



# Det Hemliga Vapnet

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

*Orkerna är på krigsstigen och har lämnat sina trygga berg i norr och sökt sig söderut i stora härskaror. Samtidigt kontaktas äventyrarna av den mystiske trollkarlen Oben Et-Atar som berättar om ett hemligt vapen från gudarnas tid som måste räddas innan det hamnar i orkernas smutsiga händer.*

## Bakgrund

För länge sedan vandrade gudarna i världen och skapade de olika raserna som befolkar den. Sedan utbröt det stora kriget och för att bekämpa ondskan tog gudarna sig lärjungar som de lärde magins förbjudna konst till. Efter kriget var överlämnade gudarna världen men de råkade lämna efter sig några av de vapen som de använde. Urbuskuben är ett sådant vapen och för att den och liknande föremål inte skulle falla i orätta händer beslöt 17 trollkarlar sig för att skapa det Röda rådet efter den rubinring som alla bär på sitt finger. I generation efter generation har trollkarlarna av det Röda rådet vakat över gudarnas vapen och många andra hemligheter. Skulle någon av dessa hamna i orätta händer kan det betyda slutet för den värld som alla lever i.

Urbuskuben har i tusentals år varit gömd för omvärlden av det Röda rådet. Väktaren av kuben, trollkarlen Oben Et-Atar, har till sin förfaran upptäckt att orkerna har funnit den grotta där kuben är gömd. Att orkerna lyckats bryta det magiska sigill som dolde grottöppningen finner Oben som mycket osannolikt och därför anar han att det finns en okänd fiende som verkar i bakgrunden. Urbuskuben måste räddas innan den hamnar i orätta händer.

## Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig på värdshuset "Skallerormen" i Morcar [se exempelkampanjen Fjärran dalar i regelboken] när de blir kontaktade av trollkarlen Oben Et-Atar, medlem av det Röda rådet. Oben berättar att orkerna är på krigsstigen och att de har funnit den grotta där Urbuskuben är gömd. Han beskriver dock inte kuben som ett vapen utan säger bara att det är en artefakt som inte får hamna i orätta händer. Oben vill att rollpersonerna skall hämta Urbuskuben åt honom innan hela Måndalen går under. För att sälja in trollkarlens historia får spelledaren berätta utvald information från bakgrunden [se ovan].

När rollpersonerna har accepterat uppdraget berättar Oben att det är livsfarligt att röra vid Urbuskuben med bara händer. För att kunna frakta kuben får rollpersonerna ett tungt skrin av trollkarlen tillverkat av en okänd matt metall. Oben säger att Urbuskuben när den är funnen så fort som möjligt måste placeras i skrinet för metallen skyddar mot kubens krafter. Begär rollpersonerna en pekunjär belöning kan trollkarlen erbjuda dem 200 silvermynt.



ILLD: ANDREAS SOLVERRING

## Färden till grottan

Från Morcar är det ungefär en dags vandring till den grotta där Urbuskuben är gömd. Oben Et-Atar kan inte följa med då han är kallad till hertig Durands råd men han ger rollpersonerna en karta som visar vägen. Färden går först genom en grönskande skog och sedan upp i bergen. Det är inte tänkt att rollpersonerna skall råka ut för några strider under färden, däremot får de gärna på avstånd se olika grupper av orker som smyger omkring.

## Urbuskubens grotta

Vid foten av Kunlinberget finns ingången till Urbuskubens hemliga grotta. Vägen fram till öppningen är full av klippor och skrevor vilket gör det besvärligt att ta sig fram. Terrängen gör det dock lätt att gömma sig då det finns många gömställen att finna.

**1 - INGÅNG.** En stor öppning leder in i det mörka berget. Hela området täcks av ett mystiskt svart sotlager som om någon har eldat en gigantisk brasa framför ingången. I soten syns orkspår efter ett tiotal olika individer.

