

Eskortera Furst Manilos skattkista

Av Martin Rundkvist, mars 2023

Det här scenariot har jag lett framgångsrikt med grupper av blandade åldrar mellan 10 och 60, senast på ÅbyCon 2023 i Vallentuna. Det lämpar sig för 2-5 spelare och tar tre timmar inklusive intro. Ju färre spelarna är desto fler av legosoldaterna får bli SLP. Denna version har mekanik för Drakar och Demoner 1.0 från 1982, men scenariot flyttas lätt till andra regelsystem.

Dramats personer

Furst Manilo, äger ett legosoldatkompani
Fröken Megilla, hans dotter, vill gifta sig
Herr Efengorio Dytta, leder sällskapet
Kettil Ulfsson, ung rekryt
Fyra legosoldater
En inhyrd magiker (passar en mera erfaren spelare)

Spelarnas bakgrundsinfo

Alla utom magikern är soldater i legokompaniet Furst Manilos armborstskyttar. I slaget vid Kakrafanum i mars stred ni på förlorarsidan. Efter slaget har ert kompani legat i förläggning i Kandra, läkt era sår, exerцерat, rekryterat ersättare för de stupade och medverkat i en och annan helgonparad. Den äldsta av er är en inhyrd magiker från Kandras magikergille.

I juni får ni nu i uppgift att eskortera en liten skattkista till staden Ofalupé i grannlandet Horpanland. Furst Manilo vill nämligen gifta bort sin dotter Megilla med en ung furste, och i förhandlingarna ingår att man skickar dyrbara gåvor fram och tillbaka.

Expeditionens ledare är den gamle hövitsmannen Herr Efengorio Dytta. Med er har ni också en av de nya rekryterna, Kettil Ulfsson som bara är 16-17 år. Ni marscherar med er vanliga fälttågspackning; kistan och övrigt bärs av två mulåsnor. I vanliga fall skulle ni ha rest på goda vägar genom Bolo-nien till Horpanland. Men nu ligger de båda rikena i krig med varandra, så det är en farlig trakt. I stället väljer Herr Efengorio den dåli-

ga och sällan begagnade vägen över de skogklädda bergen, där det finns ett pass som bara är öppet sommartid. Det är nästan obebodd vildmark. Efter en övernattning i den sista bondbyn börjar det gå uppför.

Andra kvällen slår ni läger i skogen, halvvägs uppför berget, på en iordningställd rastplats. Det finns en eldstad och ett regnskydd av brädor här. En gammal igenvuxen stig grenar av och försvinner över en bergsbäck bort i skogen längs bergssidan. Där hämtar ni vatten. Herr Efengorio berättar att stigen går till ett gammalt kloster som övergavs när han var pojke. Munkarna dyrkade bergsgudinnan Plagioklasa och levde under tystnadslöfte. De försvann iväg på korståg och kom aldrig tillbaka.

Det är kvällen före midsommarafton. Herr Efengorio ordnar med vakthållning och ni lägger er att sova. Mitt i natten vaknar ni av att Herr Efengorio skriker, ramlar, kvider och rosslar. När ni får ljus tänt upptäcker ni att han har fått en pil med svarta kråkfjädrar genom halsen. Han sluddrar något om Kettil innan han tystnar och dör. Och Kettil själv är försvunnen i mörkret!

*SL: ge den inhyrda magikern en lapp --
"Du fick veta innan ni lämnade Kandra att unge Kettil i själva verket är fröken Megilla, furst Manilos dotter, och kistan är hennes brudkista. Bäst att de andra också får veta det nu!"*

Spelet börjar: spelledarens information

Ett par troll som bor i klosterruinen har skjutit Kettil-Megilla med en bedövningspil från ett blåsrör och rövat bort henne. Herr Efengorio råkade vakna så en svartalf sköt ihjäl honom med pilbåge. Herr & fru Troll planerar en religiös midsommarafton som återkommer vart 13:e år, och då skall de äta människa. Tio andra troll kommer på besök nästa natt.

Kring halsen på den döde Herr Efengorio hänger en vacker nyckel som liknar beslagen på skattkistan. Kistan innehåller Kettil-Megillas brudklänning, smycken och andra dyrbarheter. Syftet med maskeraden var att hon skulle komma fram oskadd till sitt bröllop. Hennes far har mäktiga fiender.

