

Når den røde hane galer på

Korkeogen



En kro og et eventyr

Af Mads Buchter • Illustreret af Palle Schmidt

GMs intro

Dette lille AD&D eventyr skal ses som en introduktion til byen *Krangor*. Der vil følge en nøjere beskrivelse af byen med kort osv. i næste nummer af FØNIX.

Krangor er en stor by. Den ligger ved en kyst under sydlige himmelstrøg. Landskabet omkring byen er bølgende og frugtbart og præget af en masse plantager, der drives med slaver. Langs vejene bliver der flere og flere kroer, efterhånden som man nærmer sig byen.

Selve byen er meget levende, og gaderne er altid fyldt med mennesker, bortset fra ved middagstide, hvor det bliver for varmt til at lave andet end at sidde i skyggen. Her er der så til gengæld fyldt på restauranter, kroer og udskænkingssteder. Selve eventyret udspiller sig på kroen *Korkegen*. Korkegen kan være en glimrende baggrund for intriger og skumle plots, og man vil kunne bruge stedet som indfaldsvinkel til andre eventyr. Grundplanen og den grundige beskrivelse af kroen gør, at man med lethed kan bruge kroen i en hvilken som helst sammenhæng. Det vigtige er, at spillerne får en god fornemmelse af det summende liv i byen generelt og i kroen specifikt, og derfor er der lagt et antal hændelser ind, der skal fremhæve dette. Nogle af hændelserne kan dog, i forbindelse med de involverede personer, fungere som indgange til nye eventyr.

Spillernes intro

I er kommet rejsende til byen Krangor og er ankommet sidst på aftenen, umiddelbart før byportene lukkes. På trods af det sene tidspunkt er der masser af mennesker i gaderne, men også mange på vej ud af byen med tomme kærre, kurve og vogne. Der er også en del fulde vogne med respektskabende overlæs af skidt og skrald, der skal køres ud af byen. I har en decideret fornemmelse af at være på vej mod strømmen, og når de store vaklende vogne belæsset med skidt kommer tromlende ned gennem de smalle gader må alle flytte sig. Byens større gader er efter mørkets frembrud oplyst med olielamper, og lygterne tændes af vægtere som i bevæger jer gennem byen. Efter at have spurgt om vej til en god kro, er I blevet henvist til Korkegen.

I bliver mødt i døren af en middelhøj, halvs kaldet mand, der introducerer sig som kroværten (Vittorio) og viser vej til netop det antal værelser I havde tænkt jer. Han er venlig, men lidt kort for hovedet pga. travlheden. Det er nogle behagelige værelser, med et varmt bad gjort klar til hver.

Korkegen

Kroen er en stor bygning, hvor selve krostuen og de bedste værelser ligger i den centrale bygning, og de to tilstødende længer rummer yderligere nogle værelser, stald, forråds-kamre osv. Tilbygningen har på første sal en svalegang langs den indre gård, der giver adgang til værelserne. Midt i gården står det mægtige egetræ, der har givet kroen dens navn.

Den ligger i et af de bedre kvarterer i Krangor.

Kroen er kendt som en af de bedste i Krangor (Den er i hvert fald dyr), og den hæver sig da også langt over de fleste andre både hvad angår betjening, mad og værelsernes kvalitet. Resultatet er et eksklusivt sted, der frekventeres af mange indflydelsesrige mennesker, og hvor der altid sker et eller andet. Mange intriger, handler og planer er kommet til verden netop på Korkegen. Livet på kroen er pulserende. Omkring måltiderne og om aftenen, hvor der både kommer spillemænd og historiefortællere til kroen for at underholde, er der stuvende fuldt og fuld tryk på.

GMs oplysninger: Selve egen på gårdspladsen er besjælet med en træalf, der så længe egen står, giver gårdspladsen en velsignet kraft. Enhver, der ikke er decideret ondskabsfuld, vil føle sig godt tilpas i nærheden af træet. Enhver, der beskadiger træet eller blot forsøger at sakke det, vil blive ramt af træalfens forbandelse.



Personer

Vittorio

En middelhøj, halvs kaldet, lidt tyk, mand, der som regel ses på vej et eller andet sted hen, skiftevis i samtale med gæster og personale. Han er ejer af Korkegen gennem de seneste to årtier.

Ingen aner noget som helst om hans fortid, eller hvordan han fik penge til at opkøbe Korkegen fra den tidligere ejer. Han er uhyre vennsæl. Selvom han gør meget ud af at gøre opmærksom på, at han ikke er det mindste synsk, er han unaturligt god til at forudsige sine gæsters ønsker, stamgæsters ankomst osv.

