

# Tjuvar, vakter och annat pack

Ett äventyr till

THIEF  
Dawn *the*  
Metal Age

AV STAFFAN LINDSGÅRD OCH PETER BOLDIZS

# Inledning

## BAKGRUND

---

När Eidos först släppte demot till Thief satt jag, liksom min medkonstruktör, klistrad ett bra tag framför datorn för att upprepade gånger göra inbrott hos en fet adelsman vid namn Bafford. Hans fina spira blev stulen om och om igen och för första gången var det faktiskt intressant att stirra på en skärm utan att röra sig i en halvtimme. Man måste ju kartlägga vakternas rörelser...

När spelet väl släpptes satt vi och spelade för fulla muggar. Det var då som tankarna kring ett rollspel började dyka upp och ett tidigt försök gjordes med Gemini som grund och endast några modifikationer gjorda för att Thief-världen skulle passa in. Sedan gick det en tid utan att något hände och sedan träffade jag och Peter varandra. Vi kom snart fram till att världen behövde ett rollspel baserat på Thief.

När vi väl satte oss ner för att skriva ihop det påbörjades även en ny kampanj med eget regelsystem och en värld rakt av tagen från spelen. Det gick hyfsat bra och gjorde att vi kände oss redo att skriva ett riktigt äventyr. Detta.

# GENRE OCH SETTING

---

## Allmänt

Tänk dig medeltid, med smutsiga gator och trånga gränder. Det finns en stark kyrka som har mycket makt, adelsmän som har mycket pengar och vanliga människor som har mycket slit. Klasskillnaderna är stora och den organiserade brottsligheten utbredd. Polisen är av nödvändighet rätt brutal, men på inget vis omutbar. Kyrkan är uppdelad i två stridande falanger, en reformistisk och en revolutionär. Motståndarna till kyrkan är hårt ansatta från såväl kyrkan som polisen och har fått ta till allt mer extrema metoder för att klara sig undan alla som vill åt dem.

Den vanliga människan på gatan ser inte allt detta, men det hindrar dem inte för att bli utsatta för det indirekt. Många civilister har gått åt i konflikterna mellan olika grupper och det sämsta som kan hända dig är att vara på fel ställe vid fel tidpunkt. Det är de som lärt sig vilka platser man skall undvika och vilka händelser man skall blunda för som har störst hopp om att få leva långa och trygga liv.

Hela äventyret utspelar sig i Staden, en enorm namnlös stad med mängder av innevånare, gator och hemligheter. Staden ligger vid Havet, på båda sidorna av en stor flod. Havet ligger i söder och norrut finns det stora berg med fångelser, gruvor och annat läskigt. Det är främst en handelsstad och många varor byter ägare här, inte minst konst och teknologi.

Krutet är uppfunnet, men inte allmänt känt eller använt. Däremot har de flesta gatorna en form av elektrisk belysning och elgeneratorer finns lite varstans. Man kan spela in ljud på cylindrar och rörelsedetektorer börjar bli vanliga hos de mer välbärgade adelsmännen. Teknologin tillhandahålls av Hammarorden och Mekanisterna – de två kyrkorna – men Hammarorden förlorar allt fler köpare till de mer teknologiskt avancerade Mekanisterna. Vapnen är fortfarande medeltida.

Det är – sammanfattningsvis – mörkt och jobbigt med en klase teknologi, ungefär som om industrialismen hade kommit igång redan under 1100-talet.

## **Hur Staden ser ut**

Storleken på Staden är grovt jämförbar med Stockholm. Den är indelad i olika distrikt med varsina vaktstyrkor, men det finns ingen tull inom Staden. Genom Staden flyter det en stor flod på vilken viss trafik förekommer. Floden rinner rakt norrifrån och hinner svänga två gånger inom stadsmurarna innan den rinner ut i havet, en gång åt öster och en gång ner mot söder igen. Över floden går det stora broar.

Mitt i Staden ligger det ett litet område som är avspärrat. En stor katastrof har ägt rum innanför murarna och även om Hammarorden, som vaktar området, inte talar högt om det så ryktas det om att det finns gengångare och andra otäcka saker där inne.

Staden är full av hus, gränder, torg och annat som hör en stad till. Gatunätet är oregelbundet, men i grunden rutigt. Torgen kan vara av såväl klassisk medeltida typ som modernare fyrkantigt och i närheten av floden är det väldigt vanligt med kanaler och viadukter.

De flesta välbärgade hem har rinnande vatten och elektricitet, men det är fortfarande vanligare med facklor än med ellampor eftersom sådana är krångliga att installera. Vissa hus har istället för el börjat med gassystem för att driva sin teknologi.

## **Bestiarium**

Det finns inga andra spelbara raser än människor, men det finns vissa varelser ute i skogen och nere i tunnlarna.

## **Teknik**

Den teknik som finns att tillgå är allt dyrare desto mer avancerad den blir. I grund och botten kan man säga att det som fanns under medeltiden finns i Staden, med vissa tillägg från industrialismen. Nedan följer en liten lista på vilka ickemedeltida saker som kan tänkas finnas och hur vanliga de är. Känn er fria att improvisera kring teknologin när ni behöver, tänk bara medeltida steampunk-grejer, fast drivna av el.

Lyktor – Mycket vanliga ute på gatorna. Elektriska taklampor är också rätt vanliga.

Hissar – Finns ofta hos hammare och mekanister, ibland hos andra välbärgade människor.

Larm – Inte helt ovanliga. Oftast aktiveras de manuellt, men ibland är de kopplade till enkla rörelsedetektorer.

Överhuvudtaget finns det mycket järnkonstruktioner och tickande elverk runtomkring.

## **Magi**

Det finns magi i staden och såväl hammare som hedningar använder sig av den, men däremot kommer RP inte att stöta på den i äventyret. Den är inte allmänt tillgänglig dock, det är bara tränade magiker som kan använda magi.

# **AKTÖRER**

---

Det här är en kort beskrivning av de karaktärer som är med i scenariot. En längre beskrivning av vissa av karaktärerna finns med i appendix A som är själva rollformulären.

## **Adelsmännen**

### **Baronen**

Staden styrs officiellt av Baronen, en lika namnlös som substanslös härskare. Ingen har egentligen sett honom och han har egentligen inte så mycket makt utan adelshuset och de andra organisationerna. Man kan på sätt och vis jämföra honom med patriciern i Discworld, med den skillnaden att ingen vet om han styr bakom kulisserna eller inte. Eller om han ens finns. Det finns i vilket fall inget baronpalats i staden.

