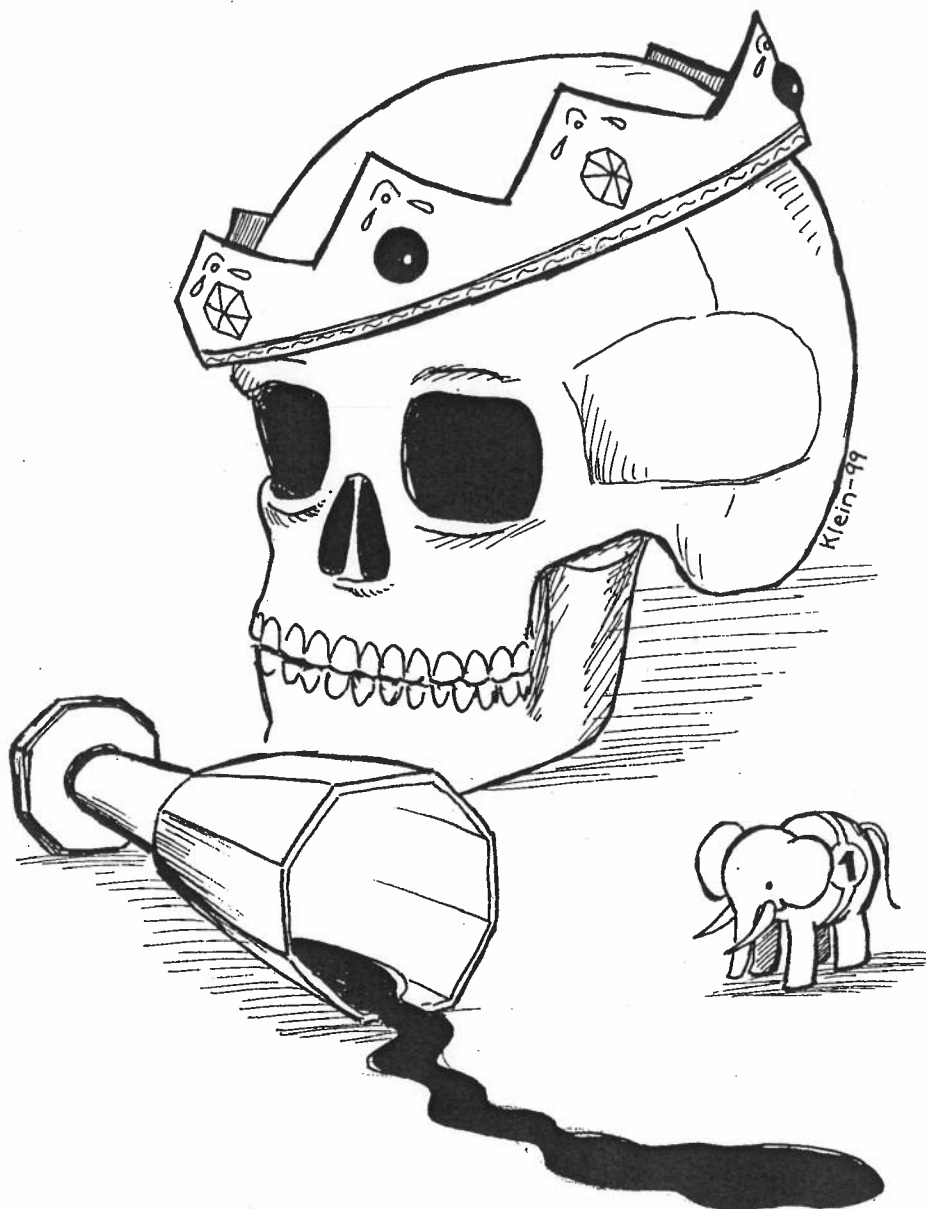


Nattligt skoj för Playboy

eller
"Slakten är värst"



AD&D-scenario för LinCon-99
av Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander.

Nattligt skoj för Playboy eller Släkten är värst

Individuellt AD&D-scenario för LinCon-99
av Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander.

Spelarnas introduktion

Den här historien utspelar sig i landet Ulfwuda. Ulfwuda är ungefär stort som Östergötland, och ligger helt omgärdad av Alvskogarna, ett stort skogsområde där det bara bor djur, alver, vättar, troll, tomtar och andra småknytt. När Ulfwuda expanderar sker det nästan alltid genom att hugga skog, vilket skogsfolken inte gillar.

Om man reste ett par veckor norrut genom Alvskogarna skulle man komma man till ett ödeland som heter Asinia. Detta land har inte varit bebott på mer än 100 år. Ett stort krig gjorde att alla asinianer flydde söderut till Ulfwuda. Numera lever asinianerna som flyktingar i norra Ulfwuda. Eftersom de har ringa frihet gör detta att norra Ulfwuda är en orolig plats.

Om man reser åt sydväst genom Alvskogen kommer man till det stora imperiet Ruavo. Ruavo är ungefär stort som dagens Sverige, vilket gör det till en stor maktfaktor i den här delen av världen. I Norra Ruavo ligger Eecbano, en upprorisk provins som inte betalat skatt på många år. Denna provins är det närmaste en annan människomakt Ulfwuda ligger. Ruavo är Ulfwudas viktigaste handelspartner, och Ulfwuda har alltid haft ganska goda relationer med Ruavo, men naturligtvis är det så att om Ruavo skulle bli imperialistiskt sinnat så är det ett stort hot mot Ulfwuda. Det betyder att Ulfwuda ständigt måste hålla ett öga på sin stora granne i söder.

Den nuvarande kungasläkten besteg tronen för 90 år sedan när den gamla kungasläkten dog ut. Kaos hotade landet när landets ledande strateg Sven tog makten med arméns hjälp. Sven I var en handlingskraftig kung som blev en mycket bra kung. Svens son Knut blev kung efter 50 fantastiska år då landet hade haft en strålände och dynamisk utvecklingsperiod. Knut I fortsatte sin fars gärning, om än inte på samma energiska sätt. Uppgången för landet hejdades något men undersåtarna fick det ändå bättre eftersom Knut höll efter adeln som fick allt mindre att säga till om. För 10 år sedan dog Knut I och lämnade efter sig ett enat land som endast styrdes av kungen. Adeln var mer eller mindre krossad som enskild maktfaktor. Knut I's son Kurt blev kung under namnet Kurt I. Kurt är en handlingskraftig man som är på det klara med att Ulfwuda är en stat att räkna med. Det finns inget hot som skrämmer kung Kurt, vare sig det är den otränade Ruaviska armén, de lata asinianerna eller de fega alverna.

I detta land lever hertig Nils af Glömma, huvudstadens festprisse nummer ett, och hans vänner – ni!

Plats för presentation i den mån det behövs. Låt spelarna göra klart för varandra (och dig) vem som är vem. Observera att placeringen runt bordet kan vara ganska viktig. Vi rekommenderar att Crassus och Agata sitter bredvid varann, och likaså Nils och Pierre.

Detta är en rollspelsäventyr. Vinnare är den som rollspelar bäst, inte den som slår ihjäl mest fiender eller den som löser något visst problem bäst. Samtidigt skall även rollspel göras med måtta. Det går inte att ta två timmar av speltiden för att sitta i baren och ta en öl, för då blir det inget äventyr. Era rollfigurer kan tyckas lite töntiga, klichéartade, eller på annat sätt lite speciella. Det är för att ni skall ha nåt mer att utgå från än "Fajtur fem". Ni har en given roll att spela, och förhoppningsvis utveckla lite, kanske levandegöra bortom vad som står på pappret.

Äventyrets inledning - läses för spelarna

I onsdags fick ni ett brev som löd:

"Bäste NILS AF GLÖMMA, vi har glädjen att inbjuda er till årets största Baluns på krogen Spelhålan. Vi har öl, vin, spel och dobbel samt pikant dans av vackra flickor. Dessutom kommer den kände elefanttränaren Sune, som ger sina stalltips inför den stora finalen i elefantkapplöning i helgen."

Nils hade ingen bättre fest för kvällen, och det låter ju bra – och är dessutom på en ny krog! Alla andra hängde med, vissa av er för att festa, vissa av andra skäl.

När ni kom dit var krogen ganska öde. Det fanns lite löst folk, mest skummisar. Inga flickor, men ett bord i mitten som sägs vara till för det. Inte mycket till Baluns. Ingen Sune. Ni tog en öl eller två, och sen klagade ni hos innehavaren. Han grymtade nåt om att ni skulle vänta och se. Ni tog nån öl till, men sen tröttnade ni och gick hem och lade er. Vilken usel kväll!

Torsdagen lovade bättring. Ni vaknade med tuppen, och såg fram emot en härlig dag med en rejäl fest på kvällen.

På kvällen var det fest hos Elvira af Ekholm. Hon är en populär dam, framför allt hos lågadeln, och högadel som Nils måste ju vara med när resten av adeln partajar. Till och med kungafamiljen var där. Hennes ställe ligger nära stranden, norr om stan, i ett vackert glesbebyggt område.

På festen kom en överraskning. Magnus von Mörkhed, en avlägsen släkting till Nils och kungafamiljen, dök upp. Han är syssling till Nils, men hans familj bor i norra Ruavo. Han svamlade nåt om att han höll på att se sig om i världen, men ville inte prata om hur det var hemma i Ruavo.

Kommentarer till spelledaren: Den riktige Magnus farmor var dotter till Kung Sven, och blev bortgift med Brutus von Mörkhed. Familjen von Mörkhed är betydande i Eecbano, norra Ruavo, så giftermålet gav avspänning mellan Ulfwuda och Eecbano. Tyvärr är den här Magnus en bedragare, med uppdrag att nästla sig in i Ulfwudianska hovet.