GMs oplysninger: Vittorio er tidligere spion og topdiplomat for kejseren, men svindledede ham for et meget stort beløb. Vittorio ser meget anderledes ud nu fra hvad han gjorde dengang, og derfor har han kunnet drive kro uden at blive genkendt. Vittorio elsker sin kone, men han har en elskerinde ude i byen, som han også har en lille pige med.



Krofatter Vittorio og og hans skønne kone Nadina hygger om gæsterne.

Nadima

Vittorios kone. Selvom hun ikke er ung længere, er hun stadigvæk en meget smuk kvinde. Det er hende, der står for ansættelsen og udlæringen af tjenestepiger. I det daglige leder hun dem med hård hånd, men da hun selv er af fattig familie og har giftet sig med en rig mand, lærer hun sine piger, hvad de har brug for at vide for at kunne gøre det samme. Hun er som regel klædt i blåt, og er meget kort for hovedet, når hun bevæger sig rundt i kroen. Når noget går galt, dukker hun op med det samme for at få orden på tingene. Selv på gæsterne kan hun virke intimiderende, så de fleste opfører sig pænt, når hun er i nærheden, og det er hun hele tiden.

GMs oplysninger: Nadima følger sine pigers gøren og laden, og gør sit bedste for at hjælpe dem, også efter de har forladt korkegen. Spillerne kan godt blive hyret til at hjælpe en ung "damsel in distress".

Anselm

Vittorio og Nadimas eneste søn. Han er en driftig ung mand, der hjælper sin far og mor med forretningen. Han er ikke særligt stor og meget slank. Selvom han ikke taler meget, er han behagelig at være i nærheden af. Han er dog, som sin far, hele tiden i gang med noget og på vej et eller andet sted hen, også ud i byen.

GMs oplysninger: Anselm er samtidigt en af Krangors dygtigste tyve og spioner. Han forsyner sin far med de oplysninger, han skal bruge for at køre sit "jeger-ikke-synsk"-show. Anselms bedste ven fra barndommen blev optaget i tyvelauget. Han lærte Anselm en masse, men da tyvelauget fik mistanke om at han videregav hemmeligheder, blev han myrdet. Siden har Anselm modarbejdet tyvelauget på alle mulige måder. Enhver, der kommer i vanskeligheder med dem, kan regne med hans hjælp. Han skjuler sit anti-tyve arbejde under en hemmelig identitet - "Falken".

Rotin

En fast gæst på korkegen. Han er adelig og lever det søde liv på kroen. Han er meget rigt klædt og ses som regel ved sit stambord i et hjørne, hvor han spiser, taler med forskellige folk, spiller og i det hele taget synes at leve livet. Han er sjældent væk fra bordet længe ad gangen.



GMs oplysninger: Rotin lever af at opsnappe, sælge og videresælge oplysninger, formidle kontakter og mægle i forhandlinger. Han er også en habil spiller og holder sig ikke for god til at afpresse lidt af og til.

Han er fuldstændigt blottet for loyalitet og arbejder kun for egen vinding. Hans arbejdsområde er kroen og han er ekspert i at vide nøjagtigt hvad, der kan høres hvor osv. Han vil f.eks. altid vide, hvornår den næste store karavane kommer til byen, hvor mange vagter der er med osv. Selvom han sælger oplysningerne til tyvelauget kan han sagtens finde på at sælge oplysninger til karavanen, om at den vil blive overfaldet. Så længe der er penge i det. Rotin er både dygtig og forsigtig - alt hvad der kan indebære en personlig risiko vil derfor foregå gennem mellemmand osv. Spillerne bør aldrig få andet end en mistanke om, at han står bag dette eller hint. Anselm og Rotin omgås hinanden med stor forsigtighed, da de er nogenlunde lige dygtige og ikke helt sikre på, hvor de har hinanden.

Rotin har en tendens til at indlede alle sine sætninger med, "Undskyld, men jeg kunne ikke undgå at høre..."

Asko

En dover, staldknægt, der er fræk som en slagterhund. Han driver rundt i gården det meste af dagen, uden at foretage sig noget fornuftigt. Hans ansigt er præget af et stupidt udtryk, med snot ud af næsen og åbentstående mund.

