

EN FÖR TIO, TIO FÖR EN

Enblandsscenario till valfritt svenskt fantasyrollspel

Rollpersonerna befinner sig på en isolerad plats (se intill och välj eller inspireras). De kan vara där av en slump som resenärer eller inbjudna av någon av de 4 Aktörerna. (Etablera då hur RP känner dem – troligast är något slags fientligt förhållande med kanske ett nytt erbjudande om fred.) Totalt ca 40 personer finns på plats: RP, Aktörerna samt intet ont anande "personal" (matroser/vakter/kockar etc). Sedan börjar plötsligt mystiska dödsfall ske..

Vad pågår?

För exakt 10 år sedan inträffade på just denna plats en förfärlig olycka – ett skeppsbrott, en rasande brand, ett blodigt överfall. Alla dog förutom de 4 Aktörerna. De har hållit hemligt hur de överlevde: genom demonen Zurrigash, som magister Obrin åkallade. Den uppgick i Aktörerna och räddade dem, men på ett villkor: Efter tio år skulle Zurrigash återvända och skörda ett tiofalt offer – de 4 Aktörerna plus ett för varje år var och en av dem fått leva.

Aktörerna godtog villkoren, och tiden är nu inne. De har samlat 40 personer och Zurrigash är här. Demonen avnjuter sina offer i lugn och ro och tar en själ i taget, genom att uppgå i offrets kropp och få personen att begå självmord.

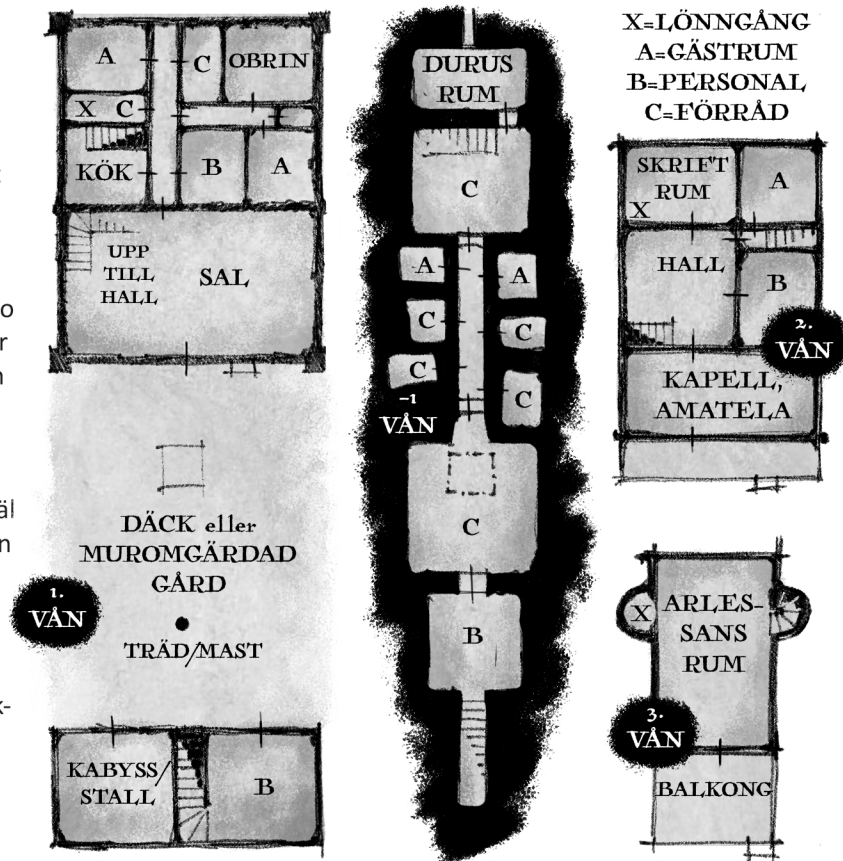
Hur spelas äventyret?

