

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK

Av: Dan Johansson

Den smäckra enmastade segelbåten gled sakta in mot Jarlas hamn. Åtta par åror tog fartyget allt närmare den lilla gruppen som väntade på kajen. Tom spanade ut i mörkret mot båten och vände sig sedan mot de andra:

”Kom nu ihåg vad mästern sa. Vi får inte schabbla bort den här affären.”

De andra teg. Det var kallt i luften och fortfarande mörkt ute. De hade väntat ända sedan midnatt på tirakernas båt och nu när den äntligen dök upp höll natten på att övergå i gryning. I fören kunde man se konturerna av en sturvuxen tirak som stod redo med en tross.

”Kom igen nu”, sade Tom och gick med bestämda steg tirakernas båt till mötes. ”Välkomna”, ropade han. ”Vi hälsar er alla välkomna till Jarla”. Toms rop försvann ut i natten. En pinsam tystnad lägrade sig över hamnen och Tom skulle just till att hälsa igen då tiraken plötsligt höjde sin röst:

”Grima vill ha sprit. Nu!”

INLEDNING

’När man får oväntat besök’ var 1999 års Eon-äventyr på GothCon, författat av Dan Johansson. Äventyret publiceras här i sin originalform, komplett med färdiggenererade rollpersoner och ett appendix med poängsättning. Äventyret kan spelas som ett välkommet avbrott under en pågående kampanj eller användas som introduktionsäventyr för nya rollspelare – dock är äventyrets stämning knappast typisk ’eonsk’, utan kan snarare härledas till den subgenre som kan kallas ’exceptionell gladfantasy’. Bon appetit.

Spelarna

Äventyret är gjort för fem spelare men om antalet av någon anledning skulle vara lägre uppmanas spelledaren att föra ut någon eller några rollpersoner ur handlingen. Poängbedömningen baseras på gott rollspel och förmågan att lösa givna scenarier. Se Appendix A för vidare information.

Miljö

Äventyret utspelar sig i den nordashariska staden Jarla och förutsätter nästan att spelledaren har tillgång boken ’Jarla: Äventyr & stadsmodul’. I äventyret kommer det att hänvisas till denna modul enligt följande mall: (se J##), där ## anger vilken sida i modulen ’Jarla’ som avses. Boken finns bland annat att köpa i Neogames webbshop. Adressen är: http://www.neogames.se/neo_shop.htm.

Spelledaren bör åtminstone ha skummat igenom ’Jarla’ innan han ger sig i kast med äventyret, men det är förstås fritt fram för spelledaren att improvisera om han så önskar. ’Asharien & Soldarn’ är en annan bra modul om spelledaren känner att han vill ha mer på fötterna. Även denna finns att köpa i Neogames webbshop.

Stämning

'När man får oväntat besök' är tänkt att fungera som ett humoristiskt äventyr, utan att för den skull spåra ur. Komiken skapas främst genom de kulturkrockar som uppstår.

Regler

Alla rollpersoner och spelledarpersoner finns beskrivna med alla viktigare värden och färdigheter. Spelledaren bör använda sig av Eons regler i så stor utsträckning som möjligt. Det finns emellertid ingenting som hindrar att spelledaren improviserar eller förenklar om tempot i äventyret så kräver. Spelledaren får helt enkelt använda sin fingertoppskänsla. Förslagsvis använder sig spelledaren enbart av de grundläggande reglerna. Om spelarna propsar på att få använda de frivilliga reglerna bör de få göra detta (men spelledaren måste i så fall förstås vara insatt i de frivilliga reglerna).

Tänk på att för mycket regler kan förstöra ett äventyr. Lika gärna kan avsaknaden, eller bristen, av regler (och tärningsslag) göra att spelet känns utstakat och utan slumpmoment. Försök hitta den optimala avvägningen.

Rollpersonerna

Spelledaren uppmanas redan nu läsa igenom rollpersonsbeskrivningarna och bilda sig en uppfattning om rollpersonernas beteende och relationer. Informationen som ges i rollpersonsbeskrivningarna kan vara avgörande vad gäller förståelsen av handlingen i äventyret.

Box: SPELLEDARPERSONER

Dessa spelledarpersoner kan komma att spela en stor roll i äventyret. Notera att alla värden och färdigheter inte finns utskrivna – spelledaren får hitta på övriga värden om så skulle behövas.

Grima

Dotter till Zeketah – en mäktig trokka (kvinnlig tirakhövding). Grima är 15 år och alltså i den åldern då barn verkligen kan vara odrägliga. Faktum är dock att Grima inte längre är något barn. På båten mot Jarla fick hon sin första månadsblödning och hon kommer att vara ytterst villig att prova sin nya roll som kvinna. Om någon av (de manliga) rollpersonerna visar sig starka eller driftiga kommer hon som gräde på moset att kräva en dag (tirakernas 'motsvarighet' till natt) med denne – i annat fall kommer hon att berätta för hennes mor hur oerhört dåligt hon blivit behandlad av sina gäster.

Varsågod spelledaren. Grima är det verktyg som du skall använda för att plåga fem stackars rollpersoner. Få dem att kräla i softet. Mwoahahahahahahaaaa!!!

