



Den Röda Timmen

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

Några äventyrare har kommit till byn Altrax för att hälsa på en släkting. När de anländer visar det sig att något underligt försegår i byn och att alla utom byprästen har börjat tillbe en mystisk gudom som kallas Sarasch. Kan äventyrarna reda ut vad det är som hänt innan de själva faller offer för Sarasch blasfemiska krafter?

Bakgrund

Sarasch är ett mystiskt urväsen som av gudarna har förlänats stora krafter. Ingen känner till detta väsens syfte eller om det har sina rötter i himmelen eller i helvetet. Till formen liknar Sarasch ett stort oregelbundet klippblock med inristade glödande runor.

I forntiden samlades människorna kring Sarasch som bistod dem med många goda råd. Med tiden blev dock Sarasch missnöjd med hur människorna levde sina liv. Avundsjuka, girighet och vrede var alla laster som Sarasch avskydde och med sina magiska krafter började urväsendet att korrumpera människornas fria vilja för att skapa ett perfekt harmoniskt samhälle. Men bland människorna fanns det några som kunde stå emot Sarasch krafter och när det gick upp för dem att urväsendet hade börjar korrumpera dem tog de till drastiska åtgärder. De grävde en djup grop och rullade ner Sarasch i den och begravnade klippblocket i förhoppningen att det aldrig mer skulle skåda dagens ljus. Därefter lämnade människorna området för att söka nya marker att leva på.

I tusentals år var Sarasch fångad i underjorden och med tiden glömdes detta urväsen bort. För Sarasch som funnits i världen sedan begynnelsen var denna tidsrymd dock som en kortare tupplur och urväsendet har därför tålmodigt inväntat människornas återkomst.

För ungefär 100 år sedan började nybyggare att slå sig ner i trakten där Sarasch låg begraven. De byggde långsamt upp en trivsamt liten by och de tillbad guden Vorgan troget. För ett år sedan beslutade byborna att man skulle bygga ett soltempel i byn till gudens ära. Den plats de valde för templet råkade vara den plats där Sarasch låg begraven. När människorna började gräva ut soltempelns grund fann de det mystiska klippblocket med de glödande runor. Sarasch var nu åter fri och började, som om ingenting hänt, åter att bygga sitt perfekta samhälle.

Människorna i Altrax

Det lilla samhälle som nybyggarna byggde kallas för Altrax. Det är en by med dryga 60 byggnader och cirka 300 invånare varav de flesta är bönder. Till en början var Altrax som vilken by som helst men sedan Sarasch



BILD: NIELS BRANDT

krafter släpptes fria har mycket hänt. Alla människor i Altrax kontrolleras av Sarasch och är införlivade i "kollektivet". De lever ett liv som slavar i ett samhälle som saknar själ. Det finns ingen fri vilja men samtidigt ingen girighet, avundsjuka, vrede eller några andra känslor. Allt är lugnt, fredligt och harmoniskt, det finns mat på middagsbordet och alla har en uppgift att utföra.

Hur spelledaren skall spela byborna

Spelredaren bör beskriva Altrax bybor som själlösa robotar som såvligt men noga utför sina sysslor. De visar aldrig upp några känslor och har alltid ett påklustrat falskt leende på sina läppar. De talar med vänliga plattityder och tilltalar alla som "vän/vänner", ex:

- *Fint väder vi har idag, min vän.*
- *Lycka och frid till er, mina vänner.*
- *Vänner, jag önskar er hälsa och välgång.*

Ställer rollpersonerna konstiga frågor eller säger något som byborna inte förstår hänvisar de till Sarasch, ex:

- *Det är Sarasch vilja, mina vänner.*
- *Genom Sarasch känner vi varandra, vän.*
- *Sarasch har välsignat oss, vänner.*

Sarasch vilja är så stark på alla som är införlivade i kollektivet att de hellre låter sig dödas än att de tar till våld. Rent tekniskt skulle rollpersonerna kunna plundra byn och mörda alla bybor helt utan motstånd.

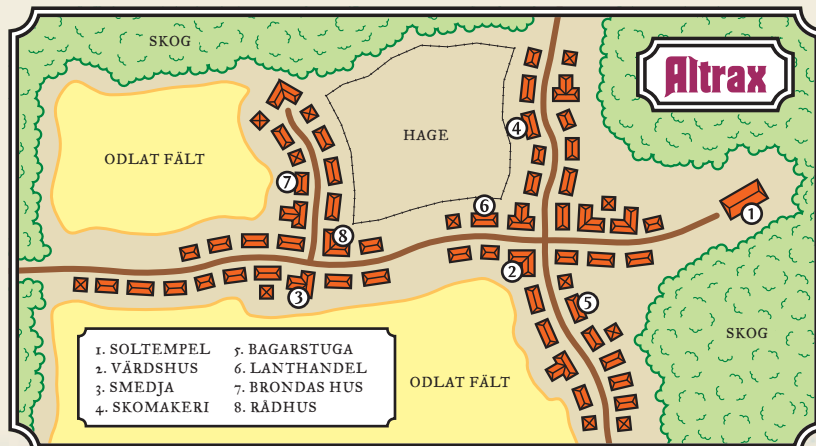
Bybo

- Strid:* 5.
- Skada:* 1T [näve], 1T+1 [träklubba].
- Kroppspoäng:* 8.
- Magiskt försvar:* 3.
- Rustning:* —
- Specialförmåga:* Skötsel bondgård 2.

