

EN FLICKA PÅ HALSEN

Ett AD&D Äventyr för 5 spelare LINCON -96

FÖR SPELLEDAREN

Lenara Fenwick är nyss fyllda 18 år och hennes familj har bestämt att hon är giftasmogen. Till make har familjen utsett Aldro Khazbra. Aldro tillhör en rik och förnam adelsfamilj. Med detta giftermål vill familjen Khazbra komma upp sig på den adliga stegen.

Lenara är naturligtvis inte med på det här arrangemanget. Hon är förälskad i Hanzo Savella. Han kommer från en rik köpmannafamilj som ligger i fejd med Fenwicks och är därför inte det lämpligaste partiet. Detta har naturligtvis inte hindrat de två från att träffas i hemlighet ändå.

För att komplicera det hela är Lenaras tvillingsyster Lenora även hon förälskad i den vackre Hanzo. Denna kärlek har hon dolt för alla och den är inte besvarad av Hanzo.

För att slippa gifta sig med den otroligt tråkige och dryge Aldro har Lenara och Hanzo dock kommit på en genial idé. Varför inte låta Lenara bli kidnappad och gifta sig med Hanzo innan bröllopet med Aldro. Sagt och gjort. Via sin kammarjungfru tar Lenara kontakt med ett gäng äventyrare som ska sköta den här låtsade kidnappningen. Vad Lenara inte vet är att hennes tvillingsyster Lenora lyckats få reda på hennes plan och har gjort upp egna.

Lenoras plan går ut på att låta henne bli kidnappad i stället för sin syster Lenara och därigenom kunna gifta sig med Hanzo. När äventyrarna väl har lyckats kidnappa vad de tror Lenara, så kommer dock Hanzo att känna igen tvillingsystern på ett litet födelsemärke som hon har. Äventyrarna blir därför tvungna att återlämna Lenora och kidnappa den riktiga Lenara. Problemet för äventyrarna är att vid det laget så har kidnappningen upptäckts och stadsvakten är larmad. Lenora kommer även hon att ha vissa åsikter om att ha blivit tagen på bar gärning. Hon kommer att aktivt motarbeta våra ädla äventyrares försök att återställa det hela.

Äventyrarna kommer att få ett ordentligt problem att komma fram till Fenwicks hus och ordna bytet utan att bli upptäckta.

HOLBIN

Holbin är en välmående kuststad och som lever på handel. I staden finns två inflytelserika familjer. Den ena är Fenwicks och den andra är Savella. Den består av sex områden.

1 Fiskehamnen

Detta är området till höger om hamnen. Området bebos av fiskare och är uppbyggt runt det så kallade Fisketorget. Området har många smågränder att gömma sig i men är inte svårorienterat. Det finns lite av intresse här för Å.

Området är lätt bevakat av stadsvakten eftersom det finns få krogar och anses vara ett lugnt område.

2 Hamnområdet

Hamnområdet är ett mycket livligt område. Folk är aktiva dygnet runt. Det finns många krogar och illegala spelhålor. Skulle någon Å. Råka bli ensam här kommer (1 på 1T8) han att råka ut för ett överfall och vakna upp på ett fartyg långt från stranden.

För minst 1000 GP kan man hyra ett antal underhuggare (max 5). Dessa är Fighter Level 1 och sticker så fort det drar ihop sig till en strid eller stadsvakten kommer.

Slå 1 på en IT10 för att se om någon av Å. Blir bestulen av en ficktjuv. Ett slag endast för hela äventyret.

Området är fullt av gränder och lätt att hitta runt i.

Stadsvakten är mycket aktiv i detta område. Dels bevakar man de många lagerhusen dels upprätthåller man lugnet på alla krogarna och gatorna.

3 Stadskärnan

Här finns den lokala administrationen. Skulle någon av Å vilja göra efterforskningar innan kidnappningen så kommer han att hos stadsskrivaren att få reda på att Fenwicks har två döttrar, tvillingar.

Stadsvakten har sin borg här. Skulle Å bli tagna av stadsvakten kommer de att hamna här. Här slutar i så fall äventyret för den eller de som hamnar i fängelsehålan.

4 Bostadsområdet

Här bor merparten av stadens handelsmän och borgare. Husen är av olika utseende och stil. Många hus har egna trädgårdar och är då i två eller flera våningar.