GMs oplysninger: Asko er utroligt dygtig til at dukke sig, undgå slag, spark og kastede genstande og samtidigt lade som om han er blevet ramt. Asko har meget skarpe sanser, og er betydeligt kvikkere end han lader folk vide. Han kan, hvis man bliver venner med ham, være til stor hjælp.

Sannara

En ung, smuk, sexet, charmerende og meget rig adelig kvinde, der bor mere eller mindre fast på korkegen. Hendes mand er en meget rig købmand, der rejser meget. Hun er meget ombejlet. Det er hele tiden nye unge mænd hun omgiver sig med, og hun indtager de fleste af sine måltider i krostuen omgivet af to eller tre af disse. Hun ler meget og flirter uhæmmet med de fleste.

GMs oplysninger: Sannara er en onskabsfuld mæ. Hun trækker unge mænd til sig, men kun for at udnytte dem og ødelægge dem. Hun elsker dyret og penge, så hun vrider de forelskede unge mænd til det sidste, før hun kaster dem fra sig som skidt. Hun driver hælervirksomhed uden om tyvelauget

gennem sine unge mænd, hvad der er ret livsfarligt (for dem). Hun opfordrer dem til at bruge alle deres penge på hende, stjæle ting til hende, slå folk ihjel for hende, alt med andre ord, men på en sublim og diskret måde, så de aldrig får mistanke om hendes manipulation. De unge mænd ender som regel med at slå sig selv eller hinanden ihjel, blive myrdet, henrettet, eller havne på fattiggården. De der gennemskuer Sannara og kommer ud i tide, får hun som regel ram på på anden vis. Hun er totalt pervers.

Hendes mand Gatsepo er i virkeligheden en sort troldmand og er næsten endnu værre. Han holder Sannara ung ved en gang årligt rituelt at ofre unge piger, og lade hende bade i deres blod. De er begge meget forsigtige, men dødsfarlige, hvis de føler sig truede.



Kroton

En garvet kriger, lejesoldat og eventyrer, der mellem sine opgaver bor på Korkegen. Han er dygtig til at fortælle sine historier og give gode råd og vejledning (helst mod betaling).

Han træffes oftest i slyngelstuen med et krus øl i hånden.

GMs oplysninger: I virkeligheden er Kroton en habil svindler, der snyder og bedrager enhver, der hyrer ham. Han vil undgå enhver fare, men er altid dygtig til at forklare ("Ham der? Næh, det var ikke ham, jeg blev hyret til at slå ihjel. Ham jeg blev hyret til at slå ihjel ligger på bunden af havnen! Men hvis I vil ha' mig til at klare en mere, så koster det ekstra!"). Han kan dog (mod betaling) formidle kontakt til folk, der kan det de bliver hyret til. Krotons råd kan også være sunde nok.



Mareva

En ung smuk, kultiveret, alvorsfuld serveringspige. Hun har sort hår og meget blå øjne.

GMs oplysninger: Mareva er faktisk adelig og hedder Mareva da Alva, men efter hendes fars død formøblede hendes storebror hele boet efter at være faldet i kløerne på Sannara. Mareva udgiver sig nu for at være en pige fra borgerskabet, hvis familie er død. Hendes mål er at få ram på Sannara, men hun er forsigtig, fordi hendes broder inden han begik selvmord skrev et brev til hende, hvor han afslørede Sannaras sande natur. Hun ved dog ikke noget om de overnaturlige aspekter af sagen. Mere om Alva-familien i næste nummer af FØNIX.

Braklavor

Han er en driftig købmand. Han køber og sælger alt, hvad han tror han kan tjene noget på, men han ved mest om stof og krydderier. Når han er på kroen, driver han rundt fra bord til bord og taler med tilrejsende handlende og købmænd, for at se om han kan gøre en god handel.



GMs oplysninger: Braklavor er i det skjulte lobbyist for en indflydelsesrig bevægelse, der hedder seperatisterne. Deres mål er at løsrive byen Krangor fra kejserdømmet og forvandle den til en selvstændig bystat. Bevægelsen er forbudt.

Klavus

Korkegens kok. Han er lige så egensindig, opfarende og kværulerende som han er dygtig. Den eneste, der kan dæmpe ham ned er Vittorio, som han nærer en dyb respekt og loyalitet for.



GMs oplysninger: Klavus blev for mange år siden dømt til døden for at have dræbt en adelig, der havde voldtaget hans datter. Vittorio reddede Klavus med sig, da han selv gik under jorden. Klavus kone er død, men hans datter bor i byen, lykkeligt gift. Klavus ville give sit liv for Vittorio.

