

Guldtjuren

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

Bakgrund

Prins Melik av Dül Akkad har ett stort problem. För sjunde året i rad lider hans stadsstat av missväxt, all jord runt om staden har drabbats av en onaturlig torka, och det hjälper inte att leda in vatten från den stora flod som rinner nära staden. Det dunstar onaturligt fort.

Prinsens siare säger att det enda som kan rädda staden från total svält och undergång är om man kan föra en gudabild, Guldtjuren till det stora templet vid Dül Akkads centrum. Templet är helgat till krigskördeguden Deomar.

Problemet är att statyn stals för länge sedan av den onda drottning Ecoris, som då styrde grannriket Ular. Statyn, som placerades i Ecoris palats, gav rikedomar, men till slut så tröttnade guden Deomar. Han skickade en sandstorm för att hemsöka Ular. Stormen varade i hundra dagar och hundra nätter, och när den var över så hade Ecoris palats förvandlats till Ecoris grav. Alla som inte flydde tidigt under stormen dukade under. Detta hände för 60 år sedan.

Rollpersonerna anlitas av prinsen för att söka reda på statyn. Som guide får de se den gamla mannen Nerak, som en gång arbetade i Ecoris palats. Nu är han över 90 år gammal.

Efter en lång men relativt innehållslös resa [?] genom öknen når de fram till Ular. En del av ruinerna sticker upp ur sanddynerna, och snart hittar spelarna en port. Bakom porten finns en liten del av Ecoris palats och tempel.

1. Porten

En stängd bronsdörr, fylld med bilder av drottning Ecoris alla segrar över sina fiender. Framför dörren ligger ett skelett som håller sig över hjärtat. Bredvid skelettet ligger en säck med diverse gravplundrarutrustning: En hacka, hammare och liknade saker.

Det finns en nälfälla i porten. Att desarmera den kräver ett Motorikslag mot svårighetsgrad 7. Lyckligtvis har giftet blivit gammalt, och ger bara 1-2 KP i skada. Det är däremot rejält smärtsamt.

Men dörren är inte låst, det är bara att knuffa på den ordentligt så går den upp.

2. Förrummet

Ett rum med sanddrivor i hörnen. Längs väggarna finns reliefer där man kan se fångar som väntar på att bli rituellt avrättade av drottning Ecoris personligen. Rummet innehåller även en Sandkrigare, en ande som tagit fysisk form, men egentligen enbart består av fin ökensand. Sandkrigaren anfaller snabbt från sitt gömställe under sanden och drar med sig Nerak till nästa rum, Sandrummet. Det enda rollpersonerna hinner uppfatta är Neraks sprattlande ben.

Sandkrigare

STRID: 10
SKADA: 1T6+2 [sandsvärd]
KP: 12
MF: 14
RUSTNING: 2

SPECIALFÖRMÅGA: enbart vatten ger permanent skada. För varje träff med vatten [ett "glas" räcker] tar sandkrigaren 1T permanent skada. Annars vaknar sandkrigaren till liv igen efter 1-6 stridsrundor.

3. Sandrummet

Ett stort rum med sand överallt, som läckt in genom ett stort hål i taket. Här kommer sandkrigaren anfalla rollpersonerna igen. Gräver man i sanden hittar man de mumifierade liken av tre gravplundrare. De har totalt 6 guldmynt på sig och har varsin dolk och enhandsyx.

4. Fängelsehålorna

Här finns massor med exotiska tortyrredskap. Och fem celler. I en av cellerna finns resterna av en adelsman från en annan stadsstat. Han är numera mest ett skelett med några mumifierade hud- och köttslamsor. Innan han infångades så lyckades han svälja sin guldrring med en röd rubin. Den som sätter på sig den får fem extra TKP, så länge han bär den. Ringen kan anas i resterna av adelsmannens buk.

I rummet finns även en Järnjungfru [en stålkista med vassa taggar på insidan] som har blivit "besatt" av de många olyckliga som dött i den. Nu attackerar den alla som kommer för nära.

