer denne att bli mer än tacksam. Han kan vittna inför byborna att förmannen var ett ont väsen och till och med Pavene kommer att tvingas inse att hans vän var en bedragare. Den stackars gruvarbetaren har inte mycket att erbjuda rollpersonerna i belöning, men om rollpersonerna tog ned varelsen kommer kopparet att vara en skatt i sig om de smälter ned det och säljer till Pavene. Kopparögats mysterier lär de inte kunna avslöja. Nästa gång de kommer till kammaren kommer den att vara försvunnen och ingenstans tycks det finnas någon fakta om den. Det finns ännu mysterier i Mundana som ingen lyckats förstå.