Slå 1T6 med jämna mellanrum för att se vem som stryker med, t.ex. 2 per dag: 1-4 = en av Aktörerna, enligt deras numrering, 5-6 = någon av övrig personal (kastar sig ner i brunn/från en mur, mosas under vagn, sätter eld på sig osv). Dödsfallen har aldrig vittnen, och ser inte ut som självmord vid första anblicken. Låt spelarna vara detektiver och rota i Aktörernas förhållanden för att utreda vem som är skyldig till morden. Aktörerna betar sig alla mystiskt och har **HEMLIGHETER** som kan upptäckas med lite undersökning, **LEDTRÄDAR** som kräver färdighetsslag för att upptäckas och som leder spelarna vidare, en desperat (och fruktlös) **PLAN** för att försöka undgå ödet, samt ett förslag på sorgligt **SLUT**. Observera att det är av yttersta vikt för Aktörerna att sanningen inte kommer fram – även om de räknar med att alla på plats skall dö så går det dels inte att garantera, och dels har de för säkerhets skull samlat lite över 40 personer. Men framför allt har de alla släkt och anseende som de inte vill beflecka med detta fruktansvärda död. Alla nära och kära är långt borta för att inte falla offer för Zurrigash.

För att överleva måste RP förstå vad som pågår och fånga Zurrigash i en intagen kropp, förhindra den att göra självmord och sedan förhandla. Kanske man kan betvinga eller överlista den, eller så tvingas man till ett nytt avtal – 10 år till, och ytterligare tiofalt offer... Ytterligare ett alternativ är Aktörernas **PLANER**. De har inte själva lyckats utnyttja dem, men RP kan försöka hitta nya angreppsvinkar för dessa desperata drag. Sedan kan man ju alltid försöka fly på något sätt, men hjälper det? Kanske Zurrigash redan ställt in siktet...?

Platsen

Välj mellan skepp i stiltje, enslig borg under en rasande snöstorm, en karavanseraj under belägring av lokala ökenstammar, eller hitta fritt på en egen plats. Ritningen under kan användas för alla tre föreslagna platser, men en borg har troligen betydligt flera rum – då anger detta endast de rum som är uppvärmda, i övriga piskar snön in genom söndriga fönster.



Händelser, först 1T6, senare 1T10:

1. Magister Obrin håller beskt välkomsttal om otacksamhet och ödet. Arlessan muttrar "Du ditt monster".
2. Arlessan anklagar Durus för att smyga omkring på natten i hennes rum. Obrin hånar Amatelas tro. Kaos.
3. Amatela samlar till bön, ber gudarna att icke döma mänskan "ty hon är blott omständigheternas fånge".
4. Durus, stupfull, råkar i handgemäng med betjänter som spillt vin, drar sitt svärd och vrålar hur han minsann kan sköta Zurrigash smutsgöra. Slocknar sedan.
5. Två av personalen flyr ut i stormen/mot fienden/kastar sig i sjön och försvinner. Aktörerna beskyller varandra.
6. En från personalen kommer rusande i panik. "Det är något där!" Inget hittas, och personen tror att den blivit tokgig.
7. Efter några mord får kvarvarande personal för sig att RP är de skyldiga och närmar sig hotfullt.
8. RP anar hur något trevande tittar in i deras hjärnor, och för en sekund är de inte sig själva.
9. Flugor samlas i onaturliga mängder. Deras surrande tär på sinnen.
10. Någon av de döda uppstår som en deformerad abomination av lik och flugdelar.

Aktörerna

1. TEMPELRIDDAREN AMATELA

Rakryggad i härklädsel och festharnesk. Stoisk och gudelig.

HEMLIGHET: Hade ett förhållande med arlessan som tog slut för 10 år sedan. Detta framkommer i brev som arlessan skrivit. "Lämna mig ej, låt oss återgå till det som var".

LEDTRÅD: För exakt 10 år sedan gav hon bort sin borg åt den lokala tempelorden efter att mirakulöst överlevt en förfärlig olycka, och har sedan dess rest runt på pilgrimsfärder. Detta framgår av riddarens vapendragare herr Grön. Han är dödligt lojal till Amatela och vägrade stanna hemma för denna resa trots hennes order.

