



Brons Profetia

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

Sedan bron över den vilda Karasamafloden rasade har byn Pjota varit ett delat sambälle. I byn eller rättare sagt byarna saknas både kunnandet och de ekonomiska medlen för att återuppbygga bron. Tills detta är gjort är byn kliven och byborna är skilda från varandra. Några äventyrare får höra Brons profetia och ger sig ut på en lång resa för att uppfylla den.

Bakgrund

Det gamla folket i landet byggde för länge sedan en bro över Karasamaflodens vilt forsande vatten. Ett samhälle som kom att kallas Pjota byggdes upp på båda sidorna om floden och tack vare bron blomstrade byn. Men så kom katastrofen. En jordbävning drabbade området och den gamla bron rasade samman. Pjota klövs i två och delade släkt och vänner från varandra. Byborna var förtvivlade för ingen visste hur man skulle bygga en ny bro. De gamlas kunskaper hade gått förlorade för länge sedan och man saknade de ekonomiska medlen. I denna stund uttalade byns Vorganpräst *Brons profetia* som förkunnade hur bron skulle återuppbyggas. Byborna blev förstummade. De kunde inte tyda profetian och tills den är uppfylld kommer byn att vara kliven i två likt ett oläkt sår.

Scenariots början

Rollpersonerna kommer till byn Pjota och får på värdshuset "Junker Olafs" höra berättelsen om byn och den rasade bron. De får även höra Brons profetia och kan begrunda dess mysterium. Profetian lyder:

*En bekymrad drottning sitter i skogen
Hitta ögat för freden är mogen
En surmulen kung är vänskapen trogen
Mantikorans röda vätska är fogen*

Byns åldersman Ebelof den gamle har utlyst en belöning på 50 silvermynt till den som kan fullborda Brons profetia. För att lyckas med detta måste rollpersonerna uppfylla profeti-ans fyra versnader i tur och ordning.

Alvdrottningen

Den första versnaden berättar om en bekymrad drottning. Den enda drottning som byborna i Pjota känner till är alvdrottningen Siralinde som lever i skogen väster om byn. Det första logiska steget borde för rollpersonerna vara att besöka henne. Färden till Galas Mildon, vilket är namnet på alveras förtrollade stad uppe bland träden, tar tre dagar genom skogen. Om spelledaren vill kan denne lägga in ett möte eller en händelse under denna färd.

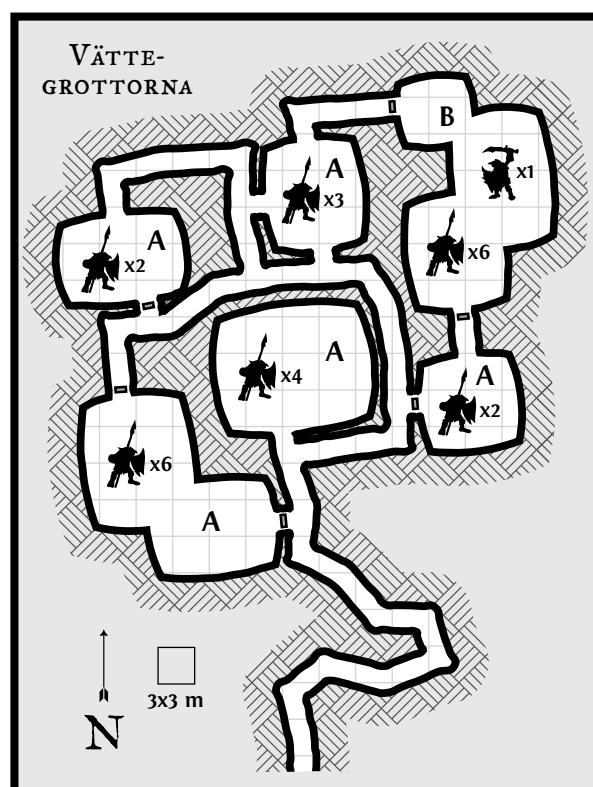
När rollpersonerna närmar sig Galas Mildon blir de omringade av alvkrigare som eskorterar dem till staden. Där får de träffa drottning Siralinde som mycket riktigt är bekymrad. Hon berättar att dvärgarna som bor i bergen norr om skogen planerar ytterligare ett anfall mot alverna kommande sommar. Detta för att dvärgkungen Borgo vill återerövra Duraks öga, en juvel som dvärgarna gav till alverna för tusen år sedan. Fred skulle kunna slutas mellan de båda raserna om alverna bara lämnar tillbaka Duraks öga. Problemet med detta är att juvelen blev stulen för många år sedan av vättar som håller till i Marasberget.



BILD: NIKLAS BRANDT

Duraks öga

Av informationen som rollpersonerna får av Siralinde bör de kunna lista ut att ögat som profetian talar om är juvelen som kallas Duraks öga. Rollpersonerna måste alltså färdas till Marasberget för att där leta efter juvelen. Färden till berget tar fem dagar. Som vanligt kan spelledaren välja att lägga in ett eller flera möten eller händelser under färden. Väl framme vid Marasberget hittar de en mörk öppning som leder in till vättarnas grottor.



KARTA: JÖRGEN KARLSSON

A - VÄTTEGROTTA. I dessa fem rum lever och sover vätte-arna i när de inte är ute i skogen och härjar. Varje rum har granrisbäddar på golvet och är dekorerat med föremål stulna från både människor och alver. Den som har tid att rota i bråten kan hitta blandade mynt till ett värde av 3T silvermynt. Kartan visar hur många vättar det finns i respektive rum.

