LEONGRAD

VERSION 2018-03-25

Ett konventsäventyr till Oktoberlandet GothCon XLII, 30 & 31/3 2018

Äventyrskonstruktion och text: Martin Svärd
Grafisk form: Martin Svärd
Illustration: Johan Nohr
Projektansvarig: Martin Svärd
Spelvärd: Christian Mehrstam
Korrektur: Erik Brickman
Speltest: Mattias Landin, Tomas Sandell, Benny Stenvall, Eva Örndahl, Martin Olsson, Henrik Sannesson, Erik Brickman, Carl Dolk, Henrik Gustafsson, Daniel Kleviam, Johan Almsén, Aleksander Bjelovuk, Mattias Geisler, Patrik Lundquist, Joakim Håhl, Nicke Rydgren

INNEHÅLL

Förord 2
Leongrad 3
Spelledarens introduktion 3
Rollpersonerna och deras sammanhang 3
Del 1 ledtrådar 3
Ett besök från tillståndsmyndigheten 3
Kronologi prologen 4
Kronologi TSARENS RÖST 4
Pensionat Lind i Trästan 5
Lyoba Najal på Lejonposten 6
Stepanringen 6
Cinematografen Oktober 7
Huset på innergården 8
Del 2 jakten 9
Del 3 slutet 10
Rollpersonerna får tag på skrivmaskinen 11
Tsarens röst 11
Appendix A – Spelledarpersoner 12
Appendix B – Monstermanual 12
Längdmått 12
Bartnolovskalan 12
Hovfolk 13
Mittfolk 13
Slavfolk 14
Häxfolk 14
Appendix C - Färdighetslistan 15
Appendix D – Frivilliga regler 15
Appendix E – Spelarnas attribut 16
Appendix F – Regler på tre minuter 16
Appendix G - spelarpersoner 17
Appendix H - Handouts 19

FÖRORD

Leongrad är ett konventsäventyr och första delen av fyra i äventyret Skrivmaskinen. Äventyret utspelar sig före del 1 i Röd måne över Leongrad: Tsarens röst. Äventyret spelades på GothCon XLII 2018.

LEONGRAD

Vid ett stort fyrkantigt bord som var placerat mitt i rummet matade försiktigt Teovskij den lilla musan med gammelost. Gnomen log, han hade försökt med många sorter innan han hittat den sort som det lilla djuret accepterat. Uppfinnaren sköt därefter den minimala buren in i den konstiga skrivmaskinen, där den blev helt dold. Sedan satte han igång att skriva. För varje bokstav han tryckte ned hördes ett surr i någon halvsekund innan det slamrade till på pappret. Ljudet skulle höras ganska långt om inte det fönsterlösa rummet hade varit överfullt av bråte, maniklar, travar med papper och skräp.

"Det här är makalöst! Vi trycker upp allt och sprider det med flygblad i hela Trästan. Revolutionen är nära!" Alven Libov var i sitt esse och vandrade runt på cinematografscenen samtidigt som han läste. Teovskij stod nöjd bredvid och firade med en tsigarett. Han hade lyckats tillverka en maskin som kunde förutspå framtiden.

SPELLEDARENS INTRODUKTION

En vecka efter att det revolutionära flygbladet spridits får rollpersonerna besök av tsarpolisen. Två av tre av flygbladets förutsägelser har blivit verklighet och tsarpolisen tror att även den tredje förutsägelsen är sann: Att rollpersonernas detektivbyrå kommer bryta mot lagen genom att de i framtiden kommer äga en förbjuden bok. Enligt tsarpolisens logik är det nu upp till detektiverna själva att bevisa sin oskuld.

I normala fall går ledtrådarna via journalisten Lyoba Najal på Lejonposten via en svettig boxningsmatch på Stepanringen till den revolutionära cellen på Cinematografen Oktober. Där träffar rollpersonerna skrivmaskinens uppfinnare och får reda på dess egenskaper. De får också reda på att skrivmaskinen är försvunnen och kan lista ut att det är journalisten Lyoba Najal som stulit den!

Äventyrets andra del är en jakt mellan rollpersonerna och Lyoba Najal, där nymfen har fördelen att kunna förutspå vad detektiverna kommer att ta sig för. För både parterna är tiden knapp. Den lilla musan i skrivmaskinen är döende och tsarpolisens tålamod med rollpersonerna håller på att ta slut. Rollpersonernas ess i rockärmen är en liten magisk vev de kan komma över. Vad den gör vet ingen riktigt. Hur äventyret slutar vet bara den som spelar det!

