

Höstdimma

En låda för mycket
Höstdimma firar två år på Internet
Wilhelm Person
wilper@ludd.ltu.se

SnöKon 2005

Copyright ©2004, 2006 Wilhelm Person

Förord till första utgåvan

Låt mig inleda med att hälsa dig välkommen till Höstdimma och Snökon-scenariot *En låda för mycket*.

Höstdimma är ett postapokalyptiskt fantasyrollspel som utspelar sig i en värld som har stora likheter med vårt eget europeiska 1600 och 1700-tal. I alla fall som det framställs i äventyrsböcker och filmer, tänk De tre musketörerna, Vargarnas pakt eller Den röda nejlikan, men blanda i en gnutta magi och andra fantasyelement. Hjältarna bär trekantiga hattar, svingar värjor och skjuter med flintlåsvapen snarare än drar på sig plåtrustningar och svingar svärd.

Äventyret är indelat i två delar; Del 1 sammanfattar nödvändiga delar av Höstdimmas regler och värld, och del 2 är själva äventyret.

Vad gäller del 1 så har jag försökt hålla nere informationsmängden så att du som spelldare skall ha en chans att hinna sätta dig in i allt nödvändigt före konventet.

I del 2 har jag försökt beskriva alla de vägar som rollpersonerna kan ta på sin väg genom äventyret. Men trots att jag har spellett äventyret för flera olika grupper i samband med speltester så är jag inte övertygad om att jag sett alla möjliga planer som spelarna kan komma på, så var beredd på att få improvisera lite för att hitta imål på något vis när passet närmar sig sitt slut.

/Wilhelm

Förord till andra utgåvan

Hej och välkommen till detta konventsäventyr till Höstdimma. Äventyret har sina rötter i det första speltestäventyret som jag skrev till Höstdimma när jag började spela det för sådär tre-fyra år sedan, minnet sviker mig om exakt när det hela faktiskt började.

Sedan när jag bestämde mig för att visa upp Höstdimma på SnöKon 2005 så samlade jag mina anteckningar och skrev rent och lyckades till och med rekrytera två spelldare som hjälpte mig och visade upp spelet för massor med spelsugna konventsbesökare, tack igen Kalle och Anders!

Just det här äventyret har jag sedan spellett oräkneliga gånger för alla som jag har lyckats fånga vid ett spelbord någonstans och jag har haft massor av skoj. Nu när Höstdimma fyller två år på Internet så firar jag genom att lägga ut det första äventyret såhär så att även ni som inte har möjlighet att träffa mig på riktigt och spela skall få en chans att testa Höstdimma och förhoppningsvis ha lika kul som jag har haft.

Jag vill också tacka David, Anna, kanaliterna, forumiterna och så naturligtvis alla de spelare som har spelat Höstdimma redan och låtit mig ha allt skoj, uppmuntrat mig och drivit mig att fortsätta med Höstdimma.

Har du några frågor eller kommentarer kring spelet eller äventyret så finns det ett fint Höstdimmaforum på <http://forum.rollspel.nu>.

/Wilhelm

Luleå 28 april 2006

Del I

Höstdimmas värld och regler

Bakgrund och miljö

Ingen vet säkert varför, men något fick civilisationen att rämna, och ett Mörker sänkte sig över världen, som kastades in i en era av krig, svält, sjukdom och död. När Mörkret släppte sitt grepp började de överlevande ur spillrorna av det gamla bygga en ny värld. En härskande klass uppstod då handlingskraftiga personer tog kontroll över rikedomar och naturresurser.

Men snart rasade ännu ett krig, denna gång mellan de nya furstarna och konungarna. Man slogs om naturresurserna och detta krig kallas för Smideskriget. De adelssläkter som kunde bruka *artefakter* från tiden före Mörkret vann stora segrar. Än idag, flera hundra år efter att Smideskriget ebbade ut, så är det samma adelssläkter som styr. Men de gamla släkterna har blivit uttunnade och fösvagade och få kan längre använda de artefakter som byggt makten och rikedomarna, och långt ner i samhällets rötter så mullrar det.

Evighetens brödraskap

För att världen aldrig mer skall falla i mörker och kaos så formades *Evighetens Brödraskap* efter Smideskriget. Brödraskapet predikar lugn, harmoni och kärlek, och varnar befolkningen för teknikens faror. I Brödraskapets böcker står det att läsa att det var människornas beroende av maskiner som orsakade Mörkret. För att det aldrig skall kunna ske igen så förbjuder Brödraskapet skapandet av något dött ting som fortsätter att verka sedan ägaren har tagit sin hand från dem. Det finns därför inga fabriker fulla av maskiner, inga fordon som inte dras av djur eller människor, inga ångmaskiner, urverk eller räknemaskiner där Brödraskapet har inflytande.

Brödraskapets inkquisition har skarpa sinnen och bevakar innevånare i alla länder för att hålla teknikens framsteg i schack. Det är inte överallt inkvisi-

tionen kan verka fritt, men den vakar ständigt.

Klanerna

Den kända världen delades mellan de fyra klaner som efter Smideskriget stod som segrare, och adeln bibehåller sin makt med hjälp av de artefakter som en gång vann dem deras makt i kriget. Då artefakterna bara kan användas av de som har det rätta blodet bevakar adeln noga ättelinjerna, och räknar de som kan spåra sitt arv till segrarna i Smideskriget som *adel genom blodet*. Alla adelsfamiljer har dock inte det rätta blodet, utan har tillkommit efter Smideskriget och antingen köpt sina titlar, eller fått dem som belöning för insatser för någon klan, vilket allmänt kallas *adel genom tjänst*.

Sever

Klanen Sever dominerar det pärlband av öar som sträcker sig utanför kontinentens norra kust. Öarna är i allmänhet självständiga konungariket, och det politiska läget är relativt lungt. Få av rikena har nog med resurser att driva något invasionskrig vare sig mot grannar eller mot fastlandet. Däremot är kaparverksamhet vanlig, och sjökrigföring har dominerat den militära verksamheten i området i århundraden.

Växande befolkningar och expansionslusta driver dock en ström av bosättare till fastlandet. Kustlandet på kontinentens nordvästra sida är översållat med städer med Seversk kultur, och den severska blodslinjen späder ut den zapadniska.

Yozhnin

Klanen Yozhnin behärskar kontinentens södra delar, och styrs av den enväldige, odödlige kejsaren.

Yozhnins kejsare har suttit på tronen sedan Smideskriget, och därifrån har han ett rike i taget börjat erövra de sydligaste rikena i klanen Zapadnins område med planer som sträcker sig över flera generationer. Fyra gånger om året lämnar han sin tron för att för att dela bädd med någon av alla sina konkubiner, och alla hans barn ges poster inom administrationen eller skickas till zapadningska hov som ambassadörer för att så de fröer som hundratlas år senare leder till maktövertaganden.

Kejsarens administration är enorm, oräknat barn och gamla så arbetar var fjärde invånade direkt eller indirekt åt kejsaren. Livet i kejsardömet är inrutat av lagar och förordningar som inte ändrats sedan kejsaren besteg tronen. Lag och ordning råder och svält är sällsynt.

Kejsaren erkänner inte brödraskapets lagar och regler, men tillåter dem att verka inom kejsardömet så länge de inte uppmanar till eller begår brott mot de kejsarliga lagarna.



Zapadnin

Klanen Zapadnin består av mängder av ständigt trätande småstater som upptar kontinentens centrala och nordvästra delar. Klanens blod kommer

inom några generationer att vara i stort sett försvunnet, de eviga krigen tar sin tull, i norr så tunnas det ut av adel från klanen Severs öar som söker sig till fastlandet, och i söder så försvinner något rike varje generation in i kejsardömet Yozhnin. Här har Evighetens Brödraskap sitt starkaste fäste, och har i en del stater mer makt än självaste konungen.

Vostochni

När de dvärgiska armeerna kom ut ur berg efter Smideskriget för första gången var Vostochni de första de mötte. Vostochni gick segrande ur detta första krig, och erövrade ångmaskinens hemlighet, något som kom att lägga kursen för hela områdets utveckling.

Klanen Vostochnis domäner upptar de enorma ödemarker, skogar och träsk som breder ut sig över kontinentens östra delar. Befolkningen är koncentrerad till en handfull enorma städer av stål, sten och rykande skorstenar, där människorna bor i hus så höga att deras översta våningar inte syns från marken utan försvinner i dimma och rök.