Festen började i övrigt ganska bra. Många snygga brudar, till och med nån ny adelstös, bra musiker och god mat.

Under kvällen begärde prins Ragnar in en flaska av sitt vin, hans oskattbara asinianska lantvin, 150 år gammalt, gjort i Asinia innan det landet gick under. Han hävdar att dess like inte finns nånstans. Servitören Kalle kom och höllde upp. Kalle såg lite blek ut, tyckte Birger. Han borde ta sig ett glas Mucosiskt brännvin, för det får fart på vem som helst. Kalle lomade tillbaka. Ragnar bad snart om mer vin, men tyvärr, Kalle kunde inte komma för han mådde inte bra. Då blev Ragnar röd i ansiktet, en färg som snart övergick i blått, och han föll av stolen. Folk skyndade till, och försökte hjälpa honom, men förgäves. Prinsen låg död på golvet.

När det var klart att prinsens liv var förlorat tog Kung Kurt kommandot. Han skällde ut Markis Skugga, säkerhetsrådgivaren, och frågade vad han hållit på med. Markisen gav order om att servitören skulle tillkallas, men får då veta att han också dött, med liknande symptom.

En läkare tillkallas. Han förklarar att vinet antagligen stått för länge, blivit dåligt och utvecklat olämpliga ämnen som Ragnar inte tålde. Fader von Fhruhumpf fyller i och förklarar att detta facksnack betyder att vinet utvecklat onda andar, för att det utsatts för olämplig dyrkan av Ragnar, varvid dess kraft slog tillbaka mot honom. Kungen lyssnar

med viss skepsis, men drar slutsatsen att vinet är olämpligt att dricka, och att eftersom servitören själv dog så kan servitören inte ha gjort nånting medvetet fel. Ingen annan hade rört vinet, så det måste vara en olycka.

Därefter upplöstes festen. Ni åkte hem under tystnad.

Kommentar: Hans fina lantvin är förstås förgiftat (och Kalle var fräck nog att smaka).

Spelledarens introduktion

Detta scenario är – som spelarna redan vet – en mordgåta. Genom äventyrets gång kommer en rad av mer eller mindre mystiska och otäcka saker att hända, som påverkar hjältarna i allt högre grad.

Eftersom scenariot är ett "stadsäventyr", med stor frihet, är det mycket komplext, innehåller mycket information, med massor av bifigurer. Väldigt mycket av detta finns bara som ett stöd för den händelse att spelarna vill göra på ett visst sätt, kolla upp eller prata med en viss person. Ändå kommer det garanterat att komma tillfällen då du måste improvisera. Det är en hel stad det utspelar sig i, och vi kan inte göra kartor på allt.

Äventyret utstäcker sig över flera dagar i spelvärldens tid. Det innebär att varje dag inte får ta mer än en dryg halvtimme i snitt. Vissa dagar måste slarvas över på några minuter.

I äventyret kommer tre mord och en skandal att rada upp sig. Det kommer efter hand att bli mer och mer uppenbart att någon rensar ut kungliga familjen. Till slut kommer det att visa sig att de som utfört alla mord inte är nån annan än hjältarna själva.

Det finns ett gäng skurkar i farten, som spelarna skall ha en god chans att sätta dit, men tyvärr är det fel skurkar. Det är ett gäng infiltratörer från Ruavo, ledda av paladinen Stursk. De kommer under äventyret att göra ett försök att ta livet av Crassus, och i övrigt vill de hjälpa bedragaren Magnus von Mörkhed att ta plats i hovet.

Bakom alltihop ligger i stället en alvmagiker, Erlinion, som jobbar inkognito, maskerad till människa av illusionsmagi (ej upptäckt av hovmagikerna på grund av annan magi), och vars mål är att göra Nils till kung. Anledningen är helt enkelt att Nils är den mest inkompetente som finns att tillgå. Erlinion vill störta landet i kaos för att stoppa dess expansion. Expansionen görs nämligen helt på bekostnad av hans släktingars hem, alvskogen. Med Nils på tronen kommer detta säkert att lyckas.

Erlinion är mycket försiktig och diskret. Spelarna skall ha mycket svårt att avslöja honom före sista dagen. Skulle han bli avslöjad har han bara ett mål: att komma undan. Han kan komma tillbaka om hundra år och försöka igen. Det gör honom hal som en ål. Det är för den delen meningen att han skall komma undan, så han kan dyka upp på nästa LinCon också, om vi vill.

Karaktärer (introduktion för spelledaren)

Nils af Glömma

Nils är Hertig. Det betyder att Nils är släkt med kungen. Alla medlemmar i kungahuset som inte är direkt kung, drottning eller prins får titeln Hertig. Eftersom Nils är Hertig har han en massa viktiga uppdrag att göra, som att sköta det gods han fått i arv av sin far. Detta tycker Nils är mycket tråkigt. Istället vill Nils festa, ha det kul och vara med i huvudstadens inngång. Naturligtvis har Nils lyckats med detta då han har tillräckligt med pengar för att vara känd som den största "playboyn" i hela staden.

Angelika Blond

Angelika är vanlig pöbel, dock mycket vacker för att vara vanlig pöbel. Hon är också på jakt efter ett passande parti. Då hon är mycket äregirig vet hon att hon bara kan nå dit genom att förföra adelsman efter adelsman till hon når toppen. Genom förhållandet med Nils är hon en bra bit på väg till toppen. Ett byte till kronprinsen och hon kommer att bli drottning en dag. Under tiden fram till hon får sin chans måste hon spela rollen av bimbo för att adelsmännen inte ska skrämmas av henne.

Crassus Clay

Crassus är magiker, en mycket bra magiker. Crassus är dessutom en mycket rik magiker. Inget är viktigare än pengar för Crassus, som samlar pengar på hög för att en dag kunna bada i guld. Crassus är i Ulfwuda eftersom han blev inblandad i ett uppror i Ruavo. En kompetent magiker vid namn von Dunkel hyrde Crassus för en otroligt stor summa. Crassus kunde inte säga nej till en sådan summa pengar och när upproret misslyckades fann Crassus det bäst att åka tillbaka till Ulfwuda. Väl i Ulfwuda har han tagit kontakt med sin kusin Agata som hållit honom med gratis husrum och mat.

Agata af Glömma

Agata är Nils moster. Agata anser att Nils är en slapp typ som inte representerar släkten ordentligt. Annat var det på Nils fars tid, Nils far var en rejäl karl. Därför har hon satt det som sin uppgift att påminna honom om sina uppgifter när Nils är ute och svivar. Det betyder att hon alltid tjarar och gnatar om vad Nils egentligen borde göra. Nils försöker naturligtvis smita från sin moster. Vad Nils inte vet är att Agata har en magisk ring som fungerar som en kompass, den så att säga har en "homingsignal" mot en ring som Nils har. Därför har hon alltid koll på var Nils är och han är numera van vid att han inte kan gömma sig för sin moster. Det verkar dock vara så att Agata inte har någon inverkan på sin ohängda släkting.

Pierre Schöön

Pierre är hårfrisör som arbetar åt adelsmän. Han är också Nils vän och är ofta ute och slår runt med Hertigen. Egentligen är Pierre homosexuell och hemligt kär i Nils. Eftersom han inte kan få Nils, han vet att Nils är heterosexuell, så tar han det näst bästa alternativet nämligen att alltid befinna sig i närheten av Nils. Pierre skulle göra vad som helst för Nils. Pierre är mycket förtegen om att han är homosexuell. Han vet att om detta kom ut skulle han få skämmas mycket. Därför säger han inte detta till någon, och han nämner absolut inte att han är kär i Nils.

Handlingen i korthet**Onsdag - det konstiga brevet**

Det hela börjar när Nils gäng (hjältarna) får ett konstigt brev, där de bjuds in till en viss krog för fest och stalltips. Både Nils och Agatas kusin Crassus är intresserade så hela gänget går dit.

När de kommer dit så är det inte alls det drag de hoppats på. På kvällen (på krogen eller hemma beroende på) blir de hemskt trötta och somnar – troligen på grund av allt öl (tror de).

Torsdag - mord i kungliga familjen!

Nästa dag är det stor fest hos baronessan Elvira av Ekholm. Alla av betydelse är där, från baroner till kungliga. En överraskning är att Magnus von Mörkhed, en avlägsen släkting till kungafamiljen, dyker upp. Hans släkt bor annars i norra Ruavo. (Villospår.) Under festen blir prins Ragnar, kungens bror, plötsligt illamående, och dör hastigt. Han har blivit förgiftad. Någon har hållit gift i hans favoritvin.

Fredag - politik och kristallkronor

Dagen efter får de inbjudan till kvällen från farbror Algée, och dessutom kallas de till slottet, där Ragnars son Birger tar över Ragnars utrikesministerpost. Han har därmed två ministerposter, så det talas en del om vem som borde in. Algée kanske?

Från norra Ulfwuda rapporteras det om oroligheter bland asinianerna, och man beslutar om att åka upp med en militär styrka, men avfärd nästa tisdag. Riddare Stursk från Ruavo kommer och ställer dumma krav. (Villospår.)

Hjältarna blir under dagen utfrågade av stadsfiskal Per Plit, som utreder Ragnars död.

På kvällen samling hos farbror Algée (om spelarna vill). Algée mördas.