### **Lord William DeGeer och lady Sophia DeGeer**

Lord William är adelsmannen som RP arbetar åt. Han har bara bott i staden i några månader och håller nu på att bygga upp ett kontaktnät. Från början kommer han från ett område en bit öster om staden, där han har stora ägor, och

varför han egentligen flyttade vet ingen riktigt förutom han själv och hans fru. Paret trivs mycket bra tillsammans och tjänstefolket kan inte komma på någon gång de har bråkat.

Lord William är övertygad om att tjänare som behandlas bra också gör bra ifrån sig. Han har därför en strikt men rättvis och generös hand med sina tjänare och behandlar dem mycket väl. Ingen tjänare har något ont att säga om paret DeGeer och det är nog många av dem som skulle göra rätt mycket för lorden och hans fru.

De som känner honom lite bättre vet att lord DeGeer är en egensinnig man med lustiga intressen och skumma kontakter, men vad han än håller på med så ser han till att hålla det mycket hemligt.

## **Herr J**

Herr J äger huset väster om DeGeers residens. Eftersom gränderna är trånga kan man lätt hoppa över till deras tak och vakterna samtalar ofta med varandra när de har tråkigt. Mycket skvaller sprids mellan husen på detta sätt. En fejd har pågått en längre tid mellan Herr J och Herr A och DeGeer har hittills sett till att hålla sig utanför det hela.

## **Herr A**

Herr A bor i residenset strax öster om DeGeers och ligger, liksom Herr J:s, såpass nära att det bara är att hoppa över. Samtal mellan vakterna sker bara när man inte samtalar med de andra vakterna och ibland sker det rätt starka ordväxlingar över DeGeers tak mellan hus J och hus A. Det har dock inte eskalerat i våld ännu, antagligen mest för att det ligger ett hus mellan dem.

## **Herr Gervasius**

En samarbetspartner till lord DeGeer. Kontakten är precis knuten och lorden har tänkt socialisera sig mera med herr Gervasius senare. Lorden är inbjuden till en fest hos herr Gervasius i kväll. Herr Gervasius har vissa kontakter med undre världen eftersom han är konstsamlare (främst av konstiga masker från Föregångarna) och han är en av få som känner till att lord DeGeer delar dessa kontakter.

## **Hammarorden**

I många år har Hammarorden, eller kort och gott hammarna, haft en stor del av makten i Staden. De har egna vaktstyrkor och soldater, driver ett eget fängelse och har förr i tiden bedrivit egna krig. Hammarorden fokuserar sig på främst på att

bekämpa hedningar och tjuvar men är i övrigt en trevlig liten sammanslutning av moraliska människor. När de inte slår folk i huvudet med sina gigantiska stridssläggor, förstås.

### **Broder Kristoffer**

Kristoffer är en kraftig hammarbroder som har ett stort verktygsbälte med en kraftig enhandsslägga i runt midjan och precis verkar ha lämnat smedjan. Han känns lite enkel att tala med, men är trevlig och har lätt för att le. Värt att notera, trots att det inte påverkar spelet alls, är att Kristoffer har ett notoriskt dåligt lokalsinne.

## **Hedningarna**

Innan hammarna kom med sin lära trodde man på naturkrafter och tillbad diverse andar och liknande krafter. Dessa leddes av en varelse som kallades för The Trickster och som är ett förkroppsligande av naturens kaos och magi. Han stod för allt som hammarna inte är, men försvann för många eoner sedan. Rykten om hans återkomst florerade starkt för några månader sedan, men har avtagit rätt abrupt av okänd anledning. Hedningarna bor i gömda kollektiv utanför staden och tror att allt levande innebos av en ande.

## **Mekanisterna**

För något år sedan splittrades hammarorden i två och de nystartade mekanisterna började rekrytera. Deras tro grundar sig på hammarordens lära om Mästerbyggaren, men har en kraftig inriktning mot framåtskridande och mekanik. Mekanisterna ansåg att hammarorden var förlegad och bakåtsträvande och inte tillräckligt med resurser lades på utveckling och nyupptäckter. Med ett mindre rabiät budskap och en mer materiell fokus har mekanisterna snabbt fått fotfäste i Staden och har sett till att hammarorden är på stark tillbakagång. Detta uppsving inom mekanikens värld har medfört att mekanisternas inflytande har ökat starkt under kort tid, tillsammans med deras ekonomiska tillgångar.

### **Karras**

Som huvudman för mekanisterna finns Karras, en intelligent och driftig person med ett fruktansvärt utvecklat sinne för mekanik. Det är han som har utvecklat de flesta uppfinningar som mekanisterna nu hyr ut till adelsmännen i utbyte mot

både betalning och tjänster. Karras läsbar lätt och är lite kort så det kan i början vara svårt att ta honom på allvar, men eftersom han vill måla ut sig själv mer som en fadersgestalt än som en stark ledare så känns han inte löjlig alls och efter ett tag mår man rätt bra i hans närvaro.

## **Polisen**

Vid sidan av adelsmännens personliga vakter och kyrkornas väpnade styrkor finns polisen som ska hålla ordning i Staden. Deras anseende har ökat från obefintligt till faktiskt under senare tid. Detta till stor del beroende på de unga talanger som har anställts. I takt med nyanställningarna har den äldre generationen poliser placerats i bakgrunden där de fortsätter som de brukar med att ta emot de "gåvor" och andra privilegier som tillhör polisyrket. Den nya ambitiösa generationen ser stora möjligheter med att fortsätta utveckla polisstyrkan till en faktor att räkna med i Staden.

## **Gorman Truart**

Truart är en av de nyare talanger som har anställts av poliskåren. Hans rättframma, kompromisslösa och omutbara attityd har gjort att han snabbt stigit i rangerna. Truarts nolltolerans för brott har även gjort att han vunnit stor respekt bland de yngre poliserna och för varje natt som går blir det allt svårare för ljusskygga adelsmän och organisationer att tränga undan Truarts stigande stjärna.

## **Rollpersonerna**

### **Roger Almlöv**

Född på en bondgård någonstans odefinierat ute på landet och växte upp tillsammans med fyra systrar, en massa djur o.s.v. Framtiden var väl egentligen utstakad, han skulle ärva faderns gård och gifta sig med grannflickan, men en tragisk brand satte en definitiv punkt för det. De systrar som överlevde giftes bort och gården/askhögen var inte mycket att ärva längre. Istället sålde han marken och söp upp pengarna.