Evighetens Brödraskap finns representerade här med, även om de inte vunnit något gehör för sitt förbud mot maskiner, utan tvingas nöja sig med att driva en hård isolationspolitik, något som de dock lyckas väldigt bra med, det är sällan Vostochni lämnar sina stora städer.

Andra folk

Människorna är utan tvekan de som är flest i den kända världen, men både alver och dvärgar har i varierande grad inverkan i politik.

Dvärgar

Dvärgarnas fäste ligger i den bergskedja som löper från kusten i norr och söderut innåt landet, och markerar den nordliga gränsen mellan Vostochni och Zapadnins territorier. Dvärgarna undviker generellt kontakt med människor, förutom de erövringståg som några gånger per generation lämnar bergen för att driva bort bosättningar som anses ligga för nära.

Evighetens brödraskap har ingen kontroll över dvärgarna, som ända sedan smideskriget har använt maskiner som drivs av ånga och fantastiska urverk och maskiner. Detta är något som Evighetens brödraskap ser som kätteri och med jämna mellanrum så kallar brödraskapets överhuvud till korståg. Flera gånger har man nått ända till dvärgarnas fäste, men aldrig innanför dess portar.

Dvärgarna ser ut som människor i miniatyr, de flesta når inte vanliga män högre än till bröstet. Hur de lever i sitt fäste vet ingen, men då de lämnar sitt fäste så har de militär precision i all de tar sig för. De är i allmänhet rakade och bär ytterst välvårdade kläder, även under svåra umbäranden. Man har aldrig skådat en kvinnlig dvärg, kanske finns det inga.

Alver

Alverna håller sig huvudsakligen till det rike de stackat ut åt sig själva i den stora skog som börjar i de sydöstra delarna av Zapadniklanes område och sedan mer eller mindre sammanhängande sträcker sig söder om bergen in i Vostochnis område. De är huvudet längre än de längsta bland människorna, och deras kroppar är allt från ljust genomskinligt blå till gråsvarta som flintsten. Deras ansikten är släta sånär som på ögonen. Att prata med en alv är en skrämmande upplevelse, de tycks veta vad man tänker och svarar ofta på frågor innan man har hunnit ställa dem.

Evighetens brödraskap har inget att emot alverna på det sätt som de har mot dvärgarna. Alverna tycks nämligen inte använda tekniska föremål i någon utsträckning alls, utan formar sina kroppar till de redskap de behöver.

Regler

Höstdimmas regler i sammandrag. Spelet använder bara tjugosidiga tärningar, så alla referenser till tärningar och slag hänvisar till sådana.

Rollformuläret

I del 2 så finns färdiga rollpersoner till äventyret, spelarna får själva föra över rollpersonsbeskrivningarna till rollformulären. Flera av fälten är inte uttryckligen beskrivna, utan spelarna får fria händer, bland annat med utrustningen.

De styrda sakerna är i huvudsak de som skall skrivas inom hakparenteser på rollformuläret.

Kampanjinformation

Längst upp till höger på rollformuläret finns det plats att anteckna vems rollformuläret är och till vilket äventyr rollpersonen hör, samt vem som spelleder.

Rollpersonsinformation

Längst upp till vänster finns det flera fält för att beskriva rollpersonen.

I Höstdimma håller man vanligen inte reda på enstaka silvermynt, rollpersonerna har istället ett värde för Rikedom, och antas ha råd med allt som motsvarar den levnadsstandard som rikedomens motsvarar.

I de övriga fälten kan spelaren skriva vad han anser passar.

Grundegenskaper

Grundegenskaperna sträcker sig från ett till fem, ju högre desto bättre. De används för att räkna ut en del andra värden som i sin tur används under själva

Rikedom	Motsvarar
0	Utfattig tiggare
1	Tjänare Lärling
2	Fattig bonde Borgare Soldat Munk
3	Bonde med egen gård Handelsman Hantverkare Präst
4	Rik handelsman Storbonde Lägre adel
5	Enormt rik handelsman Adelsman
6	Konung eller furste

spelet. Vidare kan de användas som modifikationer på färdighetsvärden om personen anstränger sig extra.

Normalvärdet för en grundegenskap är två, vilket motsvarar en fullt frisk vuxen människa.

Fysik Personens fysiska egenskaper.

Mot att ta utmattning kan värdet i Fysik läggas till färdigheten vid slag som rör fysiskt agerande där styrka, uthållighet, smidighet, snabbhet, spänst eller reaktionsförmåga inverkar.

Sinne Personens själsliga och mentala förmågor.

Mot att ta utmattning kan värdet i Sinne läggas till färdigheten vid slag där intelligens, bildning, minne, förnuft, visdom eller viljestyrka inverkar. De rent fysiska sinnen syn, hörsel, känsel etc. anses också baseras på Sinne.

Person Personens interpersonella egenskaper och kapacitet i sociala sammanhang.

Mot att ta utmattning kan värdet i Sinne läggas till färdigheten vid slag där karisma, utseende, vältalighet, grace och stil inverkar.

Öde Öde är den enda grundegenskap som inte kan läggas till färdigheter och är det som skiljer hjältarna från den grå massan av vanliga människor. Med Öde kan händelseförlopp och slumpen vändas till rollpersonens fördel och olyckor avvärjas.

Ett ödespoäng kan spenderas under spel för att ignorera effekterna av ett tärningsslag som rör rollpersonen, få en ledtråd, eller göra en mindre förändring i den beskrivna situationen.

För att använda ett ödespoäng så säger spelaren "Som genom en Ödets nyck så ..." och fyller i det som önskas.

Spelledaren har rätt att lägga in sitt veto mot användandet av Öde, poängen anses i så fall vara förbrukad ändå. Alla använda ödespoäng återfås efter att äventyret avslutas.

Ex: Rollpersonen Dvorich finner sig fångad längst upp i ett torn och hör ljud av uppstormande fiender i trappan längre ner. Dvorich ser sig om men finner ingen lämplig utväg.

Med orden "Som genom en Ödets nyck så står det en vagn lastad med hö nedanför tornet som låter Dvorich hoppa ner utan att skada sig." så tar spelaren och påverkar handlingen en aning och får en utväg ur en annars hopplös situation, och stryker ett ödespoäng. Spelledaren tycker att det passar bra och godkänner förändringen och Dvorich tar ett språng ut över tornkrönet och landar säkert i höhögen på vagnen.

Färdigheter

De färdigheter som rollpersonen har, och till höger om strecket hur skicklig han är.

Blodslinjer

Kompassrosen mitt på rollformuläret används för att anteckna hur starkt de fyra blodslinjernas blod

rinner i rollpersonen. Samtidigt visar den ut de geografiska vädersträck där linjerna flyter som starkast och de folk som uppkallats efter dem.

Blodslinjerna visar på nobelt ursprung, medan Rikedom visar på faktiskt ekonomiskt välstånd, det är möjligt att vara adelsman utan att ha någon av de fyra blodslinjerna i sig, precis som det är möjligt att en luffare på gatan har nobelt blod i sig. Med blod ur någon av blodslinjerna så finns möjligheten att använda artefakter från tiden före Mörkret. Artefakterna är väldigt avancerad teknologi, långt bortom den nuvarande vetenskapens kapacitet. Idag finns väldigt få artefakter kvar, de flesta har försvunnit eller gått sönder under det årtusende som har gått sedan den sista tillverkades. I äventyret *En låda för mycket* förekommer inga artefakter.

Utrustning och ägodelar

Under kompassrosen och färdigheterna finns det utrymme för att anteckna intressanta eller viktiga ägodelar, tex. vapen.

Uthållighet

Den långa raden av rutor är mätaren för Uthållighet. De rutor som inte behövs stryks från höger, och sedan används den för att markera både lätta skador och utmattning, var och en från sitt håll.

Under mätaren finns det rutor för att anteckna Initiativ, Skadereseistans samt att kryssa i om rollpersonen blir kritiskt skadad eller döende.

Uthållighet Den mängd skador och utmattning en person kan ta innan han riskerar att stupa.

$$Uthållighet = 20 + 2^*(Fysik + Sinne)$$

Skaderesistans Den förmåga personen har att fortsätta agera trots skador och extrem utmattning.

$$Skaderesistans = 4 + 2^*Fysik$$

Initiativ Initiativ är en frivillig regel som huvudsakligen blir intressant i dueller, den är inte ordentligt speltestad än och utelämnas därför under scenariot.

