

Kapitel 2

2a. Låt spelet börja!

Nu har spelarna introducerats och lär ha kommit igång i sina roller. Du bör ha beskrivit tillräckligt mycket (läs igenom 2d) för att stämningen ska ha kommit igång. Beroende på var de är får du fortsätta under respektive punkt. OBS! För att få klarhet i vissa saker bör du, om du inte redan har gjort det, läsa 2d. Beskrivning av byn och dess närhet.

2b. Fast i slottet

Gruppen stannar till utanför en bastant dörr där två vakter, betydligt bastantare och mer välutrustade än de vid dörren. Den lille mannen ber rollpersonerna att vänta medan han själv går in bakom dörrarna. Där inne annonserar han ut till Algorion att 'Männen från skyn' äntligen har kommit och Algorion ser till att samla ihop hans närmaste varvid Den lille mannen går ut till Rollpersonerna och tar in dem.

Inför Algorion förs sedan rollpersonerna in en tronsal. Rollpersonerna befinner sig nu ca 6 meter ovanför marken (om de skulle få för sig att hoppa genom fönster etc). Det finns sex bra vakter härinne (ca FV 13 på sina vapen med ringbrynjor, hälften har sköld) men naturligtvis också Algorion (se separat beskrivning) som sitter på sin upphöjda tron i rummets borte ände. Förutom dessa personer sitter tre stycken notarier och "Lärda män". Eftersom en övrig rumsbeskrivning är överflödigt är det upp till sl hur rummet skall se ut. Rollpersonerna bör lyckas med att fly, kanske med en eller annan sårad, beroende på hur väl de spelar.

"Ni står nu i en stor, dunkel sal endast upplyst av facklor som osar svart av rök och de höga, arsenikfärgade fönstrena. Runt salens väggar står kraftiga vakter som blänger ont på er. I salens borte ände sitter en mörklädd man upphöjd på en tron och vid tronens fot sitter tre skäggladda män runt ett runt, skrangligt bord.

En enorm klang ljuder genom salen och ekar bort i slottets tomma korridorer. Dammet virvlar upp runt vakterna då de tar ett steg bakåt.

– Välkomna till min boning, Främlingar från Skyarna! den mörklädde mannen reser sig på sin tron och fortsätter.

– Mitt namn är Algorion och jag är Kejsare i det kungadöme ni just nu befinner er i! Här är mina ord lag! Jag ska göra mig kortfattad; Har ni med er Kejsarens Hjärta!?

Erkänner rollpersonerna vill Algorion ha Hjärtat varpå han fortsätter: "Tack för det. Vakter! Placera fångarna i dödscellerna!"

Har Rollpersonerna inte Hjärtat eller vägra erkänna fortsätter Algorion: "Det här ska er dyrt! Vakter – Tortera Kvinnan tills de andra erkänner!"

I båda fallen kan det bli strid, se riklinjer enligt ovan. Förs rollpersonerna till Dödscellen eller Tortyrkammaren bör du beskriva allt så ohyggligt som möjligt. Efter det har de en chans (Med en eller flera dödade) att fly. Följ dina egna riktlinjer – har spelarna gjort bra ifrån sig, låt de lyckas!

2c. I Byn

Här kommer en beskrivning av Nörby och dess omgivning, vad som händer i byn och vilka ledtrådar rollpersonerna ska få för att lyckas med äventyret. Den här delen är uppdelad i 4 delar; I • Nersparkade! Beskriver den situation som får rollpersonerna att komma i kontakt med byborna. II • Legendariska hjältar. Man får veta att man enligt en legend skall befria landet från Algorion och hans styre. Bekantar sig kanske också med befolkningen. III • Festen. Under den första kvällen äger en fest rum där tungt rollspel har den avgörande delen. IV • Dagen efter. Beroende på spelarnas skick väcks de med spjut mot sina strupar om de inte har vidtagit några försiktighetsåtgärder. Mindre dispyt sedan är antagligen gruppen på väg.

Om rollpersonerna inte har dödat budbäraren (varför de nu skulle göra det) befinner sig sammanlagt fem stycken vakter i byn under dagtid. Dessa skall leta reda på "Främlingarna från skyn" dvs rollpersonerna. De har order att ta Hjärtat från dem, oavsett medel. Algorion själv tillsammans med tjugo andra vakter har gett sig av upp i bergen för att hitta rollpersonerna där (Algorion vet att Hjärtat kan förstöras i Levaldes och tror att rollpersonerna också vet det...).

2a • I Nersparkade!