För att tjäna mer pengar att suppa upp gick Roger med i militären och stannade där ett bra tag. Han trivdes med rutinerna och att veta var han stod och han kände sig hemma bland kamraterna. Tyvärr så ledde en mer allmän pengabrist till att



hans regemente lades ner och han blev plötsligt arbetslös. Nygift och pank letade han efter jobb lite varstans och hittade till slut en ledig plats som vakt hos den adelsfamilj som köpt upp hans mark. Han tog jobbet, trivdes och har nu avancerat till vaktchef, en position som han gillar.

### **Magnus Calebsson**

Magnus kommer från en någorlunda välställd familj och skickades till universitetet så snart som det blev möjligt. Han fick noga förhållningsorder om att sköta sina studier och bli en lärd och bildad man. Han tog sig genom det hela med bra betyg och ett brinnande intresse för ny teknologi. Tyvärr så finns det inte så många jobb för nyutexaminerade studenter utan kontakter som hans far föreställde sig – hur bra betyg man än har – och istället för en raketkarriär med en fet lön och bra titel fick Magnus nöja sig med att söka jobb som vanliga människor.

Magnus tid som arbetslös tärde hårt på honom och han har nu insett att det inte är så dumt att ha kontakter i alla fall. Han har därför gått från att vara en inåtvänd student till en ivrig kontaktsökare, men utan att egentligen lära sig hur man gör. Hur han egentligen fick jobbet som vakt vet ingen, men de som känner honom misstänker att arbetslöshetskontoret helt enkelt tröttnade på honom.

### **Steffie Jensson**

Föddes av en svag moder som dog strax efter födseln och uppfostrades av fadern. Fadern ville kanske hellre haft en son, men var inte sämre människa än att han entusiastiskt tog sig an dotterns uppfostran. Han såg till att hon lärde sig rida, jaga, slåss och annat nyttigt som var man kan behöva kunna. Detta ledde rätt snart till att hennes syn på kön blev rätt suddig och oviktig. Till slut blev det dags att karva ut sin egna lilla del av världen och hon satte av till Staden för att söka jobb hos stadsvakten – ett jobb som hennes far hade haft i sin ungdom (innan knäskadan) och som kanske var det bästa jobb en ung ma... kvinna kan ha.

Under uttagningarna och den efterföljande introduktionstiden blev hon dock upplyst om att kvinnor förväntades stanna hemma eftersom män är bättre på alla vis. Hennes straff för de upprepade misshandlingarna blev en förflyttning till en annan avdelning – vaktreserven – och i förlängningen blev hon uthyrd till en nyetablerad adelsman, Lord DeGeer. Hon hyser fortfarande stora förhoppningar om att komma med i stadsvakten, särskilt som en av de nya officerarna (Truart) har börjat anställa kvinnor, men för det behöver hon goda vitsord från Lorden.

## Hjalle

Den svaga länken i Lord DeGeers garde. Född stadsråtta och har aldrig kunnat se en framtid utanför Staden. I unga år började han snatta mat och frukt, stjäla småslantar och springa med meddelanden för att helt enkelt överleva Staden. Nöd och desperation drev honom i händerna på ett av Stadens tjuvgillen, som en gång i tiden trodde sig få en duktig och lydig medlem. Lydig är det enda som stämde överens med Hjalle, så fort det gällde lite mer avancerade tjuvjobb (bryta sig in i ett hus för att stjäla värdesaker eller slå ner rätt person vid rätt tillfälle för att avlägsna en nyckel eller børs) visade Hjalle sig att inte tåla pressen som låg på honom och han blev en börda för sina kamrater som fick rädda honom ur knipor. Hjalle är ingen dålig tjuv, han har bara otroligt svårt att hantera stress. Till slut tröttnade hans överordnade i tjuvgillet på Hjalle och fick Hjalle anställd hos en nyanländ adelsman, Hjalle:s överordnade förklarade att Hjalle:s uppgift var att spionera på adelsmannen. I själva verket handlade det om att adelsmannen tog sig an en besvärlig medlem i tjuvgillet och i gengäld erhöll lite andra ljusskygga tjänster.

## FRÅGOR?

---

Innan äventyret börjar måste du som SL vara uppdaterad på hur världen ser ut och vad som tidigare har hänt i både roll- och spelldarpersonernas liv. Detta förklaras av bakgrunden. Om du känner att något förklaras dåligt – eller kanske inte alls – kan du antingen hitta på något själv eller fråga oss konstruktörer vid tillfälle.

# Äventyret

## BAKGRUND

---

Lord William DeGeer har, med större delen av sina tjänare, precis flyttat till Staden. Han har köpt ett rymligt hus på den östra sidan av floden och håller nu på att arbeta upp ett kontaktnät. Han har varit här i bara några månader och har väl hittills satsat mest krut på kontakterna med ett av tjuvagillena i Staden, men har också varit runt och presenterat sig för de flesta av vikt. Baronerna känner till hans ankomst och han har redan haft kontakter med Mekanisterna.

Lorden har varit tvungen att nyanställa vakter eftersom några var tvungna att stanna kvar i hans gamla residens. Personerna han har anställt har han valt ut mer för att de verkar intressanta än för att de verkar kompetenta och det är rent allämnt så som han tänker i olika frågor. Intressant är viktigare än effektivt.

Planerna för kvällen är uppgjorda och det enda lorden behöver göra innan han hänger sig åt dem är att informera vakterna på taket (spelarna) om vad som gäller för kvällen.

## INTRO & PRESENTATION

---

En halvtimme innan ett vaktbyte så går två tredjedelar av den verksamma vaktstyrkan iväg till en krog som ligger precis bredvid Lordens residens. Där träffar de två tredjedelar av den nya vaktstyrkan medan de tredjedelar som är kvar vaktar residenset. Den här halvtimmen används till att uppdatera de nya vakterna om läget,

om något särskilt har hänt o.s.v. Systemet fungerar riktigt bra och Lorden har till och med sett till att de får ett mål mat av krögaren under denna tid, om de så önskar. Spelarna har nattpasset denna vecka (2100-0500) och samlas som vanligt på värdshuset en murrig torsdag för en bit mat och en snabb uppdatering på vad som har hänt.

När spelarna har samlat sig, ge dem lite tid att lära känna varandra. De vill säkert ha en stund där de kan testa sina egna karaktärer lite och komma in i stämningen. Tänk på att de inte är ensamma på vaktpasset, det är fyra vakter till här. När de har socialiserat sig en stund med varandra kommer nästa pass in. De har inte så mycket att säga om dagen som har varit lugn, men de hälsar att Lord DeGeer vill träffa vaktchefen (Roger) och hans grupp (de andra spelarna) när de kommer till residenset.