ROLLPERSONERNA OCH DERAS SAMMANHANG

Prologen utspelar sig före introduktionsäventyret *Tsarens röst* som publicerades i Regelboken. Precis som det äventyret förutsätter denna prolog att rollpersonerna är kopplade till varandra. Helst att de har en detektivbyrå med ekonomiska problem. Detektiverna bör också äga en gengasautomobil. Äventyret är skrivet utifrån detta. Om detta inte är fallet, går det lätt att anpassa äventyret till andra sammanhang.

DEL 1 LEDTRÅDAR

ETT BESÖK FRÅN TILLSTÅNDSMYNDIGHETEN

Äventyret börjar med att rollpersonerna sitter i sin detektivbyrå och väntar på ett besök från en tjänsteman från Tillståndsmyndigheten. Det är dags att förnya tillståndet för att driva detektivbyrån. Det sker en gång om året och är gratis, förutom den byråkratiska kostnaden, som är väldigt dyr. Här kan du som spelledare låta rollpersonerna diskutera hur mycket var och en ska betala för att ha råd med alla rubler avgiften kostar. Kanske kan man panta gengasbilen?

Rollpersonerna har på morgonen också fått ett kryptiskt meddelande från någon som vill träffa dem vid kavbaren på pensionat Lind i utkanten av Trästan. Kanske är det ett uppdrag som kan rädda dem från ekonomiska bekymmer?

KRONOLOGI PROLOGEN

100 år sedan	Ordningens hjul fiskas upp ur sjön Tindra och placeras i Vajraks kyrka.
3-0 år sedan	Lyoba utbildar sig till journalist i Leongrad.
3 veckor sedan	Någonting händer vid en av vaktstationerna i Ural. Ordningens hjul börjar tala. Elsa Anosovs bok *Projekt Mir* ges ut, men förbjuds av kulturverket efter två dagar.
1 vecka sedan	Kyrkan skickar två nunnor för att hämta hem hjulet. Lejonposten får nys om nunnornas uppdrag. Samtidigt sprids ett revolutionärt flygblad i Leongrad. Lyoba får uppdraget att rapportera om flygbladet.
2 dagar sedan	Efter lite hederligt journalistarbete lyckas Lyoba komma fram till att flygbladets förutsägelser är sanna.
1 dag sedan	Lyoba gör inbrott på Röda Nejlikan och stjäl skrivmaskinen.
Nutid	Lyobas artikel om flygbladet publiceras i Lejonposten. Rollpersonerna pekas indirekt ut som skurkar. På morgonen: Möte med Nilsobov från tillståndsmyndigheten. Lunchtid: Rollpersonerna får i uppdrag av en agent från hemliga polisen, Przemek, att läsa boken Projekt Mir. Efter att rollpersonerna läst boken lovar han att skicka dem på ett hemligt uppdrag (han ämnar skicka dem till Vajrak för att ta reda på om det finns ett samband mellan Ordningens hjul och den förbjudna boken. Men det säger han inte).

KRONOLOGI TSARENS RÖST

100 år sedan	Ordningens hjul fiskas upp ur sjön Tindra och placeras i Vajraks kyrka.
3-0 år sedan	Lyoba utbildar sig till journalist i Leongrad.
3 veckor sedan	Någonting händer vid en av vaktstationerna i Ural. Ordningens hjul börjar tala. Elsa Anosovs bok *Projekt Mir* ges ut, men förbjuds av kulturverket efter två dagar.
1 vecka sedan	Kyrkan skickar två nunnor för att hämta hem hjulet. Lejonposten får nys om nunnornas uppdrag och skickar Lyoba för att rapportera om händelsen.
2 dagar sedan	Nunnorna och Lyoba anländer till Vajrak, men den senare blir mördad av Masja. Man telegraferar till huvudstaden.
Nutid	På morgonen: Möte med Nilsobov från tillståndsmyndigheten. Lunchtid: Rollpersonerna får i uppdrag av en agent från hemliga polisen, Przemek, att ta sig till Vajrak för att undersöka mordet på Lyoba. Han ger också detektiverna den förbjudna boken *Projekt Mir* som han tror har med mordet att göra.

