

Hålet

Ett skräckscenario för Mörk Borg, Symbaroum, Götterdämmerung eller andra mörka rollspel med fantasytema. Scenariot är uppdelat i faser som beskriver förändring över tid. Spelledaren får själv avgöra hur lång varje fas är, beroende på vad som passar. Scenariot kan spelas som ett eget äventyr, ett sidoäventyr eller med fördel parallellt med ett annat äventyr.

Plats: Rollpersonernas hemby/hemstad, en plats som rollpersonerna har som bas eller som de ofta återkommer till.

Fas 1

En grop har uppkommit i marken strax utanför stadsportarna/ingången till staden. Den försvårar vagntransporterna, folk tappar saker i den och när det regnar fylls den med vatten. Då skuttar stadens barn i gropen så de blir blöta om fötterna, och katter och hundar dricker ur den.

HÄNDELSER

- En av rollpersonerna (RP) upptäcker gropen genom att snubbla i den.
- En långväga köpman startar bråk med stadsvakten, och vill tala med stadens ledning, då hans vagnshjul gått sönder i gropen och delar av hans last fallit till marken.
- Vädret blir sämre. Kalla vindar drar in tillsammans med mörka moln.
- All mjölk sumnar.
- RP och invånarna har svårt att sova. Många lider av märkliga mardrömmar.

Fas 2

Hålet i marken växer. Alla försök att fylla det misslyckas, då sten och jord sjunker undan eftersom hålet hela tiden sakta vidgas. Framkomligheten till staden försämras kraftigt och irriterade röster börjar höjas från alla håll.

HÄNDELSER

- Vädret förvärras ytterligare. Himlen är tjock av tunga moln. Ett ihärdigt regn börjar falla och verkar aldrig vilja ge med sig.
- Boskap och djur börjar bli sjuka.
- RP och invånarna får så hemska mardrömmar att de flesta drar sig från att sova.
- Folk är allmänt otrevliga och bråk utbryter ideligen på marknadsplatser och vårdshus.
- Bagaren, som tidigare verkat så glad, hänger sig.
- Smeden, som varit så lyckligt gift, slår ihjäl sin fru och sina barn med en hammare.
- En liten, okontaktbar flicka hasar omkring i staden på nakna, blodiga fötter och säger: "Jag vaknar. Jag är hungrig. Föd mig!"

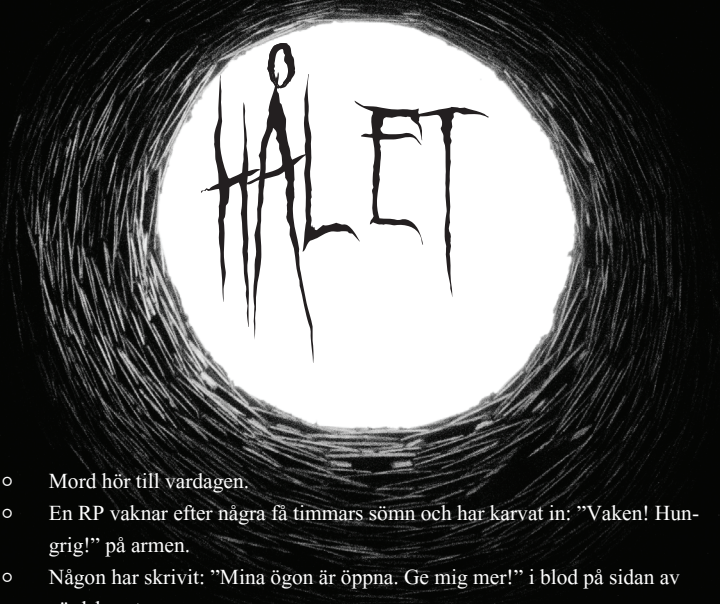
- Om man lyssnar noga låter det som om ett spädbarn gråter nere i hålet.
- Borgmästaren upptäcker att om man offrar blod eller djur till hålet så slutar mardrömmarna för en liten stund. Men hålet vill alltid ha mer...

