



Tillbaka till Ufris

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

Några äventyrare är på väg till Ufris för att fira det årliga jubileumet av segern över vittran Tusensköna. Under färden till byn överfalls äventyrarna av vilda vargar och när de kommer fram till Ufris verkar det som om en varulv bärjar i trakten.

Tillbaka till Ufris är en fristående fortsättning på äventyret Mörkret vid stigens slut och ettbladsscenario Eremitens sista önskan. Om någon av spelardarpersonerna har dött under tidigare spelsessioner stryks dessa karaktärer helt eller så får spelledaren hitta på nya med motsvarande roll. Eremiten Anumilas förekommer inte i detta ettbladsscenario då det förutsätts att han dog i Eremitens sista önskan.

Bakgrund

För tre år sedan besegrades vittran Tusensköna och hennes anhang av rollpersonerna. För att fira segern och komma ihåg de som föll i kampen anordnar byborna i Ufris varje år en stor fest. Denna hålls alltid på senhösten efter att alla skördar är bärgade. Detta år har rollpersonerna tackat ja till den inbjudan de fått och önskar deltaga i firandet och träffa gamla vänner.

Angående månens faser

Genom alla tider har månen roterat runt världen i sina olika faser. Fullmåne inträffar var 30:e dag och varar 3 nätter i rad. Denna fas har en viktig funktion i detta ettbladsscenario och spelledaren måste hålla reda på dagarna. Scenariot börjar dag 0, dagen före första fullmånen.

Scenariots början

Det har hunnit bli kväll. Rollpersonerna befinner sig cirka en timmes vandring från Ufris. Plötsligt börjar det blåsa och vinterns första snö börjar falla. En vargs ylande hörs plötsligt eka över nejden. Det går inte att se särskilt långt i snöynan så var vargen håller till är omöjligt att avgöra. Några minuter senare blir rollpersonerna anfallna av en

flock blodtörstiga vargar [6 st] ledda av en vit varg. Utgången av denna strid är ytterst viktig för scenariot. Den vita vargen bär nämligen på sjukdomen lykantropi. Under striden måste den vita vargen lyckas bita någon av rollpersonerna och på så sätt föra sjukdomen vidare. Den vita vargen måste också överleva striden. Ett bra sätt att avsluta striden är när den vita vargen får sin första skada, då flyr den och de andra vargarna följer efter.

Vita vargen

Strid: 8.
Skada: 1T+2 [bett].
Kroppspoäng: 11.
Magiskt försvar: 3.
Rustning: 1.
Specialförmåga: Överraskningsattack 3. Lykantropi.

Vanliga vargar

Strid: 6.
Skada: 1T+1 [bett].
Kroppspoäng: 9.
Magiskt försvar: 2.
Rustning: 1.
Specialförmåga: Överraskningsattack 3.

Lykantropi

Den form av lykantropi som förekommer i detta scenario är knuten till världjuret, det vill säga den vita vargen. Det betyder att den rollperson och alla andra som smittats av sjukdomen blir botade om den vita vargen dödas.

Framme i Ufris

Efter striden mot vargarna finns inget annat att göra än att fortsätta mot Ufris. Sent på kvällen kan rollpersonerna kliva in på värdshuset Trollhufvudet där värdshusvärden Argan tar emot dem som länge saknade vänner. Det bjuds på god mat och kaafiskt vin samtidigt som många från byn kommer till värdshuset för att höra vad rollpersonerna har varit med om sedan sist. De rollpersoner som är skadade får sina skador omvårdade och återfår 2 kroppspoäng av behandlingen.



1. Fogdens gård
2. Torgplats
3. Värdshuset
Trollhufvudet
4. Bornacks smedja
5. Vorgans soltempel
6. Tibalds hus
7. Dorianas hus
8. Väderkvarn



Tibald



Aitra



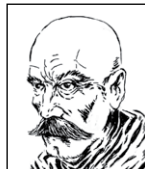
Maldur



Bornack



Argan



Rottfrid



Cibian



Doriana

BILDER: NIKLAS BRANT

Första dagen

Detta är dagen innan den stora festen. Det fejas och skrubbas i hela byn och olika dekorationer plockas fram och sätts upp. Rollpersonerna förväntas inte göra något och kan spendera dagen med att tala med olika bybor och vila upp sig.

Första natten

Detta är första natten med fullmåne. Den rollperson som är smittat av lykantropi ger sig ut i natten för att överfalla sitt första offer. Detta vet givetvis inte spelaren om utan scenen börjar först nästa morgon när den döde hittas.

Andra dagen

Varulvens första offer är den gamle mjölnaren Haman. Hans kropp hittas vid väderkvarnen av Maldur som kommer springande med nyheten. Byborna tror att mjölnaren under natten har råkat ut för ett överfall av vilda vargar liknande det rollpersonerna råkade ut för. Undersöker rollpersonerna platsen hittar de inga spår efter vargar men däremot andra mystiska spår av en större varelse. Följer de spåren leder de till byns torgplats där de upphör. Av hänsyn till den döde skjuts jubileumsfirandet upp några dagar och byborna vänder sig till jägmästaren Tibald och rollpersonerna och ber dem dräpa denna vargflock. Tibald föreslår att man binder fast en get på den plats vargarna överföll Haman och att modiga personer väntar gömda i väderkvarnen på att de åter skall dyka upp.

Rollpersonerna kanske redan nu misstänker att det är en varulv i farten och vill göra egna undersökningar. Följande information kan de få från de intressantaste byborna. Övriga bybor har inget vettigt att komma med.