...blir inte rollpersonerna men däremot två invånare från byn. Rollpersonerna kommer in i byn och hör snart skrik och rop på hjälp. De skyndar sig antagligen framåt och kan snart höra rustningskrammel och grova skratt.

”Ni skyndar fram längs de små husen och kommer snart fram till händelsernas centrum. Ca tio meter framför er, mellan två hus, ser ni två vakter som brutalt sparkar på en försvarslös bonde. Han har inga krafter att resa sig och inte längre någon anda kvar att skrika. Ett fåtal åskådare står runt men ingen tycks våga göra något förutom en ung kvinna som skrikande kastar sig fram mot männen. Hon skriker ännu högre när den ene vaktens skitiga spjut stöts genom hennes kropp...”

Nu lär rollpersonerna agera. Vakterna är Standard (ca 10 på Spjut med liten sköld Ringbrynja) och har ytterst dålig moral. Faktum är att de backar direkt de märker något motstånd och springer direkt de är underlägsna. Gruppen kan mycket väl springa efter dem och döda dem. Det är inget fel i det (tänk dock på Sargamir).

När vakterna har flytt, alternativt bragts om livet e d, tittar de tjugotal invånare som har samlat sig runt rollpersonerna på dem. Kvinnans mor har tagit hand om såret. Kvinna dog inte. Här står fullt rustade (?) rollpersoner, hyggligt välvårdade och rena och dessutom större än någon av invånarna samt med en utrustning ingen av bönderna nånsin har skådat! Allt blir tyst. Gorfum, byns äldste, tar till orda.

– De är här! De är här! Främlingarna från skyn har kommit för att rädda oss! Folket sluter upp och rollpersonerna hyllas som ett slags gudar i någon dryg halvminut. Plötsligt tystnar alla då ett vaktbefäl kommer tågande. Folket sluter sig runt de eventuella liken och rollpersonerna, sedan tittar de tyst på vakten.

– Jaha! Vad är det på gång här då!

En mindre man i slitna och smutsiga kläder tar ett steg framåt och förklarar, något darrigt och osäkert, att byn är så glad för att Algorion får mer skörd i år än vanligt. Vakten mumlar något och går sedan vidare mot slottet.

Folket skingrar sig och endast Gorfum, rollpersonerna och ett fåtal till är kvar. En skranglig hund kommer fram och sniffar runt rollpersonerna men fortsätter sedan... Gorfum leder rollpersonerna till sin stuga (**).

2c • II Legendariska Hjältar

Byns invånare har alltså hört en legend att Främlingar från skyarna ska rena landet från Algorion. Dessutom vet de att en ädelsten behövs (råkar vara Kejsarens Hjärta), hur de ska gå tillväga är dock okänt.

Rollpersonerna skall alltså enligt alla moraliska lagar följa sin plikt och ta reda på hur Hjärtat förstörs – annars går landet under. För att de ska få reda på hur Hjärtat förstörs behöver de fråga en del personer och läsa i någon gammal torftig bok. Under den tiden kommer det hållas en ”Främlingarna-från-skyn-fest” redan samma kväll och en del intriger kommer utspelas. Detta beskrivs nedan, men först bekantar de sig med Gorfum, då de tar sig till hans stuga.

Under vägen till stugan (ca **** meter) går Gorfum och muttrar för sig själv (”...så de har äntligen kommit...”, ”...nu är tiden inne...” etc). Det går inte få någon kontakt med honom. Man kommer fram till den enkla stugan och Gorfum säger att rollpersonerna kan gå in i hans enkla vrå.

Inne i stugan som består av ett rum finns en eldstad, en bänk, en träbrits med en filt på, några vedkubbar osv. Det är betydligt renare här än i slottet. Genom en fönsterlös öppning kan man se ut över dalens ängar. Rollpersonerna sätter sig på vedkubbar, britsen osv medan Gorfum står upp. Han gör iordning något i sin gryta över den öppna elden.

En konversation utspelar sig därefter där Gorfum välkomnar rollpersonerna, berättar om legenden, ger dem soppa, frågar varifrån de är, pratar om Algorion och byn osv. Här är lite ”kött på benen”:

— Så, det är ni som enligt legenden skall dräpa Algorion genom att förstöra Ädelstenen.

— Nej, Nej, ni ska inte **dräpa** Algorion, ni måste förstöra Stenen.

— Algorion har härskat i femtio år snart! Han ärvde tronen men sedan dess har allt bara blivit värre. Skyhöga taxor, befolkningen får knappt mat till sig själva. det är väl därför han har råd med ett sånt palats!