B - FESTSAL. Ett stort trippelrum fullt med bord, bänkar och mattor. Mot den östra väggen står en tron där vättehövdingen brukar sitta och styra över sin klan. Runt halsen bär hövdingen ett halsband med Duraks öga. Han kommer inte att lämna över juvelen utan en strid.

VÄTTEHÖVDINGEN

Strid: 7.

Skada: 1T+3 [kroksabel].

Kroppspoäng: 8.

Magiskt försvar: 8.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Mörkersyn, Smyga 8 och Överrasknings-attack 2.

VÄTTARNA [23 ST]

De vanliga vättarna finns beskrivna i regelboken på sidan 49.

Dvärgkungen

Efter att rollpersonerna har hittat Duraks öga och återvänt till Siralinde ber hon dem att bege sig till dvärgarnas rike och personligen överlämna juvelen till dvärgkungen Borgo som en fredsgåva. Färden till dvärgarnas rike ligger fyra dagars färd norr om Galas Mildon. När rollpersonerna kommer fram finner de att de jättelika portarna till riket är stängda. Bara om de visar upp Duraks öga för portvakten, som pratar till dem genom en liten lucka, blir de insläppta. Sedan blir de eskorterade av tungt beväpnade krigare in i berget för att träffa rikets kung.

När rollpersonerna träffar kung Borgo sitter han på sin tron och surar. Han är irriterad för alla motgångar som riket haft den senaste tiden och dessutom har hans öl hunnit bli ljummet. Allt tyder på att Borgo är den surmulne kungen i profetians tredje versrad. Visar rollpersonerna upp Duraks öga blir han däremot glad och börjar ropa efter nytt öl och svinstekar åt alla. Han accepterar gladeligen alvernas fredsgåva och lovar att hädanefter skall det råda fred mellan de båda raserna. Han undrar också var rollpersonerna hittade juvelen och berättar de om sin tapperhet i vättegrotterna beslutar han sig för att hjälpa dem.

Kung Borgo berättar att han har de bästa brobyggarna i hela världen i sitt rike och han kan tänka sig att bygga en ny stenbro i Pjota, det kommer dessutom att gynna hans handel med människorna. Men eftersom Karasamafoden flödar så vilt behövs det ett speciellt sorts murbruk för att bron skall hålla i århundraden. I murbruket måste det blandas i blodet från en mantikora för att det skall bli extra hållbart.

Mantikoran

Den röda vätskan som profetians fjärde versrad berättar om är givetvis mantikorans blod. Kung Borgo kan berätta att en mantikora har tagit sig in i en av de nedre nivåerna av dvärgriket och gjort att dvärgarna måste utrymma den nivån. Om

rollpersonerna kan spåra upp och dräpa mantikoran och tappa dess blod lovar Borgo att han skall bygga en ny bro i Pjota. Accepterar rollpersonerna får de först några tomma vinsäckar av kungen som de skall fylla blodet i och sedan blir de eskorterade ner till den nivå där mantikoran senast sågs. Därefter får de själva leta upp mantikoran och dräpa den.

Att spåra mantikoran är svårt i den mörka underjorden. Dvärgarna stengolv lämnar få spår men här och var finns det spår som färsk avföring, torkat blod och benrester.

Mantikoran är dock en listig varelse och när den märker att rollpersonerna jagar den beslutar den sig för att lägga sig i bakhåll för dem. Bakhållet kommer att ske i en stor pelarsal där det lätt för mantikoran att lurpassa på dem. Om det behövs kan mantikoran även prata med rollpersonerna även om dess strupe egentligen inte är skapad för mänskligt tal.

MANTIKORA

Strid: 12.

Skada: 1T+2 [klor], 1T+4 [svansklubba], 1T+3 [spikprojektil].

Kroppspoäng: 15.

Magiskt försvar: 5.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Spikprojektil.

En mantikora är en intelligent men ganska dum varelse. Kroppen liknar ett lejons medan ansiktet har ett människo-liknande utseende. Mantikorans farligaste vapen är svansen som liknar en spikklubba. Dessutom kan mantikoran skjuta iväg 3 av svansklubbans taggar som spikprojektiler.

Efter att mantikoran är dräpt kan rollpersonerna tappa av dess blod. Mantikoran har 12 liter blod i sin kropp så det behövs minst två vinsäckar för att få med allt.

När rollpersonerna återvänder till kung Borgo och ger honom blodet som bevis för att de har dräpt mantikoran så lovar han att bygga en ny stenbro i Pjota. Han tackar rollpersonerna och ber dem därefter att först resa till alvdrottningen Siralinde och berätta att det nu råder fred mellan de båda och sedan att resa vidare till Pjota och berätta att han om några månader kommer att besöka byn med en stor grupp brobyggare för att påbörja bygget.

Åter i Pjota

Byborna i Pjota blir överlyckliga när de får höra att dvärgkungen Borgo har lovat att bygga en ny bro över Karasamafoden åt dem. De tackar rollpersonerna hjärterligt och Ebelof den gamle ger dem deras belöning. Sedan firas rollpersonerna tapperhet med sång och starka drycker tills morgonen gryr.

Några månader senare när snön har lagt sig och isen ligger tjock anländer ett stort följe dvärgar till Pjota. På slädar har de dragit med sig stora stenar av bästa kvalitet som de huggit ut ur berget. Stenarna bildar den nya brons fundament och med det speciella murbruket de har med sig kan inte ens Karasamafodens vilda vatten rubba på bron. Arbetet med bron pågår hela vintern och lagom till våren står den färdig. Byborna tackar dvärgarna för deras arbete och därefter håller de en gemensam invigningsfest dit även alverna är bjudna. Om rollpersonerna är kvar i området är de givetvis festens hedersgäster. Profetian är nu uppfylld.