Lördag - elefantloppet

På lördagen är det Stora Elefantloppet, den stora finalen i Ulfwudas Öppna Elefantkapploppningstävling. Alla är där, verkligen alla. Borgarna sitter på stora läktare, pöbeln i leran längs banan, och adeln i balkonger med fin utsikt över banan. (Lustigt nog blir ingen nedtrampad av elefanter, om inte spelarna ställer till nåt förstås.) Magnus von Mörkhed syns tillsammans med paladinen Stursk. (Villospår.) På kvällen blir det baluns, chans till flirt, och risk för bråk – eventuellt mordförsök, mot Crassus.

Söndag - skandalen

Pierre vaknar oväntat i samma säng som Prins Åke, som anklagas för homosexualitet och skickas i exil. Kungens rådgivare frågar Nils vänner om de tror han kan ta någon ministerpost.

Måndag - den nye kronprinsen

Mord i slottet! Prins Leif hittas död i sin säng! Hos hertig Birger hittas en blodig kniv. En förtvivlad Kung Kurt kastar Birger i djupaste fängelsehålan för framtida avrättning.

Nils kallas till kungen. Han är nu kronprins – i brist på bättre. Magnus von Mörkhed erbjuder sina tjänster (om han fortfarande är tänkbar).

Väl tillbaka i af Glömmas hus attackeras hjältarna av tio "busar", som brutit sig in för att övermanna hjältarna och ta dem till borgen (stadsfiskalskontoret), genom en bakväg. Om de får med dem dit så blir de hårdhänt förhörda av Per Plit. Han anklagar dem för att ha arrangerat mordet för att få upp Nils till tronen.

Tisdag - upplösningen

Hjältarna vaknar hemma, i sina sängar. Om de somnade på stadsfiskalskontoret så nås de snart av nyheten att stadsfiskalskontoret är totalförstört och flera fiskaler dödade av okända gärningsmän. Hjältarna märker också att deras kläder är plaskvåta.

Nere i hamnen är kungens galär klart för avfärd med truppen som skall kväsa upproret i norr.

Här slutar äventyret på det ena eller andra sättet. Kanske Nils slutar som kung, kanske han slutar i galgen, kanske de avslöjar den ondskefulla planen.

Vad var det som hände då? TOPPHEMLIGT!

I det här äventyret håller den riktiga skurken en mycket låg profil. Skurken är kulturelle rådgivaren, Apfel von Kart, eller Erlinion som han egentligen heter. Det finns mycket lite som pekar på honom, och det är meningen. Han är en skicklig magiker, vilket han hemlighåller noggrannt.

På den konstiga krogen på tisdagen lägger skurken en slags domination på hjältarna från en hemlig gång intill kroglokalen. Denna formel ger honom kontroll över dem från midnatt till gryning, då de följer hans order. På morgonen har de glömt vad de gjort på natten, och känner sig utsövda.

Natten till onsdagen tar skurkens formel effekt för första gången. Hjältarna tar sig då in hos Elvira af Ekholm, och håller Agatas insektsmedel i Ragnars favoritvin. Tyvärr glömmar de flaskan, som Per Plit senare hittar.

Natten till torsdagen nöjer sig skurken med att förnya trollformeln, och ger dem ingen nytt uppdrag.

Natten till fredagen bryter de sig in hos Algée, och riggar ljuskronan över hans plats med ett rep och ett långsamt brinnande ljus, och uppskattar tiden till straxt efter då som de borde sätta sig till bords. Algée är ganska punktlig. Att sen ljuskronan tar honom precis när han pratar är ren tur (bortsett från en pastischartade dramatiska effekten).

Natten till lördagen låter skurken dem vila igen. Det är visserligen jobbigt att ägga formeln om och om igen, men han tycker att det vore för skumt att ha dem springande på stan varje natt.

Natten till söndagen är det dags igen. Det är ju stor fest, vilket ger en del möjligheter. Prins Åke har druckit en del, så man kan anta att han kommer att sova djupt. Han festar dessutom in på småtimmarna, då hjältarna kan spetsa hans vin med ett mildt sömnmedel som hjältarna får av skurken. När Åke dragit sig tillbaka så smugglas Pierre in i slottet och somnar sött bredvid Åke.

Skurken börjar bli lite trött, så natten till måndagen slår han till igen. Hjältarna skickas på morduppdrag till kungliga slottet. Kungen är välbevakad, men Leif och Birger har mycket mindre. Allt som behövs är några illusioner. Angelika hugger ihjäl stackars Leif, och lägger sen den blodiga kniven i Birgers rum. Att hon har sina initialier på kniven är det ingen som tänker på. Skurken har inte sett den så noga, och har inte gett dem några instruktioner om vilken kniv som skall tas till.

Natten till tisdagen skall planen fullföljas. Om hjältarna är i fängelse tar de sig ut – med mycket våld. (Kanske skurken kom in och hjälpte dem ut. Kanske han lejt nån som gjorde det. Ingen vet exakt hur det gick till utom han.) Det är nu klart att kungen skall åka med båten norrut. Under natten får hjältarna order att ta sig in under skeppet och fästa en vajer under fören. Skurken har redan tidigare konstruerat resten av fällan, under vattnet. De gör detta med hjälp av Crassus, som lägger *Water Breathing*. (Ja, spelaren kan ha valt att den inte är inläst, men det får vi bortse från.)

Hur det sen slutar är ju upp till spelarna. Vid minsta risk för skurken kommer skurken att fly. Han tar inga risker.

Dag för dag

Onsdag

Hela onsdagen berättas för spelarna! Följande finns som referens om de senare vill undersöka det.

Hjältarna får ett brev som lyder:

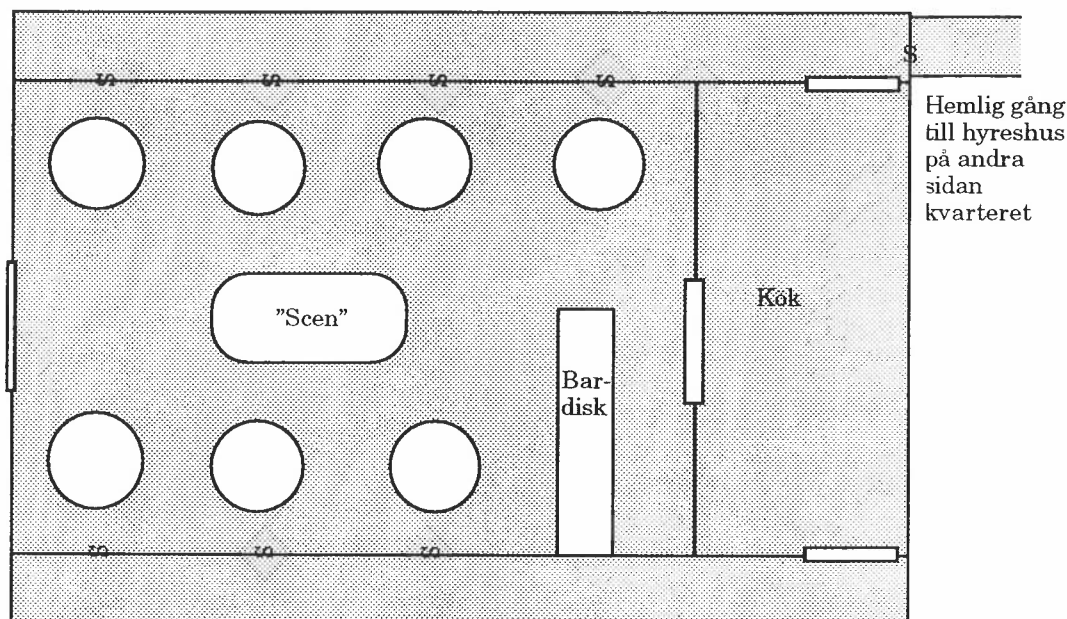
Bäste NILS AF GLÖMMA, vi har glädjen att inbjuda er till årets största Baluns på krogen (Spelarens Hus) Spelhålan. Vi har öl, vin, spel och dobbel samt pikant dans av vackra

flickor. Dessutom kommer den kände elefantränaren Sune, som ger sina stalltips inför den stora finalen i elefantkapplöning i helgen.

Detta är ju nåt för både Nils och Crassus. De skall gå dit. Nils har ingen bättre fest för kvällen, och det låter ju bra – och är dessutom på en ny krog!

När de kommer dit är krogen ganska öde. Det finns lite löst folk, mest skummisar. Inga flickor, men ett bord i mitten som sägs vara till för det. Inte mycket till Baluns. De tar väl en öl eller två, om de inte klagar. Sen blir de ganska trötta. Skumt? Jovars.

Krogen Spelhålan



Det som händer är att de får en trollformel lagd på sig från en av de hemliga korridorerna längs krogen. Den gör på kort sikt att de blir lite sömniga. Formeln är en variant på "Domination" som kommer att få fatala konsekvenser.

Krogen ägs av skurken. Han har dock hållit detta hemligt, så först om spelarna verkligen vill rota i krogen så kan de upptäcka detta. (Då går troligen skurken under jorden och tar sig ett nytt alias, som luffare.) Det finns en hemlig gång mellan sin lägenhet och krogen, men den är inte heller lätt att upptäcka. Om de börjar rota inne på krogen så kommer värden och kastar ut dem. Bråkar de kallar han på polis. (Tips: Tidigt i scenariot bör du inte låta dem hitta för mycket. Sent i scenariot kan du släppa till mycket mer!)

Torsdag

Även torsdagen berättas för spelarna! Se ovan.

Fest hos Elvira av Ekholm. På festen finns Magnus von Mörkhed, och Ragnar mördas. Se kommentarer i introduktionen. Festen upplöses snart.

Fredag

Här släpper vi spelarna fria. Allt som följer är ramhandling som de får reagera på som de önskar. Uppmuntra dock att de håller gruppen samlad, så det inte urartar till att alla är på sitt håll.