Enak

En halvsenil gammel mand med et langt, vildt uredt hår og skæg. Han er kroens vinsmager. Enak er skør i bolden og har en vanvittig kærlighed til korkpropper, men kroens ry for at servere fantastiske vine skyldes udelukkende ham. Når han ikke er i vinkælderen, sidder han som regel ude i korkegens skygge.





I Korkegens krostue kan man altid tage et lystigt spil - enten om penge eller om ære.

GMs oplysninger: Enak er i virkeligheden en druide, der arbejder på kroen for at kunne pleje og beskytte den hellige eg. Korkpropper skåret af korkegens bark gør, at vine der lagres i flasker med disse propper bliver utroligt gode. Han genbruger propperne, og bliver ude af sig selv, når en prop går i stykker og ikke kan bruges igen.

Typer

Dette er ikke specifikke personer, men typer, der næsten altid kan træffes en eller flere af på Korkegen. Det skal huskes, at fordi Korkegen er den kro den er, er de fleste af gæsterne enten relativt velstående, eller udgiver sig for at være det, for at være smarte eller for at snyde nogen.

Købmænd/Handlende

Dette er som oftest personer, som er kommet til byen med et parti varer, der enten skal afsættes eller er blevet afsat. De har ofte penge på lommen, men holder godt fast i dem. De ses som regel i samtale nogle stykker ad gangen. De spiser og drikker godt. Af og til spiller de, men sjældent for store beløb.

De adelige

De er rigt klædte. Mændene er altid bevæbnede med kårder eller sværd. De færdes sjældent alene. Som regel har de oppassere med og følges ofte med andre adelige. De kan opføre sig ret arrogant og forlanger respekt fra de lavere klasser. Deres æresbegreber udstrækker sig ikke til personligt at hævne fornærmelser fra folk af lavere klasser (det har man folk til). De laver sjældent noget fornuftigt (det har man også folk til). Som oftest ses de spillende, drikkende, spisende, festende osv.

De rige

Denne flok mennesker kan opdeles i to grupper: De mere fornuftige, arbejder de rige, der ikke forsøger at udgive sig for noget de ikke er, og de, der ser op til de adelige og forsøger at efterligne dem på alle måder (se ovenfor). De mere fornuftige kan både være på kroen for at spise og drikke, men kan også være i gang med forhandlinger osv.

De rejsende

Dette er en meget sammensat gruppe, og de kan komme mange steder fra. Enten har de haft Krangor som mål, eller de er på vej videre.

De kan ofte fortælle historier fra fjerne steder og vil også gerne høre andres. De er ofte nysgerrige, med lyst til at se, høre og opleve ting. De er som regel kun indkvarterede på kroen nogle få dage, hvor de kun vil være til stede omkring måltiderne for at udveksle historier og om aftenen for at opleve livet der.

Lyssky elementer

Denne gruppe omfatter lommetyve, spillehajer, alfonser og svindlere, der er på kroen når der er mange mennesker for at tjene nogle penge. Afhængigt af hvor mange penge de forsøger at score, vil de være at finde enten i "slyngelstuen" eller krostuen. De udgiver sig altid for at være noget andet end det de er, for ikke at blive smidt ud fra kroen.

Embedsmænd

Denne gruppe borgere omfatter officerer fra byvagten, toldere, skrivere, fuldmægtige osv. De har som regel ikke så mange penge, men er ret overbevist om deres egen vigtighed. De diskuterer som regel politik over deres fyraftens vin.

Næringsdrivende

Disse kan være håndværkere, butiksindehavere osv. De kommer både til kroen for at slappe af og for at pleje omgang med kollegaer og kunder. Der vil i denne gruppe ofte kunne mærkes en vis modvilje mod de adelige og embedsmændene.

Festende

På kroen vil der altid være en god del folk, der kun er på kroen for at have det sjovt. Nogle af dem spiller, nogle danser, nogle spiser og de drikker alle sammen. Der kan godt være nogle ubehagelige typer blandt dem, men notoriske slagsbrødre slippes ikke ind på kroen, så slåskampe er ikke fast kost. De fleste slagsbrødre vil flygte, hvis der trækkes blankt, hvad der dog ikke betyder, at de ikke kan finde på at vende tilbage med byvagten, forstærkninger eller bare vente ude i mørket med en kølle.