Viktiga färdigheter: Kortbåge 12, Klor [skada: ObH1T6] 9, Ledarskap 14, Slagsmål (greppa) 11, Smyga 12, Spjut 10, Undvika 14.

Tzarita

17 år och vacker som en dag. Dotter till den rike cirefaliske badhusföreståndaren Chazelan, vars hem finns på Palatsvägen. Några nattliga besök är inte tillrådliga då huset vaktas av ett flertal hundar. Tzarita arbetar dagtid på badhuset (se J16).

Denna unga flicka har förälskat sig i Len – en av rollpersonerna. Tyvärr är det så att hon samtidigt förälskat sig i ett halvt dussin andra unga män, bland annat rikemanssonen Jhimorcelan. Rivalerna är inte medvetna om varandra. Tills vidare springer Tzarita från säng till säng.

Viktiga färdigheter: Förföra 17, Kulturkännedom (cirefalier, tiraker) 11, Övertala 10.

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK

Två av spelarna spelar tämligen udda rollpersoner – tiraken Wegum och misslan Tovis. Wegum kommer in i äventyret lite senare (efter ca 10 min effektiv speltid – spelaren kan emellertid lugnt sitta kvar i rummet) medan misslan är med redan från start. De andra spelarna antar rollerna av tre syskon – alla anställda av familjeföretaget: handelshuset Frende. Handelshuset styrs av pappa Benjamin Frende, som alltid kallas 'mäster' av sina barn. Mäster Frende har tillsammans handelshuset Wezi och äldste sonen och arvtagaren, Tom, förhandlat med en trokka (tirakisk hövding) från det avlägsna Takalorr. Förhandlingarna gäller en jätteorder om lyxartiklar från Takalorr i utbyte mot grovsmide från Jarla med omnejd. Ordern kommer att inbringa stora vinster för de båda handelshusen. Mäster Frende och Gekthath av Wezi (se J75) befinner sig för närvarande i Camard för att träffa trokkan och få hennes underskrift på kontraktet. Tom Frende och hans syskon är under tiden satta att sköta rörelsen i Jarla.

Kuriren

Syskonen Frende är alla samlade i vardagsrummet. Tom är djupt försjunken i bokföringen, Len håller på att lägga in mer ved i den öppna spisen och Elin läser en bok, samtidigt som Tovis kammar hennes hår. Rökdoften från brasan blandas med den söta doften från de oljor Tovis använder för att mjuka upp Elins hår. Len gäspar lite förstrött och sätter sig sedan till att sjunga visan om "Sjömansdottern som gick i skogen".

Sent samma kväll anländer en genomsvevlig kurir till familjen Frenandes hem. Han bär ett meddelande från Mäster Frende (se appendix B). Av meddelandet framkommer att trokkan sänder sin dotter till Jarla. Rollpersonerna måste möta henne i hamnen och ta hand om henne. Om hon förtörnas kan hela affären gå i stöpet. Meddelandet berättar även att dotterns ankomst är satt till midnatt, denna kväll.

Mötet med Tzarita

Det är inte helt omöjligt att Len avviker för att träffa Tzarita. Tzarita väntar på honom bakom en pelare på Cirza-templets trappa vid midnatt. Hon är klädd i en (dyr) flortunn tunika men har också svept en tjock, röd mantel om sig för att hålla värmen. I håret bär hon två hårnålar av koppar och blommor som ser ut att ha plockats så sent som för några timmar sedan. Om Len dyker upp blir hon mycket glad och allt Len behöver göra är att lyckas med ett lätt (Ob2T6) slag mot Förföra (plus lite rollspel) för att få en efterlängtd kyss av Tzarita. Längre än så hinner de inte. Tzarita måste hem –

om hennes far får reda på att hon är ute så här sent kommer hon att få smisk. Tzarita lovar att meddela Len om tiden för nästa möte.

Om Len av en eller annan anledning inte dyker upp, kan det bli svårt att återfå Tzaritas förtroende. Nästa gång Len och Tzarita träffas måste Len lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Förföra (alternativt Övertala) för att Tzarita fortfarande skall vara intresserad. Därtill måste Lens spelare göra en god rollprestation (detta kan även sänka svårighetsgraden för Förföra-slaget). Om Len inte lyckas övertyga Tzarita ber hon honom kallt att, citat: ”Dra åt Khazimbergen, Len Tjockskalle!!!”

En sen ankomst

Jarlas hamn är relativt tom på folk denna sena timma. Här och var syns skumma figurer smyga omkring i gränderna och då och då kan man se skeppsråttor smyga ner i de förtöjda flodbåtarna för att skaffa sig ett skrovsmål på dess last av spannmål. En tjock dimma drar så småningom in från floden och sveper in sällskapet i sin fuktiga famn. Kalla kårar löper nedför ryggraden. Var det inte något som rörde sig där borta? Glänste det inte av kallt stål där under facklan i hörnet mot Förrådsgatan. Rollpersonerna har en lång väntan framför sig.

Trokkan anländer inte vid midnatt som väntat. Först framåt gryningstimmarna nalkas den lilla segelslupen Jarlas hamn. Genom tjocka är det först svårt att uppfatta annat än bleka konturer, men snart bli slupen synlig. Åtta par åror driver båten framåt. Då den närmar sig hamnen dras årorna in och båten glider sedan de sista metrarna i mot piren. Förutom några av roddarna är den enda figur rollpersonerna kan se, konturerna av en storvuxen tirak i fören. Om någon tilltalar denne blir det först tyst. Sedan häver den storvuxne tiraken ur sig:

”Grima vill ha sprit. Nu!”