Agata vaknar i gryningen, och går lämpligtvis ut för att sköta om sina växter, så hon är inne när de andra går upp.

Övriga väcks av betjanten lite senare. Två brev har kommit, båda mitt på morgonkvisten. Dels har kallats till slottet för en formalitet, dels har det kommit en inbjudan från farbror Algée, som vill bjuda på middag nästa kväll. Det är viktigt, skriver han.

På slottet är all högadel och annat fint folk samlat. Längst fram finns regeringen, vargmän, alla rådgivare, med Arius och Marius i sina propa svarta rockar. Nils och hans gäng hamnar långt bak bland lågadel och rika som egentligen bara är där för att titta. (Även farbror Algée är med, på andra bakre kanten. Han är ganska ointresserad.)

Det förklaras att hertig Birger tar över Ragnars uppgifter som utrikesminister. Man passar på att diskutera den politiska situationen.

Från norra Ulfwuda rapporteras det om oroligheter bland asinianerna, som blivit värre. Uppe i Norrvika har det varit rena upploppen. Kungen vill följa Ragnars förslag om att skicka trupper och slå ner det med våld. Viss debatt uppstår. Prins Leif samt en del rådgivare är mot en militär lösning, men kungen går ändå vidare på den linjen, med stöd av både militäre rådgivaren, inrikesrådgivaren samt även Birger. (Frågas efter mer åsikter, slå en tärning!) Kungliga galären skall rustas, och skall under befäl av en av prinsarna fara till Norrvika. Man räknar med avfärd nästa tisdag.

Under sammanträdet anmäls Riddare Stursk från Ruavo. Han har kommit med bud från Erick Drakdräpare och Ruavos kung om att Ruavo kräver tribut från sin satellitstat Ulfwuda för det militära skydd de utgör mot fienden Nibja. Dessutom kräver han att alla trollkarlar i landet utlämnas till Ruavo. Nonsens, säger Kung Kurt utan tvekan. Han förklarar att Stursk är här som gäst, och råder honom att inte säga mer dumheter.

Crassus märker att Stursk lägger märke till honom. Om Crassus är förklädd med magi kommer Aruis och Maruis att märka det, slå larm, och paja hans fina illusioner.

Om spelarna vill dröja kvar i hovet (och slösa med värdefull speltid) så kommer kapten Kavat och meddelar: "Er vagn är framkörd, hertig Nils!" Det är ett fint sätt att slänga ut honom.

Se vid behov separat översiktskarta över slottet!

Skulle spelarna komma på idén att besöka elefantstallen och kanske prata med elefantränaren Sune, så kan de göra det. Sune kommer med tips om han får betalt. Han menar att även om Hithi och Dithi är favoriter, så har också Långnäsa en bra chans, och borde ge fina odds. (Håll det kort – det för inte handlingen framåt.)

Under dagen vill stadsfiskal Per Plit tala med dem. Han är hemlighetsfull, men vill veta om de lade märke till nåt särskilt på festen då Ragnar dog. Rent rutinförhör, förklarar han. Han frågar en del om möjliga motiv, och om de såg nånting misstänkt. Han frågar bland annat om de vet nånting om en flaska insektsmedel.

När de kommer hem klagar trädgårdsmästaren på att flaskan med Agatas starkaste insektsmedel är borta. Om de frågar vakten så kommer han igång att det var nån som smög utanför huset natten till torsdagen, men vem det än var så smet han snabbt, så vakten trodde att det bara var nån luffare.

På kvällen går de (förhoppningsvis) till Algée. Middag för familjen. Algée bor i ett hus som är i stil med Nils, men med dubbel takhöjd i matsal och balsal. Nils tröst är att hans balsal rymmer fler brudar, eftersom det är mer yta.

Jaha, mina vänner... he he he. Jag har bjudit er hit för att tala om en sak – en mycket viktig sak. Som ni vet dog kusin Ragnar av förgiftning igår kväll. (Väntar ett ögonblick på nickningar.) He he he. Polisen famlar i mörkret, och kungafamiljen försöker intala sig att det var någon slags olycka. He he he. Idioter! De fattar ingenting! Nej, men jaaaag... Jaaag har en aning om vad det var som hände... och varför! He he he... Nej, jag kan inte säga allt riktigt än, men jag behöver er hjälp för att bevisa det!

Ragnar hade mycket för sig, vet ni. Han hade en del ovänner på hovet. Men det är inte bara någon liten avundsjuk rackare som tog honom av daga för skojs skull. Neej då!

(Kanske någon frågar vem och varför.)

Jooo, det skall jag säga. Den som arrangerade mordet måååste helt enkelt vara...

Svisch – KRASCH!!!

Tyvärr ramlar en jättestor kristallkrona ner från taket, och landar mitt i skallen på Algée, som dör på fläcken. Tänka sig vilket sammanträffande! :-)

Om hjältarna vill kolla takkronans fäste så finner de att den hängde i ett rep (inte fastskruvad som de andra takkronorna i salen), och repet är avbränt. Uppe på vinden, ovanför salen, står ett stearinljus, tänt, och en fastkruten repstump, också den avbränd, talar sitt tydliga språk.

Ännu en kväll förstörd.

Lördag

Stora Elefantloppet! Detta är den stora finalen för elefantkapplöpning i "öppen klass", en stor händelse, inte minst för vadslagningsugna. Om du har ont om tid så kan du skynda igenom ganska fort, men är det hyfsat med tid och spelarna är rollspelssugna, eller vill göra intressanta saker för att hindra förmodade mordförsök eller liknande, så släpp fram det. Dock kommer det viktiga på kvällen.

Loppet går i tre omgångar, två sista kvalificeringslopp och ett finallopp. Adeln slår vad om stora summor. Hovmagikern Marius är tillsammans med kungen, och håller ögonen öppna efter möjligt fusk, speciellt med magi. Skulle fusk med magi förekomma så kommer Marius att ropa "protest", och sen går loppet om, eller så diskvalificeras den som haft fördel. Överdomare är Apfel von Kart (!), som dömer ganska snällt och mesigt.

Kungliga balkongläktaren är en bakvänd läktare, med tre stora balkonger längst upp, där kungliga familjen kan titta på loppet med fin utsikt. Den omges av vargmän när kungen är där. På mittenbalkongen sitter de kungliga, medan övrig adel sitter på de två andra. Nils och hans vänner får plats längst ut till höger.

Favoriten är elefanten Hithi, tränad av fantomtränaren Sune. Konkurrenten Dithi anses ha en bra chans. Den unga elefanten Långnäsa är inte kvalificerad, men kan lyckas i de första loppen och anses vara ett osäkert kort att ta hänsyn till. Det är 10 elefanter i varje lopp.

Hjältarna kan satsa som de vill. Hithi ger jämna odds, Dithi räknas 3 mot 2.

Om du inte vill bestämma resultatet själv så slår du en d10 för resultatet:

1-5: Hithi vinner.

6-8: Dithi vinner.

9: Långnäsa vinner.

0: Den helt otippade Storglapp vinner.

Annars väljer du en vinnare som blir kul med tanke på hur hjältarna spelar, eller så.

Under loppet ses Magnus von Mörkhed samtala med den ruaviske paladinen Stursk. Crassus anar vid något tillfälle att de iakttar honom. Under tiden håller Stursk munkar på med att genomföra ett **mordförsök på Crassus!** Eftersom adeln har fasta platser så kunde de under natten innan klättra upp under balkongen, och sågade försiktigt loss den del Crassus sitter på. Lagom till målgång i finalloppet drar de undan den träbit som håller uppe honom, och Crassus ramlar ner mot kapplöpningsbanan, framför elefanternas fötter. Han tappar väl några hitpoints (det är ganska mjukt), men sen får han komma på nåt bra sätt att stoppa elefanter. (Ha inte ihjäl honom om det bara finns nån väg ut. Han behövs, och det är så trist för spelaren! I värsta fall, ge honom bara massor med stryk.) Att det var ett attentat kan man lätt påvisa, men gärningsmännen kan nog inte identifieras.

Efter loppet följer en fest i festlokalen ovanpå elefantstallet, med mycket öl och vin, samt den traditionella "elefantdansen", där deltagarna dansar med tungt stampande i golvet – ett ljud i klass med moderna diskotek.

Under kvällen planerar Stursk och Magnus att göra ett nytt försök att mörda Crassus. Om han går avsidet på eget bevåg är det en bra chans. Annars skickar de bud från någon lämplig person – till exempel en av hans vänner som av någon anledning inte är i närheten – att komma till en bra plats (t.ex. nere i elefantstallen eller bakom en läktare). Där väntar gänget med munkar gömda i dunklet, och Stursk är i närheten som backup. Magnus håller sig med avsidet för att inte bli avslöjad. Crassus bör överleva, men riktigt hur beror ju på. Om Stursk måste ge sig in i striden så slåss han till det bittra slutet.

Hjältarnas kväll försvinner i ett töcken av dans, vin och stojande. (Angelica kan ges en chans att lägga an på prins Åke, om hon kan göra det utan att Nils märker det får man anta.)

Not: Elefanter finns inte vilda i Ulfwuda, men föds upp för armén och för tävlingarna. Elefantkapplöpning förekommer även i andra länder (som Ruavo) men är inte lika stort där.

Behöver du fler namn på elefanter? Winnifred, Klumpeduns, Slangen, Hathi och Bathi.