Färdigheter

Alla färdigheter börjar på noll, fem motsvarar en lärling eller någon som bara läst om ämnet i böcker utan att ha gjort något praktiskt själv. Tio representerar är en yrkesman på området, kan allt som man normalt behöver veta och kanske lite expertkunskap inom något smalt område. Femton motsvarar en mästare inom området, personen är förmodligen beryktad för sin skicklighet.

Normalt sett behöver man inte slå för att avgöra om någon lyckas med något, det är uppenbart baserat på personens färdighetsvärde. Om man skulle vara osäker kan man dock slå. För att lyckas så gäller det att slå under eller lika med sin färdighet, ett slag på 20 betyder alltid misslyckande.

Då en grupp agerar som en enhet, och gruppen som helhet lyckas eller misslyckas med en handling så slår bara den som har *sämst*chans att lyckas ett slag, och det slaget antas gälla för hela gruppen. Alla i gruppen har dock möjlighet att gå in med Öde om utfallet inte blir till belåtenhet.

Konkurrensslåg

Om två eller flera personer hamnar i en tävling eller konkurrenssituation så slår alla slag som vanligt, och den som slår högst, men ändå lyckas med sitt slag vinner. Vid lika slag så vinner den som hade högst chans att lyckas. Om ingen av personerna lyckas så är det oavgjort tills vidare om så är möjligt, annars vinner den som var närmast att lyckas.

Ansträngning

Mot att ta ett poängs utmattning så kan en person lägga värdet på en grundegenskap till färdighetsvärdet, detta måste dock göras innan tärningen slås. Om slaget ändå misslyckas så blir personen ändå utmattad. Grundegenskapen väljs efter situationen, om handlingen skall anses vara huvudsakligen fysisk, teoretisk eller social.

Slåg mot grundegenskaper

I vissa fall kan det vara motiverat att slå slag direkt mot en grundegenskap. Grundegenskapens vär-

de tas gånger två för att få chansen att lyckas. Chansen att lyckas kan ökas som vanligt genom ansträngning och utmattningskostnad.

Avståndsstrid Färdighet i att använda avstånds vapen, allt från pistoler och muskötter till kastknivar och kanoner.

Etikett Kunskap om adelns alla seder och bruk, släktförhållanden och heraldik. Vidare används färdigheten för att visa hur belevat en person kan uppföra sig.

Fingerfärdighet Färdighet i saker som ficktjuveri, låsdyrkning, mindre trollkonster och allt annat som kräver flinka fingrar.

Förhöra Kunskap om hur man ställer frågor och motiverar personer att berätta vad de vet.

Förklädnad Kunskap om metoder att förklä sig själv eller andra. För att på ett trovärdigt sätt gestalta en specifik person krävs också konstfärdigheten Skådespel.

Geografi* Omfattar både kunskap om områden samt navigation inom dem. Ju mer exakt specialiseringen är, desto mer detaljerade kunskaper har personen om området. Det är möjligt att lära in färdigheten flera gånger, även för överlappande områden.

Hantverk* Exempel på hantverk är smide, gjutning, stenhuggning, sömnad och matlagning. Notera att hantverkaren normalt sett inte behöver slå några slag för att utföra sitt dagliga värv, utan färdighetvärdet är snarare en indikator för kvaliteten på de arbeten han lämnar ifrån sig.

Konst* Exempel på konstformer är sång, spela ett instrument, måleri, berättarkonst och skådespel.

Köpslå Huvudsakligen vana att förhandla om pris på varor och tjänster. Men också att övertala folk till att göra saker och att sluta överenskommelser.

Medicin Kunskap om kroppen, sjukvård, mediciner och kurer. Färdigheten kan även användas för att fastställa dödsorsaken på människor.

Mekanik Kunskap om maskiner och teknik. Används för att identifiera, reparera, bruka och konstruera maskiner. Färdigheten kan inte användas på artefakter, vars konstruktion är långt för avancerad för den rådande vetenskapen att förstå.

Någon som har hög kunskap i det här området har ständigt Evighetens Brödraskaps ögon på sig.

Närstrid Färdighet för att slåss i närstrid, med eller utan vapen.

Odling Kunskap om hur man bedriver jordbruk, föder upp djur och sköter andra uppgifter på en gård.

Rida Den rent tekniska färdigheten att färdas till häst eller med vagn, men även skötsel och värdering av hästar.

Rörelse Fysisk färdighet, rörelse, hoppa, klättra, balansakter och annan akrobatik.

Smyga Färdighet att röra sig dolt och ljudlöst samt att finna bra gömställen.

Spåra Färdighet att följa och tyda spår i naturen. Kan även användas för att hitta bytesdjur vid jakt.

Uppmärksamhet Färdighet att lägga märke till och minnas saker man sett.

Vetenskap* Färdigheten specialiseras till ett vetenskapsområde. Exempel på områden är artefakter, historia, matematik, fysik, meteorologi och kemi.

Värdera* Färdigheten specialiseras till en kategori av varor. Exempel på varor är tyger, mat och dryck, vapen, artefakter, ädla stenar osv.

Yrkesområdeskunskap* Färdigheten specialiseras till kunskap om sådant som rör ett visst yrke, men hjälper inte nödvändigtvis till i det direkta utövandet av yrket. Sådant som man anser att personen som utövar ett visst yrke borde känna till, även om det inte direkt täcks av någon färdighet.

Ex: *Yrkesområdeskunskap* : Smed innebär att personen känner till lite om metallurgi, känner till några andra smeder och kanske kan identifiera deras hantverk vid utseendet, vet var man köper bra råvaror, kan värdera smiden osv.

Överlevnad Kunskap om hur man överlever på det naturen har att ge, bygger vindskydd och kojor.

Strid

Närstrid löses genom att först dela in de stridande i par så långt det går, sedan sprids övertaliga motståndare ut jämnt. Därefter slår varje person ett slag mot Närstrid varje runda, den som slår under sin färdighet och dessutom slår bättre än sin motståndare har fått in en träff.



Avståndsstrid gäller de som ligger på håll med avståndsvapen och skjutur. Då krävs det ett lyckat slag mot Avståndsstrid för att träffa. Om målet är i hastig rörelse eller har tagit skydd ges -5 på att träffa, att ägna en runda åt att sikta ger +5. Om-laddning av pistoler och musköter tar en runda.

Att slå defensivt

Om någon enbart värjer sig mot motståndarens angrepp utan att göra något motanfall så får han lägga fem till sin färdighet före slaget. Men även om han vinner slaget så har han inte fått in någon träff.

Förflyttning

Under en stridsrond kan alla ohindrade personer flytta sig ett *grundavstånd*, och ändå agera som vanligt. Genom att lyckas med ett slag mot Rörelse och ta en utmattning så dubblas sträckan, då personen dock inte göra något annat än förflytta sig.

Miljö	Sträcka
Inomhus	Inom ett rum, eller till ett angränsande rum.
I stad	Förbi ett kvarter eller över en gård.
I vildmarken	Genom glänta, över en bro eller liknande.

Om någon vill hindra en annan från att förflytta sig på ett visst sätt, eller de tävlar till en viss punkt så avgör ett konkurrerande slag mot Rörelse vem som får sin vilja igenom.

Avståndsvapen i närstrid

Det går utmärkt att använda pistoler och gevär i närstrid, även om de efter att ha avfyrats inte är mer än dyrbara klubbor, och lyder under reglerna för sådana.

Om någon vill använda ett avståndsvapen till att skjuta med i närstrid så slå slaget som vanligt, om det lyckas och personen vinner konkurrensslaget så har vapnet avfyrats och kulan träffat. Om personen lyckas med slaget, men förlorar konkurrensslaget så fick han aldrig fienden på kornet och vapnet förblir oavfyrat. Ett misslyckat slag innebär att vapnet avfyrades men missade. Då avståndsvapen används i närstrid är det valfritt om färdigheten närstrid eller avståndsstrid skall användas.

Försvarslösa motståndare

Om man anfaller en försvarslös motståndare i närstrid så modifieras läggs tio till färdighetsvärdet, och motståndaren antas automatiskt ha misslyckats med sitt slag.

Skador och läkning

För varje träff slå en tärning och lägg till vapnets skada. Om summan blir 11 eller mindre gör träffen en lätt skada, för 12-19 gör vapnet 2-9 lätta skador. För 20 ger vapnet en dödlig skada, och sedan ytterligare en för varje 2 över 20.

Vapen	Skada
Obeväpnad	0
Dolk	2
Klubba	2
Bajonett	3
Värja	4
Sabel	4
Lans	5
Pik	5
Pistol	6
Musköt	7

Då summan av Lätta skador och Utmattning når Uthållighet så måste personen klara ett slag mot Skaderesistans för att inte säcka ihop, varje vidare påfrestning kräver ett nytt slag.