TIBALD - Om det är vargar som dräpt Haman så måste de vara drabbade av någon sjukdom. Vargar brukar normalt inte anfälla människor.

AITRA - Jag vaknade tidigt i morse och hämtade vatten i brunnen. Då såg jag en mörk skugga smita in på värdshuset.

MALDUR - Jag var på väg till väderkvarnen när jag hittade den stackars Haman. Jag såg inte till det odjur som utfört det hemska dådet.

BORNACK - Såren på Haman är för stora för att ha utförts av vargar. Jag tror att det är en himlabjörn som dödat den olycklige mjölnaren.

ARGAN - Jag har inte märkt något mystiskt. Däremot hörde jag ett rykte från grannbyn Marthon som sade att de sett orker i faggorna.

ROTTFRID - Det är illa att Haman är död. Han var bra på att se till att sädesskatten alltid betalades i tid med mjöl av bästa kvalitet.

CIBIAN - Olyckan har åter drabbat oss. Himlafadern Vorgan säger mig att vi straffas för att vi i Ufris inte slaviskt följer hans läror.

DORIANA - Ondskan kan visa sig i många skepnader. Jag har en känsla av att vi bara har sett början på det som har drabbat Ufris.

Andra natten

Detta är andra natten med fullmåne. Tibald, Bornack, Rottfrid och [förhoppningsvis] rollpersonerna befinner sig i väderkvarnen och väntar på att vargarna skall dyka upp. Den spelare som spelar rollpersonen som har drabbats av lykantropi skickas nu ut ur spelrummet och får inte vara med och spela under resten av den andra natten.

Helt plötsligt och mycket överraskande förvandlas den lykantropisjuka rollpersonen [som nu spelas av spelledaren] till varulv. Rytande går varulven till anfall i den trånga väderkvarnen. Varulven strider tills den har dräpt en av de närvarande personerna. Detta bör var någon av spelledarpersonerna men kan lika gärna vara någon av rollpersonerna. Därefter flyr varulven in i skogen och försvinner. Tänk på att alla personer som blir bitna av varulven och överlever striden också drabbas av lykantropisjukan och kommer att förvandlas till varulvar kommande natt.

Varulv

Strid: 15.

Skada: 2T [bett].

Kroppspoäng: 20.

Specialförmåga: Tar bara skada av eld, magi, magiska vapen och vapen tillverkade av silver. Överraskningsattack 3.

Magiskt försvar: 8.

Rustning: 1.

Tredje dagen

Den rollperson som är varulven vaknar naken i skogen. Spelaren får nu åter spela sin rollperson. Han har inget minne av vad som hänt under natten eller vad denne gör i skogen. I fjärran kan han se byn Ufris och vill rollpersonen inte frysa ihjäl måste denne omedelbart bege sig av dit.

Rollpersonens mottagande i byn är allt annat än välkomnade. Byborna vet efter nattens kalabalik om att rollpersonen är en varulv. De vill ta rollpersonen tillfånga så att de kan bränna denne på bål. Om inte de andra rollpersonerna gör något kommer den lykantropisjuka att kedjas och sedan föras till Vorganprästen Cibian. Prästen förklarar att den drabbade omedelbart måste förgöras innan denne åter förvandlas till en varulv. Medan byborna gör i ordning bälet hålls rollpersonen fången i Vorgans soltempel.

De andra rollpersonerna kan göra mycket får sin olyckligt drabbade vän. Många av byborna minns den drabbades tapperhet mot vittran Tusensköna och är villiga att lyssna på alternativa lösningar på problemet. Om rollpersonerna kan argumentera för det kan de till och med få den lykantropisjuka frigiven under förutsättning att denne alltid är fastkedjad vid en annan rollperson som går i godo för den drabbade och att den sjuka återförs till templet innan solnedgången.

Räddandet av de lykantropisjuka

För att bota de lykantropisjuka måste rollpersonerna dräpa den vita vargen, helst innan fullmånen går upp för tredje gången. Hur rollpersonerna får denna information är upp till spelledaren att bestämma. Doriana kan ha denna kunskap och Vorgans heliga skrift [som finns i Vorgans soltempel] har en utförlig beskrivning av varulvar. Annars kan vilken bybo som helst lägga fram denna teori som ett rykte denne hördes talas om under ett besök i Morcar.

Dräpandet av den vita vargen

Efter att det är fastslaget att den vita vargen måste dräpas så börjar jakten att hitta den. Tibald, om han fortfarande lever, eller någon annan, kan berätta att vargar brukar hålla till i Ulvdalen, en dalgång som finns i bergen cirka fyra timmars vandring väster om Ufris.

Väl framme i Ulvdalen är det lätt att hitta färska vargspår mot de centrala delarna. Den vita vargen har ypperligt luktsinne och kommer på långt avstånd att känna lukten av rollpersonerna. Den och rT+6 andra vargar beslutar sig för att jaga ut inkräktarna. Under vilda ylanden går de till anfall.

Tredje natten

Om inte den vita vargen är dräpt kommer alla personer som lider av lykantropisjukan att förvandlas till varulvar. Dessa personer kommer att sprida stor skräck och panik när de letar efter nya offer i Ufris. Är däremot den vita vargen dödad så händer ingenting.

Epilog

Efter att den vita vargen är dräpt och alla döda är begravda beslutar folket i Ufris att skjuta upp jubileumsfirandet till nästa år. Sorgen är för stor efter de dräpta och ingen känner för att ställa till med ett stort kalas. Rollpersonerna är dock välkomna att återkomma nästa år då det finns två orsaker till att fira deras tapperhet.