



Eremitens Sista Önskan

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

En gammal eremit ber några äventyrare hjälpa honom att finna en försvunnen artefakt. Olyckligtvis visar det sig att artefakten vaktas av en fruktansvärd demon. I strid med demonen såras eremiten dödligt och på sin dödsbädd berättar han för äventyrarna om sin sista önskan...

Bakgrund

I den mytomspunna skogen Laas-Gala bor eremiten Anumilas. Enligt bönderna i trakten är eremiten en kufisk gammal elixirmakare som inte tycker om att bli störd av främlingar. Vad ingen vet är att Anumilas en gång i tiden var livmedikus åt kungen själv. Ung och dåraktig som han var förälskade han sig i kungens dotter och hans kärlek blev besvarad. När kungen fick reda på den hemliga romansen vredgades han och lät fängsla Anumilas. Den unge livmediku-

kusen bad då att få bevisa att han var prinsessans hand värdig. Kungen skrattade men lovade att om Anumilas kunde finna Yalsemirs öga, en sedan länge försvunnen artefakt, skulle han låta honom äkta sin dotter. Enligt legenden var Yalsemirs öga en slipad ädelsten som stulits från gudarna i tidernas begynnelse. Övermodigt svor Anumilas inför kungen att inte återvända förrän han hittat den försvunna artefakten. Med den eden lämnade han slottet för att börja sitt sökande. Efter många års letande hittade han en urgammal skriftrulle som

berättade att Yalsemirs öga var gömd i den trolska skogen Laas-Gala. Anumilas flyttade till en träkoja i skogen och har sedan den dagen letat oförtröttligt efter artefakten.

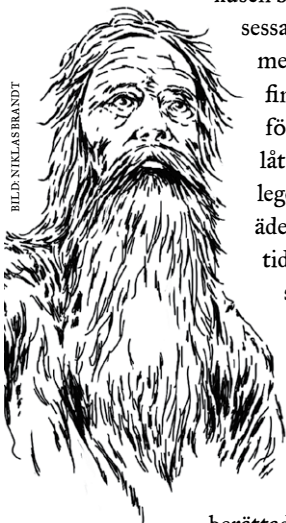


BILD: NIKLAS BRANDT

Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig av valfri anledning på värds-huset *Trollhufvudet* i byn Ufris. De håller som bäst på att förtära sin kvällsvard när ytterdörren plötsligt slås upp och en skäggig gammal man kliver in. När mannen får syn på rollpersonerna går han fram till deras bord och säger:

"Mitt namn är Anumilas, jag har ett lönsamt förslag som kan intressera er mina damer och berrar, får jag slå mig ned?"

Anumilas berättar att han är på jakt efter en artefakt som kallas Yalsemirs öga. Efter många års letande har han äntligen hittat var denna skatt är gömd. Dock vaktas artefakten

av okända väktare och han behöver således hjälp av några pålitliga och modiga äventyrare för att komma över den.

Anumilas kan tyvärr inte betala rollpersonerna i silver för deras tjänster men han lovar att de kan behålla alla skatter de hittar förutom Yalsemirs öga. Om rollpersonerna accepterar uppdraget höjer Anumilas den bägare med dvärgöl som han blivit serverad och utbringar en skål för deras framtida kompanjonskap.

Färden till ravinen

Nästa dag berättar Anumilas att Yalsemirs öga finns gömd i en ravin djupt inne i skogen Laas-Gala. Det kommer att ta ungefär en dag att gå till ravinen om sällskapet följer den stig som löper genom skogen. Om spelledaren vill kan denna hitta på en händelse eller ett möte som kan inträffa under vandringen. I regelboken beskrivs många av de varelser som lever i Laas-Gala och spelledaren kan låta sig inspireras av dessa vid skapandet av sin händelse eller sitt möte.

Ravinen

Djupt inne i Laas-Gala finns den namnlösa ravin som är rollpersonernas mål. Den sträcker sig så långt ögat kan nå i öst-västlig riktning men över till andra sidan är det bara dryga hundra meter. Ravinens sidor är branta och för att ta sig till botten oskadd krävs en hel del smidighet bland lösa stenar och förrådiska rötter. För att ta sig upp ur ravinen måste man klättra.