## **Krogen**

Den lilla krogen ligger en halv trappa ner från gatan och är ett hyfsat ställe för vanligt folk att dricka eller äta på. Ägaren är rätt trevlig och hans två döttrar är flinka med serveringen. Hur krogen ser ut är inte så viktigt, men om spelarna vill ha en beskrivning så är det bara att beskriva standardkrog 1-A. Inget särskilt händer här i vilket fall.

# **UPPDRAGSUTDELNING**

## **Inledning**

Det första som händer är att lorden vill träffa spelarna, vilket är ovanligt. Normalt sett behöver lorden inte tala med sina vakter inför vaktpassen eftersom alla vet vad de skall göra, men om det är något särskilt så brukar vaktchefen, och då bara vaktchefen, kallas in. Lorden bjuder i alla fall in dem till sitt kontor för att gå igenom vissa gällande regler för natten. Lorden förklarar att han har brådska ärenden som måste tas hand om och att han inte har tid för frågor.

Det är nämligen så att herr J har bestämt sig för att agera mot herr A och har då tillfrågat lorden om det går bra att nyttja taket för detta ändamål. Herr J har lovat att hans vakter inte skall slåss på lordens tak och att de bara behöver ta sig över det för en smygattack mot hus A, som givetvis inte känner till något. Lorden har – antagligen i utbyte mot vissa tjänster – godkänt detta, men har också sagt att han förblir neutral i övrigt och att han inte tänker lägga sig i. Det är viktigt för lorden att hålla sig väl även med herr A och har redan skrivit ett förklarande brev som han tänker överlämna nästa morgon. Lorden instruerar därför:

1. Låt herr J:s vakter passera obemärkt över taket.
2. Vad som än händer, lägg er inte i konflikten.
3. Låt herr J:s vakter passera tillbaka efteråt.
4. Vad som än händer, lägg er inte i konflikten.

Det andra som händer under kvällen är att frun i huset har en fest för sina nya väninnor. Hon vill inte på något sätt bli störd och därför har lorden redan posterat en av vakterna vid hennes dörr för att se till att inga tjänare eller andra obehöriga går in. Särskilt lordens kusin, som är en jobbigt nyfiken människa, skall hållas undan. Underhållningen har redan anlät, men det definieras inte vad underhållningen består av. Lorden instruerar därför vidare:

5. Vad som än händer, stör inte lady.
6. Vad som än händer, lägg er inte i konflikten mellan herr J och herr A.
7. Se till att de vakter som byter av med den som står vid dörren känner till detta.
8. Låt inte dörren stå obevakad.

Lorden visar sedan gruppen vänligt men bestämt ut ur kontoret och beger sig iväg från huset för att ta hand om sitt viktiga ärende. Det är gruppens tur att vakta taket (vilket kan ha något att göra med att de blev inkallade och inte några andra, duh) och de beger sig dit.

## **På taket**

Kvällen är rätt vanlig och inte mycket händer till en början. Efter ett tag börjar en dimma att lägga sig och det blir lite ruggigt. Om spelarna vill kan de skaffa fram lite varmt vin från köket för att hålla sig varma. Deras kläder är inte jättevarma, men de fryser inte tillräckligt för att det skall vara lönt att ta fram andra kläder.

När det börjar mörkna ordentligt kan spelarna se skuggor från herr J:s tak. Det verkar vara vakterna som lägger ut en bräda för att ta sig över till deras tak. Om spelarna är uppmärksamma märker de att exakt samma sak håller på att hända på andra sidan – herr A har uppenbarligen fått reda på anfallet – annars märker de det först när båda sidor ryker samman mitt på deras tak.

Vaktstyrkorna slåss mot varandra för fullt och man hör skrik och vapenskrammel. Vakter som anfalls av spelare försvarar sig givetvis, men om de råkar stöta på en spelare i övrigt ursäktar de sig bara och hoppar på närmsta fiende istället. Detta gäller för båda sidor. När spelarna börjar komma ur chocken (ge dem några minuter där de kan fundera över vad som händer och hinna reagera) så råkar två vakter i ett vilt omfamnande och brottande ramla mot den halvmurkna dörren till taket och rulla nedför trappen rätt ner i korridoren på översta våningen. De slåss vilt och efter ett tag får den ena ihjäl den andra. Överlevaren rusar uppför trappan igen och det ligger nu ett lik mot ena väggen i korridoren.

## **Stadsvakten och frun**

När tumultet har pågått ett tag så knackar det på porten. Det är stadsvakten som vill veta varför det hörs vapenskrammel på taket och vad liket på trappan egentligen gör där. (Det är givetvis en död vakt som har ramlat ner från taket.) Stadsvakten har redan tillkallat en officer – om det bryter ut strid mellan adelshuset så är lite högre folk intresserade av att ha koll på läget – som är på väg och vid ankomst kräver att få tala med herrn i huset. Om herrn i huset inte går att tillgå vill man istället tala med frun. Och hon är ju där..

Det är Truart som kommer, en nitisk officer, som kommer till platsen. Han är trött och grinig och vill se snabba resultat. Som officerare inom stadsvakten har han auktoritet att göra i princip vad han vill, så länge han inte trampar Hammare eller sheriffens vänner på tårna. Den auktoriteten utnyttjar han. En av spelarna blir beordrad att hämta frun. Om han/hon tvekar beordras en till spelare att följa med. Om spelarna vägrar skickar Truart istället iväg två stadsvakter. Om spelarna hävdar att frun inte är hemma så säger en av de mindre intelligenta NPC-vakterna att de måste ha missat att hon har fest och att det nog är därför de inte har sett henne under kvällen.

I ladyns del av huset håller man en fest och hon har bjudit in några väninnor, en gycklargrupp samt två minderåriga budpojkar till detta. Man har intagit en större mängd vin och semi-illegala droger och ägnar sig nu åt en rusfylld sexorgie

samtidigt som gycklarna jonglerar och spelar musik. Utanför dörren står det ingen vakt, men denne återfinns stupfull på festen där han deltar aktivt tillsammans med lady G. Den enda levande varelse som har kläder på sig är en liten apa.

När Truart får reda på detta (hur det går till är främst upp till spelarna) suckar han mycket djupt och förklarar att det är olagligt att ha ihjäl folk, att illegala droger kallas illegala av en anledning och att han nu gärna skulle vilja tala med herrn i huset eftersom frun är hög. Spelarna får i uppdrag att leta reda på herrn och Truart gör det mycket klart att det inte är en förfrågan eller begäran utan en rak order.