— Ikväll håller vi en fest till Er ära. Se till att vara utvilade då, jag ska leta reda på hela legenden till dess.

Eventuelle frågor:

? Vem är Algorion?

! Se ovan

? Vad gör vi nu?

! Ni måste alltså (hitta och) förstöra stenen. Då löses alla onda krafter upp i landet och Algorion dör. Jag vet inte hur ni ska hitta information om hur stenen förstörs, eventuellt kan ni hitta något i den här berättelseboken som jag fick av Trangård, den förre Äldste (Gorfum ger rollpersonerna en ca 30 cm tjock lunta). Det är vår enda bok, kanske finns det något i Trangårds hus.

? Vem är Trangård?

! Han *är* inte längre, han *var*. Den förre Byäldsten. Hans hus har inte rörts sedan han dog för ca fem år sedan.

? Får vi gå in i hans hus

! Visst!

? Hur många vakter finns det?

! Ca 100 sammanlagt, men många är ute i bygden och håller ordning på folket så det finns nog bara ca 70 kvar.

? Finns det någon hemlig gång in till slottet

! Nej

Alla frågor där rollpersonerna frågar om de kan låna, få eller få göra nånting svaras alltid med ”Ja”. De är ju trots allt nästan Gudar enligt byborna.

När samtalet är klart är klockan ca 1800, rollpersonerna lämnas ifred om de vill. Gorfum lämnar en karta (översiktskarta för SP) och du kan dessutom ge dem kartan över byn.

Festen som skall hållas till rollpersonernas ära börjar ca 1900. Det innebär att gruppen har ca en timme på sig att fatta vad som händer och vad de ska göra. Eftersom hela legenden läses upp under festen vore det väldigt konstigt om spelarna lyckas klura ut att de faktiskt ska förstöra Hjärtat i Levaldes innan legenden har lästs. Se nedan.

Vad kan de göra för vettigt nu?

1 Gå till Trangårds hus

2 Bekanta sig med invånarna

3 Börja läsa i den torftiga luntan...

1. Trangårds hus ligger beläget i utkanten av byn. Det är en mycket förfallen byggnad och då man ska öppna dörren flyger två kråkor ut från takåsen och dörrens övre gångjärn lossnar. Damm yr upp och man ser in bland nerfallna takbjälkar, en dammig eldstad med en rostig järnkittel och spindelväv som faller ner i stora klasar...

Det är ingen risk att man trillar genom golvet eftersom huset inte har någon källare. Letar man på rätt ställe (i en löstagbar sten i eldstadssockeln) hittar man pergamentet (se appendix). Detta ger spelarna en aning om att stenen skall ”brinna och försvinna”. Bekräftelse på denna uppgift får de när legenden läses upp under festen.

2. Rollpersonerna kan gå runt i byn och träffa bönder och bonddamer enligt riktlinjerna under 2e.SLP. De bör dock se upp för de fem vakter som Algorion har placerat ut i byn. Vakterna drar sig tillbaka vid 1930-tiden.

3. En bra idé. Tyvärr är den torftiga boken verkligen torftig. Den har inget namn och behandlar marken runt Närby och innehåller reseskildringar, bondeberättelser (om när grisen vägrade dia

osv) och allmänna anteckningar om Närby. Man kan, och kommer att hitta intressant information, men först under nästa dag om man läser mer i den.

Runt 1900 söker Gorfum upp rollpersonerna för att meddela dem om att festen snart kör igång.

2c. III Festen

En del spelledare tycker inte om att improvisera. Den här delen kräver mycket improvisation och också extremt mycket rollspel. Det är meningen att spelarna ska driva spelet vidare och du lär som spelledare "bara" sitta och improvisera... Tråkigt? Näe, knappast om du har bra spelare. För den stackars spelledare som har fått ett UB-lag tycker jag synd om. Då lär den här delen gå över snabbt.

Folk samlar sig vid 19-tiden på ett fält mellan skogen och byn (***) där två brasor är tända. Över dessa grillas två grisar. Det dröjer länge än innan de är klara. Snart kommer folk börja dricka sin beska mjöd (uäck!) och onykterheten blir så småningom påtagbar. En del personer kommer fram till gruppen och frågar varifrån de kommer, hur de ska göra nu, varför de har en sån lustig klädsel, petar på dem osv. Efter ett tag (ca en timme) börjar man sjunga på gamla oförståeliga dryckesvisor, en flöjtspelare ackompanjerar dem, och folket blir påmint om hur det var innan Algorion härskade. Festen blir allt eftersom tiden går mörkare, fullare och roligare. Oset från det brända köttet lägger sig som en dimma över fältet och man börjar dansa i skenet från eldarna. Festen ebbar så småningom ut i skenet från de glödande eldarna. Då sitter endast några få kvar, kära par som pratar, nån gammal åldring som söker tröst i flaskan (eh, träbägaren) och kanske en eller annan rollperson...