Söndag

Alla hjältarna vaknar i sina sängar, utom Pierre som vaknar av att ett gällt skrik hörs. Den som skriker är en kammarjungfru som kommit för att väcka prins Åke, i vars säng både han själv och Pierre ligger. En drös vargmän samt flera andra kungliga kommer rusande. Kungen är rasande, skickar Åke i exil, beordrar Pierre att hålla tyst om det inträffade och kastar ut honom. Prins Leif utses till ny kronprins. Alltihop läcker snart ut.

Kungen skickar rådgivare (förslag: Apfel von Kart och Evert av Ekholm) för att tala med Nils vänner, speciellt Agata och Angelika, för att fråga om de tror att Nils skulle kunna ta hand om en ministerpost i den decimerade regeringen. Nils tillfrågas inte direkt, för det vore ofint.

Måndag

Hjältarna får åter omstörtande nyheter till frukosten: Leif är död, knivmördad av Birger! Birger är kastad i djupaste fängelsehålan. Nils är kallad till kungen – omedelbart!

Hos kungen utnämns Nils formellt till kronprins av en dyster Kung Kurt. Magnus von Mörkhed är också där, och erbjuder sina tjänster på ett lismande sätt (om han inte avslöjats tidigare). Kungen tvekar, men utser Magnus till någonting, kanske bara nåt fånigt som "biträdande rådgivare" tills vidare, kanske bättre eller sämre beroende på vad spelarna gör. Nils ombeds att inom ett par dagar flytta in i slottet.

Om inte Crassus sover (eller hans spelare) kommer Crassus säkert att erbjuda sina tjänster som finansminister. Kungen kan gå med på det om Nils stödjer det. Även andra av Nils kamrater kan norpa fina poster om de håller sig framme. Alla ministerposter är lediga, och Kurt vill slippa släppa in adel utanför familjen.

När hjältarna kommer hem finns det vissa tecken på att nåt är galet. Det är släckt, betjänten kommer inte och möter. Gömda i huset finns tio "busar", Per Plits assistenter, som är där för att i hemlighet ta med hjältarna till stadsfiskalskontoret, och de räknar med att behöva tvinga dem.

Busarna, 10 st:

Fighter 2, AC 7, THAC0 19, 18 hp. Anfaller med klubbor som gör 1d6 (hälften av skadan temporär) och mancatcher. Målet är att klubba ner och övermanna hjältarna.

Om detta lyckas, eller hjältarna ger sig och följer med godvilligt, så blir de förda till stadsfiskalskontoret i borgen genom en bakväg, en hemlig gång från ett hus på andra sidan vallgraven. Väl där blir de förhörda av Per Plit.

Per Plit, Fighter 5, AC 4, THAC0 15, 35 hp, 2 att/rnd, skada 1d6.

Han lägger fram följande:

Jag har nog genomsådat er, era banditer! Ni håller på och decimerar kungahuset för att Nils skall ta över, inte sant? Det är i sista minuten jag kom på det! Kronprins, fnys! En simpel liten mördare. Nå, hur tänkte du ta kål på kungen då? Eller tänkte du vänta en vecka eller två? Kanske fixa ett litet bakhåll på vägen till Norrvika, och skylla på rebellerna? Det vore snyggt. Synd för dig att han inte rider dit!

Sluta neka. Bevis? (Han skruvar på sig.) Nåja, graverande indicier skulle jag nog kalla det i alla fall. Titta här:

Fröken Agata! Titta på denna flaska! (Visar en flaska som det varit insektsmedel i.) Är inte detta samma sort som du brukar använda? Jo, jag vet att det finns andra som använder det, men jag har frågat din trädgårdsmästare, och en flaska saknas! Ett utmärkt gift att hålla i någons vin!

Fröken Blond! Se på denna dolk! Initialerna "AB" i skaftet. Just det. Saknar du din dolk? Här är den! Jojo. Och vet fröken vems blod det är på den?

Herr Pierre. Ja, er kan jag inte anklaga för mord i den vanliga meningen, men för komplott och bedrägeri. Stackars prins Åke! Sövd, och lagd i samma säng som du.

Herr Clay! Ert namn går som ett blekt men ändå tydligt spår genom det hela. Är det inte sant att du är illusionist? Det finns en del konstiga vittnesmål från slottet, både efter elefantfesten och natten till måndagen. Vakter har hört ljud, hört steg, men det var ingen där. Saker har ramlat och lockat vakter från sin post. Jag har rådfrågat herr Arius om vittnesmålen, och han menar att det låter som en illusionist som var i farten.

Nå, era skurkar! Vad har ni att säga? Vill ni erkänna genast eller behöver jag förhöra er först?

Sedan vidtar förhör, där Per Plit vill tvinga fram en bekännelse med ganska primitiva medel. Han börjar med att skrika, sen slå, och sen kommer hot om tortyr. Vare sig det kommer bekännelser eller inte så tröttnar han och tycker att man kan fortsätta efter natten. Även om spelarna vill hitta på nåt när de lämnas ensamma i sina celler så klipper du av, för de går som vanligt över i sina alter egos, och tar sig ut med magi och våld. Kanske de har hjälp av skurken att ta sig ut, men det är en sak bara han och ingen annan vet, för varken Per Plit eller hans underhuggare överlever.

Om å andra sidan hjältarna vinner över Plits gäng, så kanske de tar sig till Plit för att kolla vad som stod på. Plit berättar förstås, om än lite mindre entusiastiskt. Vid midnatt, pang!, så minns de inte mer, vaknar i sina sängar... och får senare höra om mord. Då har hjältarna, under skurkens inflytande, undanröjt alla vittnen som hört Plits anklagelser.

Tisdag

Allihop vaknar hemma i sina sängar. Konstigt nog är deras kläder alldeles plaskvåta.

Om de "somnade" hos Per Plit kvällen innan så får de snart höra om massakern på borgen, där stadsfiskal Per Plit och tio assistenter mördats av okända gärningsmän. Inga vittnen.

Om spelarna nappar på ledtrådarna så måste de försöka lura ut vad som hänt under natten. De har nämligen utfört sista biten av det slutliga attentatet, och satt fast en metallvajer under galärens för, som passar i en undervattensfälla som skall ta död på både kung och trupp. Det är en rejäl historia som gott och väl räcker för att dra ner fören under ytan.

Kanske hjältarna kan avvärja detta? De får en liten stund på sig, men redan vid middagstid avgår kungens galär. De förväntas närvara. Nils skall på kajen officiellt ta över som ställföreträdande regent medan kungen är bortrest.

Om de frågar nattvakten i hamnen om han sett nåt, så är svaret att det hänt några saker. (Först kanske det hördes en del konstiga ljud från borgen.) Det kom ett par personer och bad om hjälp under natten. En av dem hade visst slagit sig, och den andra var onykter. Men var det inte herr Nils? Det var så svårt att se i mörkret, men det var ganska likt honom. Ett par unga herrar var det i alla fall. Han hjälpte dem en bit, men sen sade de att de nog klarade sig. När han kom tillbaka till kajen så stod dörren till ett magasin på glänt. Tjuvar? Men nej, det var ingen där, och där förvarades inget värdefullt, bara diverse saker som tillhörde fyrtorsbygget. Om de frågar speciellt om det så kommer han på att han hörde lite del ljud från skeppet, men han trodde att det bara var att det gnekade lite i virket som det gör ibland när det blåser. Nej, det blåste knappast. (Nils och Pierre lurade bort vakten medan de andra hämtade verktyg och vajer i skurkens magasin. Sen skruvade de fast vajern på lämplig plats i fören. Det var ganska tyst, så vakten reagerade inte så mycket. Alla var med då, för det är svårt att lyfta en tung vajer i vatten. Nils och Pierre hade tagit sig dit på en omväg.)

Ge spelarna en god chans att lösa åtminstone en del av problemet. Om de inte kommer sig för att kolla galären, så kanske de kan lura ut att det är nåt skumt med Apfel von Kart, kanske rentav jagar honom på flykten under dagen?

Om fällan slår igen så dör kungen, och äventyret slutar med att Nils kröns till kung. Där slutar äventyret, för då får de aldrig reda på vem som låg bakom, och det blir inga fler attentat. Mördaren har fått vad han ville – en komplett inkompetent kung i Ulfwuda!

Om däremot fällan inte slår igen så följer nog ganska obehagliga tider för Nils och vänner (beroende på vad de berättar och så), men de har ändå fört äventyret i lycklig hamn. Åke och Birger frias och återinsätts i sina ämbeten, och all kraft sätts in för att avslöja vad som hänt. Dock, allt man kan lura ut är att Herr Apfel von Kart ägde krogen Spelhålan, men han har plötsligt försvunnit, och ses aldrig mer. Tronen är räddad, och Nils kan återgå till sitt älskade playboyliv.

Fysiska ledtrådar

De märker inget av detta med en gång, men med tiden.

- Kniven som hittas i Birgers rum är Angelikas dolk. (Angelika märker snart att den saknas.)
- Agatas insektsgift är borta! (Agata kan upptäcka detta när hon pysslar om sina pelargoner. Annars skall trädgårdsmästaren klaga.) Det användes i Ragnars vin. Per Plit har hittat flaskan i vinförrådet.
- Det fattas ett stearinljus i hallen. (Klagomål från betjänten om att saker försvinner.)
- Deras kläder är blöta på sista dagen.

Om vargmännen

Kungen har en mycket speciell livvakt, vargmännen. De är ett mellanting mellan människor och vargar. De går lika bra på bakbenen som på alla fyra. De pratar ett eget språk, som ulfwudianer tycker mest är ett morrande och gläfsande. Förr kungen fick dem från ett land långt borta. De är fullkomligt hängivna kungen, och skulle aldrig svika – inte ens för ett köttben! Det finns totalt 25 vuxna vargmän, samt ett antal honor och ungar. Bara hanarna vaktar kungen i normala fall. Det finns alltid minst ett halvdussin vargmän nära kungen, mer så fort det finns minsta antydning till fara.

