



# Himlabjörnens vrede

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

*En gammal släkting till en av äventyrarna skickar bud om hjälp. När äventyrarna kommer till släktingens by visar det sig att en synnerligen vredesfull och blodtörstig himlabjörn härjar i trakten. Björnen har dödat en handfull människor och flera familjer har redan lämnat byn då de tror att den ligger under en förbannelse. Kan äventyrarna reda ut vad som pågår innan de själva drabbas av himlabjörnens vrede?*

## Bakgrund

I den avsides belägna byn Ghoranti bor storbonden Aldarus med sina tio söner. En dag när Aldarus inspekterade sina ägor vandrade han ner till Sorschafoden för att tvaga sina händer. När han kom ner till vattenbrynet såg han något som glittrade. Nyfiket tog Aldarus upp föremålet och upptäckte till sin förvåning att det var en guldklump stor som en lilltå. Diskret började Aldarus undersöka flodbotten och han insåg snabbt att den var full med guld. Han beräknade värdet till 10.000-tals guldmünt. En förmögenhet som han kunde köpa ett helt land för. Aldarus kunde inte tro sin lycka men det fanns ett problem. Han ägde personligen bara en liten del av floden och den ringlade över tio andra småbönders ägor. Aldarus som är en girig man ville komma över allt guld själv har därför beslutat att köpa upp de tio småböndernas gårdar under förespegligen att de är gåvor till hans tio söner som skall flytta hemifrån. För att motivera småbönderna till att sälja sina gårdar med tillhörande ägor kontaktade Aldarus en schaman som i utbyte mot guldklimpen gav honom en magisk björnhuva. Med hjälp av huvan kunde Aldarus när han så önskade ta kontroll över den himlabjörn som bor i skogen som omgärdar Ghoranti. Efter några blodiga björnattacker började den giriga storbonden att sprida ryktet att byn drabbats av en förbannelse och alla som levde där skulle dö om de inte flyttade. Detta rykte har fått tre av de tio småbönderna att sälja sina gårdar till Aldarus för en spottstyver för att sedan fly området för all framtid. Att Aldarus har betalt för gårdarna i obearbetade guldkorn är det ingen av byborna som reflekterat över.



BILD: NIKLAS BRANDT

## Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig på värdshuset *Tre tunnor* i staden Narantia när en budbärare kontaktar [valfri rollperson] och lämnar över en pergamentrulle med följande text:

*Käre släkting,*

*Jag blev väldigt glad när jag hörde att du var i Narantia. Här i Ghoranti har vi nämligen drabbats av en stor olycka. En himlabjörn härjar i skogarna kring byn och vi behöver några modiga äventyrare som kan ta hand om problemet. Det vore högst önskvärt om du och några av dina vänner kunde hjälpa oss. Om ni beslutar er för att komma till Ghoranti rekommenderar jag att ni köper några kanoter och färdas längs Sorschafoden då jag finner skogen alltför farlig. Det bör inte ta mer än två dagar då ni paddlar medströms.*

*Farbror Lisek*

Budet kommer från Lisek, en släkting till den av rollpersonerna som tog emot pergamentrullen. Har alla rollpersoner ett alltför välbeskrivet släkträd kan Lisek istället vara en gammal vän till familjen eller något liknande.

## Färden till Ghoranti

Det lättaste sättet att färdas från Narantia till byn Ghoranti är med kanot och en sådan färd tar två dagar genom en stor grönskande skog. En kanot med paddlar, för två personer, kostar 12 silvermynt att köpa.

Beslutar sig rollpersonerna för att ta landvägen måste de färdas i fyra dygn genom kuperad terräng och som straff för deras dumhet borde de råka ut för ett hemskt möte med någon av regelbokens monster, en grupp ödemän eller ett vresigt stentroll rekommenderas.

## Farbror Lisek

Väl framme i Ghoranti blir rollpersonerna väl mottagna av farbror Lisek och dennes familj [fru plus tre barn].

Efter kvällsvarden och barnen har nattats berättar Lisek vad han vet. Han berättar följande:

- En himlabjörn härjar i trakten. Björnen har redan dräpt fem personer och skadat ett dussin andra. Om byn någonsin skall få ro måste himlabjörnen dräpas.
- En del bybor tror att byn har drabbats av en förbannelse. Detta har resulterat i att fem familjer har övergivit sina gårdar och flyttat. Tre av gårdarna, de vars ägor sträcker sig mot Sorschafoden, har storbonden Aldarus köpt upp.

## Möte med Aldarus

Tidigt nästa morgon knackar Aldarus på dörren hos Lisek. Storbonden vill samtala enskilt med Lisek men den sistnämnde insisterar på att rollpersonerna närvarar. Aldarus accepterar och berättar för Lisek att han vill köpa hans gård med tillhörande mark och vatten. Storbonden öppnar en pung som visar sig innehålla små guldorn till ett värde av 150 silvermynt, sedan ler han ett leende som om det vore ett väldigt generöst erbjudande [vilket det inte är]. Frågar någon varför han vill köpa gården berättar Aldarus att han är trött på att vara trångbodd och vill att en av hans söner skall ta över Liseks ägor. Frågar någon varifrån Aldarus har fått tag i guldet säger Aldarus att det har inte den frågvis med att göra. Sanningen är den att nattetid brukar Aldarus smyga ner till Sorschafloden för att vaska fram det guld han behöver för att köpa upp gårdarna. Farbror Lisek tackar vänligt men bestämt nej till erbjudandet och säger att han aldrig tänker sälja sin gård. Detta får Aldarus att ilska till och i vredesmod säger han att han hoppas att himlabjörnen skall äta upp Lisek och hela hans familj. Därefter slänger storbonden igen ytterdörren och lämnar gården.