Den som säckat ihop av utmattning kan börja agera igen efter en timmes vila, när ett poäng utmattning återhämtats.

Markera Lätta skador som kryss från vänster och Utmattning som enkla streck från höger i Uthållighetsrutorna. Om mätaren för Lätta skador har nått Utmattning och personen skadas ytterligare, dra det andra strecket och omvandla motsvarande Utmattning till Lätta skador.

Utmattning återhämtas i en takt av ett poäng per timme i vila, och skador läker i en takt av Fysik poäng varje gryning.

För varje dödlig skada slå mot Skaderesistans, ett misslyckat slag gör att personen blir kritiskt sårad, ytterligare ett misslyckat slag gör personen dödande.

Någon som är kritiskt skadad kan förbindas av någon annan med ett lyckat slag mot Läkekonst, den kritiska skadan ersätts då av tio lätta skador.

En döende person avlider av sina skador inom Fysik timmar, eller omedelbart om ytterligare ett slag mot Skaderesistans missas. Personen kan dock stabiliseras om någon lyckas med två på varandra följande slag mot Läkekonst, misslyckande medför att den skadade måste slå ytterligare ett slag mot Skaderesistans. Om en döende person stabiliseras så återgår han till att vara kritiskt sårad, och skadan omvandlas till tio lätta skador.

Del II
Äventyret

Introduktion

Ni sitter ensamma i en hyrd vagn som kör er mot hamnstaden Rashnov vid Västerhavet. Staden styrs av den mäktiga ätten Mortok som har starka band till klanen Zapadnin och används som bas för ättens aktiviteter i Västerhavet, främst i försörjningen av Chorniöarna. Chorniöarna har flera rika silverfyndigheter och Mortok har slagit en järnring runt dem för att förhindra utomstående att komma åt fyndigheterna.

Ni är utskickade av furst Nikol för att i lönn dom ta er till Chorniöarna och där kontakta hans agent Stanslau.

För några dagar sedan fick fursten ett utsmugglat bud från Stanslau. Budet var dels ett vattenskadat brev i kod, dels en kartongskiva stor som en handflata som var perforerad av små hål i ett besynnerligt mönster. Den del av brevet som fortfarande går att tyda gör gällande att Stanslau kommit över något och behöver hjälp att forsla bort det från ön.

Enda sättet att ta sig till öarna är med något av Mortoks fartyg, hellst Boiars Pärla, som avseglar redan ikväll.

Bakgrund

Chorniöarna sågs fram till för femtio år sedan mest som ett lämpligt ställe att fylla på färskvatten under sjöresor i området, men när man hittade stora mängder silver i berget på huvudön så förändrades allt.

Chorniöarna

De fem öar som gemensamt omtalas som Chorniöarna ligger en knapp veckas färd med segelfartyg mot nordost från det gytter av ständigt föränderliga småstater som utgör de Zapadniska furstedömmena. Öarna är inte mycket mer än svarta stentoppar som reser sig brant ur havet. Växtligheten är begränsad till lavar, ljung och vindpinade tallar. Den bofasta befolkningen livnär sig traditionellt på fiske, småskaligt jordbruk och handel med de skepp som lägger till för att fylla på färskvatten. Sedan Smideskriget slut så styrs öarna av adelssläkten Vigg, tillhörande klanen Sever.

När man för femtio år sedan hittade silver på huvudön så förändrades det stilla livet som i ett trollslag. Släkten Vigg tog in expertis utifrån och började med gruvdrift i stor skala, och ön blomstrade av rikedomarna. Strömmen av silver från ön drog dock uppmärksamhet från fastlandet, och för förtio år sedan så tog ätten Mortok över kontrollen i ett ytterst kort och blodigt erövringskrig.

Öarna idag

Ätten Mortok har inte för avsikt att bli av med sin skatt lika lätt som de tog den och har låtit bygga ett fort på huvudön, bemannat av soldater från fastlandet. Inga främmande skepp tillåts längre anlägga hamnen och farvattnen kring öarna patrulleras.

Öns ursprungliga befolkning hålls i ett järngrepp och tvångsarbete i gruvorna är vanligt.

Släkten Vigg

De få av släkten Vigg som överlevde anfallet för förtio år sedan gick i landsflykt och har fört en tynande tillvaro som gäster hos släktingar och allierade. Den vid anfallet nyfödde arvtagaren, Nicol, har nu växt upp och försöker samla stöd för att kasta ut Mortok från sin familjs öar så att han kan återta tronen.

Handlingen i översikt

Handlingen i översikt. Vad som redan skett, och vad som kommer att ske när rollpersonerna kommer in i handlingen.

Stormen

För tre veckor sedan, ett dvärgiskt skepp förliser medan det prövar ut en ny uppfinning, beslutsmaskinen. Innan skeppet går under så lyckas några dvärgar rädda maskinen ombord på en flotte, men förlorar den i stormen.

Bara några dagar senare når bud om vad som skett det dvärgiska högkvarteret som skickar ut en räddningsstyrka som hittar överlevande och får veta att beslutsmaskinen fortfarande kanske kan räddas.

Bslutsmaskinen

Bslutsmaskinen är ett mycket avancerat mekaniskt klockverk som kan fatta beslut, givet att den aktuella situationen beskrivs korrekt med de speciella hålkort som hör till.

Maskinen är stort sett kubisk med drygt tre fot i sida, och väger mer än en ensam mänsklig orkar lyfta (två personer kan dock mödosamt bära den). Den är konstruerad i blankpolerad mässing och består av kugghjul, fjädrar, spiraler, visare och hävarmar som tillsammans formar det klockverk som fattar beslut. Hålkort att programmera den med finns i en mässingslåda som är fäst i ena sidan, flera av korten har dock gått förlorade under de strapatser som den varit med om de senaste veckorna.

Få människor, och ingen av rollpersonerna, kan direkt avgöra vad den är till för.

Fiskarnas fynd

För en och en halv vecka sedan så hittar några fiskare från Chorniöarna beslutsmaskinen drivande på havet, de bärgar den och för hem den i hemlighet.

Stanslau köper maskinen

Några dagar senare, för en vecka sedan, köper Stanslau maskinen av fiskarna, och skickar omedelbart ett bud till furst Nicol om att den bör hämtas. Stanslau vet inte vad maskinen har för funktion, men tror att den kan komma till användning för fursten.

Budet når furst Nicol

Dagen innan äventyret tar sin början så når budet från Stanslau furst Nicol som omedelbart skickar iväg sina agenter, rollpersonerna, för att hämta fyndet.

Rashnov

När rollpersonerna väl kommit till Rashnov så gäller det att snabbt ta sig ombord på Boiars Pärla, ett snabbgående segelfartyg som skall med vaktombyte till fortet på Chorniöarna.

Sjöresan

Förflyter väldigt stilla. Dock händer det saker på öarna under tiden.

Kommandant Porkos dödar Stanslau

Skvaller om den upphittade maskinen har nått kommandantens öron. Han tar några pålitliga män med sig ut till Stanslaus stuga. Stanslau har annat oråd och är precis på väg mot sin båt med maskinen på en släde när kommandanten anländer. Efter en kort ordväxling så skjuter Porkos Stanslau i pannan med sin pistol, och hans män för bort maskinen.

Boiars Pärla anländer till Chorniöarna

Efter en knapp vecka, i gryningen, så närmar sig Boiars Pärla Chorniöarna och inom någon timme har rollpersonerna åter fast mark under fötterna.

Dvärgarna kommer

Dagen därpå lägger dvärgarnas skepp till långt ut till havs efter att ha följt havets strömmar från förlisningsplatsen. Man använder mindre roddbåtar för att ta sig till och från öarna. Det första som händer är att dvärgarna skickar iland en delegation för att möta kommandanten och höra sig för om stormen (och om något annorlunda har setts till, de vill inte dra uppmärksamhet till maskinen i onödan). Efter att ha pratat med kommandanten så upprättar de en mindre bas i byns världshus. Därifrån driver de sina efterforskningar och bjuder frikostigt på mat och dryck för att vinna bybornas förtroende.

?

Vad som händer därefter är helt upp till rollpersonernas agerande.

