

GOTHCON XXXI

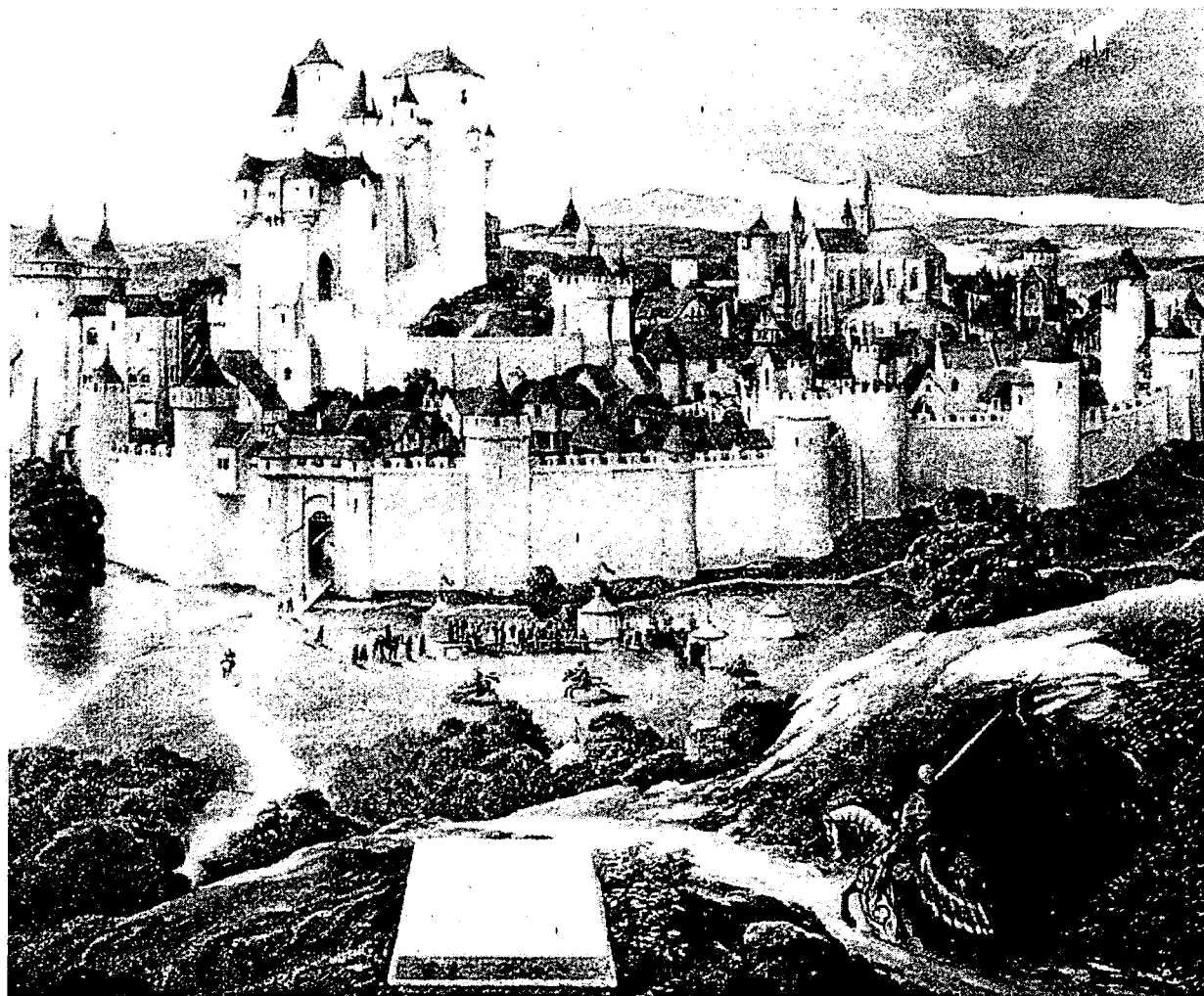
presenterar

Krig och Kärlek

Ett riddardrama till EON

av

Martin Pettersson



Upplägg:

Äventyret är uppdelat i ett flertal mindre avsnitt som spelarna tar sig genom i tur och ordning. Äventyret är väldigt rakt och styrt men det hör helt enkelt till tävlingen.

Nedan presenteras delarna i korthet.

