

FRÅN MÖRKRET STIGA VI MOT LJUSET

– ett ettbladsscenario till MÖRK BORG av Simon Hedman Jonsson

Inledning: Rollpersonerna är förslavade i en gruva djupt under ett berg i Kergüs. Baron **Knalboei Mops** som bor i ett förfallet torn nära gruvängången, hoppas hitta silver i de fuktiga tunnlarna, och driver sina slavar dag och natt., men det enda som hittas är slagg. En av baronens förmän, **Smörsvalet**, förbereder ett kupp försök för att ta över baronens tron och använda slavarne till sin egen privata armé för att plundra Kergüs på skatter innan undergången. Rollpersonerna äger enbart trasorna på kroppen samt slöa hackor. De serveras regelbundna piskrapp och kall utspädd välling av de känslolösa förmännen, och sömn kan de bara få om de blundar en stund när de druckit sin välling. Det är omöjligt att hålla reda på tiden i underjorden. SL beskriver utförligt plågan och låter spelarna agera ut hopplösheten rollpersonerna känner.

Den tändande gnistan: Rollpersonerna kontaktas av Smörsvalet och lockas med mat, pengar och plats i hans ärofulla armé om de hjälper med kuppen mot baron Mops. Förmannen ger dem den information om baronen som han vill att de ska veta (när han går och lägger sig om kvällarna, när det är vaktombyte etc.) Han har också tillgång till ett vapenförråd.

Upproret: Idén om ett uppror sprider sig bland slavarne, och rollpersonerna finner sig snart som ledare av en mobb bestående av tärda kvinnor och män som drivs av hunger och hat. RP:na kan fritt bestämma över slavarne, och de är fria att själva planera anfallet mot baronens torn.

Baronens torn: Det förfallna tornet, ett stenkast från gruvängången, vaktas av två vakter. Tornets

Personer:

Baron Knalboei Mops

TP 4

Moral 3 (7 om vakter är närvarande)

Inget skydd

Förgiftad värjkäpp T4, förlamande gift (Tålighet SG 14, vid misslyckande domnar den träffade kroppsdelen i T6 rundor)

Baronen är en mager, lång man med insjunkna kinder och ett tunt grått skägg. Han är klädd i en scharlakansröd rock som en gång varit högsta mode, men nu förfallit i samma grad som hans torn (och världen runt honom).

rum är obebodda förutom baronens kammare. Rummen kan genomsökas men man finner bara damm, sopor och träck. Baronens kammare är någorlunda välstädad, men har mist sin forna glans. Dörren till kammaren vaktas av en vakt, som kan kalla till sig två vakter till om han anar fara. När baronen och eventuella livvakter är mördade, vaknar baronens kropp till liv igen. Demonen **Loceleliz'fz**, som baronen i hemlighet förslavat, har nu släppts fri och har tagit över sin förra herres kropp. Hur kommer rollpersonerna hantera demonen? Genom strid eller förhandling?

Det går att göra ett avtal med demonen att den ska slå följe med rollpersonerna, kanske för att ingå i Smörsvalgets armé, eller bara som ett husdjur under framtida strapatser? Demonen plockar fram ett pergament, och den som tar emot avtalet slår Närvaroslag mot SG 18. Misslyckas slaget så skriver demonen in ett parti i avtalet där den förbehåller sig rätten att vända sig mot sina nya mästare och äta deras hjärnor vid ett obehållat ögonblick. Demonen blir rollpersonernas följeslagare och kan frammanas från platser med totalt mörker, eller från stinkande lerpölar. Ritualen måste utföras av alla som undertecknat avtalet, som måste lyckas med ett slag mot Närvaro SG 10. Kruxet är att varje gång som demonen frammanas, slår SL i hemlighet ett slag i Nechrubels nedräkning och låter plågan drabba rollpersoner eller deras omedelbara omgivning.

Upplösning: Slutet är öppet. Följer RP:na Smörsvalet? Dör de i fåfång strid mot demonen? Mördar de Smörsvalet och länsar hans förråd? Fortsätter de på en mordturné runt Kergüs, åtföljda av den slemdrypande Loceleliz'fz?

När han inser att han blir anfallen, försöker han genast fly och tillkallar sina vakter. I baronens kammare finns en kista med 50 S och en ring av porös metall. Den som sätter på sig ringen kan omedelbart lukt ljud, se dofter och känna synintryck mot huden. Upplevelsen är psykedelisk och oroande. Vissa gillar den.

Baronvakterna

TP 6

Moral 7

Skydd: Rostiga ringbrynjor (-T4)

Kortsvärd (T6)

Baronens livvakter är bedagade, eftersom de inte haft mycket stridsträning de senaste åren på grund av baronens tillbakadragna livsstil. Rustningarna putar ut av deras hängmagar, och de är något slöa i starten (SG 10 att träffa dem de första två rundorna).

loceleliz'fz

TP 30

Moral –

Skydd: demonisk slemhud -T6

Klor T4+1

Mentalt frosseri: Den anfallne måste klara ett Närvaroslag mot SG 14. Om slaget misslyckas börjar demonens mentala krafter äta upp hjärnan och nervsystemet på den som attackeras med fruktansvärda smärtor som följd. Demonen är under T4 rundor upptagen med att suga i sig all kraft från offret, som förlorar 4 träffpoäng per runda (ett lyckat slag mot Närvaro SG 14/runda neutraliserar skadan). Offret kan inget annat göra än att kämpa emot mentalt. Om någon annan skadar demonen, släpper den sitt grepp. Om offret dör av anslaget blir hans kropp till en viljelös träl som lyder under demonen. I början av striden besitter demonen baron Mops kropp, men efterhand börjar dess demoniska gestalt sippra ut. I sin sanna form är loceleliz'fz en humanoid vars utseende konstant växlar mellan olika personer som den besuttit innan, ofta som en form av dubbelexponering av flera olika ansikten. Demonens yttre dryper konstant av ett mörkgrönt slem, och dess ögon lyser vita.

Smörsvalet

TP 12

Moral 7

Skydd: läderrustning -T2

Yxa T6

Svart galla: Smörsvalet harklar upp en klump svart galla och spottar i ansiktet på en anfallare. Undvik med Smidighet SG 12 eller motstå giftet med Tålighet SG 14. Gallan fräter 1 TP/T4 rundor, om den inte torkas av eller sköljs bort.

Smörsvalet är en kolossalt fet man med små, djupt liggande ögon som ständigt blänker av förakt. Han har bar överkropp och mycket smutsiga byxor av oklar färg.

Andra slavar: 10 stycken magra stackare.

TP 3

Moral -

Inget skydd

Kniv T4

De slåss hungrigt, desperat, till sista blodsdroppen.