(Nu kan spelledaren släppa in Wegum i äventyret, lättast genom att peka på Wegums spelare och säga: ”Från och med nu är det du som spelar rollen som tiraken Wegum – tiraken i fören”).

Med på båten är Grima (trokkans 15-åriga dotter), Wegum och 16 roddarslavar – alla tiraker. Av slaverna kommer åtta att stanna i båten och livnära sig av de förråd tirakerna fört med sig. Övriga åtta kommer att följa Grima och fungera som hennes upppassare. Slaverna är förövrigt kastrerade och får inte bära vapen.

Wegums roll i äventyret

Wegum kommer att fungera som länk mellan rollpersonerna och Grima. Han är fullkomligt lojal mot Grima och därtill avlönad av densamma. Ändå kommer han att stå på rollpersonernas sida – en lång tid vid, först trokkans sida och sedan hennes dotters, har gjort Wegum luttrad. Han vet hur nyckfulla mor och dotter är och gör sitt bästa för att omgivningen inte skall behöva lida alltför mycket. Wegum kommer förmodligen också att förklara detta för de övriga rollpersonerna och därigenom bli ’en i gänget’. Tillsammans skall Wegum och rollpersonerna försöka uppfylla Grimas krav och se efter att hon tillfredställs. Om spelledaren vill kan han ge Grimas order till Wegums spelare på en lapp.

Och förresten – om spelarna tyckte att tiraken i fören av båten (Wegum) såg storvuxen ut så berodde det på att han stod högre än de andra rollpersonerna och dessutom var iklädd en rustning av härdat läder.

SCENARIER

Grima kommer att ställa till med en hel del besvär för rollpersonerna. Då handelskontraktet är avhängigt rollpersonernas behandling av trokkans dotter kommer de inte att kunna förvägra henne vad hon begär. För att förenkla för spelledaren finns ett antal scenarier att tillgå. Det första scenariot (Inkvartering) är obligatoriskt. Då detta är avklarat kan spelledaren välja scenario efter eget tycke tills dess att spelsessionen börjar gå mot sitt slut. Spelledaren bör då spela igenom upplösningen, som i effektiv speltid bör ta ca 10–15 minuter.

Inkvartering

Eftersom tiraker är nattvarelser är det dags att skaffa Grima och hennes följe en inkvartering där de kan sova under dagen. Stadslevande tiraker har ofta en dygnsrytm liknande människornas, men eftersom Grima är Bazirktirak från Takalorr så är det naturligt för henne att sova om dagarna. Det finns fyra värdshus med sovplatser i Jarla. Dessa är Clebeias pärla (se J24), Den vita gåsen (se J10), Röda draken (se J32) och Svartsvinet (se J34).

Beroende på vilket värdshus rollpersonerna besöker i den tidiga ottan kommer det att vara olika svårt att förhandla fram sovplatser åt nio tiraker för två nätter/dagar (tänk på att många rum kan vara upptagna och att värdshusvärderna kan vara motvillig att inkvartera tiraker av den ökända ätten Bazirk). Dessutom har betalningen förstås betydelse. Grima gör (genom tolken) klart för rollpersonerna att hon förväntar sig att rollpersonerna står för notan. Tabell GC-1 visar svårigheterna för slagen mot färdigheten Övertala. Givetvis måste spelarna även prestera bra rollspel.

Betalning	Clebeias	Vita gåsen	Röda draken	Svartsvinet
20 silver	Ob6T6	Ob4T6	Omöjligt	Ob3T6
40 silver	Ob5T6	Ob3T6	Ob6T6	Ob2T6
60 silver	Ob4T6	Ob2T6	Ob5T6	Ob1T6
80 silver	Ob3T6	Ob1T6	Ob4T6	Lyckas
100 silver	Ob2T6	Lyckas	Ob3T6	Lyckas
200 silver	Ob1T6	Lyckas	Ob2T6	Lyckas
500 silver	Lyckas	Lyckas	Ob1T6	Lyckas
1000 silver	Lyckas	Lyckas	Lyckas	Lyckas

Tabell GC-1

Väl inne på värdshuset kommer Grima att begära mat och dryck åt sig själv och hennes följeslagare. Troligtvis blir tirakerna ganska högljudda efter ett tag och kommer förmodligen att stöta sig med sovande gäster (betänk att det är gryningstimmar). Grima kommer inte att visa någon hänsyn. Rollpersonerna måste lugna upprörda gäster. Hur detta går till är upp till rollpersonerna – de kan försöka tala de upprörda gästerna till rätta, muta dem eller med våld se till att de inte stör Grimans fest. Särskilt kul kan det bli om det finns alver eller dvärgar på värdshuset.

Om spelledaren känner sig riktigt elak kan han tvinga rollpersonerna att delta i Grimas lekar. Hon

anordnar supartävlingar där det gäller att dricka så mycket brännvin som möjligt. Dessutom vill hon se dem bryta arm och till och med brottas (borden i värdshussalen ställs, till värdshusvärdens förtvivlan, upp mot väggarna för att skapa en brottningsarena). Om någon av rollpersonerna utmärker sig i Grimas tävlingar kan spelledaren spela scenariot 'En dag i sänghalmen'.