**2 - VAKTRUM.** I detta rum finns tre orker som håller vakt. Om rollpersonerna inte smyger hör de rollpersonerna komma klampande och gör sig redo för att ge dem ett otrevligt välkomnade. I rummet finns det även tre pallar och två tunnor med halvruddet kött.

**3 - VAKTRUM.** I detta rum finns det två orker som diskuterar högljutt med varandra. De har spelat tärning och den ene anklagar nu den andre för att fuska. Rollpersonerna behöver inte ens smyga för att dessa hetsiga orker på bar gärning.

I mitten av rummet finns ett bord och två pallar. På bordet ligger tre elfenbenstärningar och 23 kopparmynt. Mot en av väggarna finns en hylla med diverse utrustning som hackor, filter, rep, kokkärl, facklor och liknande.

4 - ARMBORSTFÄLLA. I dessa blindgångar har orkerna gillrat listiga armborstfällor. En nästan osynlig fisketråd löper en tvärhand ovanför marken precis där gången svänger. Kliver någon på tråden skjuter armborstet iväg en pil. Attacken räknas som en ovetande attack och har attackvärde 7. Träffar pilen ger den  $rT+4$  i skada.

5 - VAKTRUM. I detta rum finns det fyra orker som håller vakt. De hör om en strid bryter ut i rum 2 men inte i rum 3. Mot den södra väggen finns ett bord och fyra pallar. På bordet finns det tre flaskor rödvin. Mot den östra väggen står tre kistor varav en är låst. I de olåsta kistorna finns stulna föremål som kläder, hattar, bågare, tallrikar, glas, oljelampor och liknande. I den låsta kistan finns 440 kopparmynt, 76 silvermynt och blandade smycken till ett värde av 250 silvermynt. En av orkerna i rummet har nyckeln till kistan.

6 - LÅST DÖRR. En bastant dörr med magiska symboler som gör den omöjlig att öppna med våld. På mitten av dörren finns det ett minotaurhuvud med öppet gap. Ovanför dörren står det "Nemo saltat sobrius", på de lärdas språk vilket betyder Ingen dansar nykter. För att få dörren att öppna sig måste någon hålla en alkoholhaltig dryck i gapet på minotauren. Rödvinet från rum 5 fungerar alldeles utmärkt till denna uppgift.

7 - HEMLIGT RUM. Ett kvadratisk rum med en kvadratisk kista i mitten. I rummets fyra hörn står fyra grova järnrustningar från en svunnen tid. Varje rustning håller en hillebard i sina händer. Rustningarna är egentligen järnknektar och hillebarderna är deras vapen. Tittar rollpersonerna närmare på kistan ser de att den är tillverkad i samma matta metall som skrinet som de fick av Oben Et-Atar. På kistan står det fyra stearinljus placerade i de olika väderstrecken. Tänder någon eld på de fyra ljusen vaknar järnknektarna till liv och går till anfall. Öppnar någon kistan utan att tända eld på ljusen händer ingenting. Inne i kistan finns Urbuskuben [se nedan].

### ORKER [9 ST.]

Orkerna finns beskrivna i regelboken på sidan 45. Dessa orker är beordrade av sin herre att finna Urbuskuben. När de inte fick upp dörren med minotaurhuvudet beslutade de istället att vakta grottorna tills deras herre ger dem nya uppgifter.

### JÄRNKNEKTAR [4 ST.]

*Strid:* 10.