Scenariet

Det eventyr der udspiller sig på Korkegen, har flere aspekter og plots, som spillerne kan rode rundt i. Det hele skulle dog gerne ende med, at spillerne føler, at de har løst et eller andet, og har fået lyst til at vende tilbage til Korkegen. De begivenheder og personer der optræder i scenariet kan også være indfaldsvinkler til nye eventyr (se senere).

Når den røde hane galer

Rotin er kommet undervejs med at Braklavor og en gæst på kroen ved navn Azan hemmeligt skal mødes på Azans værelse. Da han ikke har til sinde at lade muligheden for at opsnappe noget spændende gå til spilde, har han hyret en spion ved navn Georgio til at aflytte

mødet. Hans problem er imidlertid, at han skal bruge spillernes værelse (eller et af dem) for at bringe sin spion i position til at aflytte mødet. Azan er en troldmand Braklavor har hyret til at dræbe to af de mest fremstående modstandere af seperatisterne. Dette har han gjort med magiske ildkugler, der har brændt de to ihjel. Disse to mærkelige brande vil være på alles læber. Dette er et sidste møde, hvor Azan skal betales inden han rejser hjem.

Sideløbende historier

Risus diabolis (det djævelske smil)

En af Vittorios tidligere kollegaer fra det kejserlige diplomati, Oined d'Utref, har indkvarteret sig på kroen. Han har boet på kroen før, men har nu set Anselm, der ligner Vittorio som ung. Han har derfor mere eller mindre regnet ud, hvem Vittorio må være. Vittorio har dog opdaget dette og har besluttet sig for at skaffe sig af med ham.

Den hængte mand

En rigmandssøn ved navn Karan har i måneder levet langt over evne i selskab med Sannara. Han er dybt forgældet, og er netop blevet gjort arveløs af sin far, der endvidere har nægtet at dække den oparbejdede gæld. Den unge mand er fortvivlet og desperat.

Når lykken vender

En stinkende beruset rigmand vil invitere spillerne til at spille om penge. Han vil netop denne aften være ret uheldig og vil være let at blanke af. Han ender med at udskrive et skøde på sin fædrenes gård med alt hvad dertil hører. Når han taber sine penge, vil han vende tilbage senere og forsøge at røve pengene tilbage.

Hændelser

Solnedgang/tidlig aften

Spillerne indkvarterer sig på Korkegen. Efter de har badet, vil der blive serveret mad i restauranten, der er helt fyldt med mennesker. Det kan ikke undgås, at spillerne kommer til at sidde til bords med et antal fremmede. Alle vil snakke om de mærkelige dødsfald, hvor to fremstående borgere er brændt ihjel under mystiske omstændigheder. Spillerne kommer til at sidde til bords med Oined d'Utref, en ældre mand, der virker som om han er i fremragende humør. Han herser både med serve-

ringspigerne, køkkenpersonalet og værten, og mærkeligt nok er der ingen, der brokker sig. Midt under middagen vil han blive mærkeligt stiv i blikket og langsomt begynde at smile et meget stift smil. Han bliver siddende ret op og ned, men er stendød.

I mandens lommer kan findes et ikke ubetydeligt antal guldmønter og et brev henvendt til en Ticrem (Handout 1). Brevet beklager en lang adskillelse og ser med glæde gyldne tider i møde. Det er utvivlsomt et afpresningsbrev. Klavus har forgiftet hans mad. Giften vil kunne findes på Klavus værelse på kroen. Spillerne bør få chancen for at være de første, der opdager dødsfaldet.

Byvagten vil erklære, at manden er død af et anfald. Kejserens håndgangne mænd er ikke særligt populære i Krangor.

Aften

Spillerne vil blive opsøgt af en vis Georgio, der vil forsøge at bytte værelse med spillerne. Hvis dette ikke lykkes vil han forsøge at købe værelset fra dem. Hvis det heller ikke lykkes, vil han øjensynligt miste interessen helt og slå det hele hen som en vittighed.

Sannara trækker sig tilbage til sine værelser med et følge på tre unge mænd, efter at have indtaget et overdådigt måltid i deres selskab. Den ene unge mand virker helt overstadig.

En rig mand ved navn "Lucky" Luigi vil overtale spillerne til at spille om penge. Alle omkringsiddende vil kunne fortælle om Luigis fantastiske held og advare mod at spille mod ham. Luigi vil smile et overlegent smil og tilbyde at forære spillerne et beløb til at indlede spillet med, hvis de ikke tør. Spillerne vinder og vinder indtil Luigi er blanket af. Det sidste spillerne vinder er et skøde på et hus et eller andet ubestemmeligt sted.