För att scenariot skall räknas som lyckat krävs att rollpersonerna lyckas ordna inkvartering åt Grima och hennes åtta slavar, och dessutom se till att sällskapet inte blir utkastade. Ett lyckat scenario skänker spelarna poäng (se appendix A).

En dag i sänghalmen

Om någon av rollpersonerna visat sig stark eller driftig kommer Grima att kräva en dag i sänghalmen med denne. Det enda sättet att slingra sig ur situationen är att hitta någon i Jarla som är driftigare eller starkare och försöka övertyga Grima om hur förträfflig och överlägsen denne är rollpersonen. Detta kan Wegum upplysa om. Det finns ett antal kandidater som faktiskt skulle kunna falla Grima i smaken men rollpersonerna tvingas förmodligen hosta upp en hel del pengar i mutor för att få någon att kopulera med en tirak. Det finns emellertid drygt 60 bofasta tiraker i Jarla, så det borde inte vara någon omöjlighet för rollpersonerna att hitta en stor, stark och pilsk tirak. Tvillingarna Thagukk och Ghormz (se J76) är för närvarande i Camard tillsammans med Gekthath av Wezi. Dessa skulle annars ha varit ett fullgott alternativ. Palatsvaktens ledare Hemkhath Thokk (se J72) kanske är intresserad...

Observera! Grima är inte intresserad av den 55-årige Wegum.

Om rollpersonen själv väljer att tillfredställa Grima kommer han snart att inse vilket misstag han har gjort. Tirakslavarna bommar igen dörren bakom rollpersonen. Direkt denne stiger in i rummet kastar sig Grima över honom. Grima är mycket vild (och därtill oerfaren) och kommer att använda sig av sina klor för att 'tillfredställa' sin älskare. Grima tillåter inte att rollpersonen lämnar rummet förrän akten är fullbordad.

För att scenariot skall räknas som lyckat krävs att Grima fått möjlighet att 'pröva' sin nyvunna kvinnlighet – på en rollperson eller en godtagbar ersättare.

Svarsvinsjakt

Grima är fullständigt uttråkad. Hon har emellertid snappat upp ett rykte rörande de stora bestar som kallas svartsvin. Grima meddelar resolut genom Wegum att hon ämnar jaga svartsvin och att rollpersonerna skall bli hennes jaktguider. Om rollpersonerna försöker slingra sig, exempelvis genom att erbjuda Grima utbildade jägare till hjälp istället för att de själva skall guida henne, kommer Grima att se ytterst missnöjd ut. Hon låter meddela att hennes mor minsann inte kommer att skriva kontrakt med en far till en fegling. Med andra ord: om rollpersonerna inte ställer upp som guider kommer mästare Frende att mista sitt kontrakt.

Jaktsällskapet måste naturligtvis utrustas. Billigast blir det om man enbart skaffar vapen till Grima, men å andra sidan är det väldigt riskabelt eftersom Grima inte är speciellt välbevandrad med vapen – svartsvin är inte att leka med. Det är dessutom risk att rollpersonerna har ont om pengar efter att ha ordnat med inkvartering för nio stora tiraker. Ett alternativ är att försöka låna ihop vapen – färdigheten Övertala bör komma väl till pass här. Sote William (se J11) kanske kan hjälpa rollpersonerna. Ett robust jaktspjut kostar annars ca 100 silver medan en kortbåge med ett dussin pilar kostar knappa 90 silverdaler. En oerhört bra idé är att hyra en erfaren jägare som 'back up' om något går snett. Som bekant är ingen av rollpersonerna någon speciellt skicklig jägare.

Den vådliga jaktfärden går sedan ut i den ashariska natten. Terrängen är öppen med enbart mindre skogspartier. I söder finns den väldiga Svarta skogen, men dit vågar ingen gå efter mörkrets inbrott. Då och då hörs den hesa svarthakens kraxande bryta nattens tystnad. Runt midnatt kan rollpersonerna också höra ett avlägset vrål – kanske en jordbest eller varför inte ett troll... Det är fuktigt i luften och ju längre tiden går, desto våtare blir marken av dagg. Eftersom Tovia är den enda av rollpersonerna som besitter färdigheten Jakt (som barn jagade hon och hennes systrar rättor) kommer hon troligtvis att sättas att leda följet. Tovia är dessutom duktig på att spåra (med hjälp av luktsinnet) och smyga så i det här sällskapet är hon rena 'trappern'.

Varje timma som rollpersonerna befinner sig på jägarstråt slår någon i sällskapet (troligtvis Tovia, alternativt en inhyrd professionell jägare) ett svårt (Ob4T6) slag mot färdigheten Jakt. Att slaget är svårt kommer sig av att det är mörkt ute. Om Tovia använder luktsinnet blir slaget normalsvårt (Ob3T6).

