

# Harkalantax Pergamentrulle

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

*Några äventyrare får uppdraget att stjäla Harkalantax pergamentrulle från trollkarlen Romirus. Väl inne i trollkarlens lya upptäcker de att de befinner sig i en dödlig labyrint av fällor och monster.*

## Angående scenariot

Detta ettbladsscenario kräver att spelledaren har tillgång till boken – Monster och Varelsor. Inga varelsor i detta scenario utom trollkarlen Romirus och hans familiaris finns beskrivna utan finns istället att finna i nämnda bok.

Dessutom nämns många händelser och platser bara ytligt och det är upp till spelledaren att brodera ut efter egen fatatur om det uppstår oklarheter. Till exempel hur om det ens är möjligt att komma över lermännens lösenord [se nedan].

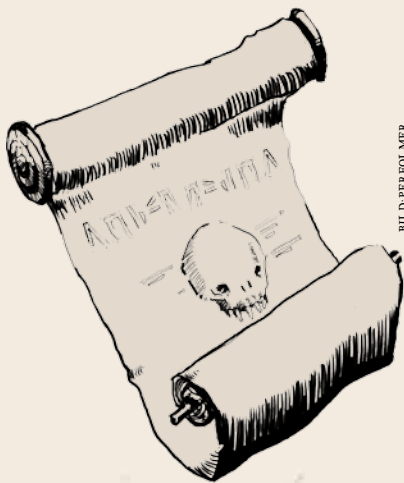


BILD: PER FOLMER

## Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig på något värdshus i Morcar när de blir kontaktade av trollkarlen Oben Et-Atar. Eventuellt har de träffat Oben tidigare [se ettbladsscenario – Det hemliga vapnet]. Trollkarlen sätter sig ner och beställer i ett glas kaafiskt vin och berättar att han vill att rollpersonerna bryter sig in i trollkarlen Romirus hus och stjäla Harkalantax pergamentrulle, en urgammal artefakt som präntades av häxmästaren Harkalantax själv när världen var ung. På pergamentrullen finns en demonritual nedpräntad i blod men det är inte därför som Oben vill ha rullen. Trollkarlen kan berätta att på baksidan av rullen finns hemliga runor skrivna i mänskligt [runor som bara syns i månens sken]. Det skulle vara ytterst olyckligt om

Romirus upptäckte mänskriften, säger Oben, även om han själv inte vet vad de mystiska runorna berättar.

Romirus har sitt hus i Morcar så rollpersonerna kan ge sig iväg på en gång. Begär de en pekunjär belöning kan Oben Et-Atar erbjuda dem 250 silvermynt för pergamentrullen.

## Romirus hus

Trollkarlen Romirus hus ligger mitt bland de rika handelskvarteren nere vid hamnen. Huset är omgärdat av en tre meter hög stenmur med taggtråd som skyddar mot insyn såväl som inkräktare. I muren finns en låst ekport som bara öppnas varje fredag då Romirus vandrar ut i staden för att inhandla det han behöver.

## Trädgården

Mellan stenmuren och huset finns en välkött trädgård. En grönskande oas mitt bland Morcars stinkande gator och gränder. Trädgården vaktas av fyra lermän som omedelbart går till anfall mot alla inkräktare som inte uttalar det hemliga lösenordet: *Ras novicana*, som ungefär betyder "stilla vreden" på de lärdas språk.

## Huset

Mitt i trädgården står Romirus oansenliga lilla hus. Det liknar mer en förvuxen stuga än ett riktigt hus och det är svårt att tro att här bor en mäktig trollkarl men så är det.

Inne i huset är det inrett som en hemtrevlig stuga med öppen eldstad. Här finns en mjuk säng, en skön fåtölj, en välfylld bokhylla, några skåp och ett matbord med tillhörande stolar. Ingenting tyder på att detta är en trollkarls boning och det finns inga magiska föremål. Det enda som är mystiskt är en burk märkt "eldpulver" som finns i skafferiet.

## Portalen

För att aktivera den hemliga portalen som tar rollpersonerna till Romirus riktiga tillhåll så måste de kasta en näve eldpulver i en brinnande eld. Då uppenbarar sig ett glödande pentagram på golvet. Kliver någon på pentagrammet teleporteras denna till Romirus underjordiska komplex. Pentagrammet glöder i en minut innan ljuset tynar bort och försvinner.

## Komplexet

Var trollkarlen Romirus hemliga komplex egentligen befinner sig förtäljer inte detta scen-

ario. Det kan vara 100 meter under Morcars yta eller på en annan kontinent.

## 1. Pentagramrummet

Det är till detta rum rollpersonerna teleporteras till från Romirus hus. Det enda som finns i rummet förutom de fyra dörrarna är ett stort pentagram uthugget i stengolvet.

## 2. Trappfälla

En 21 trappsteg lång trappa som leder ner i mörkret. Kliver någon på det elfte [mittersta] trappsteget vrider sig alla trappsteg 45 grader och trappan förvandlas till en rutschkana. Alla som då befinner sig på trappan glider ohjälpligt ner till rum 3. Tio minuter efter att fällan har utlösts återställer sig trappstegen till sin ursprungliga position och är färdig att aktiveras på nytt.