Luigi vil også tilbyde at spille om sit tøj. Luigi vil blive mere og mere ophidset som spillet skrider frem og ender med at anklage spillerne for snyd, hvorefter nogle af dem Luigi har vundet fra de andre aftener med fornøjelse vil smide ham ud. Bagefter vil der være jubel, og gratis øl til spillerne.

Nat

Hvis spillerne har ladet Georgio få deres værelse, vil han gennem en hemmelig gang få adgang til et mellemrum mellem de øverste værelses loft og høløftets gulv. Herfra vil han aflytte det hemmelige møde, men blive opdaget og flygte tilbage til sit værelse, der snart efter udbrænder uden overhovedet at beskadige andre dele af bygningen. En eventuel undersøgelse af tomten vil afsløre den hemmelige passage bag et udbrændt skab. En grundig undersøgelse af loftsrummet vil vise, hvor han har været henne at spionere.

Hvis ikke spillerne har ladet Georgio få værelset vil en af dem halvt i søvne se en mærkelig mand passere gennem værelset og forsvinde ind i et stort skab. Det er Georgio, der er brudt ind i værelset og benytter den hemmelige gang, gemt bag skabet. Hvis spillerne leder, vil de efter nogen tids søgen kunne finde den hemmelige dør og mekanismen, der udløser den. De vil hermed få adgang til loftsrummet, hvorfra de vil kunne overheøre samtaler i et antal af rummene. Bla. vil de overheøre en samtale mellem Sannara og den unge rigmandssøn Karan, hvor han først beder hende om at gifte sig med ham, hvorefter hun håner ham. Han vil true med selvmord og løbe grædende ud af rummet.





Der kræves stor forsigtighed at mave sig hen over tagbjælkerne på det lave, støvede loft. Enkelte steder strømmer et svagt lys op mellem revner i værelsernes loft. Når spillerne kommer for tæt på det sted, hvor Georgio ligger og gemmer sig, vil de lige nå at få en lille bid af samtalen mellem Braklavor og Azan der afslører sammenhængen, før Georgio springer op for at flygte. I forvirringen træder han forkert på loftsbjælkerne og falder igennem de knirkende brædder ned i værelset, hvor det hemmelige møde foregår. Han vil flygte ud i gården, hvor han pludselig bryder i brand.

Spillerne bør have chancen for at trække sig ubemærket tilbage til deres værelser. Hvis de vælger at give sig til kende, vil også de være i livsfare. Braklavor vil hurtigst muligt søge ind på sit værelse. Tilkaldte byvagter vil kort undersøge Georgios værelse og så erklære, at der er tale om spontan menneskelig selvantændelse. På Georgios værelse vil spillerne kunne finde en side revet ud af en vis Olfos dagbog (handout 2).

Sen nat

Karan forlader sit værelse med et reb. Han går hen til selve korkegen, hvor han binder rebet fast i en stor gren, lægger en løkke om halsen, træder af bænken og trækker benene op. Han dør, hvis han ikke undsættes med det samme.

Pga. de tidligere hændelser vil der sandsynligvis være folk i gården, der vil se selvmordet. På hans værelse vil man kunne finde hans gældsbeviser, brevet fra hans far, der beklager hans manglende fornuft og gør ham arveløs, samt et større antal hede breve, der er underskrevet "Din S". Det vil dog vise sig ikke at være Sannaras underskrift, hvis nogen gider at undersøge det. Hun får altid sådanne breve skrevet af en anden. Hvis spillerne løber rundt, har de en god chance for at se Karan på vej hen til korkegen med et eller andet underarmen (et reb). Hvis han når at hænge sig vil al Korkegens vin blive sur.

Tidlig morgen

Spillerne, der med stor sandsynlighed har lagt sig til at sove ovenpå nattens postyr, vil blive vækket af en person, der sidder udenfor deres dør og siger som en kat. Det er Luigi, der er vendt tilbage med to køllesvingende bonderøve for at få sine penge og sit skøde igen. Han vil grine henrykt af de morgensure spillere, når hans håndlangere går på dem. Køllesvingerne kan forholdsvist let bankes eller overbevises om, at Luigi ikke vil kunne betale dem, hvorefter de vil tæske ham.

Solopgang

Azan er nede i krostuen for at indtage sin morgenmad, inden han påbegynder sin hjemrejse. På Azans værelse vil man kunne finde magiske bøger, der i kyndige hænder vil bevise, at han er en troldmand. Der vil også kunne findes en stor mængde guld (betaling for leje-mordene).