Både Fenwicks, Khazba och Savella har sina hus i detta område.

Stadsvakten har regelbundna patruller i området. I normala fall så har Å inga problem att undvika dessa patruller. Efter att kidnappningen upptäckts så kommer Å att ha fullt upp att inte bli upptäckta här.

5 Stadsmuren

Stadsmuren är en 15 meter hög och 5 meter bred stadsmur i sten. Den har tre portar. Den norra, södra och den östra. Dessa portar är mycket lätt bevakade på dagen och stängs på kvällen. Sena vandrare och karavaner kan komma in efter att ha undersökts av stadsvakten även efter att portarna stängts.

Muren har patrullerande vakter som efter kidnappningen fördubblas. Möjligheten att kunna klättra över muren är 10% för en tjuv och omöjlig för övriga utan hjälp av rep.

6 Stenängen

Stenängen är ett område utanför stadsmuren. Den består av fyra cirkelformade kullar. I centrum av kullarna står ett antal stenar resta. Ingen vet vad formationen använts till. Området används ofta för vigslar och är ett populärt utflyktsmål. Å har inga problem att hitta hit.

Eftersom området befinner sig utanför stadsmuren bevakas det inte av stadsvakten.

STADSKARTA

FENWICKS HUS

Fenwicks hus är ett tvåvåningshus i trä. Huset är omgärdat av en stor trädgård och har en veranda som går runt hela huset. I huset finns förutom familjen Fenwick även tre husor och två betjänter.

KARTA VÅN 1

1 Veranda

Denna går runt hela huset. Den har ett tak som kan användas för att ta sig upp till övre våningen. Alla kan klättra upp på detta tak.

2 Hall

En dubbeldörr leder in till denna stora hall. Låset är av utmärkt kvalitet (-25% Pick Lock). Hallen har en trappa upp till övervåningen. Hallen är utsmyckat med fina mattor och draperier. Inget övrigt av värde.

Tre dörrar leder vidare in i huset.

3 Garderob

Detta är en garderob. Den är för tillfället tom.

4 Kök

Detta är köket. Det finns en spis vid ena väggen och ett stort bord dominerar rummet. Köket är fullt av köksutrustning

4a Källarnedgång

Detta rum har en trappa ner till källaren. I källaren finns skafferiet och ett kylrum. Båda fulla med matvaror inför det stundande bröllopet. Vin- och ölfat står längs väggarna.

5 Matsal

Detta rum domineras helt av ett 5 meter långt bord med stolar. Vid ena väggen står ett skåp med glasdörrar. Det innehåller glas och vinflaskor. Ett annat skåp vid motsatta väggen innehåller matbestick och tallrikar. En öppen spis finns vid bortre väggen. Ingen eld brinner men askan är varm. Diverse ljusstakar och prydnadsföremål finns, värda ca 1500 GP tillsammans.

6 Hall

Denna hall har fyra dörrar. I övrigt finns det olika prydnadssaker. (Värde 500 GP totalt).

7 Trappa

Denna trappa leder upp till övervåningen.

8 Trappa

Denna trappa leder upp till övervåningen.

9 Hall

En smal hall till trapporna

10 Trappa

Denna trappa leder upp till övervåningen.

KARTA VÅN 2

1 Hall

Denna hall sträcker sig runt hela övervåningen. Den har flera dörrar som leder in till de olika rummen.

2 Trappa

Trappa till undervåningen

3 Trappa

Trappa till undervåningen

4 Trappa

Trappa till undervåningen

5 Städskrubb

Städskrubben innehåller hinkar, moppar och kvastar. Diverse olika städattiraljer finns också.

6 Tjänstefolkets sovrums

Här sover husets tjänstefolk. Rummet har 5 sängar och vid varje säng står en låst koffert. Koffertarna innehåller personliga tillhörigheter och kläder. Inget övrigt av värde i rummet.

Alla fem tjänstefolket sover i sängarna om Å skulle komma under natten.

7 Lenoras sovrums

Detta rum är smakfullt inrett i rosa, Lenoras favoritfärg. En stor himmelssäng står vid den östra väggen. Ett klädskåp och ett sminkbord finns också.

I nattduksbordet finns ett flertal brev skrivna av Lenora. Å kan av dom dra slutsatsen att Lenora är förälskad i Hanzo. Brevet har inte skickats.