### **Situationen ser ut som följer:**

På det nu blodiga taket har man slutat slåss och alla kroppar där är bortplockade. I huset ligger det fortfarande ett lik (om inte spelarna har gjort sig av med det) liksom i ena gränden och på trappan till porten.

De blodiga och blåslagna vakter som vaktar herr J:s och herr A:s respektive hus förnekar allt och skyller eventuella lik på lönnmördare och tjuvar. Alla går i god för varandras oskuld, och då särskilt för lord DeGeers.

Lady DeGeer är omtöcknad och forslas bort för häktning efter ett något klumpigt, men innerligt, försök att antasta Truart. Hennes väninnor – också kraftigt påverkade – skjutsas hem till sina respektive residens.

Gycklarna arresteras och småpojkar glöms bort. De vakter i huset som inte är spelare sätts i husarrest, stadsvakter sätts utanför huset och Truart instruerar spelarna att de får göra vad de vill (inom lagens gränser) bara de får fram lorden så snabbt som möjligt. Att försöka ta sig ur Staden vore en väldigt dålig idé förövrigt. Om spelarna verkligen överväger att fly, poängtera att de inte har några pengar och att den nu extremt trötta och griniga Truart känner folk utanför Staden.

## **RAKSTRÄCKA I**

---

Ledtrådar till spelarna finns främst på lordens kontor. Man kan också låta alkisen komma ihåg någon av dem. När spelarna kommer till kontoret står det en svartklädd figur vid skrivbordet och läser på ett papper. Figuren märker spelarna nästan direkt och flyr ut genom det öppna fönstret efter att ha utstött ett förvånat litet

rop. Personen får inte med sig pappret och när spelarna ser ner på skrivbordet så ligger det där, en liten lista över lordens kontakter och kommande möten med dessa (se handout).

Detta var lorden. Han kände till hur ladyns fest skulle sluta och har, i helsvarta ninjakläder, suttit på en bjälke och sett på. Detta är en liten pervers hobby som paret delar. När saker började gå fel tyckte lorden att det verkade intressant och istället för att hoppa ut ur skuggorna och förklara så ville han leka lite med sina vakter och se hur underhållande de egentligen är. För att hjälpa dem på traven skrev han ner lite ledtrådar åt dem och lämnade på skrivbordet. Sedan var det bara att vänta på att de skulle komma dit och sedan fly.

Lorden kommer härnäst att följa spelarna genom hela äventyret för att se vad som händer och om de hamnar i en riktig knipa kan han till och med tänka sig att hjälpa till lite. Om du vill göra spelarna lite extra paranoida kan de få märka av honom ibland. När Lorden sedan upptäcker andra förföljare är det möjligt att han griper in och eliminerar dessa.

När spelarna har fått listan är det bara för dem att börja beta av kontakterna. Om de går till Truart för att få hjälp med att komma in någonstans eller liknande så skäller han ut dem ordentligt och ger dem sedan lite hjälp. Om de går till andra stadsvakter blir de hänvisade till Truart. Om de hittar på något utanför ramarna för detta äventyr, improvisera.

## **Herr Gervasius**

Lady DeGeer var inte den enda som kände för lite fest denna kväll. Herr Gervasius bestämde sig, efter att hans fru blev inbjuden till lady DeGeers tjeifest, för att hålla en stilla tillställning för framstående män i Staden. Tanken är att man skall äta en bit mat och sedan dra sig tillbaka till biblioteket eller galleriet för några glas vin och lite intellektuellt samkväm. När spelarna kommer dit har festen precis abrupt avslutats. Tjänarna kan informera om att ladyn kom hem kraftigt påverkad med poliseskort och herr Gervasius har inget emot att samtala med spelarna lite om lord DeGeer och vad fan som egentligen hände. Han nämner en gemensam kontakt som handlar med antikviteter, men som han inte kommer ihåg namnet på.

Gervasius är väl medveten om vad kontakten heter och att denne egentligen är representant för tjuvagillet, men vill inte säga för mycket till spelarna. För säkerhets skull skickar han en av sina tjänare efter för att hålla koll på spelarna. Tjänaren är svartklädd och håller sig undan, men är sämre på att gömma sig än Lord DeGeer.



### **Den information som spelarna får här är:**

DeGeer har haft samröre med en gemensam handelskontakt. Gervasius vet inte vad personen heter och är inte särskilt intresserad av det heller, men han kan kontaktas på en liten krog nere i hamnen.

DeGeer verkade intresserad av information om Mekanisterna, men Gervasius vet inte så mycket mer om det.

## **Mekanisterna**

Om spelarna går till Mekanisterna, som har ett tillhåll i Staden och ett utanför, får de genast en rundtur av stället (vilket antagligen är det inne i Staden eftersom Fort Ironkeep, deras egentliga bas, ligger en bit utanför). Det är en gammal kyrka som de har renoverat och "piffat upp". Överallt ser man mekanik och flera dörrar öppnas genom att man med en spak leder om ånga till små turbiner som driver kugghjul. I princip allt fungerar, men går sönder rätt ofta och om något händer när spelarna är med skyller Mekanisterna på att kyrkan inte var avsedd för att förbättras, vilket visar på hur bakåtsträvande Hammarorden är. Deras nya projekt, Angelwatch, kommer däremot att bli det mest magnifika staden har skådat. Mekanisterna ser till att spelarna får tala med Karras, den läspande ledaren för orden.

Karras är mycket mån om att affären går bra eftersom han behöver marken och för säkerhets skull skickar han iväg två svartklädda spioner efter spelarna för att hålla koll på vad som händer. De har order om att inte lägga sig i vad spelarna gör och att rapportera tillbaka med jämna mellanrum. Eftersom hammarorden spionerar på mekanisterna så kommer spelarna automatiskt att få hammarspionerna efter sig här om de inte redan har dem.

### **Den information som spelarna får här är:**

Karras har kontaktat DeGeer angående försäljning av huset och den mark det står på och de har redan diskuterat betalning, men någon definitiv överenskommelse har de inte ännu. Mer än så vet inte Karras, men agerar ändå uppmuntrande och positiv mot karaktärerna och försöker hela tiden skapa en trevlig atmosfär kring sig själv i synnerhet och framåtskridandet i stort.

Folk som har samröre med hedningar bör se upp så att inte Byggarens vrede träffar dem. Detta kan göras genom att hålla sig väl med Mekanistorden och ge dem pengar.

