



Tornet i Dimman

Ett enbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

Några äventyrare är på resande fot när området de befinner sig i oväntat sveps in i en dimma. Efter några timmars virrande i dimman kommer de fram till ett torn där det är dukat till fest. Tornets mystiske värd visar sig vara en vålnad som vill att äventyrarna hjälper honom att få den sista vilan.

Bakgrund

För hundra år sedan levde en trollkarl vid namn Iskardir som var vida känd för sin vishet och sin magi. Över allt annat älskade Iskardir den undersköna Arudana, en fager bonddotter som han gifte sig med en vacker vårdag. Under bröllopsfesten försökte några av trollkarlens fiender att förgifta honom men av en slump var det istället Arudana som drack vinet i den förgiftade bägaren. Utom sig av sorg över förlusten av Arudana drog sig trollkarlen tillbaka till ett avlägset torn bortom all ära och redighet. Under år av experimenterade försökte Iskardir återuppliva sin döda hustru och en dag lyckades han. Arudana var dock inte sig själv, hon var en vandöd gengångare, grym och ondskefull. Iskardir kunde inte förmå sig själv att dräpa den blasfemiska skapelsen som han trots allt älskade. Istället var det Arudana som dräpte Iskardir och med det föll tornet i glömska.

Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig på resande fot på väg mot valfri stad eller plats. När natten faller sveps området de befinner sig i in i en mystisk dimma. Rollpersonerna virrar omkring i några timmar och kommer slutligen fram till ett mäktigt torn. Det lyser hemtrevligt från ett fönster samtidigt som det börjar bli kallt utomhus. Knackar rollpersonerna på dörren är det ingen som svarar. Känner de på handtaget märker de att dörren är olåst. Kliver de på kommer de in i en mäktig festsal där bordet står serverat för fest. Läs upp följande:

”Ni kommer in i en mäktig gillesal där det är dukat till fest. På det stora långbordet ser ni läckerbeter som grillad skinka, gravad lax, saltad anka, vörtribrod, vindruvor och karaffer med vin. Efter väggarna hänger fanor och vapen och i taket en ljuskrona med tända ljus. I det sydöstra hörnet finns en vacker eldstad som skänker rummet värme och ovanför den hänger en tavla föreställande en äldre man och hans unga hustru. Plötsligt hör ni en röst som säger: –Välkomna till Tortangel mina gäster. Slå er ner och ta del av läckerbeterna så gör jag er snart sällskap.”

Mötet med Iskardirs vålnad

Rollpersonerna hinner äta sig mätta och dricka sig otörstiga innan deras värd visar sig. Helt oväntat uppenbarar sig en skimrande gestalt ovanför matbordet. Rollpersonerna kan

se att gestalten liknar mannen på porträttet som hänger ovanför eldstaden. Utan att vålnaden öppnar munnen hörs en röst som talar till rollpersonerna. Läs upp följande:

”Mina vänner, bli inte rädda. Jag är Iskardirs vålnad och jag är tillika er värd. Jag ser att ni har tagit för er av mitt dukade bord och det gör mitt hjärta gott. Jag har kallat er för att ni skall hjälpa mig att få den sista vilan. Jag har nämligen tröttnat på den här världen och vill ta min plats i Vorgans himmelska palats. Om ni kan finna alla mina kvarlevor som finns i detta torn och begraver dem i jorden utanför får min själ äntligen ro. Tills ni har utfört denna uppgift är ni mina gäster här på Tortangel.”



Med dem orden försvinner Iskardirs vålnad. Försöker rollpersonerna att lämna tornet visar det sig att den vålnaden sade är sant. De kan visserligen gå utanför tornet men där väntar dimman och går rollpersonerna in i den virrar de bara omkring i några timmar innan de åter står inför tornets port. Det enda de kan göra är att försöka utföra vålnadens uppdrag.

Tortangel

Tornet Tortangel uppfördes för 150 år sedan. Det var ett mäktigt torn som byggdes av en greve som använde det som sin privata jaktborg. När Iskardir räddade grevens dotter från att kidnappas av en härjande rovriddare gav han trollkarlen tornet i gåva. Tornet har fyra nivåer och en källare. Allt ser ut som det gjorde för hundra år sedan då trollkarlen fortfarande levde. Ingenting har vittrat, rostat eller förbleknat av tidens tand. Vad rollpersonerna inte vet

är att Iskardirs sköna hustru, den vandöda gengångaren Arudana, fortfarande finns kvar i tornet och kommer att göra allt i sin makt för att döda dem.

Arudana

När Arudana väcktes från de döda återvände hon till världen som en gengångare. Hon är däremot inte den vänliga själ hon en gång varit utan drivs istället av ett hat mot allt levande som hon vill förgöra. Till utseende är hon fortfarande en bedårande vacker skönhet. Hon håller mest till i tornets källare där det är svalt och mörkt. Rollpersonerna kommer att finna Arudana i den norra fängelsecellen. Hon kommer att påstå att Iskardirs vålnad spärrade in henne då hon inte lyckades hitta dennes kvarlevor. Släpper rollpersonerna ut henne spelar hon tacksam och hycklar vänskap. Tänker rollpersonerna efter tycker de att hon liknar kvinnan på tavlan men om det verkligen är hon är svårt att avgöra. Allt eftersom tiden går kommer Arudana att försöka splittra rollpersonerna och döda dem en och en. Hon försöker förföra den svagaste i gruppen först och när hon väl isolerat denne från de andra försöker hon strypa sitt offer.