Ge spelarna en stund att diskutera vad de skall göra. Rusa ut i mörkret och leta går inte. De måste vänta till gryningen. Och de måste ta hand om mulåsnorna och Herr Efenorios kropp. Kremering eller begravning har de inte tid med. Enklast är att surra fast den döde på en av packsadlarna och ta med sig honom.

Från rastplatsen till klosterruinen

Vid första vadstället finns färska spår i brinkarna av små och jättestora fötter, alla med klor.

SL: ge den tystaste av legosoldatspelarna en lapp --

”Du vet att sådär stora fötter med klor har bara troll. Och de är livsfarliga nu, vid middsommar äter de folk!”

Vägen till klosterruinen är igenvuxen men tydligare än viltstigarna på bergssidan. Fåglarna sjunger sin morgonsång. Man ser nyligen brutna kvistar längs vägen. En del av dem är brutna av någon som är minst 2½ meter lång. Vägen korsar åtskilliga forsande bäckar, några på vadställen och de bredaste på extremt dåligt underhållna stenalvsbroar. Vid vaden syns fotspåren igen. På en bro ligger Kettils snusnäsduk. Ett litet knytt sticker upp huvudet ur en halvt omkullsparkad gammal stubbe, gormar upprört med smurfig röst på ett obegripligt språk och gestikulerar argt i klostrets riktning.

Klosterruinerna

Det lilla klostret ligger på en hylla eller plata i bergssidan två timmars vandring från rastplatsen. Bland ruinerna bor sedan några år de båda trollen med tio vuxna svartalfer och en skock ungar. De lever mest på jakt.

Åkerlapparna kring klostret har vuxit igen med slyskog, men det finns också stubbar från stora träd som fällts med yxa mera nyligen. Klostret består av låga träbyggnader kring en rektangulär innergård. De är i mycket dåligt skick och har delvis fallit ihop. Portarna in till gården är borta. Tempelhallen längst in mot bergssidan är den enda murade byggnaden, med ett tegeltäckt pulpettak som svankar och saknar många pannor. Fasaden

är indragen under ett taköverhäng buret av fyra tjocka pelare. På gårdsplanen är det rätt skräpigt, mycket ben och huggspån, och det finns en stor illaluktande latringrop längst bort till höger.

De ärgiga bronsportarna står permanent öppna på fastnade gångjärn. Inne i templet är det dunkelt och luktar sopor och brasrök. De båda fönsteröppningarna har inga glasrutor men är täckta med halvtruten religiös snickarglädje som släpper in lite ljus. Det pyr i en eldstad innanför det vänstra fönstret. Kring den står grova träbänkar. Intill finns en vedtrave och en sophög. Därtill enkla köksutrustning, inklusive en kavallerisabel som fungerar som slaktkniv, och en slarvig samling stulna redskap. Inne till höger sitter ett färskt vargskinn uppspänt för skrapning på en ram av trä. Ännu mera ben och bråte ligger över allt på golvet.

Koret är infällt i själva bergssidan i ett klippöverhäng som byggmästaren utökat och förbättrat. På klippväggen bakom altaret finns en stor välbevarad väggmålning av bergets gudinna Plagioklasa, 4 meter hög. Hon ser både ut som ett grönt skogsklätt berg med snö upptill, och som en bastant kvinna i grön klänning med djup uringning, snövit hud och stora intensivt blickande ögon. Nedtill är målningen fläckad av skit.

Framför altaret finns nedgången till en krypta. Den täcks av en stor tung stenplatta med ringar av brons i hörnen och visar spår av att ha flyttats ofta. Där under sover innevånarna om dagarna. Munkarnas ben har de rensat ut.

Strid mot alfer och troll

Nattetid är trollen och svartalferna ofta ute och jagar och smyger i skogen. Efter att ha rövat bort Kettel har de nu dock ställt ett par sömniga alfer på vakt även dagtid. Dessa två gömmer sig i de halvt kollapsade flygelbyggnaderna. Svartalferna orkar inte själva lyfta på locket till kryptan, men de kan slå larm.

Herr & fru Troll slåss med stora spikklubbor eller blåsrör, svartalferna med pil och-båge eller dolk. De är livsfarliga motståndare nattetid och nere i kryptan tack vare sitt mörkerseende. Dagtid är däremot alla deras färdigheter halverade. Trollen är John

Bauer-modellen: stora, lufsiga och urstarka; rätt dumma, inte extremt grymma. De ogillar starkt ljus men blir inte förstenade av det. Långt hår, enorm näsa, guldringar i öronen. Regenererar inte skador, luktar måttligt illa.