1. **Introduktion.** RPna möts och får reda på tävlingsreglerna, konfronteras med sina viktigaste motståndare samt kan börja planera.
2. **Tävling nummer ett:** Tvekamp med den Namnlöse riddaren. De tre tävlande Pienas, Reben och Linna får kämpa medan de tre övriga RPna Olden, Tenas och Welle Yrvasdotter har fullt upp med att sabotera för andra tävlande eller, om de spelar renhårigt, hindra andra från att sabotera för dem.
3. **Mellanspel I.** Efter dagens tävling är det en dags vila inför striden med Draken. Liksom i introduktionen handlar det mycket om förbättringar samt planering med många möjligheter till smutsigt spel. De kan komma på svepskäl att utmana andra på duell och ha Reben slå dem sönder och samman (se upp med vilka de utmanar bara, vissa är tuffa), kanske suppa dem under bordet, spela på mer romantiska känslor för att få dem ur vägen mm. Diskretion är huvudordet. Fusk under spelen ses som oridderligt och medför stränga straff. Särskilt för ofrälse som borde veta bättre än att blanda sig i adelns affärer.
4. **Räddandet av jungfrun från Draken:** Drakarna är heavé-drakar från Consabers flygdragoner. För att rädda jungfrun måste varje riddare "döda" draken, dvs slå sönder en keramikplatta fäst vid drakens hals med ett träsvärd och på så sätt symboliskt halshugga draken. Denna har i gengäld i uppgift att slå riddaren till marken, i vilket fall riddaren då har förlorat.
5. **Skuggprinsens slott:** Under en bankett natten innan slutprovet bjuds riddarna på stora mängder vin från Pereine. Detta vin har viss hallucinogen effekt pga processer under jäsningen. Vid midnatt då riddarna är ordentligt dragna leds de till det "hemsökta slottet" för att erövra baronessans hjärta från Skuggprinsen. Borgen är full av adelsmän och kvinnor utklädda till älvfolk och skuggvarelser i fantasifulle kreaturer men RPna är så pass påverkade att för dem tycks det nog så verkligt. Adelsfolket är åskådare som dock får skrämra och trakassera de tävlande för att få dem att falla omkull. Har man slagits till marken är det över. Vidare finns det åtskilliga fällor överallt. I tronsalen måste man sedan löpa ett gatlopp mellan en stor grupp utklädda adelsmän för att komma till tronen där skatten finns.
6. **Mellanspel II.** Beroende på hur framgångsrika RPna varit finns nu chansen att delta i den slutliga riddardusten för att vinna tävlingen, förutsatt de inte redan lyckats i alla moment och samtidigt gjort sig av med konkurrensen. Samma förutsättningar till trick denna gång.
7. **Finalen! och epilög.** Kommer RPnas samlade ansträngningar vara tillräckliga? Hur kommer RPna att reagera på ett eventuellt nederlag? Den som lever får se.

Krig och Kärlek är tänkt att vara ett uppsluppet och lekfullt äventyr. Det innebär inte att det saknar allvar. Man gör rätt i att komma ihåg att det är en medeltida tävling med medeltida värderingar. Risken att skadas under spelen är ganska stor och upptäcks någon med att försöka sabotera spelen blir det i värsta fall stupstocken nästa.

För observanta RP så står det klart att draken som flög iväg var en nedsotad Heavé-drake och Pienas såg direkt att Jungfrun inte var hans älskade Wyn. Hon sitter i nunnekloster under tävlingsdagarna för att skydda sin dygd och får inte träffa någon. Om RPna vill träffa henne se "Besök i kloster" längre fram i äventyret.

När RPna anmäler sig till tävlingen får de veta att endast utrustning som finns på plats vid varje moment kommer att användas och att brott mot upprättade regler kommer leda till diskvalificering och vanära. Magi är strängt förbjudet. Vid varje tävling får segraren ett föremål. Har man vunnit minst ett föremål får man delta i sluttorneringen då man ges möjlighet att vinna föremål från övriga tävlande. När man har alla tre föremålen så kommer finalisterna att iförda helrustning med tunnhjälm och utan utmärkande familjevapen erbjuda Jungfrun sin hand. Så Jungfrun väljer make utan att veta vem som är vem. Man beslutade att det var rättvist så. Och den lycklige vinnaren får Jungfrun, baroniet samt en komplett riddarrustning och en stridshingst, donerade av kungen själv.

Imorgon börjar tävlingarna och RPna instrueras att ta sig till ett fält ca 1 km utanför staden. Kom tidigt!

Tips till SL!

Skynda gärna på de första två de tävlingsmomenten då de är enkla i sin utformning och inte behöver vara mycket mer än en snabb presentation och sedan en serie tärningsslag. På detta sätt blir det mer tid över att rollspela mellan tävlingarna då hela gruppen kan vara med. Beskriv utförligt hur det ser ut för den spelare som är först ut att kämpa och sedan ger du en snabb sammanfattning då nästa spelares RP skall tävla.