Om slaget fumlas kan spelledaren hitta på något riktigt elakt. Kanske konfronteras de nattliga jägarna med en alv (som också är ute på jakt) och ett, två, tre så har svartsvinsjakten förvandlats till en alvjakt. Så fort Grima får syn på alven ger hon upp ett stridsvrål och följd av sina slavar stormar hon till anfall. Rollpersonerna kanske inte gillar vad som sedan händer, men faktum är att om Grima nedlägger alven kräver hon att rollpersonerna smugglar i honom i staden – närmare bestämt till Grimas båt. Ett död alv blir något att visa upp för mor. Stadsvakten (se J7) kan dock bli svåra att tas med. Lättast är att smugla in den döda kroppen via floden.

Om slaget misslyckas upptäcks inget byte. Ett nytt Jakt-slag får göras nästa timme.

Om slaget däremot lyckas konfronteras sällskapet med ett bytesdjur – en räva, en hare eller ett vildsvin. Om Grima inte har tillgång till avståndsvapen måste hon först lyckas med ett slag mot Smyga för att få tillfälle att överraska djuret med sitt närstridsvapen. Grima behöver bara träffa djuret med en attack för att fälla det – några chockslag eller liknande är inte nödvändiga (onödigt regelfrosseri).

Om slaget lyckas perfekt har sällskapet funnit ett svartsvinsgryt. Grima låter en av sina slavar locka fram svartsvinet. Spelledaren kan beskriva hur slaven nervöst tassar fram mot grytet, harklar sig, säger något på tirakernas språk, väntar ett tag, går närmare, böjer sig ner och *BLAM* [spelledaren sparkar till spelbordet]: ut ur grytet stormar ett svartsvin som med sin första attack klipper tirakslavens ben. Förvirringen blir total. Grima står rakt i vägen för svartsvinet, fast besluten att nedlägga den jättelika besten. 1T6 av tirakslavarna kommer att kasta sig i vägen för sin härskarinna och se till så att svartsvinet inte skadar henne. Om Grima misslyckas med att nedlägga svartsvinet kommer rollpersonerna(?) att vara tvungna att antingen besegra svartsvinet eller locka bort det. Spelledaren bör vara snäll och se till att svartsvinet verkligen följer efter sådana modiga rollpersoner. Om rollpersonerna paralyseras bör någon/några av slavarne visa sig modiga och springa ut i skogen med svartsvinet i hälarna. Rollpersonerna kan i så fall höra slavarnas dödsskrik när svartsvinet (spurtar 45m per runda mot slavarnas patetiska 24m per runda) hinner ifatt dem. Om någon av de manliga rollpersonerna skulle rädda Grimas liv så kan spelledaren med fördel spela igenom scenariot 'En dag i sänghalmen'.

Svartsvin: Ett enormt vildsvin med stora rovdjurständer, gigantiska betar och fullt med taggar på ryggen. Den kolsvarta huden är mycket tjock och beklädd med tätt sammanpackade borst. STY 24, AGG 16 – Anfäller (ignorerar), Chockvärde: 20, Skadetålighet: 9 rutor, VINIT: 9, Insikt: 7. Stånga (13), ObS4T6, SI(3/–). Bett (13), ObH3T6, SI(1/2). Rustning: hård läderartad hud [H5, K6, S5] täcker hela svinet.

För att scenariot skall räknas som lyckat måste Grima ha nedlagt minst ett bytesdjur – småvilt räknas också (liksom alver). Ett lyckat scenario skänker spelarna poäng (se appendix A).

En gåva till mor

Grima vill förstås inte komma hem tomhänt från sin exotiska resa. Förutom eventuella jaktbyten (och/eller nedskjutna alver) skulle Grima vilja skänka sin mor en gåva. Hon har snappat upp ett rykte (hur stora öron har tjejen egentligen) om att det i Jarla skall finnas ett tempel tillägnat guden Martari, vaktat av 'det svarta svärdets beskyddare'. Grima har av detta dragit slutsatsen att om det finns ett tempel som beskyddar det svarta svärdet borde det också finnas ett svart svärd. Grima ser till att rollpersonerna utrustas med ett skrin av flah-trä, innehållande motsvarande 1.000 silver. De får order av Grima att köpa det svarta svärdet av tempelföreståndaren. Oavsett hur mycket protester rollpersonerna kommer med skickas de ändå bryskt ut i den kalla natten.

Templets portar är bommade och tempelföreståndaren Penzior sover sött hemma i sitt hus på Biblioteksgatan. Tempelföreståndaren säljer inte templets heliga svärd – inte för 1.000 silver, inte för 10.000 silver och inte ens för all (jättebergs-)bäver i Khazim. Det finns dock andra lösningar på problemet. Ej tillrådligt, men fullt möjligt, är att rollpersonerna bryter sig in i templet (se Appendix D) och stjäla svärdet. Detta blir mycket svårt, eftersom svärdet vaktas av tempelriddare (se Appendix E).