Jag har använt färgade meeples och tråkuber från brädspel för att hålla reda på var i tempelhallen alla är under striden. Om spelarna är färre än fem kan de själva få sköta överblivna legosoldater i striden.

Stridsordning

- Grön soldat SKI 18
- Svartalfer SKI 15. Pilbåge 50% T6+1, dolk 50% T4+1, båda vapnen har spetsningschans 10%. 9 KP, ingen rustning.
- Blå soldat SKI 12
- Troll SKI 11. Spikklubba 50% T8+T6+2 inkl styrkebonus. Blåsrör 20% mot påklädda mål, snabbverkande bedövningsmedel. 17 KP, ingen rustning.
- Magiker SKI 10
- Gul soldat SKI 9
- Röd soldat SKI 9

Underjorden

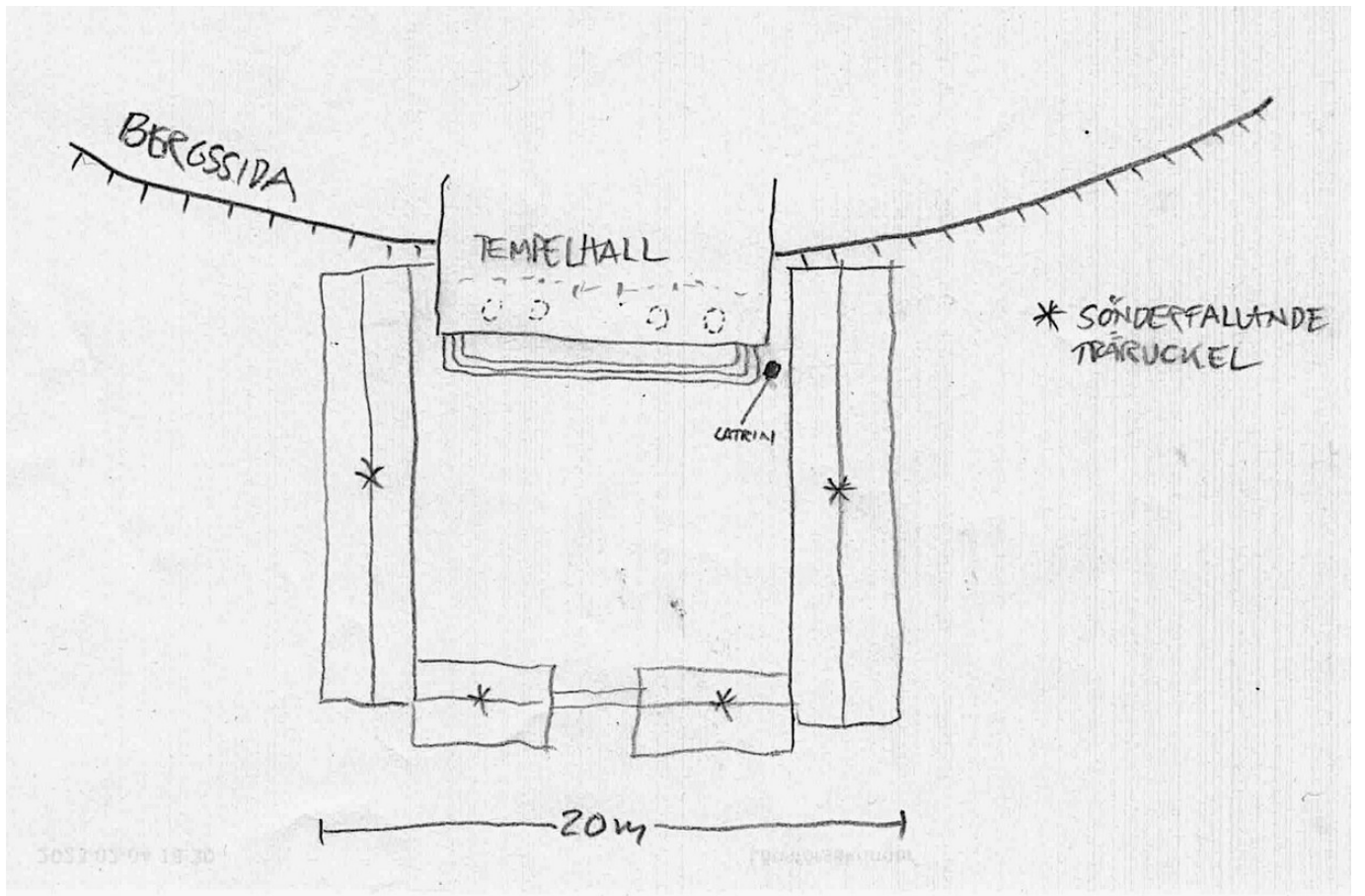
Från kryptan går en trång flyktgång genom berget och vidare ut i rasbrantens jordmassor till en dold bakdörr i ett blockskravel nedanför klosterplatån. Gångens yttre del genom jorden är stöttad av murket timmer som trol-len reparerat nödortfigt. Här sitter Kettil-Megilla bunden. Hon ser dagsljuset genom springorna men kan inte ensam flytta det stora dörrblocket ens om hon kommer loss. Hon har fått en träbalja med vatten och kött att äta. Hon är lortig och har ett blått öga efter att ha bitit ett av trollen, men har inte blivit svårt misshandlad.