Fas 3

Hålet är nu så brett att delar av porten och stadsmuren börjat rasa ner i det, och så djupt att man inte kan se botten. Diametern växer dagligen och hotar att sluka staden om ingenting görs.

HÄNDELSER

- Det åskar och spöregnar.
- Grödorna dör och all mat i stadens förråd ruttnar.
- Järn rostar.
- Boskapsdjuren börjar självdö.
- Ingen kan knappt längre sova och folk är trötta, slitna och glåmiga.
- Folk ryker ihop ute på gator och torg av ingen anledning alls.



- Mord hör till vardagen.
- En RP vaknar efter några få timmars sömn och har karvat in: "Vaken! Hungrig!" på armen.
- Någon har skrivit: "Mina ögon är öppna. Ge mig mer!" i blod på sidan av vårdshuset.
- Trots att borgmästaren förbjudit det, har invånare börjat offra människor i hålet. För varje offer stannar hålets tillväxt upp i några timmar och folk hinner få en stunds sömn.
- De offrade stadsborna (zombies, spelledaren bestämmer hur många) krälar upp ur hålet och börjar ta folk för att mata hålet med.

Fas 4

Hålet har slukat en tredjedel av staden och växer nu så snabbt att staden kommer vara borta inom några dagar.

HÄNDELSER

- Tjocka moln täcker himlen och ser till att dagarna förvandlas till nätter. Kraftiga oväder, hagel och översvämningar plågar samhället.
- Inga djur lever längre på flera kilometers avstånd.
- Invånarna har blivit sjuka, grå, svultna och frånvarande. Många tappar hår, tänder och naglar. Andra blöder ur sina kroppsöppningar.
- Vissa är så desperata att de självmant kastar sig ner i hålet.
- Alla är ständigt rädda för att nicka till och för horden av odöda.
- Man håller dagliga ceremonier där man offrar så många man kan till hålet, men inget räcker någon längre tid.

Hvad är det som har hänt?

Hålet är ett nyfött spädbarn av ren ondska som råkat slå rot. Det agerar efter sina instinkter. Det enda hålet vet är att det just har vaknat och är hungrigt. Mycket hungrigt! Hålet växer då det livnär sig på folks onda handlingar, men samtidigt lockar också dess närvaro fram mer ondska.

Ledtrådar

- Det flickan på torget säger, skriften på vårdshusväggen och det som RP ristade in i sin arm.
- Ljudet av ett gråtande spädbarn från hålet.
- En spåkvinna, som spår i ben och inälvor, berättar för RP att ondskan är som ett nyfött barn som just har vaknat.
- Som en sista utväg, om RP inte kommer på hur de ska lösa problemet, kan de ha drömmar/syner om att de vaggar ett litet, nyfött barn med kolsvarta ögon till sömns.

Hvad kan rollpersonerna göra?

- För att sakta ner förloppet kan RP försöka förmå folk att göra goda handlingar och vara snälla mot varandra.
- För att sakta ner förloppet kan RP försöka stoppa blodsoffren.
- Om RP klättrar ner i hålet för att undersöka det, drabbas de av en så kraftig ångest att de måste klättra upp igen.
- Det enda sättet att få hålet att försvinna på, är att få den nyfödda ondskan att somna. Detta kan göras på olika sätt. De måste ta hand om hålet likt ett spädbarn, sjunga vaggvisor, berätta godnattsagor, lägga sig på sidan av hålet och smeka det till sömns eller ge det färsk modersmjölk (eventuellt annat som påhittiga RP kommer på, eller om spelledaren har egna idéer). Görs detta krymper hålet ihop igen och allt återgår sakta till det vanliga. Men bara tills den nyfödde någon gång åter vaknar...

AV: SKYMNING