

# Dödens kloster

ETT ETTBLADSSCENARIO TILL FANTASY! — OLD SCHOOL GAMING av **Tomas Arfert**

## Inledning

Under en resa till Morcar över ett högt bergspass så utsätts rollpersonerna av en plötslig snöstorm av oväntad styrka. De håller nästan på att duka under av kylan, snön och de iskalla vindarna när de ser ljus från några fönster. När de kommer närmare ser de ett litet kloster med ett vidhängande värdshus: *Vandringstaven*. Bortom klostret anar de en bergsby, en handfull små, låga hus.

Själva byn står mest tom, endast en handfull personer bor här på vintrarna. Invånarna är nere i dalen, två dagsmarscher härifrån.

Väl inne i värdshuset, som drivs av munkarna från det lilla klostret, får de nedkylda och trötta rollpersonerna slå sig ner framför brasan och serveras varmt, kryddat vin. Munkarna tillhör en orden som dyrkar Ardis, en av de fyra vind-gudinnorna. Ardis är nordanvindens gudinna, och just här är nordanvinden extra stark.

## Personer på Vandringstaven

### Locus Gamen

En gammal siare, mager, skallig och med ett glest men långt grått skägg. Hans efternamn kommer av att han bruket dyka upp på platser där det snart kommer dö många människor samtidigt. Han är känd i hela Morcar och hans närvaro brukar göra folk ordentligt nervösa. Hit till byn har han kommit för att han ar sett i inälvorna från en katt att det är just här människornas undergång kommer börja. Hur och varför undergången börjar här vet han inte, men han vill absolut inte missa den!

Men han kan, utan sin egen vetskap, ha orsakat sin egen undergång. I sin packning har han många gudabilder och andra små statyetter.

#### Förkortningar:

ST = Strid  
SK = Skada  
KP = Kroppspoäng  
R = Rustning  
MF = Magiskt Försvar  
SF = Specialförmåga

Han senaste införskaffade är förbannad. Den föreställer en av de onda gudarna; Neros. Den lilla och slitna statyetten är förbannad och drar till sig de vandöda.

Locus är gammal, men ganska snabb och seg. Han kan hantera den rostiga dolk han bär.

ST 6, SK 1T+1 (dolk), KP 6, R -, MF 4, SF: -

### Yrsa Castelli

Yrsa är en tjock men urstark kvinna i femtioårsåldern. Hon är legosoldat, en veteran från många krig. När stormen slog till var hon på väg söderut, där hon tänkte köpa en liten gård med olivlundar. I bältet bär hon en börs med 80 guldmynt som hon tänkt använda till köpeskillingen. Hon är tystlåten och misstänksam av naturen.

ST 14, SK 1T+3 (spikklubba), KP 12, R 2, MF 2, SF: Slår hårt (+1 på skada i närstrid), Nerver av stål

### Lei och Iel

Två danserskor och tvillingssystrar i tjugoårsåldern. De är på väg till Morcar för att söka lyckan. De är också på flykt från en adelsman i söder från vars harem de flytt.

ST 7, SK 1T+1 (dolk), KP 8, R -, MF 4, SF: Akrobat, Muntläder, Övertyga

### Belteser

En köpman från söder som är på väg till Morcar. Säger han. Han har dock inga varor med sig, och bär ett svärd och en ringbrynja under manteln. I själva verket är han ett hyrsvärd som jobbar åt den adelsman tvillingarna flytt från. Belteser ska föra tillbaka dem. Eller, om han inte kan få med dem levande, ta med sig deras huvuden.

ST 12, SK 1T+3 (svärd), KP 11, R 2, MF 2, SF: Överrasknings-attack.

### Mellom

En liten, mager man som vars utseende för tankarna till en vessla. Han påstår sig vara pilgrim på vandring. Men i själva verket är han tjuv. Och kleptomant till på köpet.

ST 7, SK 1T+1 (dolk), KP 2, R -, MF 2, SF: Ducky, Fingerfärdighet, Smyga

### Fader Xeram

Xeram är både det lilla klostrets abbot och värdshusvärd. Han är i sextioårsåldern, men är fortfarande stark och snabbtänkt. Innan han var munk var han stigman. Hans gamla klubba och båge hänger på väggen som en påminnelse från hans brottsliga bana.