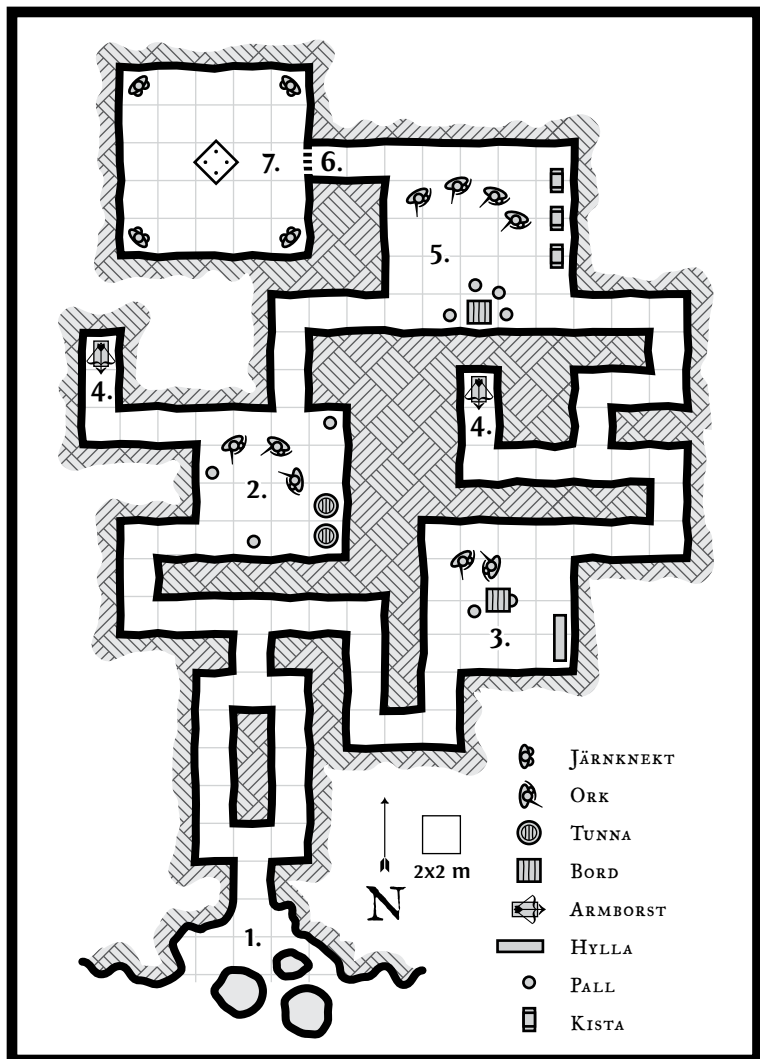
*Skada:*  $rT+3$  [hillebard]

*Kroppspoäng:* 16.

*Magiskt försvar:* 5.

*Rustning:* 3.

En järnknekt är en förtrollad skapelse, tillverkad av en magiker för att agera väktare eller dräpare. Den består av en heltäckande rustning i järn som till synes rör sig på egen hand. Den plats där ansiktet skulle vara är alltid täckt av



en mask av något slag, graverad med ockulta tecken som skimrar svagt. Skulle denna ansiktsmask slås eller ryckas av flyr den osaliga ande som ger järnknekten dess skenliv, och rustningen faller livlös till golvet. Detta sker om någon anfallare åsamkar järnknekten en allvarlig skada [alltså åtta poäng eller mer], eller genom att någon aktivt försöker rycka av ansiktsmasken.

## Urbuskuben

Urbuskuben är ett otroligt mäktigt vapen från gudarnas tid. Direkt rollpersonerna öppnar kistan blir de bländade av ett starkt ljus och kuben svävar upp en meter och strålar som tusen solar. Urbuskubens ljus är skadligt och ger 1 i skada varje stridsrond. Räckvidden är 1 kilometer men ljuset kan inte tränga igenom fasta föremål som exempelvis bergväggar. Allt inom ljusets räckvidd börjar att dö. Växter vissnar, sten vittrar sönder och levande varelser skrymplar ihop och avlider under fasansfulla smärtor. Det enda som kan rädda rollpersonerna är att omedelbart placera Oben Et-Atars skrin runt Urbuskuben och stänga locket.

## Efterspel

När rollpersonerna återvänder till Morcar upptäcker de att staden är under belägring av tusentals orker. I sin ägo har de ett vapen som kan rädda staden men vågar de använda det? Kan rollpersonerna försöka smyga sig igenom orkernas försvarslinjer och ta sig in i staden för att rådfråga Oben Et-Atar, eller flyr de och tar Urbuskuben med sig?