## 3. Oblongens håla

I detta rum bor Romirus tämjda Oblongo. Rummet är till knähöjd fyllt med vatten med slingrande klängväxter som hänger från taket och efter väggarna. Oblongon har inte ätit på flera dagar och går därför glupskt till attack mot alla rollpersoner som hamnar i dess håla.

## 4. Llamjans rum

I borte änden av detta rum finns en stor basäng med vatten. När rollpersonerna kommer in i rummet kan de se en naken vacker kvinna i vattnet. Kvinnan är en llamia som döljer sin ormstjärt i vattnet. Hon försöker lura rollpersonerna närmare genom att påstå att hon är prinsessan Aurora som har blivit kidnappad av trollkarlen Romirus. När rollpersonerna är inom räckhåll går hon till anfall.

## 5. Amfororummet

Dörren till detta rum är låst [SG 4, konstruktionspoäng 60]. Lyckas rollpersonerna forcera dörren kan de längst in i rummet se en kista och två amforor, en på var sida. Amfororna är egentligen två stycken krukväsen som går till anfall med sina långa tungor om någor rör vid kistan. I kistan finns det en läkande dryck [läker 2T kroppsöäng], en magisk bronsdolk [skada 1T+3] och 2T krukväsenjuveler [värda 40 silvermynt/styck].

## 6. Fallucka

På denna plats i korridoren finns en väl gömd fallucka. Den som kliver på luckan faller ner till rum 3. Fallet ger 1T i skada.

## 7. Laboratoriet

Detta är trollkarlen Romirus laboratorium. Rummet är fullt med glaskolvar, rör, kärl och allt annat en trollkarl kan behöva för att utföra alkemiska experiment. När rollpersonerna kommer in i rummet ser de en mystisk varelse som håller på att blanda ihop en grön brygd i en kokande gryta. Det är spindelapan Dargas tillika Romirus assistent. Dargas har ryggen mot rollpersonerna när de kommer in så de kan smyga sig på den intet ont anande spindelapan. Upptäcker Dargas rollpersonerna undrar han vad de har att göra i laboratoriet. Lyckas rollpersonerna bluffa Dargas låter han dem vara och återgår till sitt kokande, annars går han skrikande till anfall.

## 8. Tronsalen

Mot den borte delen av salen står en mäktig lejontron och på väggen ovanför hänger ett porträtt av Romirus [iklädd kungaskrud och krona]. I de fyra rumshörnen står brinnande oljafat som lyser upp salen. På tronen sitter trollkarlen Romirus och matar sin familiaris [en blå korp]. Direkt han får syn på rollpersonerna inser han att de är inkräktare och går till anfall. Glöm inte att familiarisen hjälper trollkarlen i striden.

Efter att trollkarlen och dess familiaris är besegrad kan rollpersonerna leta igenom rummet. På baksidan av tavlan finns Harkalantax eftersökta pergamentrulle att finna. Trycker någon in lejontronens båda ögon öppnas ett lönnfack under sätet med 500 silvermynt.

## Att ta sig ut

När rollpersonerna väl tagit sig in i komplexet finns det bara ett sätt att ta sig ut. De måste komma över pungen med blått pulver som finns i Romirus bälte. En näve av detta pulver måste kastas på pentagrammet i rum 1. Då kommer symbolen att börja glöda och portalen åter öppnas. Ställer sig någon då på pentagrammet kommer denne att teleporteras tillbaka till Romirus hus i Morcar. Har rollpersonerna kvar eldpulver fungerar det inte. Det kan bara användas för att teleportera någon till rum 1.

## Vad händer sedan?

Vad gör rollpersonerna när de väl kommit tillbaka till Morcar? Beslutar de sig för att fullgöra sitt uppdrag och överlämna Harkalantax pergamentrulle till Oben Et-Atar eller beslutar de sig för att själva försöka tyda mänskriften?

Vad berättar dessa mystiska runor egentligen och kan det leda till nya äventyr? Finns det andra som vill komma över pergamentrullen nu när den åter är funnen efter alla dessa år?

### Romirus

*Strid:* 8.

*Skada:* 1T+2 [trollstav], 1T+5 [blix].

*Kroppspoäng:* 8.

*Magiskt försvar:* 12.

*Rustning:* 1.

*Närvaro:* 7.

*Specialförmåga:* Besvärjelsekonst 10.

*Manapoäng:* 20.

*Besvärjelser:* Blix [SG 4], Hela [SG 3],

Mörker [SG 3], Stenvägg [SG 3].

*Utrustning:* Trollstav [laddad med 10 manapoäng], pung med blått pulver.

### Blåkorp (familiaris)

*Strid:* 3.

*Skada:* 1 [klor].

*Kroppspoäng:* 5.

*Magiskt försvar:* 7.

*Rustning:* –

*Specialförmåga:* Flyga.

