

Sjöbusarna

Ett äventyr i ett postapokalyptiskt fantasyrollspel även kallat Höstdimma. Detta utspelar sig i en värld som har stora likheter med vårt eget europeiska 1600 och 1700-tal. I allafall som det framställs i äventyr och filmer, tänk typ som De tre musketörerna, Vargarnas pakt eller Den röda nejlikan, blanda sedan i en gnutta magi och lite andra element som tillhör fantasy och visps. => Hjältar bär eller kanske har glömt undan sin trekantiga hatt, svingar sin värja och skjuter med sin flintlåspistol eller något annat som passar i tiden. Allt detta i mycket högre grad än otympliga plåtrustningar och tvåhandssvärd.

Tänk nu... hur allt detta började... i en del av världen...

På en ö i norra Sever, där, utanför statsportarna sitter de och blickar ut över hamnen med de hus som bildar dess omgivning. Ett stort gammalt krigsskepp revar seglen och lägger till vid dess bestämda plats. Utkastade ur staden och av dem nuvarande okänd andledning, sitter Khvalislava, Ivochev, Tivon, Lotysh, Delian och börjar få insikt i händelserna. En man i trekantig hatt går på vägen en bit bort, i riktning mot staden, han hör defenetift inte till denna region.

Spelvärld och system: Höstdimma (Wilhelm Person)
Äventyr av: David Granberg

Bakgrund

Kapten Korr och hans mannar var en grupp äventyrare på sjön. De yttrede handel med de flästa öar och städer i Sever, dock så har gruppen blivigt uppdelad i flera mindre gurpper eller en del har hittat egna vägar. Khavalislava, Ivochev, Tivon, Lotysh, Delian är en grupp ur denna skara.

Khvalislava förstestyрман eller i detta fall snarare förste styr kvinna som har bra sinne att hitta saker och platser till sjös. Hon har alltid haft ett bra förhållande till manskapet och kunnat uppmuntra dem till framgångar genom bekymmersamma stunder.

Ivochev en beryktad snikare som hamnat i sjöfarar stråket pga. Bråk i sin hemstad och viljan att söka praktiska lösningar på olika problem med hjälp av mekanik.

Tivon förste kanonskytt och en lysande vapensmed, gillar helt klart saker som är stora och säger bom.

Lotysh Utkik Mycket smidig och ögon som en hök, vacker som en alvlik uppenbarelse som kan få de flesta att häpna i första anblicken.

Delian Segelmakare Tråts sina slitna fingrar så är fingrarna flinka och det finnes ett gott sinne för att förhandla. Delian bessiter också intresse för väder och vind och bessiter en ansenlig mängd kunskaper i detta ämne.

Intro

En främlig till dem går förbi en bit bort mot staden. Han Uppmerksammar gruppen som sitter och filurar över sin situation. Den främmande byter riktning och går mot gruppen, väl framme så presenterar han sig vid namn Grigor och ber dem desperat att följa lysna på hans dilemma, Grigor visar med en handgest ner mot hamnens världshus och ber att få bjuda på något under tiden de om möjligen lysna.

Ni vandrar längs med vägen mot hamnen såhär upphöjt så har man en god överblick över denna, en gammal man sitter på sin altan, belägen en bit från vägen just när den ska börja till att slutta ner mot hamnen. I sin gugstol ler han vänligt åt er när ni passerar en bit bort på vägen.

Väl nere på världshuset så hanmnar de vid ett bord och har dryck och lite torkat kött som tilltugg. Här börjar Grigor berätta att: Min sån zack som har varit ute på sjön i många år kom änteligen hem igen, han levde hemma och jobbade lite här och var i staden. "Skrokkande" Zack träffade också en dam av ädlare sort och de hade fattat tycke för varandra. Sedan en dag så var damen Semitra försvunnen och Zack försvan för att leta efter henne och jag för att hitta honom. Nedstämnd stirrar han på åhörarna och undrar om det kan finnas någon möjlighet att få deras hjälp i detta.

Åhörarna bestämmer sig efter en del debatt och dryck att det kan vara en intressant utmaning. Nu skiner Grigor upp något fast faller fort åter in i ett mer dyster stäminig, han berättar då att han har följt sin sons spår till denna ö. Alt tyder på att han har varit här och hans förfråginngar i hamnen har inte fått något, ingen vill säga något. Så det var då som jag hittade Er utanför staden och ni såg ju inte riktigt som jag att höra till denna miljö av tysta varelser. Jag har trötta fötter och ben och behöver vila en del, här har ni en liten delbetalning för besväret. Grigor reser sig och beger sig mot världshusvärlden och blir visad vidare till ett rum.

Nu sitter ni här och vad gör ni nu?? =]

Tittar omkring i omgivningen och hitta ledtrådar som kan tyda på var Zack har tagit vägen

Den gamle mannen på altanen kan ge ledtrådar och ett förslag på väg in i staden.

Det är rätt många som vet att Zack har beget sig upp i staden. För att han har frågat runt en hel del efter Semitra.

Orsaken varför det hela har intressat:

Semitra har blivit bortgift mot sin vilja till en Hertigen Varlam som har stulit sin position från den ”rätmätiga” hertigen Erkrish och vill knyta politiska band för att försvåra för den rätte att återta sin position. Erkrish har ofta farit bortrest den senaste tiden för att skapa relationen med sina grannar. Detta har Varlam utnyttjat till fullo och en dag när Erkrish kommit hem så har han hamnat i fengelse utan att staden fått veta något om det.