2. Riddaren utan Namn.

På ett öppet fält intill skogsbrynet står en ensam svart paviljong. En bit därifrån löper en bro över en å. Bredvid bron hänger en kolsvart sköld fäst vid en stolpe. En hiskeligt ful puckelrygg kungör klart och tydligt med hög röst (så att även publiken runtomkring skall höra) för varje ny deltagare att den oövervinnerlige Riddaren utan Namn vaktar Bron vid Fasornas skog och för att passera måste de utmana och besegra Riddaren i envig! Utmaningen sker genom att man slår på skölden med en klubba som hänger i ett rep bredvid. När så gjorts stegar en riddare i svart helrustning ur paviljongen, greppar en rejäl rottingkäpp från ett vapenställ och inbjuder utmanaren att välja ett själv. Runt ena armen har han en gul tygbindel knuten. Käpparna är drygt en meter långa och ca 1,5 tum tjocka.

Kampen pågår tills en kämpe slagits till marken eller ber om nåd. Riddaren anfaller hårt och försöker i första hand att fälla motståndaren till marken med ett explosivt utfall. Riddaren slår (Ob3t6) för att lyckas och försvararen slår vapenfärdighet eller RÖR (Ob3t6) för att inte falla. Detta är en speciell teknik Riddaren tränat inför denna tävling så RPna kan inte svara med samma teknik. Misslyckas angreppet fortsätter ren, okomplicerad slagväxling.

Runt halsen har draken även en förgylld nyckel i en kedja. Nyckeln är det andra föremålet man måste ha för att vinna tävlingen. Vinnaren kan nu rida iväg med den ljuva Jungfrun (som snarare är grymt besviken och hätsk om hon skulle råka befrias av en kvinna). En ny vacker adelsfröken kedjas fast vid pålen och näste riddare kan komma.

Skulle någon titta in i grottan ser denne en glödande kolbädd med en stor blåsbälg framför samt en stor trattformad lur som förstärker och förvränger ljud. Två sotiga tjänare sköter utrustningen. Heavé-drakar sprutar nämligen inte eld. Vidare kommunicerar de med kvittrande och knäppande läten, vilket inte är speciellt skrämmande.

Apparaterna är således specialeffekter för att framställa drakarna mer som "riktiga" drakar ur sagorna. De är dessutom billigare att använda än att hyra magiker att skapa samma effekter.

Drakarna med ryttare, tagna från Kungliga Flygdragonerna, byts ut regelbundet för att minska risken för skador på dem och de tävlande.

SL gör rätt i att betona det spektakulära i kampen mot draken. En vuxen heavé är 6 m lång och har en vingspann på 9 m! Det är skrämmande när ett så kolossalt rovdjur kommer ångande i 15 km/h med blottade dolkstora huggtänder. Förmedla detta till spelarna. Och även om det inte är jättesvårt att träffa lerskivan så betänk att draken troligtvis vinner initiativet och därmed har chansen att avsluta kampen fort. Gör en attack 15 eller mer i skada innan rustning eller liknande dragits bort måste kämpen slå för RÖR (Ob3t6) för att inte falla omkull. Att parera en så kraftfull attack hjälper inte när drakens tyngd ligger bakom. Undvika är enda säkra sättet att slippa riskera balansen. Låt dock spelarna upptäcka detta själva.

Heavé-drake

STY: 45	VIL: 12	H:	Förflyttning: 13m/runda	BF: 35 kg
TÅL: 26	AND: 12	K:	Chockvärde: 27	Skadekolumner: 9 rutor
RÖR: 16	SYN: 18	S:	VINIT: 11	Insikt: 10
VÅR: 16	HÖR: 10		UK: 10 rutor	
PSY: (12)	LUK: 14			

Anfallshandlingar:

Trampa (14), ObK5t6 SI 1/1
Bett (13), ObH4t6+2 SI 1/2
Klor (13), ObH5t6+2 SI 2/1
Svanssnärt (12), ObK5t6 SI

Försvvarshandlingar: Undvika (13), Motanfall

Rustning: Hud, Täcker hela kroppen [H3, K2, S2]

Färdigheter: Hoppa 14, Jakt 15, Undvika 13, Stridsvana 14, Flyga 16

Beskrivning: Heavé-draken är ett djur som liknar de intelligenta drakarterna men med ett par skillnader. De saknar framben utan har bara ett vingpar samt ett par bakben, som fåglar. De kan inte spruta eld och ger ifrån sig kvittrande och knäppande läten när de kommunicerar. En vuxen heavé är normalt 6 m lång och har en vingspann på 9 m. Detta är ingen fullständig info på heavén utan bara tillräckligt för det här äventyret.