Afslutning og problemløsning

Afslører spillerne, at Klavus har myrdet kejserens mand, vil han flygte. I virkeligheden vil han gemme sig i kroens kælder, hvor han vil vente på at kunne gennemgå samme ansigtsbehandling som Vittorio. Efter et par uger vil kroen få en "ny" kok, med nogenlunde samme opførsel som Klavus. Man kan selvfølgelig også lade Vittorio overtale spillerne til at lade være med at afsløre Klavus. Han vil gå ret langt for at forhindre afsløringen. Byvagten vil under alle omstændigheder være ret uinteresserede i at løse sagen.

Troldmanden Azan er en farlig mand, så her er det smart at lade byvagten klare ærterne. Det må være op til GM at bestemme om Azan bliver dømt, hvis han bliver arresteret uden at have angrebet byvagterne. Kommer det ham for øre, at det er spillerne der har sladret, vil han kaste en let forbandelse over dem, der gør, at ild generelt ikke vil som de

vil (piben vil ikke tænde, gnister fra bålet sætter ild i spillernes bukser osv.). Afsløres spillerne ikke, vil en mand Rotin har talt med tidligere på dagen, henvende sig til dem med et tilbud om at holde tæt - mod et mindre beløb, naturligvis.

Der vil ikke være nogen direkte beviser mod Braklavor, og spillerne har kun (måske) hørt hans stemme. Byvagten vil være meget modvillige til at høre på anklager mod ham, da han er hovedvelgører for byvagtens midsummerfest. Braklavor vil smile overbærende og sige: "vi kan jo alle tage fejl". Han kan senere være til meget besvær, hvis man gør sig uvenner med ham.

Redder man Karan fra at hænge sig vil han først være fortvivlet og bitter, men han vil senere takke sine redningsmænd. Han vil kunne fortælle hele den ulykkelige historie om sin forsmåede kærlighed. Om Karan senere kommer i yderligere vanskeligheder med Sannara må være op til GM.

Opfølgen af eventyret

Der er lagt op til at "Lucky" Luigi kan vende tilbage i tiltagende mere kiksede anslag for at få sit skøde tilbage. Hvad skødet præcist omfatter, er igen op til GM, men det er i hvert fald noget der betyder en del for den irriterende Luigi, og meget lidt for vor helte. Luigi vil være god at have i baghånden som humoristisk indslag og tilbagevendende problem.

Rotin vil personligt henvende sig med ordene: "Undskyld, jeg kunne ikke undgå at høre I havde en side fra en dagbog. Det skulle vel aldrig være en hr. Olfo, der har skrevet den? Ville I eventuelt være interesserede i, at købe resten?" Om Olfos dagbog indeholder nyttige eller ligegyldige oplysninger, må være op til GM.



Andre hændelser

Dette er kun ment som stemningsskabende elementer du frit kan bruge når som helst i scenariet.

En mindre uoverensstemmelse i slyngelstuen sender en middelstor mand flyvende ind i krostuen, hvor han lander i en eller andens øl.

Klavus går amok på en gæst, der ikke er stedkendt og har bedt om noget salt og peber til maden for bedre at kunne smage den.

En meget fuld mand lægger armen om en af spillerne med ordene: "Hvad gør en køn pige som dig på et sted som det her?". Manden er for fuld til at tjekke den udkårnes køn.

En vildfaren gris kommer løbende ind i krostuen skarpt forfulgt af Asko.

Vittorio fremfører en kærlighedssang til Nadima, med en rose i munden.

"Lucky" Luigi giver en omgang (før han bliver blanket af). En flok surmulende personer i et hjørne nægter at tage imod hans generøse tilbud.

Nogle adelige priser kejserdømmet, hvilket modtages med generel utilfredshed, specielt fra Braklavor.

En fjoget bondekarl kan ikke betale sin regning, bliver iklædt dametøj og får lov at servere resten af aftenen.

I næste nummer af FØNIX får du resten af byen Krangor, med kort, baggrund, vigtige personer og nye eventyr!

Handout 1

Kære Ticker,

Gamle ven og kollega. Det er alt for længe siden vi så hinanden sidst (jeg kunne dårligt kende dig!), men som man siger; æblet falder ikke langt fra stammen. Det er dejligt at se, at det går dig rigtigt godt. Lykken har desværre ikke været mig så nådig, men jeg har en fornemmelse af, at det vil ændre sig nu. Du er jo både velstående og gift med en appetitvækkende kvinde, så jeg regner bestemt med, at der fremover vil falde lidt af til mig.