Riktlinjer för festen

Under festen kommer inga vakter (undantag: se Standardhändelser nedan).

- Låt inte spelarna spela en och en. Det skapar ostabilitet och påverkar resten av spelet. Sitt istället allihopa och ha **kul**! Det gör ingenting om någon får reda på något som han inte borde (en del situationer kan förvisso vara nödvändiga, men håll solospelet nere). Detta kan du säkert komma överens med spelarna om oxå – de kanske **vill** spela själva.

- Improvisera. Med hjälp av beskrivningen ovan bör du ha ett gott hum om hur festen är.

- Exempel på händelser som kan få spelet att löpa på i lagom go takt:

Firchiir bjuder bonde av sitt brännvin (du kan ju ge honom en liten vink om att han har något att dricka.) Bönderna är **inte** vana vid mer alkohol än ca 7,5% . Brännvinet ligger på runt 40...

Råttspelet Folk satsar pengar på vilken rätta som först hittar ut ur en labyrinth.

Barn leker ständigt kurragömma och någon kommer säkerligen fram för att söka skydd hos rollpersonerna...

Någon bonde frågar Ellyette om lov till musikspelen. Han blir klart intresserad. Hans fru blir det dock inte...

Berusad bonde utmanar Firchiir på duell Han är så full att han knappt kan gå och om Firchiir godtar erbjudandet däckar bonden efter två sekunder.

- Standarhändelser. Följande saker ska hända någon gång under kvällen/natten.

Den berusade vakten Berättar om Algorions planer (att göra bakhåll för rollpersonerna)

Bondflickan Nirki Blir kär i Finn och han lär vara upptagen resten av kvällen/spelet...

Legenden Legend om Rollpersonerna.

Vad kan man mer få reda på under kvällen?

- Man kan fortsätta läsa i boken.
- Man kan leta i byns olika hus (se Trangårds hus)
- Man kan prata med bondefolket och få reda på hur jävlig Algorion är.

Den berusade vakten

Någon gång under kvällen, gärna då många bönder har börjat däckas osv (dvs sent (anledningen till detta är att bönderna annars skulle bli lite irriterade på vakten)) hör man rustningsskrammel. In i festens centrum dyker en smutsig, ovårdad och rejält berusad vakt upp! Han bär inga fientliga attiraljer förutom ringbrynjan. Han tittar sig omkring, mumlar något och faller nästan omkull.

— Ööh... får man slå schäjj ner...? får han fram och drar sedan sig upp på en stock bredvid en rollperson (beroende på rp mumlar han säkert något kul).

— Men ööh.... ni är ju dedäringa himmelsfolket! Fan va fräckt, jag får träffa äkta legender! Ni må tro att Algorion vill ha tag i er... hehe...

Vakten fortsätter i den stilen och efter ett hyggligt långt tag klämmer han ur sig att Algorion ”är uppe i bergen” och ska göra bakhåll för rollpersonerna!

— Men vill ni veta en sak... eller! Jo, för att jag juscht har fått träffa er... så eh... vart var jag...? Jo, jag schka säga bla bla bla... Till slut klämmer vakten ur sig att Algorion är vid ’trestigskorsningen’ varpå han med överläppen kasar ner över närmaste rollpersons bröstorg och däckar i dennes knä med ett djupt snark.

Trestigskorsningen finns, som man ser, utmärkt på kartan man fick av Gorfum.

Legenden

Tidigt under kvällen har Gorfum hittat Legenden och kommer då att läsa upp den. Den finns som Appendix och rollpersonerna kommer säkert börja förstå saker och ting om de också har hittat pergamentet.

2c. IV • Dagen efter

Dagen efter festen är lugn och stillsam. Rollpersonerna vaknar, om de inte har vidagit några försiktighetsåtgärder, med spjut mot sina kroppar. Fyra stycken vakter har lokaliserat rollpersonerna och vill ha tag i Hjärtat. En mindre dispyt kommer antagligen uppstå. Även här gäller riktlinjen; har spelarna skött sig bra, rollspelat mycket osv förtjänar de att överleva. Ett snitt på vakterna är FV 12 på sina spjut och små sköldar (Nitläder och ringbrynja).