Personer

Spelledarroller

Furst Nikol Vigg

Rättmätig arvtagare till Chorniöarna, adlig genom blods rätt och tillhörande klanen Sever. Son till furste Zheknon Vigg och hans maka Natalia av Doirots. Nikol var ännu inte född när hans mor tvingades fly från sitt nya hem på Chorniöarna. Hela sitt liv har han levt med målet att återta makten över det rike som stals av ätten Mortok. Han har tjänat som officer i flera krig och därigenom fått erkännande och samlat visst stöd för sin sak bland de Severska adelsfamiljerna, men därifrån att få med dem på ett krig mot ätten Mortok är en helt annan sak.

Nu leder han en mindre organisation som har som mål att återinställa honom själv på tronen. I det syftet har han börjat bygga upp ett spionnät på öarna för att samla information inför ett maktövertagande. Stanslau är en sådan spion.

Stanslau

Furst Nikols spion på Chorniöarna. En man i 30 årsåldern. Blond, smal med vassa anletsdrag. Är död när rollpersonerna hittar honom.

Broder Sadovnik

Åldersstigen medlem av Evighetens Brödraskap, vit-hårig, krökt rygg och dålig syn. Han minns fortfarande tiden då ätten Vigg styrde öarna och minns tillbaka på de dagarna med glädje och han avskyr Mortok för hur de behandlar öborna. Det enda han avskyr mer än Mortok är teknik, och han är fantastisk i sin tro.

Han känner sin flock väl och känner till att fiskarna hittade beslutsmaskinen och vet om att den köptes av Stanslau. Han vet om att Stanslau är död eftersom han såg liket då han gick ut till Stanslaus

stuga för att övertala honom att förstöra maskinen, han såg också spåren innan de regnade bort och vet att kommandanten är inblandad, något som han inte bassunerar ut av självbevarelsedrift.

Om rollpersonerna presenterar sig som Nicols agenter eller på annat sätt låter det framgå att de är emot Mortok så hjälper han dem gärna, även om det inte är så mycket han rent praktiskt kan göra.

Om inte rollpersonerna på något vis driver handlingen i en annan riktning så kommer han på dag 8 att berätta för dvärgarna att maskinen finns i fortet, eftersom han anser att det är bättre att dvärgarna får tillbaka den än att kommandanten Porkos använder den och på sikt riskerar att utlösa ett nytt Mörker.

Dvärgarna

Dvärgarna är ute efter att få tillbaka sin beslutsmaskin. Efter att de lagt till med sitt skepp bortom räckvidden på fortets kanoner så skickar de in en båt med en mindre styrka för att förhandla. Inledningsvis så misstänker de bara att maskinen finns på öarna, men så småningom så kommer de att lista ut det. Fram till dess så inkvarterar de sig i ett av stadens världshus där de bjuder alla som kommer på besök på både öl och mat, varom ryktet sprider sig rätt snabbt och snart har en stor del av befolkningen varit och hälsat på hos dvärgarna. Dvärgarna bjuder naturligtvis så frikostigt i hopp om att lära känna någon som vet något om maskinen, alternativt att någon skall avslöja något av misstag.

Om rollpersonerna försöker få till en affärsuppgörelse av någon sort så är dvärgarna med på noterna, och kan tänka sig att betala ordentligt med guld för maskinen.

Om rollpersonerna inte ser till att sluta en pakt med dvärgarna så kommer de tillslut att få reda på var maskinen finns då en berusad fiskare, eller

av broder Sadovnik. Dvärgarna kommer då att beskjuta staden med kanonerna på fartyget, och där efter landstiga med en större styrka för att återta maskinen från fortet.

De dvärgiska marinsoldaterna har 12 i alla relevanta färdigheter och 20 i Uthållighet och 12 i Skaderesistans, de är beväpnade med sablar och pistoler.

Soldater och officerare

Mortoks soldater är klädda i blå och vita uniformer. Trekantiga blå hattar, vita byxor och skjortor och blå rockar med vita broderier (silver för officerare). De är beväpnade med musköter med bajonett, officerare bär sabel och pistol.

Soldater och officerare har 10 i alla relevanta färdigheter, vanligen 20 i Uthållighet och Skaderesistans på 12.

Kommendanten Porkos

Man i 30 årsåldern med spetsigt ansikte och smala svarta mustacher.

Han är en fanatisk dyrkare av teknik, och skulle förmodligen bli dömd till döden om Evighetens Brödraskap fick tag på honom. Han har samlat på sig diverse urverk och automater och konstruerar även en del själv i sitt laboratorium som ligger hans hus.

Inledningsvis dödar han Stanslau av girighet för att få maskinen, men när dvärgarna dyker upp så inser han hur betydelsefull den är och han gör allt för att få behålla den. Han misstar dvärgarnas vänlighet för svaghet och är övertygad om att bara de får leta lite nere i staden så kommer de att nöja sig och ge sig av.

Om handlingen utvecklas i en sådan riktning så kan han tänka sig att överge sin post och fly med maskinen och några utvalda pålitliga män till fastlandet.

Kommendant Porkos har 10 i alla färdigheter utom i Nästrid där han har 15. Han har en egenkonstruerad mekanisk pistol som skjuter tre kulor (mot olika mål, ett nytt slag för varje) då den avfyras, när den är avfyrad så förlitar han sig på sin sabel. Han har 25 i Uthållighet och 13 i Skaderesistans. Han

bär liksom sina soldater Mortoks uniform, men den har broderier i guld.

Namn

En lista med passande namn som kan användas på spelledarpersoner allt eftersom behov uppstår:

Amin, Artemei, Boroda, Drugoi, Feogen, Govot, Igal, Jitrik, Kira, Kopach, Liubun, Mazhat, Nesteda, Ostrobud, Poshdek, Puzik, Riabets, Sereda, Tysha, Velik, Volochok.

Dvärgarna tar sig korta och lättbegripliga namn som Gryta, Hammare eller Mast när de rör sig bland människor.

Spelarroller

Borgis

Borgis är en gammal man vid det här laget, och furst Nikols högra hand. Han är soldat ut i fingerspetsarna och har varit furstens adjutant under flera krig. Hans en gång korpsvarta hår har grånat betydligt och trots att han inte längre har sin ungdoms styrka så är det få som kan mäta sig med honom med värja och pistol.

Fysik 2, Sinne 3, Person 2, Sever 1, Rikedom 4, Öde 3

Närstrid 15, Avståndsstrid 15, Yrkesområdeskunskap: Soldat 10, Rida 10, Rörelse 10, Etikett 10, Geografi (Severs öar) 5, Uppmärksamhet 5

Arkich

Arkich är en ruggig typ, få vill vara hans vän, men ingen vill vara hans fiende. Han har stulit och mördat mot betalning hela sitt liv, och är med rätta fruktad för sin skoningslöshet. Han är 40 år gammal, och tjugofem av dem har han tillbringat på flykt från än det ena och än det andra. Han lärde känna furst Nikol då denne tjänade som officer för några år sedan och de har uppehållit kontakten. Detta är första gången han har tagit ett uppdrag för fursten, men gör det snarare som en tjänst än för betalningen.

Fysik 3, Sinne 3, Person 1, Rikedom 2, Öde 3

Närstrid 15, Köpslå 15, Avståndsstrid 10, Rörelse 10, Uppmärksamhet 10, Överlevnad 10, Yrkesområdeskunskap: Skum typ 10, Geografi (Zapadniskt territorium) 5, Rida 5, Värdera: Smycken 5

Akilna

Akilna är en ung äventyrerska, blond, blåögd och med behagliga drag. Hon är egentligen dotter till en framgångsrik läkare i en av Severs bostättningar på nordkusten, men rymde hemifrån för att få uppleva äventyr för två år sedan.

Då en ensam kvinna väcker viss uppmärksamhet, särskilt om hon är så vacker som Akilna, så reser hon under namnet "Akil" och har klätt ut sig till man, något som gör tillvaron något säkrare.

Fysik 3, Sinne 2, Person 4, Sever 1, Rikedom 2, Öde 3

Rörelse 15, Närstrid 10, Läkekonst 10, Uppmärksamhet 10, Förklädnad 5, Avståndsstrid 5, Geografi (Severs bosättningar på fastlandet) 5, Rida 5

Kochin

Kochin är sjöman, runt 30, svarthårig med vindpinade drag, och är med sina två meter nästan uppseendeväckande lång. Han har seglat på Västerhavet i flera år, och känner strömmar och vindar bra. Han kommer egentligen från ätten Mortoks område, men har sedan två år skurit av banden med dem efter att hans hustru dödades av Mortokska soldater när han var ute på sjön. Han fångades snart in av furst Nikols nätverk och arbetar flitigt, inte för betalningen, utan av hämndbegär - för att varje handling är ett steg närmare Mortoks fall. Han talar med Zapanisk dialekt, vilket kan komma till god användning.