Tidsaxel – Händelser

Det bör ha hittat informationen som de söker före kvällen.

1. Kommit fram till att de vill in i staden.
2. Kommit in i staden
3. Hittat info om var de kan tänkas hitta Zack och kanske Semitra.
4. Hittat en plan vad de ska göra.

Under kvällen natten.

1. Genomföra planen
2. Hitta en väg ut ur staden
3. Hitta en väg bort från ön (kan vara bra att ha hittat den innan man gör genomför sin plan att fritaga något.

Hitta en försvunnen son (Zack) “gammal medlän”

-
- Eller kanske bara helt änkelt hämnat honom.

Hitta en väg in till staden gå in.

- Gammal gubbe vid namn Kritschof, han vet om ett bra ställe bakom staden som man kan komma in på. Detta fall kommer han att get ett rep med enterhake på som kommer väl tillpass.
- Hitta på en egen väg

Inne i Staden

- Hitta Radoush som är torghandlare och ser och hör det mesta
- Muta honom eller liknande för info eller hitta den någon annan stanns
- Arbjursh Driver en krog som ligger lite avsides fast är rätt populär.
- Soldater letar troligen efter dem. Och de behöver gömma sig för dem så att de inte blir tillfångna tagna.
- Skulle någon bli tillfångna tagen så befrias denne om inte annat nere i fängelse hållorna.

- Detta kan också vara ett sätt att kunna komma dit.

Hitta fengelse

- En del långa gånger under slott mitt i staden
- Finnes mer än en håla att ha fångar i.
- Löjtnant Girsho håller vakten med sina medhjälpare

Hitta zack

- Fråga runt bland vakter/folk
- Leta bland förtekninar över fångar

Hitta ut (utan att dö)

- Kan vara bra att hinta om att det kan vara bra att hitta en båt att fly med.
- Låt hanmen överfyllas med soldater.
- Om de inte redan har någon båt att fara med så kan de ha tur nog att kunna schansa att ta sig ombord på krigs-skeppet som håller på att lägga ut.

Komma ifrån ön

- Båt
- Något som hittas på.

Tivan (Kanon-skytt)

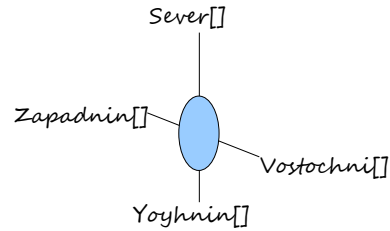
Rikedom: 3

Utsende:

Fysik[5] – Sinne[3] – Person[3] – Öde[5]

Färdigheter:

Avståndsstrid	15
Närstrid	10
Uppmärksamhet	10
Spåra	10
Värdera - Vapen	10
Yrkesområdeskunskap	
- Kanonjär	15
- Vapensmed	10



Skaderesistans	[]	Uthållighet:
Dödligt sår	[]	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
Döende	[]	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Tivon förste kanonskytt och en lysande vapensmed, gillar helt klart saker som är stora och säger bom.

Lotus (Utkik)

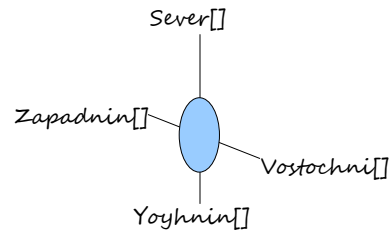
Rikedom: 3

Utsende:

Fysik[4] – Sinne[4] – Person[5] – Öde[5]

Färdigheter:

Avståndsstrid	10
Närstrid	10
Uppmärksamhet	15
Rörelse	15
Smyga	10
Etiket	5
Yrkesområdeskunskap	
- Utkik	10
- Lönmördare	10



Skaderesistans	[]	Uthållighet:
Dödligt sår	[]	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
Döende	[]	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Lotysh Utkik Mycket smidig och ögon som en hök, vacker som en alvlik uppenbarelse som kan få de flesta att häpna i första anblicken.

Delian (Segelmakare)

Rikedom: 3

Utsende:

Fysik[4] – Sinne[4] – Person[5] – Öde[5]

Färdigheter:

Avståndsstrid 10

Närstrid 10

Uppmärksamhet 10

Rörelse 10

Fingerfärdighet 10

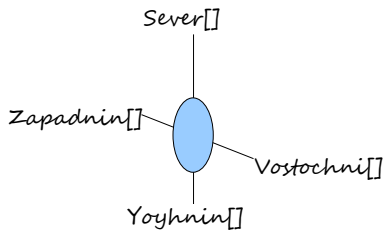
Förhandla 15

Yrkesområdeskunskap

- Segelmakare 15

Vetenskap

- Meteorologi 10



<i>Skaderesistans</i>	[]	<i>Uthållighet:</i>	
<i>Dödligt sårad</i>	[]		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
<i>Döende</i>	[]		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Delian Segelmakare Tråts sina slitna fingrar så är fingrarna flinka och det finnes ett gott sinne för att förhandla. Delian bessorer också intresse för väder och vind och bessorer en ansenlig mängd kunskaper i detta ämne.