Om spelare som inte håller måttet

Vissa av hjältarna är svårspelade. Det finns en risk att vissa spelare inte klarar av att tolka dem så att de kan vara aktiva och därmed roliga för sig själva och andra. Vi tror att det är störst risk med Angelika och Pierre. Om någon av dessa spelare är alldeles för passiva så kan du behöva ta dem åt sidan och uppmuntra dem. Angelika kan låsa sig i sin spelade dumhet och därför undika initiativ, vilket är helt fel. Pierre kan sjunka ner i sin dystra situation i stället för att ta tag i saker och se till att det går väl för hans vän Nils. Crassus kan möjligen isolera sig för att han inte ser så stark koppling till de andra. Agata borde inte ha problem, men kan möjligtvis fastna i en överdriven ragata, eller en passiv iakttagare.

I dessa fall kan det vara nödvändigt för dig att påpeka för dem vilka möjligheter de har att vara mer aktiva. **Angelika** kan dels hitta på saker i hemlighet, och dels söka allianser med Agata eller Pierre, som hon inte behöver spela dum för. **Pierre** borde tänka på vilka faror som ser ut att hota Nils, och kan nog ta risker själv för att skydda honom. **Crassus** kan man nog jaga upp så han ser att han inte är trygg ensam, och behöver Agatas skydd. **Agata** har i första hand samma mål som Pierre – Nils välgång – och kan i nödfall tipsas om att kolla om det finns intelligenta tjejer till Nils (som till exempel Angelika).

Med andra ord, låt inte en seg spelare förstöra nöjet!

Bedömning

I den mån man kan kalla det en tävling (vi skall ju trots allt utse en vinnare) så är det bästa rollspel som gäller. Om man misslyckas med att föra äventyret till ett "lyckligt slut", och det beror på att spelarna rollspelat för bra, så kan det inte hållas emot dem.

Det är jättesvårt att bedöma vem som rollspelar bäst, hur bra någon rollspelar! Vi tävlingsledare kommer att vandra runt och lyssna, men ytterst hänger det på dig att bedöma om de gör det så bra att de kanske är vinnarlaget.

Några saker att tänka på:

- Följer de sina roller? Om de glömmer bort vilka de är, eller bara faller ner i standard-AD&D-rollerna efter klassen, då är det förstås dåligt. Det är inte bara agerande, utan också handling. Gör de det som deras rollfigur borde göra?
- Spelar de över? Gör de sina figurer till rena farsfigurer? Upp till en viss gräns är det bra, men bortom det är det bara okänsligt.

- Kan de göra nåt mer av sina figurer än grundmaterialet? Speciellt tror vi att det kan vara svårt för Agata, Pierre och Angelica att bli nåt mer än "tant", "bög" och "bimbo", utan att falla ur rollen. Är Agata kvinnlig trots sin tantroll? Lyser hennes bakgrund som kämpe och äventyrare igenom lite? Slits Pierre av sina besvärliga känslor? Är han lite konstnärstyp, och intresserad av folks utseende? Märks det att Angelica bara spelar dum, och hur arbetar hon på sina höga ambitioner? Spelar hon dum för alla eller bara för Nils?
- Passar de på när handlingen ger dem öppningar? Hur försöker Crassus skaffa pengar? Försöker han bli finansminister eller nåt annat fint? Är Nils och Pierre tända på att gå på fester? Håller Agata efter dem? Stöter Angelica lite på de som är ännu bättre partier än Nils? Gör hon det med försiktighet så att Nils inte märker för mycket? Vad gör hon om Nils är otrogen?

Skurken

Erlinion alias herr Apfel von Kart

Bakgrund, personlighet och framtida planer

Erlinion är Alv och har levt i många hundra år. Han är diplomat och hans första uppdrag var att vara ambassadör i Asinia, landet norr om Ulfwuda. Under sin tid i Asinia upptäckte Erlinion flera saker. Dels förökar människor sig mycket fort, dels blir människor mycket kompetenta efter kort tid, dels anser människor att skog är en råvara som bör brukas efter behov. Detta står i stark kontrast till den alviska rasen. Alver förökar sig långsamt och lever i samklang med naturen. Därför kommer alverna att trängas tillbaka steg för steg till det inte finns någon plats för dom längre. Detta har Erlinion beslutat sig för att stoppa. Genom att trycka på människors inneboende förmåga att bruka våld mot varandra kan människorna fås att förintia sig själva och lämna alverna i fred.

Betyder inte detta är Erlinion är ond? En människa skulle definitivt anse att Erlinion är ond, men han själv tycker inte att han gör något fel. Om man slår ihjäl några människor så finns det hela tiden flera kvar. Med den takt människorna förökar sig så kommer det alltid att finnas som folk någonstans i världen. Erlinion har alltså inte något problem med människorna som ras. De är bättre än både orcher och troll. Det Erlinion har problem med är att människorna är just här och är så *förbannat* många.

Han började med Asinia, landet i norr. Genom att uppmuntra ett inbördeskrig lyckades Erlinion få landet att utplåna sig självt, och befolkningen flydde söderut till Ulfwuda. Numera är den asinianska slätten tom på människor och träden har återerövrat landet. Erlinion känner sig mycket nöjd med detta. Detta skapade dock ett nytt problem för honom: Ulfwuda blev alldeles överbefolkat. Ulfwudas kung har beslutat sig för lösa problemet genom att hugga ned skog åt norr för att få mer plats. Alverna protesterade, och sköt en skoghuggare eller två, och då svarade kungen i Ulfwuda med att skicka in sin armé i skogen och döda alla alver de kom åt. Dussintals alver dödades, en stor tragedi i Erlinions ögon. Då slutade alverna protestera. Erlinion har därför beslutat sig för att påverka Ulfwudas politik på lämpligt sätt och på så sätt hindra expansionen och kanske minska befolkningen också. Det bästa sättet är naturligtvis att hetsa Ulfwudianerna på Asinianerna. I inbördeskriget kommer många att gå åt och göra att människorna slutar hugga skog. Erlinions har dock problem med att kungen är en för stark härskare. Därför måste kungen helt enkelt bort, och ersättas av en mycket svagare kung. För att göra det enklare för sig har Erlinion smuglat sig in i hovet som rådgivare. Genom sina formler (Polymorph self) tror hela hovet att han är herr Apfel von Kart, expert på kulturella frågor, från norra Ruavo.

Erlinion vill också ha ett gäng som kan hjälpa honom med hans plan. Här kommer spelarna in. Erlinion har spanat in Nils som är en inkompetent adelsman av första klassen. Han har också sett att Nils omger sig med ett gäng kompetenta människor som är perfekta för hans plan. Sagt och gjort kommer Erlinion att lägga sin formel supercharm på gänget när de befinner sig på Erlinions pub, spelhålan, och sedan är gänget hans handgångna män. Spelarna kommer varje natt att vara ute och förbereda mord på någon

släkting till kungen och på så sätt manövrera Nils i positionen kronprins. När detta skett kommer mordet att ske på kungen för att Nils ska bli kung – en bra, inkompetent kung som kontrolleras av Erlinion.

Varför går då inte Erlinion ut och slår ihjäl kungen själv? Erlinion vill ta så små risker som möjligt. Chansen att han kommer undan om han skulle upptäckas av andra magiker är mycket liten. Om han dessutom skulle avslöjas som alv kan alltihop slå tillbaka på hans eget folk. Blotta tanken, att Erlinion skulle orsaka lidande eller död hos sina egna, är hans värsta mardröm.

Vi beskriver inte exakt hur Erlinions supercharm fungerar, för det viktiga är att den driver handlingen, inte att den fungerar ett exakt antal timmar eller så. Den har ganska lång läggningstid så den måste läggas på någon som är ovetande att man lägger det på dom eller så måste man redan vara charmad innan formeln läggs. Spelarna kommer att instrueras av Erlinion att bara vara aktiva som hans assistenter nattetid. Under denna period kommer spelarnas riktiga personligheter att sova och de känner sig utvilade när nästa dag börjar. De nya personligheterna är helt lojala mot Erlinion och kommer att utföra mordiska uppdrag och annat när han så önskar. På slutet av natten träffar de Erlinion i ett kyffe i hamnen för att de ska kunna göra nya planer och för att Erlinion ska kunna lägga nya formler på dom. Supercharm fungerar nämligen bara under ett dygn, sedan måste den förnyas.

Erlinion

Ras: alv
Magic-User (15) specialist
enchant/charm

Str: 10
Int: 17
Wis: 14
Dex: 15
Con: 9
Cha: 16

Hit points: 30
AC: 0

Spells (6-6-6-6-6-3-2)

Inlästa trollformler:

1:a levels spells (6)

Charm*2
Change self
Friends
Hypnotism
Sleep

2:a levels spells (6)

Alter self
Forget*5

3:e level spells (6)

Hold person
Non-detection
Protection from missiles
Suggestion
Dispel magic
Slow

4:e level spells (6)

Polymorph self
Erlinions supercharm*5

5:e level spells (6)

Chaos*2
Feeblemind
Hold monster
Shadow door
Advanced Illusion

6:e level spells (3)

Eyebite
Guards and Wards
Mass suggestion

7:e level spells (2)

Charm plants
Power word: Stun

Skurkgänget från Ruavo

Stursk, Ruavitiskt sändebud

Paladin (8)

hp: 55

AC: 0

of attacks: 1

THACO: 12 (11 med sitt magiska långsvärd)

Damage: 1d8+3/1d12+3 (med sitt magiska långsvärd)

Speciell utrustning: Magiskt långsvärd +1

Lay on hands, 16 hp, 1/dag.