Fysik 4, Sinne 2, Person 2, Rikedom 2, Öde 3

Yrkesområdeskunskap: Sjöman 15, Närstrid 10, Köpslå 10, Geografi 10 Avståndsstrid 10, Rörelse 5, Rida 5, Uppmärksamhet 5, Mekanik 5

Tidnik

Tidnik är ung, energisk, och långt långt hemifrån. Egentligen hör han hemma i Yozhnin-kejsardömet i söder och är son till en administratör i den enorma

kejsarliga statsapparaten, och följdaktligen avlägset släkt med kejsaren själv. Han reste norrut för att lära sig mer om grannstaterna i det Zapadniska området, men resorna förde honom längre och längre norrut till han slutligen nådde kontinentens slut vid Nordhavet. Där träffade han furst Nicol och insåg genast att om fursten återfick sin tron, och kejsardömet hade hjälpt honom dit, så skulle han bli en värdefull allierad på sikt. Han tjänar därför Nicol och bevakar händelseutvecklingen för kejsardömet räkning, något som skulle räknas som spioneri i de flesta av de Zapadniska staterna, så han fortsatt att i alla fall till det yttre vara student.

Fysik 2, Sinne 3, Person 3, Yozhnin 2, Rikedom 2, Öde 3

Etikett 10, Geografi (Zapadniskt territorium) 10, Närstrid 10, Rörelse 10, Uppmärksamhet 10, Rida 10, Avståndsstrid 5, Fingerfärdighet 5, Köpslå 5, Yrkesområdeskunskap: Kejsarlig spion 5

Spelledandet

Äventyret *En låda för mycket* är väldigt fritt i sitt upplägg, och det har krävts en hel del tankeemöde för att hitta ett sätt att beskriva det så att det blir begripligt. Spelledarpersonerna agerar självständigt och även om rollpersonerna sitter still så kommer saker att hända.

För att reda ut det hela och göra det överskådligt så är äventyret indelat i tre delar: Hamnen i Rashnov, Stanslaus stuga och Fortet, som spelas i just den ordningen. Hur rollpersonerna agerar kommer att påverka deras metoder och skäl till att befinna sig på olika platser, men platserna kommer att besökas så länge spelarna håller sig inom äventyrets ramar.

Förberedelser

Beskriv världen.

Dela ut rollpersonerna,

Spelarna för över värden från rollpersonsbeskrivningen till rollformuläret. Regelfrågor (om ingen frågar: Öde, färdighetsslag och Utmattning/skador).

Hamnen i Rashnov

Spelarna får en chans att bekanta sig lite med regelsystem, spelvärld och rollperson innan de hamnar i den riktiga hetluften.

Spelarnas introduktion

Att ta sig ombord på Boiars Pärla

Sätten att ta sig ombord på Boiars Pärla har varit lika många som spelgrupperna som varit med i provspelandet, hur det sker är inte kritiskt, se bara till att rollpersonerna kommer med fartyget.

Resan till Chorniöarna

Ren transportsträcka, inget av vikt händer. Rollpersonernas förklädnader håller om de har förklätt sig och har de gömt sig ombord har de inte blivit hittade. Fortsätt direkt till nästa del.

Stanslaus stuga

Rollpersonerna får bekanta sig lite med huvudön och upptäcka att Stanslau är död och vad han nu hade hittat är borta.

Chorniöarna

Öarna sticker upp som svarta hattkullar ur havet. Huvudön som hyser all befolkning har en enda by som ligger på öns sydsida. Ovanför byn ligger fortet och längre upp mot toppen på ön så ligger den gruva där man bryter silvret. Omedelbart runt byn och fortet så har marken röjts och man har några små åkerlappar, men sedan tar en mörk skog av vindpinade tallar vid.

Den inhemska befolkningen är förtryckt av Mortoks kommandant, som ofta använder byborna som slavarbetare i gruvorna om man ligger efter i kvoterna. På det hela taget är det en väldigt dyster plats, förfallna hus och skygga invånare.

Byns världshus, vars namn inte längre går att läsa på den vindpinade skylten har möjlighet att ge rollpersonerna rum och mat mot betalning. De blir dock inte så vänligt bemötta så länge värdshusvärdens tror att de går Mortoks ärenden. På kvällarna så skjuder värdshuset dock av liv när folk lagt sina arbetsredskap åt sidan för dagen. Om rollpersonerna visar sig så kommer dock alla att tystna, Mortoks hantlangare är inte välkomna här.

Byns äldre invånare minns ännu familjen Vigg, även om det gått nästan förtio år sedan Mortok tog

över. Om rollpersonerna avslöjar att de går Viggs ärenden, eller i alla fall att de inte är trogna Mor-tok så kommer dock attityden mot dem att ändras avsevärt och de bjuds att slå sig ner och delta i drickandet och sjungandet.

Att ta sig till Stanslaus stuga

Alla bybor vet vem enstöringen Stanslau är, och att han bor öster om byn i en stuga långt in i skogen. Han har inte setts till på några dagar, men det är inget ovanligt. Stugan ligger några timmars vandring in i skogen, men en stig leder dit så det är inga problem att hitta den.

Stugan

Stanslaus stuga ligger i en glänta i skogen, där finns dessutom ett utedass och ett vedförråd. Stugan är dock övergiven och dörren är inte riktigt stängd. En närmare granskning visar att någon har sparkat in dörren och har vänt upp och ner på stugans enda rum, det finns dock inga tecken på strid. Om man letar noga inne i rummet så kan man mellan två golvplankor hitta en kartongbit med hål som den rollpersonerna redan fått av frust Nicol. Hålen är liknar de på den första men sitter inte på exakt samma ställen.

På dasset finns inget oväntat. Men i vedförrådet så syns avtryck från medarna på en vedkälke, som tycks ha varit tungt lastad, kälken står dock inte att finna.

Stugan ligger inte så långt ifrån havet och det skymtar fram bland träden, söker man sig nedåt så kommer man först att stöta på Stanslaus kropp och nere vid vattnet så kan man hitta den grotta som hyser Stanslaus båt.

Stanslaus kropp

Stanslau ligger på mage, fåglar har varit på kroppen så den utgör en rätt ruskig syn. I sin ena hand har han en pistol som dock inte har blivit avfyrad. Om man vänder på kroppen så blottläggs ett hovavtryck i marken där regnet inte kommit åt att spola bort det. Detta är en viktig ledtråd, de enda som har hästar på ön är soldaterna i fortet. I övrigt

har Stanslau inget av intresse på sig, en näsduk, en kam, ett elddon, en liten påse med tobak och en pipa.

Stanslaus hemliga grotta

Nere vid stranden så finns, dold under några nedhängande grenar, Stanslaus båt dold i en naturlig grotta. Båten är stor nog att rymma 5-6 personer (och därför också rollpersonerna och Beslutsmaskinen, om de beslutar sig för att använda Stanslaus båt för att lämna ön). I båten återfinns en tunna färskvatten och en del proviant, nog för en person i två veckor.

Båten har en mast som är fälld, men kan resas när den väl är sjösatt.

Soldaterna kommer

När rollpersonerna börjar bli färdiga så kommer en styrka med soldater från fortet marscherande, åtta soldater och en officer, för att arrester rollpersonerna för spioneri. De är dock lite uppjagade och öppnar eld så snart de får rollpersonerna inom synhåll.

Rollpersonerna bör inte ha några problem att vinna striden, men om de kapitulerar så kommer de att föras till fästningen och låsas in i all hast. Eftersom dvärgarnas ankomst förorsakar stor uppståndelse (se nedan).

Om någon av soldaterna tas till fånga så vet de inte så mycket mer än att de skickades ut för att fånga en grupp farliga spioner. Officeren vet dessutom att det kom en varning från fastlandet med brevduva under natten, exakt vad som stod i varningen vet han dock inte, inte heller vem som skickat den.

Fortet

Rollpersonerna får möta dvärgara, samt stifta närmare bekantskap med kommandant Porkos. Och kanske kanske kommer de levande från ön.

När rollpersonerna kommer tillbaka till byn så har precis dvärgarnas skepp siktats på horisonten. Dvärgarnas skepp är stort, svart och rykande, och

drivs både med vind och ångkraft. Att det är ångkraft det är frågan om har nog rollpersonerna ingen aning om, men eventuellt kan Borgis ha stött på dvärgiska krigsmaskiner i något av alla krig han varit i och därför ana vad som är på gång.