## **Hammarorden / Broder Kristoffer**

Mitt i staden ligger St. Edgars, en stor katedral där Broder Kristoffer håller till. Kristoffer har kontaktat lorden eftersom det är viktigt för hammarorden att knyta till sig så mycket folk som möjligt innan mekanisterna snyter dem. Han framställer det dock som att det är viktigt att ha kontakter med kyrkan som adelsman. När spelarna kommer på besök tolkar han det först som en officiell visit, men även om de förklarar för honom varför de är där tar han tillfället i akt att propagera lite. Han är vänlig och talar mycket om hur mycket som kyrkan kan göra för adeln och hur gott samarbete de alltid har haft. Han går på ända till SL inte kan/orkar propagera längre eller spelarna går sin väg.

Broder Kristoffer är mycket mån om att få DeGeer på sin sida och vill gärna hålla sig uppdaterad på vad som händer. För säkerhets skull skickar han iväg två svartklädda spioner efter spelarna för att hålla koll på vad som händer. De har order om att inte lägga sig i vad spelarna gör och att rapportera tillbaka med jämna mellanrum. Eftersom mekanisterna spionerar på hammarorden så kommer spelarna automatiskt att få mekanistspionerna efter sig här om de inte redan har dem.

### **Den information som spelarna får här är:**

Det är viktigt för adeln att hålla kontakt med kyrkan och DeGeer verkar vara en mycket trevlig ung man som är av rätt moraliskt virke o.s.v.

Folk som har samröre med hedningar bör se upp så att inte Byggarens vrede träffar dem. Detta kan göras genom att hålla sig väl med Hammarorden och ge dem pengar.

## **Gilleskrogen**

Adressen som spelarna får från Gervasius går till en enkel liten hamnkrog. Den har två våningar. På bottenvåningen finns det en bar, ett litet förråd samt några bord och stolar och på andravnningen finns det ett rum som man kan hyra för en billig penning. Bakom baren står det en smutsig karl med stora armar och stor mage. Nedervåningen har en öppen spis vid borden och det sitter två personer vid varsitt bord. Den ena är stupfull och har däckat medan den andre är gladfull och läser en bok. Bartendern spelar stupdum om någon nämner illegala saker, men nickar mot denne om frågor kring handelskontakter framförs.

Personen vid den öppna spisen heter Cedrik och läser i en bok som handlar om Föregångarna, den uråldriga civilisation som sägs ha legat på den plats Staden nu ligger på, och verkar rätt uppslukad av den. Han har ett litet fat med torkad korv i bitar som han äter av ibland samt en flaska vin som verkar rätt fint. Denna person är en högt uppsatt medlem av ett av tjuvagillena i Staden och har varit gillesofficer för Hjalle. Om han ser Hjalle utropar han glada rop och förklarar att han och Hjalle har jobbat tillsammans inom antikvitetsbranschen. Cedrik har dock inte sett till Lord DeGeer ikväll, men nämner att han verkade rätt intresserad av hedningarna.

Cedrik är lite orolig för att gilleshemligheter skall läcka ut. Han litar inte riktigt på Hjalle och vill gärna veta mer om situationen. Han skickar därför ut två duktiga gillesmedlemmar som hemligt svartklädda får spionera på spelarna från mörkret.

### **Den information som spelarna får här är:**

Lorden är intresserad av hedningarna.

Alla vet förresten att hedningarna bor i kloakerna och att de brukar kidnappa folk och pressa folk på pengar. De äter småbarn också.

## **Kloakerna**

Om nu spelarna får för sig att ta sig ner i kloakerna så är det inget problem. Om spelarna inte vill gå ner kan de få se en svartklädd person smyga ner i en öppning eller liknande suspekt handling. Lorden kan också få för sig att lägga en av sina handskar i närheten av en öppning eller nere i kloaken (eller både och) för att se hur spelarna resonerar. Det finns lock och stegar ner till kloakerna lite varstans och det är lätt att gå i tunnlarna som har lågt vattenstånd. Det luktar riktigt illa och det är givetvis inte bara vatten som flyter förbi. Här och där finns det låsta rum som antagligen innehåller kontroller till de närliggande järngaller som avgränsar kloakdelar. Alla galler är uppfällda.

Det dröjer inte länge innan de stöter på folk här nere. Det börjar med att de hör några som slåss. När de kommer närmare ser de två svartklädda personer som går på varandra rätt hårt. De upptäcker spelarna snabbt och en av dem utbrister ett "Ah, det är dem!" och sedan försvinner båda iväg åt varsitt håll. Detta var givetvis två av de spioner (en mekanist och en hammare) som de har dragit på sig. Spionernas order är ju att hålla koll på spelarna, men de har inte fått något specifikt sagt om fiendespioner.

Om spelarna inte har varit hos vare sig mekanisterna eller hammarorden än så finns det ändå en risk att spionerna har börjat förfölja dem eftersom de kan ha upptäckt Gervasius tjänare och gillestjuvarna och tyckt att det verkar skumt. I vilket fall så har hedningarna som spionerade på Cedrik skicka iväg folk som håller koll på spelarna som möjligen är potentiella medlemmar. Eller potentiella fiender. Lika bra att hålla koll på dem så iväg med två svartklädda spioner.

### **Den information som spelarna får här är:**

Folk spionerar på dem och slåss sporadiskt med varandra.

Hedningarna verkar inte bo i kloakerna...

## **OMVÄRDNING**

---

Vid det här laget bör spelarna vara lite vilse och ha elva spioner efter sig. Den elfte är en Keeper som följer efter dem eftersom alla andra gör det. Om fyra personer har fått tio spioner på sig så bör de ju vara rätt intressanta... När de andra spionerna börjar upptäcka varandra så sänder de givetvis rapporter om det och plötsligt märker spelarna att det vandrar väldigt många fler hammare och mekanister runt än vad som är brukligt. De kan också märka att svartklädda lik faller ner från taken någon gång ibland.

Dessa aktiviteter drar givetvis till sig stadsvaktens uppmärksamhet och det faktum att maskerade personer dör i närheten av spelarna börjar göra dem lite misstänksamma. Detta ökar bara mängden spioner och folk med vapen på gatorna som försöker låta bli att märka varandra eller spelarna.

Plötsligt störtar lady DeGeer ut från en gränd i närheten. Hon snubblar fnittrande ner i en vattenpöl. När spelarna kommer fram till henne så pratar hon om att skuggorna fritog henne för att ta henne till det skinande palatset av silver, siden och små gyllene pojkar av metall. Det är lorden som har fritagit henne, men det vet givetvis inte spelarna om. Vad de än hittar på så kommer dock att folk förfölja dem ett tag.