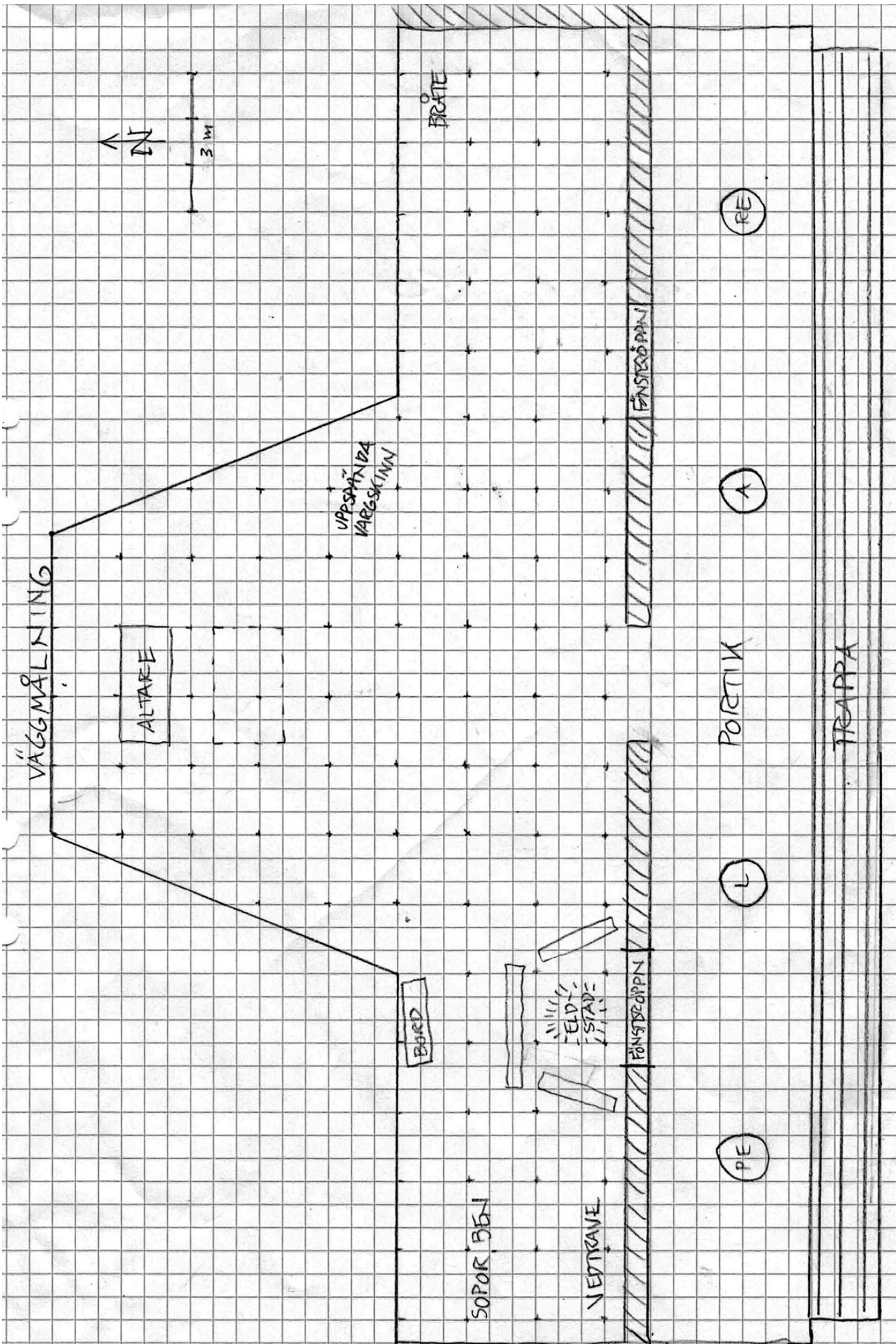
Hur slutar det?