Magnus von Mörkhed

Fighter (5)

hp: 35

AC: 5

THACO: 16 (14 med sitt magiska långsvärd)

of attacks: 2

Damage: 1d8+2/1d12+2 (med sitt magiska långsvärd)

Speciell utrustning: Magiskt långsvärd +2

Stålblågråbrödrumunkarna

Cleric (2)

hp: 15

AC: 6

THACO: 16

of attacks: 1

Damage: 1d8+2/1d12+2

Speciell utrustning: Självspäkningspiska

Om Stursk och hans anhang

Stursk och hans gäng är, speltekniskt sett, med i äventyret av flera skäl:

- För att låta spelarna lyckas lösa nånting under resans gång, dvs få lite medflyt.

- För att tillhandahålla lite handfast underhållningsvåld.
- För att ge Crassus lite rejäla bekymmer.
- För att ge spelarna ett rejält villospår.

~~Crassus~~ ^{Stursk} primära mål är att infiltrera Ulfwuda. Hans viktigaste verktyg är Magnus von Mörkhed. Han är inte alls någon Mörkhed, utan en bedragare. Familjen Mörkhed sitter fängslade i Ruavo. Bluff-Magnus är här för att försöka nästla sig in i hovet, och därmed bli en bra kontakt för Ruavo. Prinsmordet är en mycket bra nyhet för honom, i och med att det öppnar plats i regeringen, men han har inget med mordet att göra.

Till sin hjälp har Stursk också ett gäng stålblågråbrödrumunkar, som gärna pucklar på syndare för den goda sakens skull, och däremellan späker sig själva så det står härliga till.

Dock kompliceras saken när Stursk upptäcker att Crassus finns i stan. Crassus är en gammal fiende till överpaladinen Erick Drakdräpare, och både Stursk och munkarna önskar hans huvud på ett fat. Därför planerar de att mörda Crassus under festen efter elefantkapplöpningen.

På det viset kommer troligen både munkarna och Stursk att bita i gräset. Magnus kanske blir avslöjad i samma veva. Det får han gärna bli! Om han klarar sig så långt så kan du utnyttja honom på lämpligt sätt som reservskurk.

Cure light wounds 18

Conrad

Arius och Marius

Hovmagiker

Arius och Marius är ansvariga för säkerheten på magisidan. De har fri tillgång till Detect Magic genom magiska monoklar. Tyvärr upptäcker dessa inte spelarnas förtrollning, eftersom den förtrollningen är passiv på dagen!

Arius och Marius är också högst ansvariga för utbildningen av magiker i Ulfwuda. Som sådana utbildar de "attacktrollkarlar" med militär inriktning (som i första hand lär sig Magic Missile och Sleep), samt ett fåtal lärlingar med djupare kunskaper.

Arius har en "magikalender" som listar alla kända magiker i den här delen av världen. Där kan han vid behov slå upp Crassus, och konstatera att han är duktig, men knappast pålitlig.

Magic-User (12)

hp: 30

AC: 3

THACO: 17

of attacks: 1

Damage: 1d4

Trollformler (4-4-4-4-4-1)

1:a gradens formler (4)

Cantrip

Armor

Detect Magic

Detect Undead

✓ Feather Fall

✓ Hold Portal

Light

✓ Magic Missile

Read Magic

✓ Sleep

Shield

Wizard Mark

2: a gradens formler (4)

✓ Bind

Darkness 15' radius

✓ Detect invisibility

Flaming sphere

Invisibility

✓ Protection from cantrips

Shatter

✓ Web

Wizards lock

3:e gradens formler (4)

Blink

Dispel magic

✓ Fireball

✓ Fly

Haste

✓ Hold person

Item

Lightning bolt

Non-detection

✓ Protection from missilies

4:e gradens formler (4)

✓ Detect scrying

✓ Dimension door

Extension

Fire shield

Ice Storm

Magic Mirror

✓ Minor Globe of Invulnerability

✓ Remove Curse

5:e gradens formler (4)

✓ Cone of Cold

✓ Conjure Elemental

False vision

✓ Major creation

✓ Telekinesis

Teleport

Rock to Mud

6:e gradens formler (1)

✓ Anti-Magic Shell

Glasse

Contingency

Chain lightning

✓ = normalt inläst

Kungens vargmänsvakter

hp: 25
AC: 3
THACO: 15
of attacks: 2
Damage: 2d6 (klor)

Per Plit, stadsfiskal

Fighter (5)
hp: 35
AC: 4
THACO: 15
of attacks: 2
Damage: 1d6 (klubba)

Per Plits hantlangare (10 st)

Fighter (2)
hp: 18
AC: 7
THACO: 19
of attacks: 1
Damage: 1d6 (klubba) eller
specialskada med en mancatcher.
Speciell utrustning: Hälften av
gänget är utrustade med
mancatcher och hälften av gänget
är utrustad med klubbor.

Barthos Hobbeus, Överstepräst

Cleric (12)
hp: 55
AC: 7
THACO: 10
of attacks: 1
Damage: 1d6+3
Speciell utrustning: Något gömt
heligt vapen som används i
nödsituationer.

Formler: (8-7-5-3-2)**Major**

Healing
Protection

Minor

Divination

1:a gradens formler (8)

Detect Magic
Detect Evil
Cure Light Wounds*2
Protection from Evil
Sanctuary
Locate Animals and Plants
Endure Cold/Heat

2:a gradens formler (7)

Barkskin
Withdraw
Slow Poison
Detect Charm*2
Speak with Animals
Find Traps

3:e gradens formler (5)

Speak with Dead
Dispel Magic *2
Remove Curse
Remove Paralysis

4:e gradens formler (3)

Cure Serious Wounds
Protection from Lightning
Spell Immunity

5:e gradens spells (2)

Dispel Evil
Cure Critical Wounds

Barthos Hobbeus är överstepräst för den Goda Kyrkan i Ulfwuda. Till denna kyrka tillhör också fader von Fhruhumpf som är religiös rådgivare vid hovet. Kyrkan är det dominerande religiösa samfundet i Ulfwuda. De står för mångfaldighet och religiös tolerans, och har inget alls mot att olika individer tror på skilda gudar. Deras mål är att skydda sina troende från denna världens onda ting. Därför har de formler som helar, skyddar och avslöjar ont. Om spelarna kommer till Barthos och tror att de är besatta av onda andar är han mer än villig att hjälpa till. Han kommer snabbt att finna att de är förtrollade och kommer då att ta bort formeln med en eller två Dispel magic. Han kommer dock inte att hjälpa hjältarna mer än så.

Prata med hovet

Hjältarna bör väl ta en titt på vilka frågor som är på tapeten på hovet. Beroende på vem de frågar får de olika svar:

- **Militärrådgivare von Schnaps:** Ruavo och Asinianerna. Ulfwuda planerar att annektera den lilla provinsen Xamku, som ligger i ingenmansland mellan Ulfwuda och Ruavo. Om Xamku skall annekteras så krävs stor militär närvaro för att markera styrka, men om man tar för mycket trupper från norra Ulfwuda så bäddar man för uppror.
- **Religiöse rådgivaren fader von Fhruhumpf:** Ruavo! Från Ruavo har på sistone kommit ett betydande antal missionärer för stålblågråbrödraorden, som predikar ånger och självplågeri. Detta riskerar att störa balansen mellan Ulfwudas olika religiösa samfund, och kan dessutom utnyttjas politiskt. Av säkerhetsskäl har de självspåkande missionärerna utestängts från många viktiga platser i Ruavo, och man arbetar på att förbjuda dem. Kungen är osäker, medan Ragnar stödde ett sådant förbud.
- **Kulturelle rådgivaren Apfel von Kart:** Det har funnits vissa konflikter inom hovet. Ragnar har haft en del åsikter som inte alltid var populära.
- **Handelsrådgivare Finkelstrååt:** Vi måste få bättre handelskanaler mot Mucoz, och helst mot Ruavo också. En satsning på Xamku är nödvändig, och sen nåt liknande åt Mucozhållet! Enda problemet med asinianerna är att de har för mycket frihet! När de ger sig in i handeln så dumpar de alltid priserna. Det finns ett par idiotiska asinianska handelsfirmor, som fraktar gods för struntsummor! Sånt borde förbjudas!
- **Säkerhetsrådgivare markis Skugga:** Asinianerna är det stora problemet. Risken för ett uppror i norra Ulfwuda är stor. Asinianerna har pressats hårt under Kurts uppbyggnad av landet, och är berädda att slåss för ett bättre liv. En annektering av Xamku skulle kunna ge oss möjlighet att sprida ut asinianerna lite bättre.
- **Utrikesrådgivare riddare von Axelmacht:** Ruavo är det stora problemet. Vi vill annektera Xamku utan att stöta oss med dem. Till detta kommer sändebudet, riddare Stursk, vilket komplicerar situationen. Kan vi flytta vår gräns närmare Ruavo om de ser oss som en satellitstat? Att expandera i norr anser jag är omöjligt. Vi riskerar på sikt ett storkrig med skogsfolken.
- **Inrikesrådgivare Evert av Ekholm:** Asinianerna och skogsfolken är de stora problemen. Alver och andra småknytt i skogen hindrar utbyggnaden av jordbruket, och asinianerna är svåra att få att arbeta så effektivt som man önskar.
- **Magirådgivare Arius Finzowint:** Jag har faktiskt ingen anledning att uttala mig för er. Vänd er till vaktchefen... eller i ert fall kanske hovnarren skulle passa bättre? (Arius har för övrigt åsikten att de nya ledarna i Ruavo är det enda problemet världen har, eftersom hans magikerkollegor har det svårt.)
- **Magirådgivare Marius Finzowint:** Det är väl en balansgång mellan asinianproblemet och Ruavo. Jag tycker nog att Ruavo är mest allvarligt. Asinianerna kan man få lugn på med lite lämpor. Om vi kunde ge dem lite egen mark så skulle de bli mycket lugnare.
- **Prins Åke:** Norra Ulfwuda måste få expandera så asinianerna kan få mer plats. Det skulle lugna ner dem. Men det är svårt, för skogsfolken bråkar.
- **Prins Leif:** Vi måste ha bättre relationer med Ruavo! Om vi kan bygga upp Xamku så kommer länderna i direkt kontakt, vilket kan ge stora fördelar.