Stadsvakten rapporterar snart till Truart att ladyn är fritagen och befinner sig hos spelarna, vilket inte lugnar hans nerver det minsta. Han beslutar sig nu för att göra slut på det hela.

## RAKSTRÄCKA 2

---

Detta sätts i verket innan spelarna hinner hem till huset. Stadsvakten får order om att ta till fånga spelarna och ladyn och jagar dem genom staden. Det finns olika sätt att göra detta på, lite beroende på vad spelarna väljer att göra. Om de ta sig till en hammarkyrka eller mekanistkyrka så får de tillfällig fristad där, men blir utkastade när Truart beordrar dem. Ingen vill dra på sig eventuella konsekvenser eftersom det trots allt verkar vara rätt mycket folk som är ute efter spelarna. Bättre att låta Truart få den huvudvärken. Hemmavid har Truarts vakter redan fått ordern och kan relativt lätt få tag i spelarna.

Låt gärna mekanisterna och hammarna ryka ihop med sina mannar. Om de gör det dröjer det inte länge innan hedningarna rusar in och hjälper till att slåss. Om du låter spelarna komma in i stadsparken så kan de istället få bevittna strid mellan hedningar och gillesmän. Oavsett vilket så är det bara stadsvakten som faktiskt försöker göra något mot spelarna.

## KLIMAX

---

Till slut får stadsvakten tag på spelarna och de förs till polishuset. Där blir tre av dem fastkedjade vid väggen till en torty... förhörskammare medan den fjärde (vem som än gjort mest motstånd) blir fastsatt i en sträckbänk. Denna person hinner precis få ryggen utdragen en liten bit (så det knakar lite och eventuella ryggproblem rättas till) innan torter... förhørsledarna blir tillsagda att lämna rummet. Spelarna lämnas nu ensamma ett tag och kan få svettas lite över sitt kommande öde.

Torty... Förhörskammaren är helt i sten, har inga fönster och enda dörren är en massiv järndörr. Facklor brinner därinne men det är ändå rätt ruggigt och kyligt. Det polerade golvet lutar lite snett ner mot ett runt decimeterstort galler som verkar vara till för att leda bort vatten eller andra vätskor. I rummet finns lite blandade torty... förhörsinstrument upphängda på väggar och ställda i hörn. Det finns en järnjungfru, trefotsfat med glödande kol och vad helst SL:s perversa fantasi kan komma fram till.

När så spelarna har svettats en lämplig mängd svett/tid (man kan låta dem planera lite, man kan låta dem skrika lite på varandra, man bör lämna tillräckligt länge för att de skall känna sig illa till mods men inte tillräckligt för att de skall bli uttråkade) så kommer en svartklädd person in i rummet. Det är samma person som var inne i lordens kontor, han frigör spelarna och tecknar åt dem att följa med honom. De går sedan helt enkelt ut ur byggnaden utan att vakterna gör något. Det är givetvis lorden som har rätt ut allt med Truart och nu hämtar hem spelarna.

## EPÍLOG

---

Väl hemma i säkerhet avslöjar lorden sig och berättar sanningen bakom allt. Om någon spelare har visat sig vara tråkig får denne sänkt lön och sämre skift medan spelare som varit underhållande får högre lön och bättre förmåner. Illojala spelare kan få någon reprimand och lojala kan få någon belöning, men lorden tar inte så hårt på det. Det är underhållningsvärdet som är viktigt.

Här slutar äventyret. Och det finns egentligen ingen anledning att inte berättat allt roligt som pågått bakom spelarnas ryggar.

# Regler

## KARAKTÄRERNA

---

Karaktärerna har inga siffervärden, men väl beskrivningar och ungefärliga mätare som talar om hur de är och vad de tycker. Det mesta på rollformuläret borde vara uppenbart, men några förklaraingar tål att göras.

Erfarenheter är saker man har gjort som har haft betydelse för spelaren. Att ha jobbat som gatusopare i två veckor är kanske inte så intressant, men att ha genomgått en intensiv kamputbildning på två veckor är det däremot. Erfarenheter är helt enkelt saker man har gjort som man har lärt sig något av. Detta gäller givetvis både positiva saker som negativa.

Kropp, sinne och själ beskriver i korta självförklarande ordalag egenskaper man har. Det kan t.ex. vara att man är tjock eller snabb under ”kropp”, snabbtänkt eller ologisk under ”sinne” och gladlynt eller oestetisk under ”själ”.

Fyrkanterna beskriver på ett grafiskt sätt ungefär vad karaktären anser om politik, etik och religion och skall hjälpa spelaren att snabbt göra beslut som är konsekventa med karaktären. De olika sidorna är motsatser och ju närmare man ligger en av kanterna, desto högre värderar man den ståndpunkten framför den motsatta. Notera att detta inte beskriver HUR politisk, etisk eller religiös karaktärerna är. Det borde framgå av bakgrunden eller så bestämmer helt enkelt spelarna det själva.

Drift, psyke och harmoni beskriver hur starka karaktärernas olika drifter är. Drift är deras överlevnadsinstinkt (där också inräknat vilja till fortplantning, att äta och liknande fysiologiska behov), psyke är deras viljestyrka och mentala stabilitet medan harmoni är den generella känsla av lycka och nöjdhet med livet som karaktärerna har.

# HUR MAN SLÅR

---

Bestäm ett svårighetsvärde mellan 2 och 12. Ju högre värde, desto svårare. 6 är normalsvårighet men kan höjas eller sänkas beroende på omständigheterna. Du som spelare bestämmer när och vad. Spelaren slår 2T6 och försöker komma över värdet. Kommer man över är det lyckat, under är misslyckat. Två ettor är katastrofalt misslyckat och två sexor är hur lyckat som helst. Tänk på att modifiera svårigheten efter karaktärernas beskrivningar och blad.

Lycka till!



Att göra:

Fortsätta samtalen med Karras.

Invjuden till Lord Gervasius fest.  
(Torsdag kväll)

Broder Kristoffer från stora  
Hammarkatedralen önskade ett  
samtal.