När jag har lett scenariot har sällskapet snällt promenerat in i tempelhallen, tittat runt och blivit skjutna i ryggen eller ryggsäcken av vaktposterna. Sedan har trol-len lyft på locket och kommit uppklättrande ur kryptan ett efter ett, följda av några svartalfer. Till sist har in-nevånarna flytt blödande tillbaka ner i kryptan eller ut i skogen och puffat ut Kettil-Megilla genom kryptans bakdörr.

Det är annars möjligt för sällskapet att leta rätt på vaktposterna eller till och med hitta kryptans bakdörr. I det senare fallet kommer svartalferna ner uppifrån templet och skjuter på sällskapet medan de kämpar med dörrblocket. Om någon av rollpersonerna tar sig in i den kolmörka kryptan blir han/hon omgående övermannad och mördad av svartalfer och försigkomna trollungar.

En annan sak som medför en säker död är om sällskapet skulle stanna kvar på platsen till midnatt, när ytterligare tio förvåntansfulla grillsugna troll kommer för att fira midsommar.





[RP1] Namn, kön:

Ålder: 22

Yrke: **Soldat vid Furst**

Manilos armborstskyttar

Utseende:

Personlighet:

STY: 11 KRO: 12

STO: 10 INT: 14

PSY: 9 SKI: 12

KAR: 9

KP: 11

Armborst 74%

Kortsvärd 74%

Sköld 74%

Knytnäve 45%

Första hjälpen 48%

Gömma sig 55%

Hoppa 62%

Kasta 45%

Klättra 55%

Lyssna 45%

Rida 60%

Smyga 25%

Utrustning

Armborst 2T6+2 med

vaxduksfodral och 2

reservsträngar

Koger med 30 lod

Kortsvärd T6+1 med skida

och bälte

Liten sköld 8 p med bärrem

Läderrustning 2 p

Medelstor ryggsäck

Filt

Elddon

Bältekniv

Tråkåsa

[RP2] Namn, kön:

Ålder: 24

Yrke: **Soldat vid Furst**

Manilos armborstskyttar

Utseende:

Personlighet:

STY: 11 KRO: 10

STO: 10 INT: 11

PSY: 7 SKI: 18

KAR: 9

KP: 10

Armborst 86%

Kortsvärd 86%

Sköld 86%

Knytnäve 45%

Första hjälpen 45%

Gömma sig 56%

Hoppa 67%

Kasta 45%

Klättra 56%

Lyssna 45%

Rida 90%

Smyga 25%

BLÅ

Utrustning

Armborst 2T6+2 med

vaxduksfodral och 2

reservsträngar

Koger med 30 lod

Kortsvärd T6+1 med skida

och bälte

Liten sköld 8 p med bärrem

Läderrustning 2 p

Medelstor ryggsäck

Filt

Elddon

Bältekniv

Tråkåsa

GRÖN

[RP3] Namn, kön:

Ålder: 26

Yrke: **Soldat vid Furst**

Manilos armborstskyttar

Utseende:

Personlighet:

STY: 10 KRO: 13

STO: 10 INT: 9

PSY: 11 SKI: 9

KAR: 5

KP: 12

Armborst 68%

Kortsvärd 68%

Sköld 68%

Knytnäve 45%

Första hjälpen 45%

Gömma sig 55%

Hoppa 47%

Kasta 45%

Klättra 55%

Lyssna 45%

Rida 45%

Smyga 25%

Utrustning

Armborst 2T6+2 med

vaxduksfodral och 2

reservsträngar

Koger med 30 lod

Kortsvärd T6+1 med skida

och bälte

Liten sköld 8 p med bärrem

Läderrustning 2 p

Medelstor ryggsäck

Filt

Elddon

Bältekniv

Tråkåsa

[RP4] Namn, kön:

Ålder: 25

Yrke: **Soldat vid Furst**

Manilos armborstskyttar

Utseende:

Personlighet:

STY: 10 KRO: 9

STO: 11 INT: 14

PSY: 5 SKI: 9

KAR: 10

KP: 10

Armborst 68%

Kortsvärd 68%

Sköld 68%

Knytnäve 45%

Första hjälpen 48%

Gömma sig 55%

Hoppa 55%

Kasta 45%

Klättra 55%

Lyssna 45%

Rida 45%

Smyga 25%

GUL

Utrustning

Armborst 2T6+2 med

vaxduksfodral och 2

reservsträngar

Koger med 30 lod

Kortsvärd T6+1 med skida

och bälte

Liten sköld 8 p med bärrem

Läderrustning 2 p

Medelstor ryggsäck

Filt

Elddon

Bältekniv

Tråkåsa

RÖD

[RP5] Namn, kön:

Ålder: 42

Yrke: **Magiker vid Kandras
magikergille**

Utseende:

Personlighet:

STY: 11 KRO: 11

STO: 12 INT: 17

PSY: 14 SKI: 10

KAR: 14

KP: 12

Trästav 50%

Knytnäve 45%

Fornföntiska 70%

Första hjälpen 45%

Gömma sig 55%

Hoppa 45%

Kasta 45%

Klättra 55%

Lyssna 45%

Läsa och skriva 70%

Rida 40%

Smyga 25%

Besvärjelser

Eld 68%

Illusion 68%

Lyft 51%

Hela 40%

Varseblivning 51%

Utrustning

Trästav 2T4 skada + T6 med

övervunnen PSY,

kraftbatteri 14 PSY

Läderrustning 2 p

Formelsamling

Skrivdon

Medelstor ryggsäck

Filt

Bronskniv

Tråkåsa

LILA

DoD 1.0, stridslathund

Stridsrundan

1. Meddela avsikter i omvänd SKI-ordning. Anfall *och* pareringar.
Vardera handen kan bara användas en gång.
2. Förflyttning.
3. Utför handlingar i SKI-ordning. Föranmäld parering sker när som helst.

Perfekt slag: Slå 1 mot 1-50% eller 1-2 mot 51-100%. Maximal skada, vare sig pansar, skinn eller magiskt skydd räknas. Kan pareras.

Fummel: Slå 99-00 mot 1-50% eller 00 mot 51-100%.

T100	Närstrid	Avståndsv	Naturliga v
1-60	Tappar	Tappar	Ramlar omkull
61-90	Kastar iväg T6+1 m	Går av	Tappar en runda
91-00	Vapnet skadar sig själv	Träffar vän	Skadar en själv

Spetsa: Spjut, dolk, pil. 1/5 av träffchans. Maxskada plus vanliga tärningsslaget. Vapnet fastnar. Dra ut: 2/5 av träffchans. Kan inte skada andra vapen.

Skadebonus: STY eller STO \geq 15: +1T6.

Parering: Lyckad parering mot misslyckat anfallsslag skadar *angriparens* vapen. Vapen har vanliga KP. Sköldar har ett konstant maxvärde och går sönder när det överskrids.

Byta vapen: 1 runda.

2H-spjut: Tillåter anf+par och par+par men inte anf+anf. Kan inte skada andra vapen.

Skadad: 1 KP medvetlös. 0 KP död. Läkning 1 KP/vecka.

DoD 1.0, stridslathund

Stridsrundan

1. Meddela avsikter i omvänd SKI-ordning. Anfall *och* pareringar.
Vardera handen kan bara användas en gång.
2. Förflyttning.
3. Utför handlingar i SKI-ordning. Föranmäld parering sker när som helst.

Perfekt slag: Slå 1 mot 1-50% eller 1-2 mot 51-100%. Maximal skada, vare sig pansar, skinn eller magiskt skydd räknas. Kan pareras.

Fummel: Slå 99-00 mot 1-50% eller 00 mot 51-100%.

T100	Närstrid	Avståndsv	Naturliga v
1-60	Tappar	Tappar	Ramlar omkull
61-90	Kastar iväg T6+1 m	Går av	Tappar en runda
91-00	Vapnet skadar sig själv	Träffar vän	Skadar en själv

Spetsa: Spjut, dolk, pil. 1/5 av träffchans. Maxskada plus vanliga tärningsslaget. Vapnet fastnar. Dra ut: 2/5 av träffchans. Kan inte skada andra vapen.

Skadebonus: STY eller STO \geq 15: +1T6.

Parering: Lyckad parering mot misslyckat anfallsslag skadar *angriparens* vapen. Vapen har vanliga KP. Sköldar har ett konstant maxvärde och går sönder när det överskrids.

Byta vapen: 1 runda.

2H-spjut: Tillåter anf+par och par+par men inte anf+anf. Kan inte skada andra vapen.

Skadad: 1 KP medvetlös. 0 KP död. Läkning 1 KP/vecka.