Vidare har det gillrats fällor över hela slottet. Dessa är ganska harmlösa men leder nästan alltid till att man slår i backen. För att upptäcka/undvika fällorna krävs normalt slag (Ob3t6+mod) mot SYN eller RÖR. Exempel beskrivs nedan:

- Dold fallgrop i trädgårdsgången. Botten täckt med tagelmadrasser.
- Fallucka i korridor alternativt bakom en dörr/draperi.
- Snubbeltråd i kombination med störande/skrämmande/förföriska "skuggfolk".
- Ett trettiotal grönskimrande ormar ringlar i grupp mot RPn. Om de är äkta eller ej avgör SL (att deras fjäll lyser grönt är dock pga vinet). Lägligt i närheten finns en stege/trappstege/trätrappa så man kan klättra upp i träd (utomhus), på en plattform (ute el inne) eller till en annan våning. Dessa kollapsar självklart under RPns tyngd.
- Ett rum med mjuka fällor och kuddar. Förföriska skuggvarelser spelar musik och bjuder in RPn att vila hos dem. (Ob3t6+mod) mot Amor eller Lojalitet för att stå emot, dvs misslyckas mot Amor, lyckas mot Lojalitet.

Slutligen finns andra händelser som mest bara är konstiga, t ex:

- Statyer som sprutar rosenvatten på RPna när de går förbi.
- Blomrabatter som sjunger svagt men tydligt i kör.
- En björn i kläder sitter och trummar medan en fastkedjad naken man i broderad väst dansar i takt till rytmen.
- I ett rum åskar och snöar det riktig snö trots att det är inomhus.

Mycket är tekniska uppfinningar och utklädda gycklare men låt somligt vara rena fantasifoster.

När RPna utsatts för, och förhoppningsvis klarat av, 1-3 fällor var (SLs bedömning) så hittar de till sist till tronsalen. Denna är full av skuggfolk beväpnade med, just det, rottingkäppar. Invid tronen i salens borte ände står en förgylld kalk på ett litet bord. Försöker någon ta sig dit får de löpa gatlopp genom församlingen vilket ger Ob1t6 Trauma och Ob2t6 Smärta. Chockslag slås sedan som vanligt. Dessutom krävs ett slag mot RÖR eller TÅL (det högsta värdet) med (Ob2t6+ mod + ev mod pga skada) för att hålla sig stående. När man kalken får man med sig den (en ny sätts genast fram) och leds snabbt ut från salen via en diskret utgång för att inte störa andra tävlande. Vid slottsporten överlämnas man till sina tjänare och får sova ruset av sig hemma.

Hela dagen är vilodag inför sista tävlingen, så RPna kan få välförtjänt vila.

7, 6. Besök i kloster.

Man kan ju alltid välja att förlita sig på att försynen leder en till lycka men om så mycket ligger i vågskålen skadar det nog inte att bättra på oddsen en smula. Är spelarna listiga så inser de förmodligen fördelen med att ge Wyn en hemlig signal vid frieriet, så att hon vet vem som är "rätt" friare. Kruxet är att Wyn sitter mer eller mindre inspärrad i nunneklostret intill S:t Inalys katedral i centrala Calnia. Det finns olika sätt att ta sig in, t ex:

- Muta trädgårdsmästaren Pelt. Den medelålders mannen är inte intresserad av pengar utan vill ha en kärleksbrygd han kan ge en nunna han blivit förtjust i. Och något som förhindrar att en "olycka" händer (preventivmedel), en magisk sak eller brygd blir bra.
- Klättra över muren nattetid, smyga sig in, dyrka lås och haka av reglar på klassiskt äventyrarmanér. Gäller bara att hitta rätt sovcell...
- Övertala en novis att hjälpa till. Finns gott om unga uttråkade adelsfröknar eller borgardöttrar som glatt bryter mot klosterreglerna i utbyte mot uppvaktning.

Väl inne är det helt klart läge för romantik och heta kärleksbetyranden! Extra roligt kan det bli om andra tävlande har fått samma idé och knackar på celldörren för att uppvakta Wyn när RPna är där. Gör det spännande, pinsamt och farsartat. Om SL känner att det finns tid och lust till det så är det inte fel med en nattlig svärdsstrid i ett nunnekloster samtidigt som man söker fly och undvika att bli igenkänd.