Hamnen

Nere i hamnen har byns befolkning samlats för att se det svarta skeppet och fiskarna har kommit in till land med sina båtar. Över det allmänna sorlet så hörs broder Sadovniks röst tydligt. Den gamle mannen förmanar sin flock för tekikens faror och dvärgarnas kätteri, få tycks dock ta någon större notis om honom.

Snart så har dvärgarna satt ut en mindre båt och rör in mot byn med en mindre styrka, det är först när de kommer närmare som man säkert ser att det är dvärgar som har kommit. Då båten kommit halvvägs så kommer en trupp med soldater från fortet ner till hamnen, de driver undan byborna och möter båten när den kommer fram. Truppens officer talar med dvärgarna för ett ögonblick innan en dvärgisk delegation eskorteras upp till fortet. De dvärgar som blir kvar i båten bevakas av en kvarlämnad grupp soldater, som också håller byborna borta.

Den dvärgiska delegationen återvänder snart från fortet och kommer tillbaka ner till hamnen, nu med en mindre eskortstyrka, några av dvärgarna hämtar väskor i båten som sedan ros tillbaka till det svarta skeppet.

Dvärgarnas ambassad

De fem dvärgar som stannar kvar i land beger sig till byns värdshus där de tar in och upprättar en mindre ambassad. Alla som besöker dem bjuds på rikligt med öl och mat och ryktet sprider sig snabbt.

Om rollpersonerna besöker dem så bjuds även de på öl och mat i rikliga mängder. Dvärgarna är ytterst trevliga och pratar gärna om ditt och datt, men är förtegn om anledningen till besöket. De efterlyser dock ett speciellt föremål (beslutsmaskinen), som de dock bara ger dimensionerna på, genom att visa med händerna i luften, vad föremålet används till eller hur det ser ut i övrigt vill de inte

tala om, utan menar att de kommer att känna igen det om de ser det.

Om rollpersonerna avslöjar vad de vet om var maskinen finns så blir de belönade med ordentlig med guld, och om de erbjuder sig att hämta maskinen/sälja den så erbjuds en furstlig prissumma.

Broder Sadovnik och templet

Broder Sadovnik har dragit sig tillbaka till sitt tempel. En byggnad av sten mitt i byns centrum, som används som skola för byns barn på förmiddagarna. Det stora samlingsrummet har flera träbänkar för församlingen och längst fram finns ett podium där Sadovnik kan stå och undervisa och predika.

Han hade väntat sig ett besök från Stanslau för några dagar sedan, då de var goda vänner och regelbundet träffades. När Stanslau uteblev och soldater skymtats i skogen av byborna har han listat ut ungefär vad som hänt. Han känner ryktesvägen till att Stanslau köpte maskinen av fiskarna, och känner dessuom till kommandantens böjelse för teknik.

Dock pratar han inte om dessa ting med precis vem som helst, för att rollpersonerna skall få något av vikt ur honom så måste det tydligt framgå att de inte går Mortoks ärenden. Egentligen ser han hellst att maskinen återgår i dvärgarnas besittning, då de kanske ger sig av utan blodspillan. Dock är alla lösningar bättre än att kommandanten har kvar den, han är redan förförd av tekniken och i hans händer så tror Sadovnik att ett nytt Mörker kan gro. Så i värsta fall så kommer han att avslöja vad han vet för dvärgarna.

Fångar

Har rollpersonerna tagits som fångar så förs de till fortet där allt är kaos med anledning av det oväntade anländandet av dvärgarnas svarta skepp. Så man ser till att ta ifrån rollpersonerna musköter, pistoler och svärd och kastar sedan in dem i en fängelsehåla tills vidare, så får man reda ut deras roll senare.

Fortet

Fortet är i stora delar byggt av sten, dock är översta metrarna av muren en träpallisad. Under palli-

saden, i fästningens nedre delar så finns det kanonbatterier som är riktade ner mot havet. I de allra djupaste delarna så finns de fängelsehålor där rollpersonerna eventuellt sitter fångar (se ovan).

Förutom vad som angetts ovan så ligger dock det mesta av fortet ovan jord. Byggnader av trä dominerar, huvudsakligen förläggningar åt de soldater som är stationerade på ön. Det finns också en större matsal med kök, några förråd samt kommendantens bostad, som är den enda byggnad innanför fortets murar som har mer än en våning ovan jord.

Porkos bostad

Kommendantens bostad är ytterst påkostad, ett trähus med två våningar och vind. I huset bor förutom han själv även några tjänare. Våningen i markplan är främst avsedd för representation, med en stor matsal och ett mindre bibliotek och arbetsrum. Väggarna är dekorerade med vapen och porträtt av Mortoks kungafamilj, Porkos egen släkt samt jaktscener.

Övervåningen hyser hans egna sovrum samt tjänstefolkets sovrum. Dessutom finns det en lucka i taket som leder upp på vinden. När luckan öppnas så fälls också en smal stege ner. Vinden rymmer Porkos laboratorium, här tillbringar han all sin lediga tid med att konstruera maskiner och studera sådana som han fått tag på. Just nu står dvärgarnas beslutsmaskin på arbetsbänken. I övrigt så är vinden belamrad med färdiga och halvfärdiga maskiner av alla de slag, flera av den nerskruvade i sina beståndsdelar. I den gavel som vetter mot den bakre muren så finns en lucka som man kan öppna och en arm med ett vindspel så man kan hissa upp stora saker till vindsutrymmet utan att behöva ta dem genom huset. Avståndet mellan pallisaden och huset är bara några meter, så eventuellt kan rollpersonerna fly den vägen om det blir nödvändigt.

Kommendant Porkos

Med största sannolikhet så kommer kommendanten att befinna sig på vinden när rollpersonerna anländer. Han försöker först skrämja bort dem med sin mekaniska fäktdocka som han placerat precis vid stegen, men när rollpersonerna tagit sig förbi den

så är han beredd att slåss till döden för att försvara sin maskin.

Dvärgarnas anfall

Har inte rollpersonerna slutit ett avtal med dvärgarna om att de skall få maskinen så kommer dvärgarna till slut att få reda på att maskinen förmodligen finns i fortet, mest troligt genom broder Sadvnik som hellre ser att maskinen kommer tillbaka till dvärgarna än att den stannar i kommendantens händer. Dvärgarna inleder anfallet med att beskjuta staden och fortet med kanonerna på det svarta skeppet, för att sedan sätta i land marinsoldater i snabba roddbåtar. Behöver rollpersonerna mera tid på sig så kan Boiars Pärla utkämpa en strid med det svarta skeppet först. De dvärgiska marinsoldaterna kommer sedan att ta sig upp mot fortet och inta det.

Om rollpersonerna har slutit ett avtal så anfaller inte dvärgarna (såvida de inte får för sig att de blivit lurade). Rollpersonerna kan då i lugn och ro i skydd av mörkret eller med någon annan listig plan ta sig in i fortet för att komma över maskinen, om de inte tar speciella åtgärder för att förebygga det kommer de dock att stöta på kommendanten på vinden i alla fall.

Äventyrets slut

När rollpersonerna väl uppnått sitt mål och de vill bege sig från ön så har de några alternativ, Stanslaus båt i grottan om de nu hittat den, fiskarna har båtar som kan stjälas, kapas, hyras, lånas eller köpas. Om Boiars Pärla inte har blivit sänkt i ett dvärgiskt anfall så kan de kanske använda henne till att ta sig hem. Väl ute på havet igen så kan det passa att avrunda äventyret. Det räcker med att beskriva hur rollpersonerna lyckas ta sig och eventuellt byte tillbaka till furst Nicol där han blir glad för att se dem igen och för den information de har med sig (och för maskinen om de har den).

Om det fortfarande finns massor med tid över så går det att improvisera ihop några strapatser på fastlandet innan de väl lyckas sätta sig i säkerhet undan Mortoks patruller.

Till spelledaren

Spelarnas introduktion

Låt spelarna själva fylla i sina rollformulär och svara på frågor under tiden. Om de inte själva frågar så se till att förklara hur man slår mot färdigheter, hur man kan öka chansen att lyckas genom att ta utmattning och hur Öde fungerar.