Ett bättre sätt är att förfalska svärdet. Grima vet ju inte hur svärdet ser ut, så om rollpersonerna kommer på idén att köpa (eller stjäla) ett svärd och sedan till exempel måla det svart så kan man därigenom lura Grima. Frågan är hur Wegum ställer sig till att man lurar Grima. Visserligen är han lojal mot sin härskarinna, men å andra sidan vet han en hel del om människornas kultur – till exempel att heliga föremål knappast är till salu och att stöld är straffbart. Det kan bli intressant att se hur Wegums spelare ställer sig till ett bluff-förslag. Tänkbart är att de övriga rollpersonerna går bakom ryggen på Wegum. Ett nytt svärd kostar mellan 300 och 2.500 silver beroende på hur stort och välsmitt svärd man vill ha. Givetvis finns det även dyrare svärd, vackert utsmyckade och med oerhörd skärpa, men sådana måste oftast specialbeställas. Ett stop svart målarfärg kostar ca 20 silver. Penseln ingår i priset. Rollpersonerna har här chansen att lura Grima på lite pengar (med lite köpsläende kan rollpersonerna säkert fixa fram ett svart kortsvärd för en 250 silver – 750 silver över alltså). Se nu till att färgen torkar först...

För att scenariot skall räknas som lyckat krävs att rollpersonerna överlämnat ett 'svart svärd' åt Grima. Grima måste naturligtvis också tro att det verkligen är det 'heliga svarta svärdet' så klumpiga förfalskningar duger inte. Ett lyckat scenario skänker spelarna poäng (se appendix A).

Fritagningen

Rollpersonerna återvänder till Grimas rum på värdshuset efter ett avklarat scenario (till exempel 'En gåva till mor'). Väl där finner de att rummet tomt på folk, så när som på en tirak som ligger ned på golvet. Tiraken verkar ha en ordentlig bula i skallen, uppenbarligen ett resultat av ett hårt slag i huvudet. Ett fönster står öppet och om någon rollperson skyndar sig att titta ut kan ha se två män som försvinner neråt gatan bärande på en stor ihoprullad matta. Om ingen av rollpersonerna tar notis om det öppna fönstret kan den klubbade tiraken vakna till liv, peka mot fönstret och sedan falla ihop.

Grima är kidnappad. De skyldiga är handelshuset Nejas (se J26) lakejer som nu med oärliga metoder tänker se till att kontraktförhandlingarna går i stöpet. Nejas underhuggare är ganska klumpiga. Det blir inga större svårigheter för rollpersonerna att spåra dem – det är bara att fråga folk på gatan om de sett två män springa förbi med en matta (Jarla är staden som aldrig sover – det finns gott om tiggare och nattliga vandrare på gatorna).

Spåren slutar i hamnen, närmare bestämt vid krogen Ankaret (se J8). En skabbig sjöman säger sig

ha sett två män springa in i krogen via bakdörren. Men å andra sidan, sluddrar han, kanske han druckit lite för mycket. Kidnapparna har mutat Ankarets ägare Jesoan att få använda ett av rummen på övervåningen som gömma. Jesoan kommer prompt att förneka att någon passerat hans kök bärandes på en matta. Det fåtal personer som befinner sig i skänkrummet denna sena timma har sedan länge passerat gränsen vad gäller alkoholförtäring och de sover nu sött med ansiktena i sina egna (och andras) spyor.

Jesoan kommer inte att ingripa om rollpersonerna vill gå upp för trappan – möjligtvis ställer han sig i vägen för dem, men han kommer inte att kämpa emot. På övervåningen finns fyra rum (se kartan på J8). Alla rumsdörrar är låsta från insidan. Om man vill slå in en dörr måste man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot STY. Oavsett vilken dörr rollpersonerna väljer att gå på (för in måste de) så kommer de att finna rummen i följande ordning (givetvis hittar de rummet Grima hålls fången i sist av allt):

Första rummet: Här ligger en utslagen sjöman, helt och hållet onåbar. Om någon försöker väcka honom börjar han snarka högt.

Andra rummet: Om rollpersonerna stormar in här överraskar de en man som sitter och räknar pengar. Förskräckt tappar han ut pengarna som rullar iväg över golvet. Med vildsint stirrande blick skriker han: ”Det var inte jag! Det var inte jag!”, samtidigt som han försöker slinka ut genom dörren. Mannen är en småtjuv som just höll på att räkna samman dagens fångst. Mannen har inga vapen – det enda av värde är mynten, 1T6+10 silverdaler. Om rollpersonerna infångar mannen och för honom till stadsvakten kommer de att få en gulden (värd sex silver) i belöning.

Tredje rummet: Här finns två personer – en lagom berusad yngre cirefaliier samt en lättklädd flicka som förgäves försöker dölja sin närvaro under täcket. Flickan är ingen mindre än Tzarita. Lens lilla älskling vänsterprasslar tydligen med den unge välbärgade cirefaliern Jhimorcelan – en rikemansson som just nu har en aning svårt att stå upp utan att ta stöd mot väggen. Dags för ett litet knytnävsslagsmål kanske?

Jhimorcelan. STY 6, Chockvärde: 8, Skadetålighet: 5 rutor, VINIT: 5, Insikt: 5. Slag (13), ObK1T6–1, SI(1/2). Undvika (6). Jhimorcelan har två nivåer svårare (+Ob2T6) i allt han företar sig på grund av berusning.

Om Tzarita fortfarande är intresserad av Len (förutsätter att Len dök upp vid Cirza-templet (natt 1) och lyckades förföra henne) kommer hon att böna och be på sina bara knän. ”Jag räcker åt er båda”, försäkrar hon. ”Förlåt mig mina älsklingar, men jag kunde inte bestämma mig”. Är hon inte patetisk, eller vad säger Len? Elin kommer förmodligen att vrida sig av skratt, alternativt klubba ner Tzarita. Eller också klubbar hon ner Len. Rollspelet kan bli mycket intressant i det här läget – hoppas bara att rollpersonerna inte glömmer bort Grima.