PLAN: Amatela vet att Zurrigash står i skuld till gudarna. Hon hoppas få gudarna att gå med på att byta t.ex. ett löfte om ett stordåd i deras namn mot att Zurrigash skuld stryks, och erbjuda detta åt demonen. Gudarna har inte svarat...

SLUT: Har en giftorm i en kruka, låter den bita sig. Krukan ligger i skärvor, ormen borta. Ristat i golvet: "Flugan besätter köttet".



2. MAGISTER OBRIN

En krum magiker i stor kåpa. Öppet fräck med Amatela, kylig mot arlessan, irriterad på Durus som inte "iakttar värdighet".

HEMLIGHET: Demonolog och fanatisk anhängare av Zurrigash. Han har demoniska flugstatyer på sitt rum, med inskriptioner som "Zurrigash, den evige och odödlige". Flugtatueringar på kroppen.

LEDTRÅD: Nött bok om Zurrigash. Demonen beskrivs som en kropplös och odödlig varelse, vars symbol är flugan. Den kallas för Vålgöraren och kan rädda folk i nöd genom att "uppfylla dem med sin ande". "Är det värt det?" har Obrin kraftedagat i marginalen.

PLAN: Obrin har under de tio åren frekventerat gravgårdar och samlat 40 oroliga själar i en glasflaska. Zurrigash har dock inte nappat. Släpps de ut har man 40 spöken lösa.

SLUT: Sannolikt ett groteskt blodbad med ett stort antal av hans kära offerknivar instuckna i kroppen.

3. KÖPMANNEN DURUS

Försupen och risig man. Har förberett sig med delikatesser, vin och droger för sina sista dagar. Om äventyret utspelas på ett skepp kan det vara hans. Super och äter för mycket.

HEMLIGHET: Det var han som med flit anlade olyckan för 10 år sedan. Troligast som försäkringsbedrägeri (skepp på grund, brand i borg mm). Det hela slutade i katastrof. Erkännandet finns i en amulett. I ett brev frågar hans fru om arlessans testamente.

LEDTRÅD: Bokföringsbok var det framgår att han för tio år sedan börjat driva sitt lukrativa handelshus rätt mot ruinens brant. Enorma lån och skulder, bl.a. till arlessan. Inga inkomster. Slutet av boken är fyllt med svammel: "En för tio, tio för en, Räddaren i nöden betalas med döden".

PLAN: Durus har ingen egentlig plan, men släkten på svärmors sida är alla feta och trinda – kanske demonen hellre skulle ta dem?

SLUT: Oklart, ser ut som tarmvred.



4. ARLESSAN AV SYMA

Belevad dam i eleganta kläder. Om äventyret utspelas sig i en borg kan den vara hennes. Öppet fientlig mot Obrin, annars sällig och nedstämd, men misstänksam mot Durus.

HEMLIGHET: Är halvbror med Durus. Köpmannen är hennes första arvinge och hennes borg blir hans vid hennes död. Detta framgår i hennes testamente. I ett tillägg daterat för 8 år sedan står att om Durus skulle avlida så blir borgen i stället hennes kära kusins.

LEDTRÅD: Hatar Obrin och anser att han lurat henne. Detta framgår i hennes memoarer som hon försökt bränna upp. De bär titeln "Den förskräckliga händelsen" och man kan läsa första meningen om "huru den slemme Obrin lurade mig för 10 år sedan och en tragedi blev en katastrof! Vålgöraren blev bödel".

PLAN: Arlessan hoppas kunna erbjuda en permanent kropp åt Zurrigash i utbyte för sitt liv. För detta syfte har hon en väldig infångad insektoidkrigare i källaren/i en packlår i kölsvinet eller vagnstallet. Obrin har hånskrattat åt detta.

SLUT: Arlessan har en rejäl samling gifter och förgiftnar sannolikt sin mat när hennes tid kommer, drar sig sedan tillbaka. Har delat med sig av gifterna till Durus, så de finns också i hans rum.