



Kummelkungen

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jürgen Richter

Bakgrund

Glitterdalen är en mycket vacker dal någonstans i Fjärran dalar men den har en mörk historia. En gång i tiden härskade en ond kung i området. Han offrade till Hataren, ett väsen kommen ur skuggorna. Hataren framkallar människornas mörkaste sidor och livnär sig på det lidande det orsakar. Men en dag kom en god riddare med följe till dalen och störtade kungen. Riddaren genomborrade hans hjärta med en lans vars spets var av ädlaste silver. Den onde kungen begravdes i ett kummel djupt inne i en mörk skog i dalens utkanter och lugnet var återställt.

För några månader sedan började den intet ont anande skogsvaktaren Erbald att drömma underliga drömmar där han lovades riklig belöning om han bara ville göra en enda liten sak: Avlägsna en silverspets från en död mans kropp...

Inledning

Under sina färder passerar våra hjältar genom en underskön dal i bergen. Bergssidorna glittrar i solljuset och genom dalen flyter en livlig älv. En mysig bergsby omgiven av små gårdar dominerar dalen. Längst bort i dalen växer däremot en mörk tät skog som döljer passet ut ur dalen på dess andra sida.

I byn kallad Glitterby råder stor uppståndelse. Flera mord och plötsliga utbrott av ondska har drabbat dalen och de äldre i byn skakar på sina huvuden och säger att Hataren åter spinner sina onda nät. Byborna ber våra hjältar om hjälp. Byns älderman Alberk undrar om de vill ta sig in i kumlet i skogen och se efter så att den döde kungen från forna dagar fortfarande har sin kropp genomborrad med en silverspets. Byns visa kvinna Izaria lovar dem en magisk dryck var i belöning.

De får även höra berättelsen om den forntida kungen och ges rådet att söka upp skogsvaktaren Erbald som har en hydda i skogens utkant. Han om någon lär kunna hjälpa dem att finna den bästa vägen till kumlet. De finner honom lättast från sen kväll till tidig på morgon. Dagtid är han vanligtvis ute och vandrar i skogen eller jagar i bergen. Om våra hjältar frågar när byborna sist såg till honom visar det sig att inget sett honom i byn på flera veckor. Om de frågar kan de även få en beskrivning av honom. Kort brunt hår, blå ögon och ett helskäg som döljer ett ärr på hakan. Han bär alltid en båge och jaktkläder.

Kummeljakt

Det är inga problem att hitta till Erbalds hydda. Den ligger utmed den breda stig som leder in i skogen ungefär 100 meter bortom skogsbrynet vid en liten glänta. Hyddan är

enkel men väl tätad och ombonad. Tyvärr finns det tydliga tecken på att ingen vistats här på många dagar. Härden är kall, maten ruten det är rätt inne i hyddan.

Den som söker efter spår finner att ingen människa tycks ha varit här på många dagar [SG 5]. Däremot finns lite djurspår och djuren verkar ha vågat sig allt närmare hyddan. Det blir till att leta efter kumlet på egen hand. Sju lyckade slag [SG 3] där förmågor som Skarp blick, Spåra, Upptäcka och Vildmarksvana kan vara till hjälp leder våra hjältar till en del av skogen där växtligheten tycks allt mer ruten, skuggorna djupare och där djurlivet är allt glesare. En ond makt tycks sprida sig i skogen...

Om spelledaren vill kan hjältarna stöta ihop med skogens enda monstruösa varelse som nu blivit galen av all ondska och anfaller dem utan förvarning. Hon är en jättemink och Erbald har kallat henne för Ezmerelda och har matat henne med hjortkött från sina jakturer.

JÄTTEMINK

Strid: 10.

Skada: 1T+2 [bett]

Kroppspoäng: 12.

Magiskt försvar: 4.

Rustning: 1.

Specialförmåga: Strupbett: 3 [attack mot strupen som automatiskt slår ut motståndaren vid skada under 1T rundor].

Kumlet

Någonstans inne i skogen ligger den gamla gravhögen. Kullen är fri från annan växtlighet än gräs och buskar men skogen har krupit allt närmare. Nu är alla träd runt kullen döda och ger en obehaglig inramning. Stenen som täckt för öppningen till graven har bänts bort och bredvid stenen ligger ett rostigt järnspekt. Den som lyckas spåra [SG 3] kan finna både fotavtryck efter stövlar och andra underliga avtryck utanför öppningen. De underliga avtrycken går runt kullen och försvinner upp för en brant sluttning och följer en sällan använd stig som öppnar sig mellan träden.

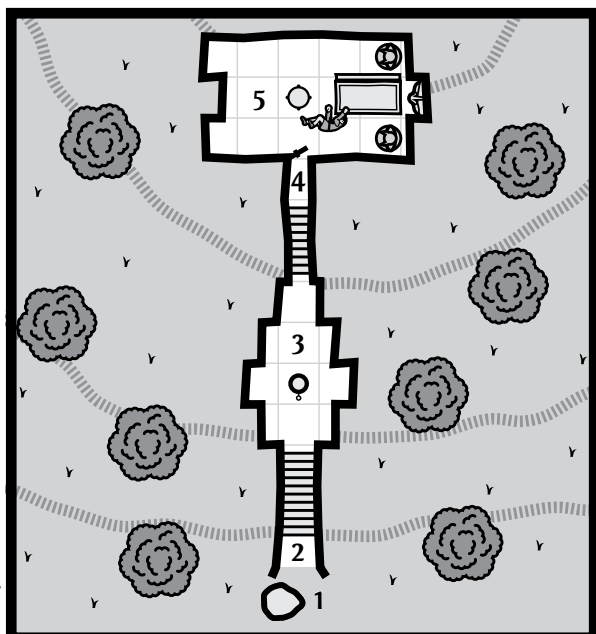
1 - En undanflyttad sten, ett järnspekt och en öppning in i kullen. Det luktar unket vid öppningen.