Mellanspel I, II och III

Vad gör då Olden, Welle och Tenas när adeln är ute och tävlar? Det beror på vilken inställning RPna intar till fusk. Förenklat kan sägas att antingen kör de renhårigt eller så försöker de vinna till varje pris. Låt i alla fall andra försöka sabotera för gruppen. Exempel på sabotage:

En rivals väpnare saboterar utrustning (skära av sadelgjordar, brännässlor i kläder eller rustning, förstöra hästskor, ta sönder rustningsdelar osv).

Någon försöker muta/förföra/hota RPna att förstöra för sina herrar (laxermedel i mat, låsa in dem, supa ned dem m m).

Annars är tjuvar ett ständigt närvarande hot, utan att det ligger en komplott bakom. Rustningar, seldon, mynt, vapen, kläder, hästar mm är attraktiva byten.

Tillfällen att interagera med övriga tävlande ges

1. Kvällen före Riddaren utan namn
2. Kvällen innan Jungfrun och Draken
3. Dagen efter Skuggprinsens slott (då alla är ordentligt bakfulla)

Wyn Kilnear av Brisban

Officiell jungfru, vinsttrofé, arvtagerska och föremål för Pienas passionerade förälskelse. Hon är även en 20-årig adelsfröken som fram tills nu levt ett bekvämt, om än inte överdrivet glamoröst liv som hovjungfru åt diverse högadliga familjer vid kungens hov i Calnia. Hon passade upp de mer högättade damerna, lekte och skarattade med deras barn, red ibland på jakt och ägnade med måtta sig åt de nöjen som fanns i huvudstaden. Hövisk uppvaktning från riddare och aristokrater (och en del inte så hövisk uppvaktning), konserter, banketter och arbete med att sköta alla småbestyr som får ett hushåll att fungera felfritt.

Sedan dör plötsligt hela hennes familj (mor, far, två bröder och två systrar) och ett par månader senare får hon veta att hon är utsedd att stå som pris att skänkas bort till vinnaren av en tornering. Uppriven är ett mildt ord för Wyns mentala och känslomässiga tillstånd.

Wyn pendlar mellan uppgiven fatalism och temperamentsfullt trots där hon vankar av och an i sin klostercell. Hon får till råga på allt inte ens se torneringen hon är fokus för eftersom hennes "dygd" måste bevaras. Den har inte behövt bevaras på flera år, men skenet måste upprätthållas. Så, omgiven av de allvarliga nunnorna i St Inalys kloster, växlar Wyn mellan att be till helgonen om att hennes make kommer var en god man och inte helt motbjudande och smida ränker om att på något sätt helt fräckt fly från alltihop och ge sig ut i världen.

Om Pienas och hans trägna (påflugna) uppvaktning är Wyn lite skeptisk. Hans kärlek är översvallande och hon tror den är äkta. Dessutom är han angenämt fager och belevad. Kanske är han den rätte hon hoppats på? Å andra sidan har hon hört en del om hans tidigare amorösa äventyr och betyder det att hon endast är ytterligare en i raden av damer Pienas uppvaktat? Något sådant tänker hon inte tåla! Hon är trots allt en blivande baronessa.

Utseende: Av conrisk börd och besitter därmed de ljusa drag som är utmärkande för danasabrierna. Blå ögon, mellanblont hår, liten rak näsa och fin hy. Hennes spetsiga haka har av flera beskrivits som "söt". Wyn är inte den vackraste bland kvinnorna vid hovet men hon ser bra ut på ett sätt som inte alltid är lätt att beskriva. Alldagligt fin är ett sätt.

Slank figur, ca 168 cm lång. Har vanligtvis ett uppsluppet kroppsspråk men på sistone är det mer dämpat, nästan kuvat.

Personlighet: I grund och botten glad och optimistisk med smak för galghumor, så länge det inte drabbar henne eller folk i hennes närhet. Gillar att prata och utbyta förtroenden. Vet hur man för sig vid hovet och kan spela med i de flesta situationer en ung adelsdam kan ställas inför. För tillfället är hon fylld av motstridiga känslor: ilska, förtvivlan, hopp, ångest, uppgivenhet, motståndsvilja mot att hennes liv förvandlats till en absurd saga och hon förvandlats till en marionett som rycks än hit och dit utan något att säga till om.

Hur Wyn kommer att välja i slutet är helt upp till SL. Men ett tips är att ju mer RPna får henne att känna sig som en människa och vän, desto troligare är att hon väljer en av dem.