ARUDANA [GENGÅNGARE]

Strid: 10.

Skada: 1T+3.

Kroppspoäng: 13.

Magiskt försvar: 6.

Rustning: 0.

Specialförmågor: Skadetålig [tar bara halv skada av icke magiska vapen, avrunda nedåt].

Tornet

Alla rum utom de i källaren är upplysta av brinnande ljus. För att förhindra att någon befriar Iskardirs vålnad från tornets fångenskap har Arudana spritt ut några av trollkarlens kvarlevor för att göra dem svårare att hitta. Benen är utspridda på fem olika ställen i tornet. Alla rum beskrivs först med innehåll och sedan om det är något speciellt med dem. För övrigt spökar det rejält i tornet.

1 - HALL. Två uppställda plåtrustningar beväpnade med hiltor. En gång varje timme byter rustningarna plats med varandra. Inuti en av rustningarna finns Iskardirs revben.

2 - GILLESAL. Ett långbord, nio stolar, en tron och en eldstad. På väggarna hänger åtta fanor, två svärd, två spjut och en sköld. En trappa leder upp till våning 2.

3 - VAKTRUM. Två sängar, ett bord och två pallar. En trappa leder ner till källaren. På bordet finns 15 kopparmynt.

4 - TRAPPHUS. En staty föreställande martyren Afasos. Statyn blinkar åt den förste som kommer upp för trappan.

5 - SKAFFERI. Två hyllor och en tunna. Tunnan är full med öl och i botten finns Iskardirs ryggrad.

6 - KÖK. Tre hyllor, ett bord, tre pallar och en eldstad. Över elden hänger en stor kittel med kokande soppa. En slev rör om i soppan som om den hölls i av en osynlig hand. I kitteln finns Iskardirs käkben.

7 - BIBLIOTEK. Fem hyllor, ett bord, en stol och en kista. Hyllorna är proppfyllda med arkaiska böcker och andra viktiga verk. Ibland svävar någon av böckerna ut från sin plats för att sedan återvända. I kistan finns Iskardirs formelsamling som innehåller 50 välbeskrivna besvärjelser.

8 - TRAPPHUS. Ett altare med två silverljusstakar.

9 - VILORUM. Två stolar, en soffa och eldstad. En eld flammnar upp i eldstaden så fort någon kommer in. Den slocknar lika hastigt då alla rollpersoner lämnat rummet.

10 - GÄSTRUM. Tre sängar, ett skåp och en kakelugn.

11 - TJÄNARNAS RUM. Två sängar och en kista. Kistan är proppfull med människoben och innehåller det mesta av Iskardirs kvarlevor som nyckelben, lårben, skenben, överarmsben, höftben och så vidare.

12 - TORNHERRENS SOVRUM. En dubbelsäng, två skåp och en kakelugn. I det norra skåpet finns ett guldarmband, en tiara, ett gyllene halsband med juveler och 80 silvermynt. I det södra skåpet finns herremanskläder och gobelänger.

13 - TAK. Inga föremål finns på tornets tak, bara dimma.

14 - FÖRRÅD. Två hyllor, fem lådor och två vintunnor.

15 - NORRA CELLEN. En bänk. I denna cell finns Arudana.

16 - SÖDRA CELLEN. En bänk.

17 - LABORATORIUM. Ett långbord, en stol, fyra hyllor, två bord och fyra pallar. I ett skrin i den östra hyllan finns Iskardirs kranium, den saknar dock sitt käkben.

Slutet

Efter att rollpersonerna har dräpt Arudana och hittat Iskardirs alla kvarlevor kan de begrava dem i jorden utanför tornet. När det sista spadtaget är utfört uppenbarar sig åter Iskardirs vålnad, denna gång med ett fridfullt leende. Iskardir berättar hela sin berättelse [se bakgrunden] och att gengångaren en gång i tiden var hans älskade hustru. Nu när Arudana är dräpt och hans kvarlevor är begravda kan de äntligen återförenas i himmelen. Efter detta bleknar vålnaden sakta bort och dimman lättar. Där det en gång så mäktiga tornet stått finns bara en ruin.

Rollpersonerna har nu gett Iskardir den sista vilan och är fria att fortsätta sin färd. Tyvärr har alla föremål de hittat i tornet tagit sitt rätta utseende. Järn har rostat, trä har ruttnat, böcker har möglat, tyger har bleknat och så vidare. Smycken, mynt och allt annat som kan stå emot tidens tand är dock i fullgott skick. Det är en strålande morgon och i fjärran kan rollpersonerna ana en by. Inom en timme kan de sitta på ett värdshus och skrävla om sitt senaste äventyr.