Den röda timmen

Att kontrollera alla bybor tar hårt på Sarasch krafter och även ett mäktigt urväsen som Sarasch måste ibland vila. Varje dag när solen står som högst inträffar därför "den röda timmen". Det är en timme då Sarasch sover och släpper kontrollen över byborna. Men att så snabbt återfå sin frihet och alla känslor får bybornas sinnen att överbelastas. Under den röda timmen förvandlas byborna därför till primitiva varelser som bara drivs av sina urinstinkter. Känslor som aggressivitet, lust och frosseri tar helt över. Under den röda timmen springer byborna omkring som vildingar. Bybor som stöter på bybor av samma kön börjar slåss med varandra och bybor som stöter på bybor av det motsatta könet börjar idka älskog med varandra. All mat och dryck som hittas förtärs som av svultna grisar.

Under den röda timmen kan även rollpersonerna utsättas för bybornas vansinne. De som hamnar i slagsmål kan jaga bort sin motståndare genom att få in en träff. Det räcker med ett knytnävsslag för att motståndaren skall få nog och fly från platsen för att finna ett nytt offer. Kvinnliga rollpersonerna som inte



KARTA: JÖRGEN KARLSSON

kan försvara sig riskerar att bli våldtagna och manliga rollpersoner riskerar att bli förförda av allt från unga bondflickor till gamla kärningar.

Efter att den röda timmen är över tar Sarasch åter kontrollen över byn. Byborna minns inte eller har bara svaga minnen av vad som hänt. Eventuella skador som uppstått repareras och efter det agerar alla som om ingenting inträffat.

Scenariots början

En av rollpersonerna har en släkting som bor i byn Altrax. Har inte rollpersonen en egen kandidat så är släktingen en syssling som heter Bronda. Av en slump är rollpersonerna på en längre resa och deras rutt tar dem förbi Altrax. Rollpersonen kan givetvis berätta om släktingen och att rena bäddplatser och den godaste svinsteken i landet väntar i byn.

Rollpersonerna anländer till Altrax på förmiddagen. De hittar snabbt till Brondas hus och kan knacka på. Dörren öppnas av Bronda som hälsar rollpersonerna välkomna men samtidigt känner hon inte igen den rollperson som hon är släkt med. Först när rollpersonen presenterar sig kommer hon ihåg denna men samtidigt visar hon ingen reaktion på glädje eller uppymdhet.

Spelledaren bör rollspela Bronda som vänlig men helt likgiltig. Hon rekommenderar rollpersonerna att ta in på värdshuset om de vill ha någonstans att sova för natten.

Mötet med Bronda bör avslutas med att hon vänligt avvisar rollpersonerna och beger sig till en ladugård för att mjölka kossorna. Rollpersonerna bör känna sig konfunderade över Brondas underliga beteende.

Fria händelser

Här följer ett antal fria händelser som spelledaren kan välja att använda sig av. Dessa händelser kan utspela sig i vilken ordning som helst och spelledaren bör lägga till egna händelser som är skräddarsydda för sin spelgrupp.

Vansinnets timme

Solen når sin högsta punkt på dygnet och den röda timmen inträffar. Troligast blir rollpersonerna konfronterade av bybor som tycks ha förlorat all sans och vett. Det enda sättet att undvika kaoset är att antingen lämna byn eller barrikadera in sig i ett rum eller i ett hus. För att göra saken intressantare kan Bronda vara en av dem som attackerar rollpersonerna. Efter en timme upphör galenskapen och allt återgår till det ”onormala”.

Förgiftade på värdshuset

Om rollpersonerna äter ett sent kvällsmål på värdshuset så kommer värdshusvärdarna att försöka förgifta dem med ett starkt sömnmedel [styrka 4]. De som drabbas av sömnmedlet somnar efter 5 minuter och går inte att väcka på 8 timmar. En av rollpersonerna förs sedan till Sarasch för att införlivas i kollektivet [se nedan].

Brondas narrspel

Vid lämplig tidpunkt kommer Bronda att söka upp den rollperson som är hennes släkting.

Hon kommer att ursäktas sig för sitt underliga beteende och är villig att förklara allt. Hon vill att släktingen [och bara denna] skall följa med henne så att hon kan visa vad som står på. Insisterar de andra rollpersonerna på att följa med vägrar Bronda att visa något och går hem. Följer släktingen ensam med visar hon vägen till Vorgans soltempel för att införliva denna i kollektivet [se nedan].