Med venlig hilsen,

Din taknemmelige tjener (for som du)

Korkegen - En forklaring til kortet

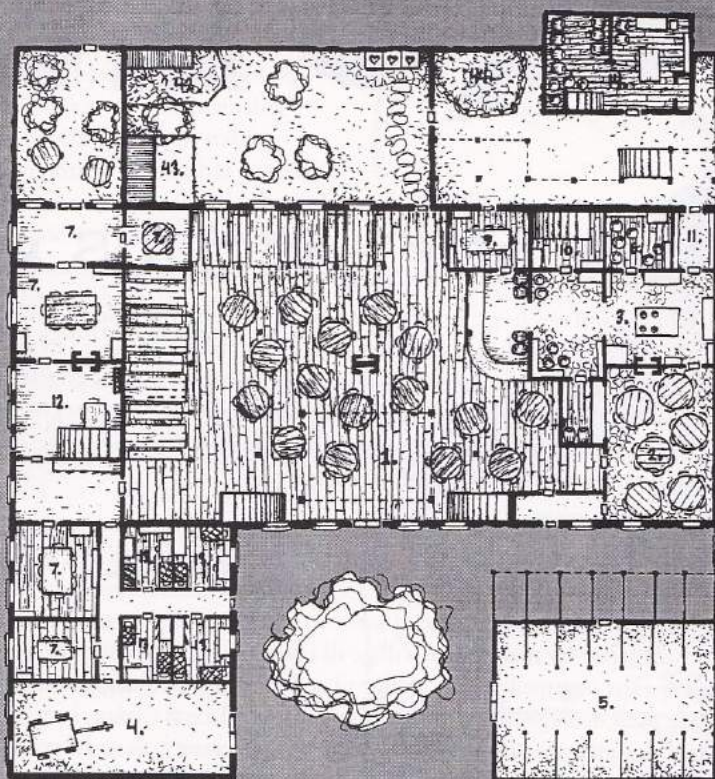
1. Krostue.
2. "Slyngelstue". Et lille røgfyldt lokale til stamgæsterne og det mere lurvede publikum.
3. Køkken.
4. Vognhus.
5. Stald.
6. Lagerrum.
7. Mødelokaler.
8. Linnedrum.
9. Baglokale/ pauserum.
10. Nedgang til vinkælder. Der er med vilje ingen plan over kælderen, så der er lidt plads til at hitte på selv.
11. Tjener-garderobe.
12. Vagtstue.
13. Værelser reserveret til livvagter og tyende.
14. Vintapperi.
15. Tjeneste-bad.
16. Tjenestefløj.
17. Kontor.
18. Anselms rum. Anselm har en hemmelig dør der fører igennem linnedskabet.
19. Klavus' rum.
20. Vittorio og Nadimas rum.
- 21 - 30. Værelser.
31. Suite.
32. Sannaras suite. Ekstravagant pyntet.
- 33 - 35. Suiter. Det forreste rum er beregnet til tyende.
36. Suite. I øjeblikket beboet af Braklavor.
- 37 - 39. Suiter.
40. Rotins værelser. Rotin er som regel at finde i biblioteket, hvor han lytter til tjenestefolkernes samtaler gennem skorstenen.
41. Staldknægtenes værelse.
42. Svinesti.
43. Høsehus.
44. Mødding.
45. Enaks værelser.

Handout 2

Kære dagbog,

Idag har jeg, Olfo, egenhændigt lagt en sidste hånd på den hemmelige gang, der skal skaffe mig indsigt i, hvad folk mener om mig. Tænk at arkitekten har ladet et så prægtigt hulrum stå ubrugt hen! Heldigt at jeg ikke lader mig narre så let. Nu har jeg installeret et sindrigt system, hvor et let tryk øverst under hattehylden får skabets bagside til at svinge tilbage og giver adgang til kroens loft via en lille trappe, jeg selv har konstrueret. Vær sikker på, at jeg også fremover vil forlange at få værelse nr 12 på Korkegen!

Korkegen



Kortsymboler

-  DØR
-  BORD
-  DØR
-  ILDSTED
-  TRAPPE
-  SENG
-  BAD
-  SKAB
-  TØNDER
-  VÅBENSTATIV
-  LATRIN