## Björnjakt

För att hitta några spår efter himlabjörnen måste rollpersonerna bege sig ut i skogen. Efter en dags letande slår alla ett handlingslag Spåra. Lyckas slaget har rollpersonerna hittat björnsår som leder till himlabjörnens håla. Misslyckas slaget måste ett nytt försök göras kommande dag.

## Överfallet

Om rollpersonerna inte oskadliggör himlabjörnen den första dagen kommer Aldarus att vilja hämnas. Storbonden är vredgad över att Lisek nekade till hans erbjudande och med hjälp av den magiska björnhuvan låter han himlabjörnen attackera Liseks gård. Överfallet sker mitt i natten och börjar med att ytterdörren slås in, därefter rusar himlabjörnen in och hugger med sina klor mot allt levande som kommer i dess väg. Efter ungefär en minuts kalabalik flyr himlabjörnen från gården och försvinner åter in i skogen.

## Aldarus gård

Kanske anar rollpersonerna att Aldarus har något att göra med himlabjörnens attacker. De kanske vill undersöka storbondens gård men det bör vara svårt. Aldarus vägrar att släppa in rollpersonerna och hans tio söner gör det svårt för rollpersonerna att ta sig in. Om rollpersonerna ändå på något sätt lyckas ta sig in på gården kan de finna följande intressanta föremål:

- Guldvaskeutrustning.
- Guldorn i en pung till ett värde av 500 silvermynt.
- En karta med de tio gårdarna han vill köpa utmarkerade.
- [Eventuellt] finns även björnhuvan att finna. Den förvaras normalt i en låst kista i Aldarus sovrum.

## Himlabjörnens håla

Djupt inne i skogen. Ungefär en timmes vandring från Ghoranti finns ett litet berg med himlabjörnens mörka håla. Dagtid finns björnen i hålan och sover medan den nattetid

är borta och sprider skräck och panik. När rollpersonerna närmar sig hålan tar Aldarus på sig sin björnhuva och försöker röja undan dem en gång för alla.

## HIMLABJÖRN

*Strid:* 12.

*Skada:* 2T [bett], 1T+4 [klor].

*Kroppspoäng:* 18.

*Magiskt försvar:* 4.

*Rustning:* 2.

*Specialförmågor:* Björnkram.

En himlabjörn ser ut som en vanlig brunbjörn men är betydligt större. Om en himlabjörn lyckas med en attack med klorna kan den istället för skada ha fångat sin motståndare i en björnkram. Så länge motståndaren är fast i björnens kram lyckas denna alltid med sitt bett. För att ta sig ur en björnkram måste den fasthållne lyckas med ett handlingslag Fysik mot svårighetsgraden 4.

## Björnhuvan

Den magiska björnhuvan är tillverkad av pälsen från en björnunge och täcker, när den bärs, hela huvudet förutom haka och mun. Aldarus kan med björnhuvan ta kontroll över den himlabjörn som finns i trakten. När Aldarus tar på sig björnhuvan försätts hans kropp i ett komaliknande tillstånd samtidigt som hans själ söker sig till himlabjörnen och tar över dess kropp. Sedan styr Aldarus himlabjörnens alla handlingar. Det finns dock en stor nackdel med huden. Tar himlabjörnen skada samtidigt som den kontrolleras av Aldarus tar även hans människokropp samma skada. Sticker exempelvis rollpersonerna ut himlabjörnens ena öga kommer även Aldarus människokropp att få denna skada.

## Hämndens timme

Om rollpersonerna dödar himlabjörnen betyder det också att Aldarus är död. Hans tio söner kommer då med svärd i hand att gå från gård till gård och tvinga småbönderna att sälja sina gårdar för ett silvermynt/styck. De som vägrar dräps. När rollpersonerna kommer tillbaka till Ghoranti kommer bröderna även att försöka dräpa dem som hämnd för sin döde far. Brödernas taktik är att försöka omringa rollpersonerna och sedan gå till våldsam attack.

## ALDARUS IO SÖNER

*Strid:* 7.

*Skada:* 1T+3 [svärd]

*Kroppspoäng:* 7.

*Magiskt försvar:* 1.

*Rustning:* 1.

## Vad händer sedan?

När sanningen går upp för bönderna i Ghoranti att de sitter på en förmögenhet i guld utbryter kalabalik. Ryktet sprider sig snabbt över landet och snart drabbas byn av en guldrush. En flodvåg av guldgrävare, lyckosökare och rövare söker sig till Ghoranti vars invånarantal tiodubblas. Tre år senare är guldlet utvaskat och av Ghoranti återstår bara ruinerna av det som en gång var en grönskande idyll.