Fjärde rummet: Liksom de övriga tre dörrarna är även denna dörr låst. Inne i rummet finns de två kidnapparna, ypperligt nervösa eftersom de utifrån korridoren kan höra hur rollpersonerna drar fram. Om rollpersonerna väljer att storma rummet kommer kidnapparna att vänta på var sin sida om dörren, försöka slå ner så många som möjligt och sedan fly.

Två kidnappare. STY 8, Chockvärde: 9, Skadetålighet: 5 rutor, VINIT: 6, Insikt: 6. Klubba (12), ObK1T6+2, SI(2/2). Slag (10), ObK1T6–1, SI(1/2). Undvika (13).

Grima finns i rummet, inlindad i en stor matta. Givetvis är hon mycket upprörd och om rollpersonerna infångat kidnapparna kräver hon att kidnapparna avrättas. Sedan försvinner hon ut ur rummet och säger åt Wegum att följa henne till värdshuset. Sedan gråter hon ut i Wegums famn – betänk att Grima bara är 15 år och nyss varit med om en mycket traumatisk händelse. Det går inte att knyta kidnapparna till Nejas. Kidnapparna är medlemmar av tjuvgillet och där råder total ’tystnadsplikt’ om någon skulle åka fast. Om någon rollperson visat sig modig i fritagningen av

Grima kan spelledaren spela scenariot 'En dag i sänghalmen'.

Det finns givetvis alternativ till att 'storma' värdshuset. Det går att kontakta stadsvakten, men då bör rollpersonerna lämna någon att vakta värdshuset. Om rollpersonerna går in och frågar ut värdshusvärden Jesoan och sedan lämnar stället för att hämta stadsvakten kommer Jesoan att varna kidnapparna – dessa hinner då fly innan stadsvakten anländer. Det kommer då att bli mycket svårt att hitta Grima – spelledaren får improvisera fritt med Jarla-boken som hjälp.

För att scenariot skall räknas som lyckat krävs att rollpersonerna lyckas rädda Grima undan kidnapparna och dessutom oskadliggöra minst en av männen (alternativt överlämna honom till stadsvakten). Ett lyckat scenario skänker spelarna poäng (se appendix A).

UPPLÖSNING

Upplösningen sker i gryningstimmarna natt 3. Grimas vistelse i Jarla är över och hon ämnar nu återvända till Camard för att möta upp med sin mor.

Efterspel

Om handelshuset Frende får sitt kontrakt beror faktiskt till stor del på hur väl rollpersonerna tagit hand om Grima. Om fler spelade scenarier misslyckas än lyckas kan huset Frende glömma kontraktet. Mäster Frende kommer då i förtvivlan att hoppa ut genom fönstret på andra våningen i förhandlingslokalen i Camard. Hans sargade kropp återbördas till Jarla på en oxdragen kärra. Om antalet lyckade spelade scenarier är större eller lika med antalet misslyckade kommer trokkan att skriva på kontraktet. Mäster Frende skickar då ett glatt bud till sin son att ordna med en festmåltid. Under denna måltid förkunnar mäster att han ämnar dra sig tillbaka och överlåta rörelsen åt... Elin!

APPENDIX

Tja, det är här allt bjäfs hamnar. Appendix A beskriver poängsättningen (det är trots allt en tävling det handlar om). Appendix B innehåller brevet från mästern Frende till Tom. Appendix C presenterar en tidslinje där äventyrets händelser spaltas upp. Appendix D och E beskriver Martaritemplet.

Appendix A: Poäng

Poängbedömningen görs utifrån mallen nedan och baseras på rollspel, förmåga att klara/lösa scenarier och bonuspoäng för särskilda handlingar. Maxpoängen är 100.

Rollspel: 0–10p för var och en av rollpersonerna. 0p representerar mediokert rollspel, 5p representerar normalgott rollspel och 10p representerar en övertygande insats. Totalt kan spelarna erövra maximalt 50p för rollspel (om alla fem spelarna presterar övertygande rollspel).

Scenarier: För varje scenario där rollpersonerna lyckas tillfredställa Grimmas behov utdelas 5p. Totalt kan spelarna således erövra 25p för problemlösningen (om de hinner spela alla fem scenarierna och dessutom lyckas tillfredställa Grimmas behov).

Bonuspoäng: Rollpersonerna kan få bonuspoäng enligt Bonustabellen™ om de uppfyller de på förhand bestämda kraven. Observera att Bonustabellen™ är hemlig och inte får visas för spelarna (eftersom dessa då automatiskt skulle försöka utföra handlingarna). Totalt kan rollpersonerna erövra 25p som resultat av bonushandlingar.