Besatt Järnjungfru

STRID: 8
SKADA: 1T6+2 [spiklock]
KP: 8
MF: 10
RUSTNING: 4

SPECIALATTACK: Vid en träff måste offret klara av ett Fysikslag mot svårighetsgrad 3. Misslyckas det fastnar offret inne i Järnjungfrun och förlorar 1 KP varje stridsunda. Locket stängs då helt. Järnjungfrun kan bara öppnas från utsidan, den fångade har ingen chans att öppna den själv. Och först när Järnjungfrun besegrats. Hälften av skadan som ges Järnjungfrun drabbar även den som är instängd.





SPELLEDAREN KAN MED FÖRDEL Fylla på de ej numrerade rummen med till exempel monster, fällor och skatter!

5. Tempel

I det här rummet finns ett altare, med en grotesk gudabild. Den föreställer guden Korosh Smärtbringaren, en av drottning Ecoris favoritgudar. I varje hörn av rummet står ett skelett, som attackerar så fort någon kommer in i rummet. Skeletten beskrivs i grundboken på sidan 46.

6. Hemligt rum

Bakom en gudabild [föreställande Koroshs maka Seii den Ormtungade] i södra delen av rum 5 finns en liten bronsdörr. För att hitta den måste man dra gudabilden åt sidan. En ledråd är skrapmärken i golvet sedan tidigare. Dörren har en likadan nålfälla som porten [1].

I det lilla rummet bakom dörren förvaras Guldtjuren. Den är överraskande liten, 15 cm hög, 7 cm bred och 20 cm lång. Tjuren är i massivt guld, och väldigt naturtrogen.

Så fort någon lyfter den teleporteras alla i rummet till ett exakt likadant rum, i våningen under. Där attackerar de av en Gast [se grundboken på sidan 42].

7. Tronrum

Öppnar de dörren kommer rollpersonerna ut i ett stort rum med sex tjocka pelare, fyllda med reliefer, och en tron på vilken Ecoris sitter. Rummet lysas upp av oljelampor som aldrig slocknar.

Ecoris lever endast på grund av sin viljekraft. Ecoris kan inte röra sig mer än oändligt långsamt, annars faller hon ihop i en hög damm. Hon talar enbart genom telepati sedan många år. Vid hennes fötter sitter en ytterst levande Nerak. Han ropar triumferande:

"Min drottning, jag bringar dig ett offer. Ta dessa dårars livskraft och bli ung och vacker igen!"



Ecoris kommer omedelbart attackera rollpersonerna när de kommer in i rummet. Hon har *Magi 5* och *Närvaro 6*, vilket gör att hennes magiska attacker har ett värde på 11. Ecoris har numera bara 9 Mana-pöng. Hon kommer använda en fruktansvärd besvärjelse som liknar en gasts attack, den som träffas måste klara av ett Närvaroslag mot svårighetsgrad 3, annars dör man omedelbart. Offret töms helt på livskraft. Hon kan även den magi som Spelledaren tycker passar.

Träffas Ecoris av en attack, så dör hon direkt, så försvagad är hon. Men skulle hon lyckas döda två personer och ta deras livskraft så blir hon ung och får 12 KP. Hennes Magiska försvar är 5.

Nerak är för klen att slåss, om inte Spelledaren tycker annorlunda. Nerak bär en ring som låter honom teleportera sig själv och ytterligare två personer till en känd plats inom tusen stegs avstånd, en gång varje dygn. Den kommer alltså fungera igen om ca ett dygn.

Ecoris bär på sig en krona, en spira och smycken till det värde Spelledaren tycker passar hennes kampanj.

Fortsättning?

Nu befinner sig rollpersonerna, om de överlevt, i ett rum långt under marken utan synliga utgångar. Hur ska de ta sig ut [om de inte fattat att de kan använda Neraks ring]? Finns det dolda rum? Skatter? Mer att utforska? Det här är bara en liten del av Ecoris forna palats och tempelkomplex, vem vet vad som fortfarande dväljes under sanden.