Lenora har lagt Lenara i sin säng. Hon är drogad och kommer inte att vakna av oväsen i rummet. Andra kan vakna av oväsen, men inte hon.

8 Lenaras sovrums

Lenaras sovrums är i gult, Lenaras favoritfärg. Lenora sitter på sängen. Hon är mycket nervös och presenterar sig som Lenara. Kammarjungfrun kommer, i fall att Å frågar att bekräfta att hon är Lenara. Kammarjungfrun är Lenoras kammarjungfru. Lenaras ligger och sover i rum 6, drogad även hon.

Hon tillåter inte Å att söka igenom rummet.

Hennes nervositet kan Å märka men ska tolka det som att hon är nervös inför kidnappningen.

9 Fenwicks sovrums

Detta är Herr och Fru Fenwicks sovrums. Skulle Å komma in i detta rum vaknar Herr Fenwick och slår genast larm.

Tjänstefolket kommer då att vakna och rusa till undsättning. En av dem kommer att hämta stadsvakten.

STENÄNGEN

Stenängen består av fyra kvartscirklar formade vallar runt tolv stenpelare. Stenpelarna står i nord-sydlig riktning och har en gång i tiden använts som astronomiskt observatorium.

Mellan varje vall står en sten i norra och södra mellanrummet och två i östra och västra mellanrummet.

Vid den norra stenen kommer Hanzo att vänta på att Å kommer med Lenora. Bredvid honom står en präst och två livvakter som dessutom ska vara vittnen.

När Å kommer med Lenora kommer Hanzo att upptäcka att det är fel syster. Lenora har ett litet födelsemärke på halsen vilket den riktiga Lenora inte har.

När Lenora avslöjas kommer hon att dra upp en liten dolk ur klänningen och skrika "Om jag inte får dig, ska Lenora inte heller få dig!" Hon kastar sig mot Hanzo för att sticka dolken i honom. Reagerar inte Å omedelbart kommer en av livvakterna att hoppa mellan Hanzo och Lenora och få dolken i sig. Såret är inte dödligt. Den andra livvakten kommer att slå Lenora medvetlös med sitt svärd.

När Å eller livvakterna har övermannat Lenora kommer Hanzo att vara mycket upprörd. Han kommer att begära att Lenora förs tillbaka till Fenwicks och att den riktiga Lenora hämtas. Skulle Å inte gå med på saken kommer han att först locka med mera pengar, sedan med hot.

När Å går med på att byta flickor kommer Hanzo att avlägsna sig från platsen och försvinna in i mörkret.

Det är viktigt att Å går med på att byta tillbaka flickorna. Erbjud mycket pengar (10 000 GP max) går inte det så hota med att låta Hanzo kalla på stadsvakten.

KARTA

ATT BYTA EN FLICKA

Äventyrarna bör nu försöka komma in i staden. Portarna har stängts och stadsvakten har larmats vid detta laget. Att klättra över muren kan i det här laget vara mycket svårt och om Lenora inte är medvetlös kommer hon att se till att de inte kommer att kunna smyga in. Vid första bästa tillfälle kommer hon att ropa och skrika för att tillkalla stadsvakterna.

Har Å hyrt en båt innan och gömt den utanför staden så kan man med den komma in till staden via vattnet. Problemen börjar då när man kommer iland. Lenora kommer även då att försöka tillkalla vakterna.

Stadsvakterna har fördubblats på stadsmuren och de patrullerande vakterna i staden är mycket uppmärksamma. De har fått order att leta efter Lenora.

Förklädnader kan skaffas i hamnen men kommer att vara mycket dyra. I hamnområdet kommer dessutom folk att lägga märke till Lenora. Det finns en 10% chans att tjuvagillet försöker sig på att ta Lenora och själva begära en lösensumma. De kommer i så fall att ligga i bakhåll och överfalla Å. De är 10 stycken och de börjar med en salva med pilar och anfaller sedan med kortsvärd.

Hur Å löser uppgiften är olika. De ska ha det mycket svårt att ta sig fram i staden. Slå ett slag varje runda. På 1 på en T8 kommer en vaktpatrull. Chansen att bli upptäckta av vakterna är 1 på 1T6. Vakterna försöker att omringa Å och få dem att ge sig. Börjar Å att slåss kommer vakterna att slåss till döden och stridslarmet kommer att locka till sig fler patruller (1T4 patruller). Varje patrull består av 4 man.