Mörkrets port

Efter att Anumilas och rollpersonerna har tagit sig ner till ravinens botten leder eremiten rollpersonerna i västlig riktning. Efter ungefär en timmes vandrande kommer sällskapet fram till en stor stenhög som är staplad mot en rak klippvägg. Eremiten berättar att bakom stenarna finns mörkrets port, den som han har sökt efter i så många år, och han ber rollpersonerna att röja undan stenarna. Två timmar mödosamt lyftande senare är porten helt frilagd. Läs upp följande:

"Med den sista stenen bortröjd blir mörkrets port fullt synlig. Storslagen i sin prakt, uråldrig i sin gruvlighet. Porten är tillverkad av en svart stenart och dekorerad med utbuggna reliefer. I mitten finns en högrest gubbe som håller upp ett diamantliknande föremål ovanför sitt huvud. Runt den högreste finns det många mindre gubbar som sträcker sig efter diamanten i åtrå. En av de mindre har till och med fräckbeten att trampa den högreste på foten. Hur ni än letar hittar ni varken handtag eller nyckelbål vilket gör öppnandet av porten till ett mysterium."

Porten är magisk och inte ens Anumilas i all sin vishet vet hur man öppnar den. Eremiten spekulerar i om man skall säga ett hemligt lösenord eller trycka på olika punkter för att porten skall öppna sig. Faktum är att de uthugna gubbarna på porten avslöjar vad man skall göra, nämligen att trampa någon på foten. Det räcker med andra ord att någon av rollpersonerna sätter sin fot på någon annans för att dörren skall glida upp. Har rollpersonerna problem med att komma på detta kan Anumilas få en snilleblixt och i sin iver stampa någon av dem på foten.

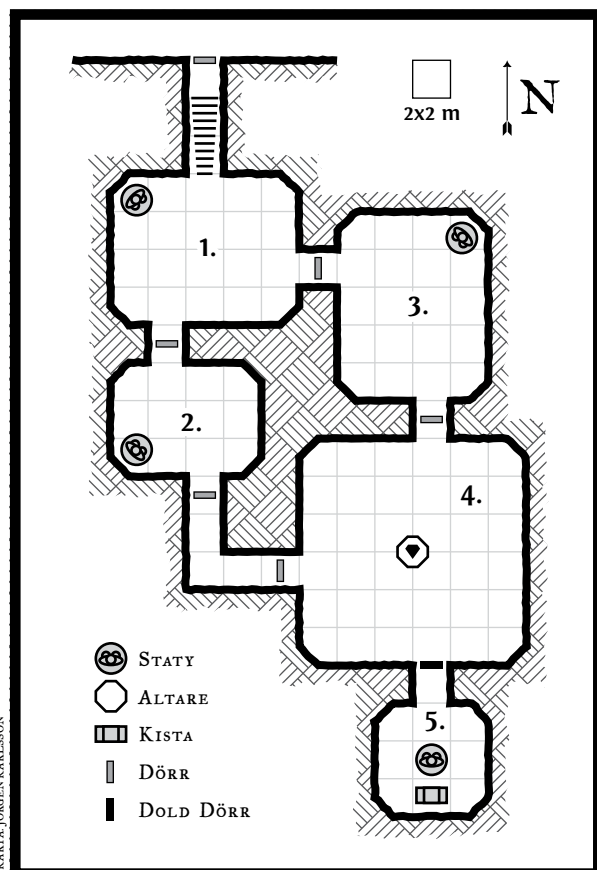
Grottkomplexet

1 - VAKTRUM. Ett vaktrum med en staty föreställande en mäktig trollkarl i det nordvästra hörnet. Statyn har ögon av rubinerna [värda 150 S/styck]. I rummet finns även fyra skelettkrigare som omedelbart går till anfall.