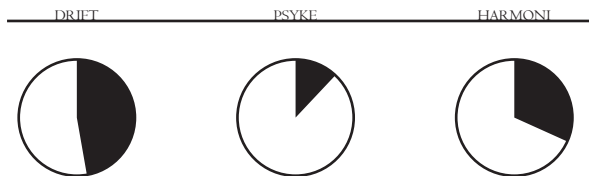
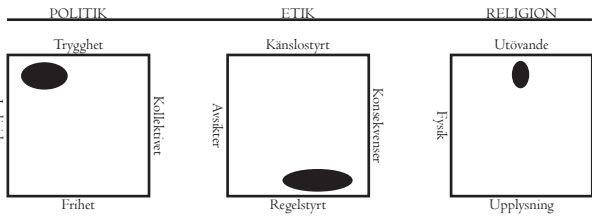
Bör informera mig mer om  
hedningarna och den gamla  
religionen.

NAMN: Roger Almlöv    ÅLDER: 48    SPELARE:  
 YRKE: Adelsvakt    KONCEPT: Alkoholiserad vakt    KAMPANJ: Tjuvar, vakter och annat pack  
 KON: Man    DRIVKRAFT: Alkohol och familjen    SPELLEDARE:

ERFARENHETER

Bonde, militärtjänst, gifte sig, vakt åt DeGeer, fick barn, befodrad till vaktchef, flyttade till Staden.

| KROPP         | SINNE           | SJÄL                          |
|---------------|-----------------|-------------------------------|
| Alkoholiserad | Bekväm          | Hyfsat hederlig               |
| Rundlätt      | Lojal           | Vill inte lämna saker ogjorda |
| Uthållig      | Ordningssam     | Vill vara trygg               |
| Välbevarad    | Tar gärna order |                               |



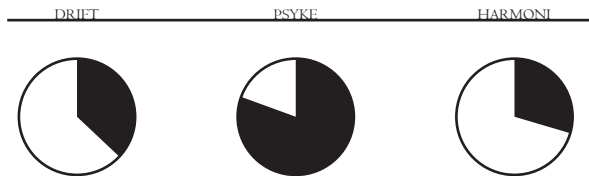
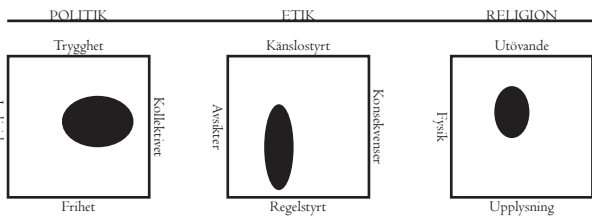
# THIEF Dawn of the Metal Age

NAMN: Steffi Jenson    ÅLDER: 23    SPELARE:  
 YRKE: Adelsvakt    KONCEPT: Pappas militanta flicka    KAMPANJ: Tjuvar, vakter och annat pack  
 KON: Kvinna    DRIVKRAFT: Självhävdelse    SPELLEDARE:

ERFARENHETER

Vapenträning med pappa, jaktresor med pappa, pappas historier om stadsvakten, påbörjad stadsvaktutbildning

| KROPP             | SINNE      | SJÄL                                  |
|-------------------|------------|---------------------------------------|
| Stark             | Pojkflicka | Avskyr all form av könsdiskriminering |
| Smidig            | Tydlig     | Aggressiv                             |
| Uthållig          | Ärlig      | Vet inte när hon skall hålla tyst     |
| I fysisk toppform |            |                                       |



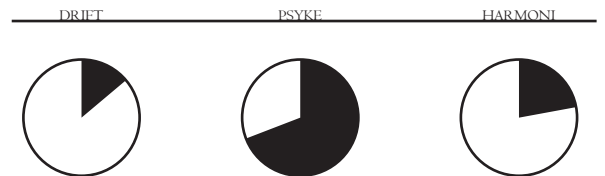
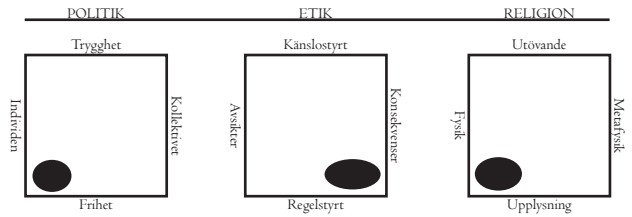
# THIEF Dawn of the Metal Age

NAMN: Magnus Calebsson    ÅLDER: 19    SPELARE:  
 YRKE: Adelsvakt    KONCEPT: Nyfiken student    KAMPANJ: Tjuvar, vakter och annat pack  
 KON: Man    DRIVKRAFT: Kunskap    SPELLEDARE:

ERFARENHETER

Akademistudier, möte med verkligheten.

| KROPP  | SINNE      | SJÄL                   |
|--------|------------|------------------------|
| Tanig  | Nyfiken    | Framåtanda             |
| Smidig | Snabbtänkt | Provar gärna nya saker |
| Snygg  | Logisk     | Socialt inkompetent    |
|        | Analytisk  |                        |



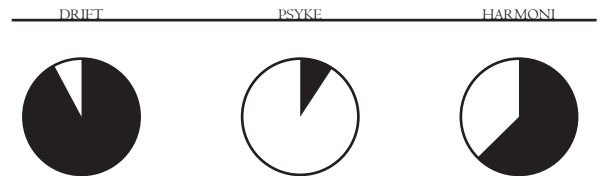
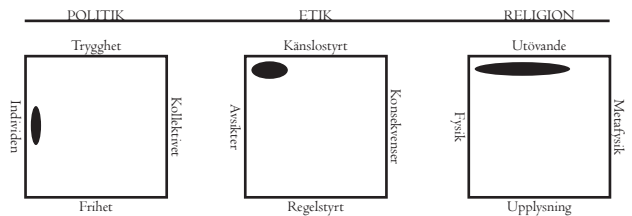
# THIEF Dawn of the Metal Age

NAMN: Hjalle    ÅLDER: 27    SPELARE:  
 YRKE: Adelsvakt    KONCEPT: Misslyckad tjuv    KAMPANJ: Tjuvar, vakter och annat pack  
 KON: Man    DRIVKRAFT: Överlevnad    SPELLEDARE:

ERFARENHETER

Gatupojke, gillesaktiv tjuv, flertal fängelsestraff, har skickat många f.d. vänner i fängelse, utsatt för "förhör" av såväl polis som hammarorden, har suttit i hammarfängelset Cragseleft, just nu på specialuppdrag från gillet.

| KROPP      | SINNE                           | SJÄL                |
|------------|---------------------------------|---------------------|
| Stryktålig | Egennyttig i allt sitt tänkande | Egennyttig          |
| Smidig     | Gott minne                      | Rädd                |
| Klumpig    |                                 | Medgörlig under hot |
| Tanig      |                                 | Skrockfull          |



# THIEF Dawn of the Metal Age