Efter en mindre strid med vakterna (de ger sig inte i första taget) kan rollpersonerna köra igång resan mot Levaldes. Hela byn ligger insomnad och bland resterna från gårdagens fest ser man djur som letar mat i det tidiga morgondiset. Dvs, ingen märker om gruppen ger sig iväg (i så fall skulle de nog vaknat av striden).

Om gruppen fortfarande inte vet vart de ska då?

Hjälp dem på traven, så småningom vaknar ju byn till liv och Gorfum kan ju kanske ha kommit på nåt. Alla invånare har en grym baksmälla och även den här dagen kan bli intressant ur rollspelsynpunkt, men troligtvis är det inte många spelare som stannar kvar här utan fortsätter, därför finns ingen beskrivning.

2d. Beskrivning av Närby och dess omgivning

Rollpersonerna har hamnat drygt 600 år bakåt i tiden. Människorna i den här delen av världen på den tiden var inte särskilt intelligenta och mycket primitiva. Svärdet hade knappt uppfunnits utan man nöjde sig med spjut och träsköldar. Bondebefolkningen är således mycket enkelt utrustade och blir starkt imponerade av rollpersonerna som kommer med sina vapen, sin utrustning osv. Dessutom är invånarna inte särskilt högväxta, runt sto 8-9.

Naturen runt Närby är knappt exploaterad. Den består av en idyllisk gran- och barrskog på ena sidan och Kejsarbergen som reser sig på andra. Själva byn ligger i en mindre dal och på ångarna runt dalen har befolkningen gjort i ordning sädesfält. En väg leder mellan byn och slottet som ligger på en höjd bredvid byn. Slottet är inte speciellt vackert men fyller i alla fall sin funktion som bostad åt Algorion. Förbipasserande, om det nu finns några sådana, stannar inte länge i Närby, kanske för att det inte finns något värdshus men troligen för att vakterna kräver en extrem

tull och är allmänt otrevliga.

Hela området har en ton av förfall över sig. Slottets vimplar är sönderrivna av vinden. Man har låtit lövfria växter växa sig upp längs slottets murar utan att göra något åt det. Vägarna är leriga och i byn finns det många hus som knappt längre står upp. Vakterna man stöter på är solkiga av smuts och extremt ovårdade. Spottar de kommer det ut stora, svarta klysor som gärna landar nära en rollperson...

Bortom byn och en del av skogen ligger De gamlas monument, en gammal religiös prydnad utan betydelse. För Algorion passade den bra som landningsplats åt rollpersonerna. Strax bredvid den ligger byns kyrkogård. Enkla stenar där man har markerat år, namn och olika intressanta saker.

Vill man upp i bergen finns flera stigar man kan ta, en del större än andra.

2e. SLP

I byn finns ca fyrtio personer, gamla som unga. Som jag redan nämnt präglas befolkningen av en viss ointelligens, inte så att alla är stenduma i huvudet men det är inte många som kan mäta sig med rollpersonerna. I snitt ca 8 i INT.

Folket är glada över att legenden äntligen har slått in och är överdrivet trevliga mot gruppen. De har blivit förtryckta av Algorion och hans soldater och ser äntligen en chans att bli kvitt diktatorn! Att rollspela befolkningen i byn lär inte vara speciellt svårt med ovan nämnda riktlinjer. Här följer dock två personer som kan vara intressanta att veta lite mer om:

Gorfum

Byns äldste och den som för talan för folket. Han är en gammal man med långt, grått skägg och skallig hjässa full med leverfläckar. När han pratar gör han det med en stark stämma som får alla att lyssna. Han går klädd i en sliten brun kappa och stödjer sig och sin böjda rygg på en mörk trästav.

Nirki

Den här 18-åriga bondflickan blir kär i Finn under festen. Hon är ovanligt lång för sitt folkslag, har långt ljus-rött hår som binds ihop med en fläta som sträcker sig ner till midjan. Hennes taniga ansikte är fullt av fräknar och till detta matchar hon små, pliriga ögon. Hon är helt enkelt inte direkt attraktiv!

Hon har alltid drömt om att bli något speciell och fastnade för Finn direkt hon såg honom!

Nja, inte speciellt långa karaktärsbeskrivningar men, som sagt, ni ska ha kul när ni spelar, anpassa därför karaktärerna till spelarna. Vill du ha en något fylligare beskrivning kan du ju ta upp det under SL-genomgången.