Möte med Thulor

I Altrax finns det en människa som inte är påverkad av Sarasch inflytande. Denna person är byns Vorganpräst och hans namn är Thulor. När rollpersonerna möter Thulor uppför han sig till en början som alla andra i byn men med en skillnad. Han vill ha ett enskilt samtal med rollpersonerna. Går de med på detta visar Thulor dem till ett stall där de kan tala ostört. Thulor förklarar sitt hemlighetsmakeri med att ”Sarasch har tusen ögon och tusen öron”.

Följande information kan rollpersonerna få av prästen:

- ❖ Thulor vet inte vem Sarasch är men han misstänker att det är en ond demon som håller sig gömd någonstans i byn.
- ❖ Bara Thulors fasta och hängivna tro på Vorgan har förhindrat honom att falla under Sarasch kontroll.
- ❖ Byborna började uppföra sig konstigt för ett år sedan, ungefär samtidigt som man började uppföra byns soltempel till Vorgans ära.

Även om Thulor är byns präst har han ingen aning om att Sarasch finns gömd i soltemplets källare. När Sarasch märkte att Thulor inte kunde införlivas i kollektivet lät han prästen drabbas av en magisk glömska som gör att han inte kommer ihåg något om Sarasch.

Sarasch vrede

Om rollpersonerna av någon anledning dödar eller skadar någon av de harmlösa byborna [under annan tid än den röda timmen] vredgas Sarasch och vill hämnas denna oförrätt. Sarasch beordrar 3T bybor att beväpna sig med träklubbor och sedan gå till attack mot rollpersonerna. Bybornas anfallslust håller i sig i en timme eller tills alla rollpersoner har oskadliggjorts [förlorat medvetandet]. De rollpersoner som överlever anfallet förs till Sarasch [se nedan].

Införlivning i kollektivet

Så fort rollpersonerna anländer till Altrax kommer Sarasch att vilja införliva dem i kollektivet. Men eftersom ingen av rollpersonerna frivilligt kommer att införliva sig måste detta ske med list. Planen är att föra en efter en av rollpersonerna till Sarasch för att låta urväsendet införliva dem. Eftersom det tar en hel del kraft att inviga en ny medlem kan Sarasch bara införliva en per dygn.

Sarasch kommer var dag med hjälp av byborna att föra bort enskilda rollpersoner [se fria händelser]. När väl rollpersonen är förd till Sarasch hemliga källarum i soltemplet kommer utväsendet att försöka ta över rollpersonens medvetande. Detta är en Tvekamp [se regelboken sidan 22] där Sarasch är den aktive där urväsendets Närvaro på 8 står emot roll-

personens Närvaro. Vinner Sarasch kampen är rollpersonen införlivad i kollektivet.

Spelledaren förklarar enskilt för spelaren att hans rollperson agerar enligt följande regler tills vidare:

- ❖ Rollpersonen får inte ta några egna initiativ. Denne får dock följa med de andra rollpersonerna som en inaktiv deltagare.
- ❖ Rollpersonen visar aldrig några känslor och använder sig inte av våld.
- ❖ Rollpersonen börjar prisa Sarasch.
- ❖ Rollpersonen får inte avslöja Sarasch hemliga tillhåll i Vorgans soltempel.

Vinner däremot rollpersonen tvekampen händer ingenting med dennas sinne. Däremot måste denna kämpa sig ut ur templet som bevakas av tre bybor med träklubbor.

Vorgans soltempel

Förr eller senare väljer rollpersonerna att undersöka Vorgans soltempel. Övervakningen innehåller ingenting intressant förutom trappan som leder ner till källaren.

1 - FÖRRÄD. Innehåller fyra öltunnor, två vinkrus samt en hylla med konserverade grönsaker. Den dolda dörren är lätt att hitta då man lätt ser skarven mellan dörr och vägg. Dörren öppnas genom att man trycker på den.

2 - SARASCH RUM. I detta rum befinner sig det klippblock med glödande runor som är Sarasch.



Slutet

Det finns två sätt att besegra Sarasch. Det första är att åter begrava klippblocket i jorden. Det andra är att krossa klippblocket. För att lyckas med detta måste rollpersonerna ha tillgång till hackor, hammare och kilar [allt finns att finna i byn]. Klippblocket har 200 konstruktionspoäng. Anfäller rollpersonerna Sarasch tillkallar den alla bönder i byn för att förhindra dem. Detta betyder att rollpersonerna måste barrikadera in sig i templet för att få tid att hugga sönder blocket.

Efter att Sarasch är besegrad av rollpersonerna återfär byborna sin fria vilja. Allt blir frid och fröjd och befrielsen firas med en fest.