Om spelvärlden så räcker det med historien i översiktliga drag: en stor katastrof för tusen års sedan, klaner som kontrollerar var sin del av kontinenten (hänvisa till kompassen på rollformuläret), att utvecklingen står stilla eftersom Evighetens Brödraskap arbetar för att förhindra en ny katastrof genom att förbjuda teknik. Om dvärgarna som inte följer Brödraskapets påbud och om upprepade kors-tåg mot dem.

Rita upp världskartan i stora drag för att sätta saker i lite sammanhang. Dvärgarna har sitt fäste någonstans i bergskedjan i kontinentens mitt. Området märkt "Alver" är den stora skog som alverna har tagit som sitt område. Chorniöarna där äventyret utspelar sig ligger vid de sydligaste av småöarna väster om kontinenten, Mortoks territorium och hamnstaden Rashnov ligger rakt österut därför sett.

Att spela Höstdimma

Höstdimma skall vara muntert och snabbt, om spelarna har fastnat, eller om de sitter och planerar något i mer än fem-tio minuter så låt yttre händelser tvinga dem i aktion.

Var inte rädd för att försätta rollpersonerna i svåra situationer, med Ödets hjälp och lite klurighet kan de ta sig ur tuffare situationer än man kan tro.

Rita inte någon karta om det blir strid, om det finns en karta så är man låst till det som finns på den. Utan karta kan både du och spelarna hitta på

saker så länge det inte bryter mot det som inte redan är sagt.

För att snabba upp strider går det utmärkt att slå två tärningar samtidigt mot varje spelare, som markerar den spelarens motståndare, och hans skadeslag om man får in en träff. När man väl fått upp farten på det så går det mycket snabbt att spela igenom stora strider. Jag har kört strider med upp till tjugo stridande på mindre än en kvart utan att behöve göra avsteg från reglerna med den här metoden.

Efter spelet

När du spellet, om du har tid så är jag intresserad av att höra vad du tycker om Höstdimma: om äventyret, om regler och om världen. Spelet är fortfarande under utveckling och all respons uppskattas. Glöm inte att räkna poäng på varje spelgrupp till Snökons tävling.

Poängräkning

Det pågår en tävling i Höstdimma under konventet, för varje spelgrupp som du spelleder räkna ut poäng enligt nedan.

Bonus! (0-2 poäng) Ytterligare upp till två poäng kan utdelas för andra saker som du tycker borde belönas.

Hade du roligt? (0-3 poäng) Hur roligt du själv hade, från 0 "Urtråkigt." till 3 "Det här kommer jag att minnas om tio år som ett fantastiskt roligt pass."

Hade spelarna roligt? (0-3 poäng) Hur kul verkade spelarna ha, från 0 "De gick från bordet i avsky." till "Vi hann inte klart med äventyret för att vi satt och skrattade så mycket."/"Stämningen var så tät att de helt glömde tiden och helt gick in i sina roller."

Att ta sig till ön. (0-1 poäng) Ett poäng om de var fantastiskt listiga, komiska eller trovärdiga när de tog sig ut till ön.

Bra saker. (0-6 poäng) En poäng för varje sak av följande som skett:

Rollpersonerna har kommit över en ansenlig summa pengar.

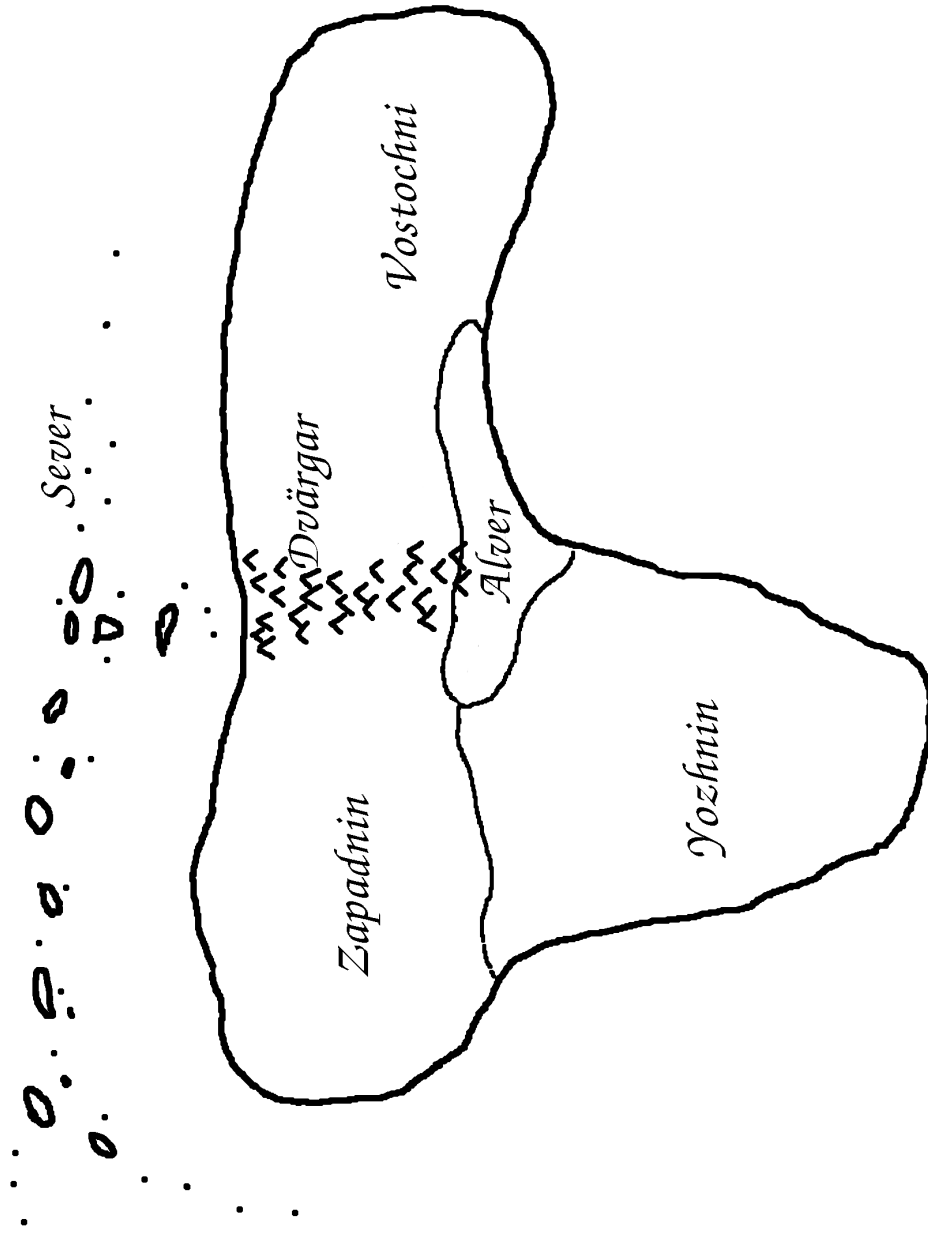
Skaffat en värdefull allierad i de dvärgiska leden. Staden har inte skövlats av dvärgarna.

Mortok har kastats ut från ön så det bara för för furst Nicol att återta sin tron.

Rollpersonerna har listat ut vad maskinen är till för, typ.

Rollpersonerna fick faktiskt tag i maskinen.

Mutor. (0-2 poäng) Ett poäng om spelarna försökte muta dig, två om du faktiskt uppskattade mutan.



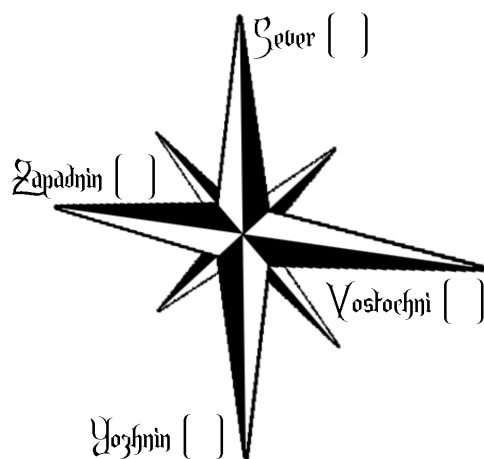
Höstdimma

Kampanj: _____
 Spelledare: _____
 Spelare: _____

Namn och titlar: _____
 Klan och lojalitet: _____
 Rikedom () _____
 Utseende: _____

Färdigheter

Fysik () Sinne () Person () Öde ()



Utrustning i fält och på resor

Egendomar och skatter i förvar

Skador >

Uthållighet

< Utmattning

0000000000,0000000000,0000000000,0000000000

Initiativ ()

Skaderesistans ()

Kritiskt skadad 0

Döende 0