2 - FÖRMAK. Ett nästan tomt rum med en staty föreställande en vacker drottning i det sydvästra hörnet. Statyn har ögon av topaser [värda 80 S/styck].

3 - GRAVKAMMARE. Ett gravkammare med en staty föreställande en barbakrigare i det nordöstra hörnet. Statyn har ögon av smaragder [värda 110 S/styck]. I rummet finns även fyra skelettkrigare som omedelbart går till anfall.

4 - FALSK SKATTKAMMARE. I mitten av rummet finns ett altare med en glittrande blå ädelsten. Altaret och stenen är i själva verket demonen Nirgoth som maskerat sig med en illusion. Rör någon vid ädelstenen bryts illusionen och stenen och altaret försvinner. Nirgoth går sedan till våldsamt anfall genom att först slå eremiten Anumilas till marken. Den södra väggen täcks av en relief föreställande samma sorts gubbar som ytterporten. Dessa gubbar krigar mot något som liknar orker eller möjligtvis troll. En dold dörr finns på väggen, den öppnas genom att man trycker på den.



5 - SKATTKAMMARE. I mitten av detta rum finns en staty föreställande en arrogant kung med ögon av safirer [värda 130 S/styck]. I sina händer håller kungen i Yalsemirs öga. Bakom statyn finns en olåst kista som innehåller 20 guldmünt, 150 silvermynt och en silverdolk [värd 20 S].

SKELETT [TOTALT 8 ST]

Skeletten finns beskrivna i regelboken på sidan 46.

NIRGOTH [DEMON]

Strid: 15+15.

Skada: 1T+2 [tentakel], 2T [bett].

Kroppspoäng: 25.

Magiskt försvar: 15.

Rustning: 0.

Specialförmågor: Skapa Illusion, Överraskningsattack 2, Dubbelhjärna [kan strida mot 2 motståndare samtidigt med 15 stridstärningar i vardera strid] och Klubbig kropp.

Nirgoth kan beskrivas som en enorm amöbaliknande massa med ett tiotal tentakler och lika många drägglande käftar. Demonens kropp är klubbig och den som träffar den med ett vapen måste lyckas med ett handlingsslag Fysik mot svårighetsgraden 2 eller så rycks vapnet från personen och sitter fast i demonens kropp.

Yalsemirs öga

Denna perfekt slipade blå ädelsten är ett av de mäktigaste föremålen i hela världen. Dess magiska krafter reflekteras i att den alltid avger ett svagt pulserande blått ljusken. Att använda sig av dess krafter ligger dock långt bortom rollpersonernas förmåga. Det skulle krävas årtal av magiska studier i ett laboratorium för att få kontroll över stenen och alla dess krafter. Yalsemirs öga är för övrigt ovärderlig.

Eremitens sista önskan

Det första som händer i striden mot Nirgoth är att eremiten Anumilas blir våldsamt slagen till marken av en av demonens tentakler. Anumilas svimmar och kommer att förbli medvetslös till rollpersonerna hittat Yalsemirs öga. Då vaknar eremiten väl medveten om att han är döende. Han berättar sitt tragiska livsöde [se bakgrunden] för rollpersonerna. Han berättar också att prinsessan han älskade blev bortgift en vecka efter att han lämnat kungens slott och nio månader senare födde en dotter. Eremiten är dock övertygad om att barnet egentligen är hans och med sina sista krafter uttalar han sin sista önskan. Anumilas vill att rollpersonerna letar upp prinsessan Heloise i Cair Ulin utanför staden Morcar och berättar hans berättelse för henne. Som bevis skall de ge henne Yalsemirs öga. Sedan sluter eremiten sina ögon och lämnar jordelivet.

Vad händer sedan?

Scenariot är nu över men äventyrandet fortsätter. Vad beslutar rollpersonerna sig för att göra, tänker de infria eremitens sista önskan eller behåller de Yalsemirs öga för sig själva? Hur reagerar prinsessan Heloise när hon får reda på att hon kanske är en oäkting? Finns det okända fiender som dras till Yalsemirs öga nu när artefakten är funnen?