Bonustabellen™

Rollperson	Handling
Tom Frende	Om Tom lyckas med konststycket att avsluta spelet med mer pengar än vad han började med (inräknat de 100 silverdalerna från mästern) erhåller han 5p.
Elin Frende	Om Elin bidrar till att krossa kärleksrelationen mellan Len och Tzarita erhåller hon 5p.
Len Frende	Om Len lyckas förföra Tzarita <u>eller</u> misslan Tovis erhåller han 5p. Lyckas han förföra båda(!) får han ändå bara 5p.
Tovis	Om Tovis underhåller tirakerna med misslesånger, musik eller specialkomponerad mat erhåller hon 5p.
Wegum av Mahko	Om Wegum förolämpar eller klår upp en dvärg eller alv under sin vistelse i Jarla erhåller han 5p.

Appendix B: Meddelandet från mästern Frende

Till Tom Frende i Jarla.

Min son, jag hoppas detta brev når dig i tid. Trokkan har sänt sin dotter till Jarla. Varför vet jag inte, men det är viktigt att ni tar väl hand om henne de två dagar hon stannar och lyssnar till vad hon har att säga. Förhandlingarna går långsamt och jag är rädd att affären kan gå förlorad om trokkans dotter förtörnas. Ni måste möta henne i hamnen vid midnatt mellan den fjärde och femte gräsmånad. I kistan under min säng finns en stor skinnpung som innehåller 100 silverdaler. Använd dem bara om du måste.

Mäster Frende

Appendix C: Tidslinje

Följande tidslinje kan spelledaren ta hjälp av för att bättre kunna hålla samman skeendena i äventyret.

- Natt 1, midnatt Tzarita väntar på Len utanför Cirza-templet.
- Natt 1 Grima anländer till Jarla med sitt följe.
- Dag 1 Grima inkvarteras och sover sig genom dagen. Rollpersonerna (som vakat hela natten) stupar förmodligen i säng även de.
- Natt 2 1–3* scenarier. Spelledaren väljer vilka.
- Dag 2 Grima (och förmodligen även rollpersonerna) sover.
- Natt 3 1–3* scenarier. Spelledaren väljer vilka.
- Natt 3, gryning Upplösningen.

* Totalt kan rollpersonerna spela fem scenarion – inte fler! Spelledaren kan improvisera fram nya scenarion om han märker att det finns tid över. Dessa ger dock inga poäng (se appendix A) eftersom poängbedömningen måste gälla lika för alla.

Appendix D: Martaritemplet

Invid Martaris plats ligger ett tempel som sköts av Det svarta svärdets beskyddare - en cirefalisk orden som tillber krigets och svärdets gud Martari. Templet består av två delar – ett halvmåneformat, av pelare uppburet forum och en traditionell tempelbyggnad. Yttertemplet fungerar ungefär som ett torg och kallas för Martaris plats. På kartan över Jarla syns Martaritemplet som den halvmåneformade byggnaden där Ormvägen möter Todor Felkes väg (rakt väster om den samoriska lärans tempel).

a. Tempelsal. Höga pelare bär upp tempelsalens valv. En fyra meter hög staty av en krigare dominerar salens bortsida. Framför statyn står ett stenaltare. På altaret ligger en grön duk och ovanpå den vilar ett vackert juvelbesatt tvåhandssvärd. Statyn föreställer Martari och svärdet symboliserar den makt och rikedom som skall tillfalla Martaris tillbedjare. Tempelsalen och, i synnerhet, svärdet vaktas dygnet runt av två vapenmästare (se appendix E).

b. Inre helgedom. Möblemanget utgörs av ett stort bord, 14 stolar och ett skåp. Skåpet är olåst och innehåller 18 vaxljus, fyra gröna dukar, en smal dolk samt en burk vapenfett. I det här rummet håller Det svarta svärdets beskyddare sina möten. När nya medlemmar tas upp i orden gör det i

denna sal. För närvarande har Det svarta svärdets beskyddare ungefär 60 utövare. Det finns tre mästare i Jarla och av dessa räknas mästare Penzior som den ledande.

Appendix E: Typisk vapenmästare

STY:	13	PER:	11	BIL:	11
TÅL:	10	PSY:	14	SYN:	10
RÖR:	13	VIL:	14	HÖR:	8

Förflyttning: 8 m/runda, **BF:** 11 kg, **UK:** 6 rutor. **Chockvärde:** 12, **Skadetålighet:** 6 rutor. **VINIT:** 9, **Insikt:** 8.

Stridsmanövrer: Melorsvärd (15), ObH5T6+3, Bryt(12), SI(4/4). Dolk (14), ObS3T6+2, Bryt(5), SI(1/2). Undvika (13).

Rustning: Generellt: [H10, K8, S6]. Kort fjällskjorta [H10, K8, S6] Täcker 4-7, 14-18. Tunnhjälm [H28, K21, S29] Täcker 1-3. Armskenor [H9, K8, S8] Täcker 6-7, 10-11. Benskenor [H9, K8, S8] Täcker 19-20, 23-24.

Färdigheter: Ceremoni 12, Cirefalisk fäktteknik 14, Falisk skrift 14, Förhöra 10, Hoppa 12, Jargisk skrift 11, Kasta 10, Krigföring 8, Ledarskap 13, Läkekonst 8, Ockultism: Martari 14, Rida 10, Smyga 12, Speja 12, Stridsvana 13, Söka 10, Undvika 13.

Ceremonier: Helga.

Språk: Ashariska (12), Faliska (14).

Utrustning: Vapen, rustning, Ob1T6 Gulden, Ob3T6 silverdaler.