2 - En smal och brant trapp ner i djupet.

3 - En mindre kammare med en pelare som har en fackelhållare i rostigt järn.

4 - En ännu smalare och brantare trapp ner i djupet som slutar vid en stendörr. Dörrens försegling är bruten och den står på glänt. Det luktar ruttet lång väg.

5 - En kammare där det går att stå upprätt om man inte är onaturligt lång. Ett fyrfat av koppar finns mitt i kammaren.



Runt det svävar ett moln av rök. Till vänster finns två tomma nischer och till höger en öppnad stenkista flankerad av två demonliknande små statyer med varsitt vaxljus i sina sammanflätade händer. Bakom kistan finns ett hatiskt monstruöst stenansikte på väggen [föreställande Hataren].

Hängandes över kistan finns ett ruttnande lik i skogsmannakläder med en båge och ett koger på ryggen [ro pilar ligger spridda i kistan och runt den]. Liket håller en silverspets i ena handen [en lansspets] och resterna av en fackla i den andra. Har våra hjältar bett om en beskrivning av Erbald kan de gissa sig till att det är hans lik de ser. Hjärtat tycks ha gröpts ur kroppen.

SL: När Erbald drog ut spetsen dödade Kummelkungen honom med sitt svärd och tog hans hjärta. Erbald är nu en Draug och har till uppgift att ta hand om alla nyfikna. Han svävar runt i sin rökform tills våra hjältar träder in. Då materialiserar han sig, försöker skrämman gruppen innan han återtar sin rökform. Han svävar snabbt ut till den lilla kammaren [3] där han tar strid mot våra hjältar och försöker hindra dem att komma ut.

DRAUG

Strid: 12.

Skada: 1T [bett]

Kroppspoäng: 12 [Tar halv skada av vanliga vapen]

Magiskt försvar: 8.

Specialförmågor: Skräckslå 4 [ger från sig ett isande skrik. Alla som hör det tvingas slå mot ett skräckslag mot SG 4].

Rök [kan förvandla sig till rök och förflytta sig genom springor].

Drauger är en slags odöda varelser som har förmågan att anta rökform. En person som skadas av en draug måste klara ett slag mot Fysik med SG motsvarande skadan för att inte själv bli draug. Drauger tål inte solljus.

Uppgårelsen

Kummelkungen har lämnat graven och begav sig upp för en stig bakom kullen till sin gamla offergrotta på bergsslutningen. Därav de underliga spåren utanför kumlet. I grottan

har han åter rest sin avgudabild av Hataren [som stod i en av nischerna då ingen vågat slå sönder den] och offrat Erbalds hjärta till den. Hataren är väckt och börjar nu åter påverka omgivningarna med Kummelkungen som sin väktare.

Våra hjältar kan nu bli ett mål för Hatarens påverkan. När de lämnar kumlet så måste de alla klara ett slag mot Närvaro med SG 4 annars måste spelaren i hemlighet välja att agera enligt ett av följande tre alternativ:

- Anfalla en av sina vänner under lika många rundor som slaget misslyckas med. Vilken vän väljs direkt så två påverkade hjältar kan tänkas anfalla varandra. Detta sker omedelbart.
- Hindra alla som försöker skada avgudabilden av Hataren när de kommer till grottan. Om flera hjältar väljer detta kan det bli tufft att komma åt statyn.
SL: Detta sker såklart också med våld men hjälten kan fortfarande strida mot Kummelkungen eller hjälpa sina vänner på annat vis så länge avgudabilden inte hotas.
- Klara ett skräckslag mot SG 7 då Hataren överöser denne med just hat. Hjälten förlorar dessutom lika många poäng Mana som slaget misslyckas med. Detta sker vid inträdet i grottan.

Kummelkungen finns i offergrottan tillsammans med en halv meter hög avgudabild i sten föreställande en monstruös humanoid med hatiskt ansikte [Hataren]. Grottan ligger en bit upp på sluttningen, delvis dold bakom en klippa där den skyddas från insyn och solljus. Grottan är ca tre gånger tre meter och det går att stå upprätt i den.

Kummelkungen är ett skelett med klädtrisor, hårtestar och blå lysande ögon. Han är en slags gengångare och bär ett magiskt svärd, en rostig ringbrynja och ett gulddiadem [värt 50 guldmünt]. Han skadas endast av silverspetsen [som fungerar som ett tillhygge] och magi. Men han måste spetsas med silverspetsen för att inte återuppstå inom 1T+2 rundor om inte avgudabilden slås sönder [den har 75 konstruktionspoäng]. Slås den sönder kan Kummelkungen aldrig mer återuppstå och Hataren är fördriven. Slås den sönder under striden börjar Kummelkungen att ta vanlig skada men fortsätter att existera tills han är besegrad men nu utan att kunna återuppstå.

KUMMELKUNGEN

Strid: 16.

Skada: 1T+5 [svärd]

Kroppspoäng: 18 [tar halv skada av vanliga vapen]

Magiskt försvar: 10.

Rustning: 1 [rostig ringbrynja].

Specialförmågor: Osårbar [tar inte skada av vanliga vapen så länge avgudabilden av Hataren är hel. Skadas av silverspetsen och magi].

Epilog

Byborna och alla andra invånarna i dalen med för den delen är mycket tacksamma för våra hjältars råda ingripande. De ordnar med en ordentlig begravning för den stackars utnyttjade Erbald och håller dessutom en fest till våra hjältars ära. Precis som lovat så får våra hjältar varsin valfri magisk dryck [inom rim och reson såklart] av Izaria.