

Eremiternas sällskap – Ett ettbladsscenario till rollspelet Eon IV

Äventyret utspelar sig i alvriket Alarinn. Scenariots svårighet varierar i hög grad beroende på i vilket ärende rollpersonerna är ute på sjön. Om de befinner sig i en fiskeskuta kan man räkna med att rollpersonernas grupp som mest består av en besättning på fem man, medan det är möjligt att de kan övermanna hela piratstyrkan om de är ute och seglar med en större birlinn.

”Det ante mig att de största rikedomarna vi hittade på en alarisk ö är får och alver.”

- Yrwen, båtsman

De tre eremiterna är en mindre ögrupp i södra Alariviken. Öarna är gräsbevuxna och utgör hem åt familjen Nisian av klan Nan'sela och deras fårfloccar. Familjens bosättningar ute på öarna är små och de livnar sig i hög utsträckning på fiske.

Under en nattlig seglats upptäcker rollpersonerna ljuset av en stor eld från en bosättning belägen på De tre eremiterna. En bosättning har angripits och överlevarna hålls som gisslan av en sabrisk piratbesättning kommenderade av en förvisad alv som tidigare tillhörde klan Nan'sela. Denna hederlösa piratkaptan heter Aran, och har begett sig tillbaka till sina hemtrakter för att föra med sig sin unga son, Lasairian, ut på havet.

När rollpersonerna närmar sig ön går det att urskilja ljus från ytterligare två platser om de lyckas med Vaksamhet mot 14 eller Speja mot 12. Dessa två platser är en liten vik där det går att skymta en tvåmastad sabrier, respektive en klipphöjd där det brinner en mindre eld.

Om rollpersonerna går i land på ön och väljer att utforska den stora branden som de såg från havet upptäcker de ett nedbränt långhus som fortfarande pyr i bosättningen. De infångade byborna vaktas av sju pirater i byn. Piraterna är Dugliga krigare som leds av den gamle båtsmannen Yrwen, en Skicklig krigare som föredrar att slåss med dolk. Gisslan består av tio bybor, vilka motsvarar Krigarnoviser. De är bundna och samlade i ett kalkstenshus medan piratbesättningen vaktar utanför huset, även om de är lite distraherade av att granska sitt byte från byn (framförallt får) och dricka arrakspunch. Ingen av byborna är alltför illa tilltygade ännu, men piraterna tvekar inte att utnyttja dem som gisslan om de upptäcker inkräktare. Om gisslan överlever kan de berätta att piraten som anlände är en tidigare familjemedlem som märktes med Drakens onda öga och förvisades efter att ha dränkt sonen till det nuvarande familjeöverhuvudet under en fisketur. Hans lilla son lämnades kvar hos familjen Nisian då han förvisades, men fördes bort av Aran när byn angreps.

För att förhindra piraterna från att lämna ön är det möjligt att sätta fyr på fartyget som ligger i viken, om det finns någon rollperson som är diskret nog för att lyckas med detta. Ombord på fartyget finns en stulen last med valolja, vilket ökar brännbarheten ytterligare. Att lyckas nedgöra de tolv pirater som vaktar fartyget skulle kunna innebära att fartyget tillfaller rollpersonernas besättning. Samtliga vakter är Dugliga krigare, med undantag för styrman Ryana, som är en Skicklig krigare beväpnad med en kroksabel.

Ljuset från klipphöjden kommer från ett litet tätläger som har satts upp vid den förfallna och överväxta ruinen av en fornborg. Borgen ska ha tillhört skugglandsblodet Custennidh för länge sedan, vars mor var en havsnymf. Ibland lär havet fortfarande skimra av mareldar från Custennidhs mor, vilken blickar mot sonens fallna fästning från havet. Just nu befinner sig Aran uppe vid ruinen tillsammans med sin son för att ta farväl av hemön på en plats som han har varma minnen från.

Vid fornborgen finns de sista sex piraterna, ledda av Aran. Om fartyget har satts i brand utmanar Aran rollpersonerna på en duell till döden. Aran är en mästerlig krigare som strider med ett cinneachsvärd. I andra fall är sannolikheten stor att han försöker retirera mot den tvåmastade sabriern bärande på sin unga son för att sannolikt aldrig återvända till Alarinn's stränder.