ST 10, SK 1T+1 (träklubba) SK 1T+2 (båge), KP 10, R -, MF 4, SF: Fingerfärdighet, Bågskytte, Övertyga, Vildmarksvana

Utöver dessa personer befinner sig sju munkar i klostret/vårdshuset. De är alla gamla män, och kan inte slåss.

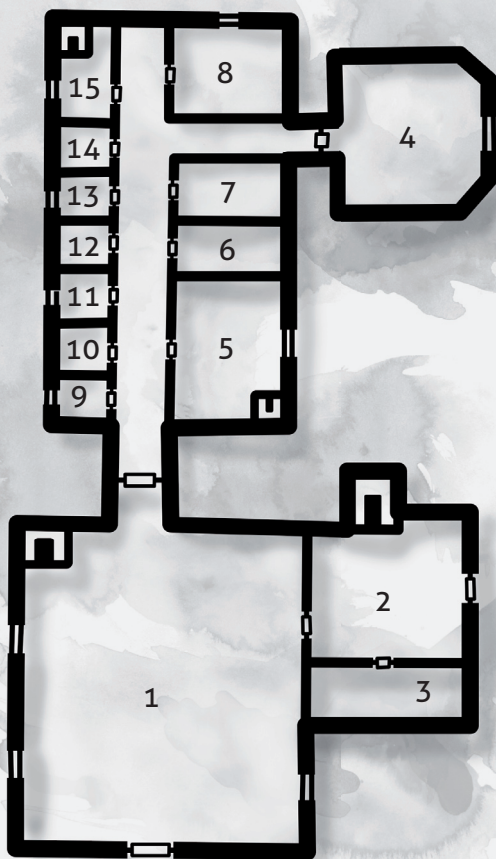
## Döden kommer

Framåt natten tilltar stormen. Plötsligt väcks alla i klostret av fruktansvärda skrik från byn. Skrik som lika plötsligt slutar. Fader Xeram öppnar baddörren för att försöka se vad som hänt, tittar ut i stormen, vitnar och slår igen den. Han skriker: "Hjälp mig barrikadera dörrarna! De kommer! De döda kommer!"

Det han sett i stormen är 12-20 Ghuuler [Spelledaren får anpassa motståndet så att det passar] som närmar sig klostret. Som de drogs dit. Och Ghuulerna kommer inte ge sig förrän alla är döda.

Om någon kommer på sammanhanget mellan den lilla gudabilden i Locus ägo och förstör den kommer Ghuulerna avbryta attacken och försvinna i stormen. Men det är osannolikt att någon gör kopplingen. I alla fall inte innan alla i klostret hotas av död inom det närmsta ögonblicket. Det bör hänga på sekunder i så fall.

## Arcis Kloster



1. Skänkrum
2. Kök
3. Skafferi
4. Tempel
- 5-7. Sovsalar för resande
8. Abbotens kammare
- 9-15. Munkceller

Väggarna är av sten och dörrarna är av ek (de har 20 KP). Det finns fönsterluckor, men de stängs från utsidan.



## Ghuul eller Likätare

Levande döda som lever på att äta nyligen döda människor. Anfaller gärna ensamma vandrare som de sedan stryper och förtär. De får livskraft från sina offer, ju färskare desto bättre. Efter ett par veckor är all livskraft borta.

Ghuuler är lika intelligenta som en människa [kanske har de varit det tidigare?] och kan vid behov använda både redskap och vapen. Och naturligtvis kan de hitta diverse enklare vapen och redskap i byn. Spelledaren bestämmer vad. De kommer försöka att ta sig in i klostret med alla till buds stående medel.

ST 8, SK 1T+2 (bett) 1T+1 (klor), KP 11, R 1, MF 3, SF: Ser i totalt mörker. Överraskningsattack. Stryparhänder: Ghuulen kan göra en attack där den kopplar ett grepp kring sitt offers strupe. Varje följande stridsrunda måste sedan offret göra ett Fysik-slag mot svårighetsgrad 5. Misslyckas slaget så förlorar offret 2T KP.