- **Birger:** Jag tycker som far min, de där gräsliga missionärerna måste bort! Släng ut dem bara! Tyvärr har de mycket makt i Ruavo, men det kan vi inte ta hänsyn till.
- **Birgers syster Sara:** (Gråter mest i sin sorg, men tycker annars ungefär såhär:) Usch, politik är så tråkigt. Asinianerna gör så vackra saker. Jag tycker alla asinianer skulle göra vackra saker. Då gör det väl inte så mycket att de är lite trångbodda? Synd att de är så bråkiga.
- **Kung Kurt:** Jag har inte tid med er. (Har i övrigt åsikten att alla som bråkar skall ha stryk. Hårt mot hårt.)
- **Drottning Åsa:** Stackars Ragnar, han var alltid så slarvig med maten! Nej, jag är inte så insatt i politiken... fast jag måste säga att vi måste lösa problemet i norr, se till att asinianerna får det lite bättre, och för det så måste vi komma överens med alverna, ge dem nån slags ersättning för att vi hugger deras skog. Vi måste ju röja mark både i norr och i Xamku.
- **Wruff, vaktstyrkans chef (vargman):** Mrrrrr... wruff!
- **Prins Morgans döttrar:** Kvitter, kvitter! (De är inte dumma, men ganska måna om sina kvinnoroller.)
- **Hovnarr Pål Plong:** Nej, inte var Ragnar speciellt osams med kungen inte. Kungen var bara lite försiktigare än kan vad gäller missionärerna. De var rörande eniga vad gäller asinianer och skogsfolk. Hårda tag var det som gällde, visa vem som bestämmer. Ragnar var däremot emot annekteringen av Xamku. Han ville hålla avståndet till Ruavo, men kungen ville expandera.

Dessutom finns diverse mindre viktiga adelsmän, som är missnöjda med hur deras tidigare så rika familjer har fått godsens indragna, och nu bara har diverse töntuppsdrag på hovet eller småförläningar. Alla stora slott ägs av kungliga familjen. Till och med tönten Nils har en jätteförläning i södra Ulfwuda – och han är aldrig där ens!

Det blir nog en hel del spel i hovet innan det är dags att föra handlingen vidare.

Kolla upp hovet

Hjältarna kanske vill kolla hovmedlemmar, och veta vad de gör, var de bor med mera. Här följer lite hjälpdetaljer som du kan utgå från.

Regeringen, kungen och hans familj, bor i kungliga slottet. Ragnar och Åke har ofta varit ute på resor i tjänsten, medan de övriga håller sig mer hemma. Leif har ofta sammanträden med handelsmän, för att diskutera beskattning och hur man kan förbättra handeln. Birger umgås mycket med hovmagikerna Arius och Maruis, som i sin tur är de högsta och mest ansedda magikerna i landet.

Riddare von Schnaps bor i ett hus i rikemanskvarteren i södra staden. Han syns ganska ofta på stadens finare baler, så Nils träffar honom ofta. Nils tycker han är en tråkmåns, som mest är intresserad av heraldik och hur fin hans släkt var förr. Von Schnaps släkt är nämligen en av de många adelssläkter som tidigare varit rika och mäktiga, men som nu är helt i kungens händer, och von Schnaps är bitter över sin lott.

Fader von Fhruhumpf bor i en lägenhet i östra staden, nära slummen. På sin fritid är han ofta i slummen och talar med de som har det svårt. Tyvärr

pratar han mest. Han har idén att han skall uppmuntra de fattiga att hjälpa sig själva. Han kommer med en massa visdomsord, men få nyttigheter. De flesta fattiga tycker att han är en pest.

Herr Apfel von Kart bor i en lägenhet i norra centrum. Så vitt folk vet är han aldrig ute efter klockan sex. Skulle hjältarna höra sig för med folk runt hans bostad så kan de få reda på att det kommit folk nattetid, sällskap på 4-5 personer i taget. Han har på sista tiden drivit ett projekt i hamnen, som går ut på att bygga ett fyrtorn över hamnmynningen. Han har gjort omfattande arbeten med att förstärka vågbrytaren och sådant. (I själva verket har han också grävt ett djupt hål och lagt ett stort block bredvid – fällan till upplösningen. Det hemliga arbetet har utförts av arbetare under samma trollformel som hjältarna nu också lagts under.)

Baron Finkelstrååt bor också i norra centrum, i ett stort hus. Han är en framstående handelsman, och har en stor butik i bottenvåningen på huset. I hans regi går många frakter mellan Ulfwuda och Ruavo. Mucoz-handeln lämnar han till konkurrenter. Han misstänks för att ha saboterat för små asinianska fraktbolag som konkurrerar med honom. Lyckligtvis vill inga ulfwudianska poliser eller domare undersöka saken.

Baron Evert av Ekholm är godsägare, och bor på ett stort gods en bit uppför ån, straxt utanför stan. På grund av avståndet kommer han ofta sist när han kallas till hovet. Han är orolig för att irritera kungen, för han vet att han är privilegierad som har ett så stort gods, när så många andra mist sina och bara har smågårdar eller bara hovuppdrag. Detta gör honom till en äkta nickedocka.

Markis Skugga bor precis söder om borgen, med utsikt över borgen och floden. Han är ofta på borgen, där han har stort inflytande över polisen, eller inkognito ute på stan. Han umgås en del med Riddare von Axelmacht. Han tar sitt jobb på allvar, men är ganska trögtänkt.

Riddare von Axelmacht bor i rikemanskvarteren, i ett stort hus nära stranden. Det är inte långt från Nils hus. Han gillar att sitta på sin veranda och se ut över sjön i solnedgången, dricka importerat té och diskutera politik med sina närmaste vänner. Han är nöjd med sin lott och njuter av livet, men samtidigt mycket ambitiös och plikttrogen på sin rådgivarpost, och mån om att hjälpa regeringen att fatta bra beslut.

Kapten Kavat är ingift i kungliga familjen via kungens brorsdotter Beatrice. Han är stolt och plikttrogen, men lite osäker. Säkerheten lägger han i händerna på vargmännen. Han ägnar den lilla fritid han har med familjen.

Wruff är vargmännens ledare. Som alla vargmän uppträder han hotfullt och argsint, både mot människor och andra vargmän, utom kungliga familjen (Nils och övriga avlägsna släktingar ej inräknade).

Arius och Marius ägnar mycket tid åt magistudier, och åt att undervisa. De har ansvaret för en grupp militära trollkarlar, "attacktrollkarlar", som kan ganska lite magi, men sånt som är nyttigt på slagfält eller på annat sätt i väpnade konflikter. Dessutom har de ett par "vanliga" magilärningar, som lär sig mer allmän magi. Arius är en torr typ, som sällan visar känslor och aldrig

småprat. Marius är lite mer spontan, och är utan tvekan den trevligaste av de två. Han är ibland med på fester, men det är sällan. Det är bara riktigt stora evenemang, och bara om han har någon speciell funktion, som kontrollant på elefantkapplöpningen. **OBS:** Ingen av dem låter sig övertalas att hänga med hjältarna på nån idé hjältarna har! De tar inte hjältarna på så mycket allvar, och om de tror lite grand på vad hjältarna säger så går de hellre till kungen för att se till att han mår bra än att springa iväg och jaga nån som de där dårarna tror är nån slags skurk. De kan möjligen lägga Dispel Magic, om spelarna är tillräckligt övertygade om att de är förtrollade, och har bra bevis för det.

Många av de övriga hovmedlemmarna undviker Arius och Marius, speciellt deras rum där de ofta håller på med mystiska experiment. (Skurken undviker dem noggsamt, för lite antimagi eller en Dispel Magic vill han inte komma i vägen för.) Prins Birger och riddare von Schnaps umgås ganska mycket med dem, å tjänstens vägnar.

Pål Plong, barden, sjunger djupa texter som ingen nånsin lyssnar på. Han sjunger om asinianernas lidande och andra intelligenta saker.

Drottning Åsa är en klok kvinna. Hon håller en låg profil för kungens skull (en för stark drottning skulle kunna minska förtroendet för honom), men har bra koll på allting som händer.

Birgers syster **Sara** är ganska söt och trevlig, men under äventyret kommer hon mest att gråta, dels för faderns död, och senare också när brodern fångas. Hon kommer därför att vara ganska talträngd.

Kungens brorsdöttrar **Sofia**, **Agneta** och **Beatrice** är döttrar till framlidne prins Morgan. Sofia och Agneta är riktiga skator, flamsiga och snobbiga. Beatrice är den enda av dem som är någorlunda trevlig, och så är hon också den enda som är gift. Hon ägnar all sin tid åt dottern.

Leifs har en fästmö, **Fia**, en ung dam av fin familj. Hon tycker inte alls om Nils eller någon av hans bekanta, och vägrar befatta sig med dem. Hon har alltså god smak.