Efter ett tag knackar pysslingen Nilsobov försiktigt på dörren. Till spelarnas förvåning har han sällskap av en tsarpolis – kentauren Smirna. Nilsobov, som är en trist typ klädd i gråa kläder och plommonstop, beklagar sig att meddela att detektivbyråns tillstånd inte kommer att förlängas på grund av § 32 – misstanke om brott. Men han meddelar därefter glatt att den byråkratiska avgiften är halverad eftersom de kommer att få avslag. Detektivernas nuvarande tillstånd går ut om tre dagar. Nilsobov räcker fram en räkning på 200 rubler till detektiverna, tackar för sig och går ut genom ytterdörren.

Agent Smirna är en kall typ (*Kylig som en stumfilmsstjärna*). Hon säger så lite som möjligt och försöker få rollpersonerna att prata bredvid mun genom att vara svår mot dem. Hon är klädd i sjerifhatt med extra stort brätte och röker konstant *Balalajka Strajk* och luktar sprit och bakfylla. Smirna meddelar att rollpersonerna är misstänkta för brott; för att de i framtiden kommer att inneha en förbjuden bok. Hon försäkrar att bevisen är säkra och det bara är fråga om dagar innan de kommer att kallas till förhör och dömas. Tills dess kommer tsarpolisen att ha ögonen på dem och de får under inga omständigheter lämna Leongrad.

LEDTRÅDAR

- I dagens Lejonposten finns en artikel skriven av journalisten Lyoba Najal om en revolutionär grupp som kallar sig *Röda Nejlikorna*. Dessa har spridit ut flygblad om framtida händelser, bland annat att detektiverna kommer att äga en förbjuden bok.

Tips! Hinta att Lyoba Najal på Lejonposten antagligen vet mer än vad som står i artikeln.

Handout #1

Vissna nejlikor stör ordningen
En grupp konstnärer har under förra veckan olagligt spridit flygblad i Leongrads södra delar. Innehållet är de gamla vanliga kraven på tsarens avgång och att slavfolken ska behandlas rättvist, som om vår nuvarande tsar inte skulle vara god nog? Om det inte vore något *Röda Nejlikorna*, som de kallar sig, skrev i slutet av flygbladet skulle det hela endast passera som nedskräpning och förtal mot ordningsmakten. Nu arbetar vår kära tsarpolis som om det rör sig om brott mot tsarens säkerhet. Om gruppen döms väntar en lång tid vid stenbrotten. Vad som fått tsarpolisen att reagera så kraftfullt är att det står en rad förutsägelser, varav två redan visat sig vara sanna! Man måste utgå från att den tredje förutsägelsen också är sann. En detektivbyrå anklagas för att de kommer att äga en förbjuden bok. Det bästa vore om tsarpolisen redan nu skickar dessa lymlar till stenbrottet.

Lyoba Najal
Lejonposten

- Om rollpersonerna går ut på gatorna i Trästan och letar, hittar de till slut ett veckogammalt flygblad underskrivet Röda Nejlikorna. Det mesta som står är revolutionära slagord som *"Mervärdet tillbaka till de som arbetar!"*, *"Fängsla hovfolksparasiterna!"* och *"Passa er hovnarrar!"*. Mot slutet står det ett par rader om förutsägelser:

Handout #2

...

Länge leve detektivbyrån som kommer att bryta mot lagen genom att inneha en olaglig bok!

Plantera ett nytt träd på Ajaxparken efter att den kommer att träffas av blixten i övermorgon!

Rätt åt pliten Sergej på tukthuset som kommer att bryta armen efter att ha kört i diket i morgon med sin nya gengasautomobil efter att ha väjt för en ekorre som sprang över vägen. Han måste ha tagit emot mutor för att ha haft råd att köpa den!

Röda Nejlikorna

PENSIONAT LIND I TRÄSTAN

Antagligen kommer rollpersonerna genast ta sig till kavbaren på pensionat Lind. Den ligger i utkanten av Trästan och lockar feer från olika samhällsklasser för att röka, äta och dricka. Kavbaren är bred men inte djup och fylld med små runda bord och stolar. Det går också att sitta vid den stora baren, som dominerar lokalen.

Rået bakom baren som ser ut att göra allt, är Nikita Oleg. Ett tips är att ge henne lite extra uppmärksamhet eftersom hon spelar en viktig roll i fortsättningen. Nikita är lång, slank, smidig med svart långt hår, aningen blek hy och en perfekt hållning. Om det inte vore för att hon nästan alltid har ett halvt leende på läpparna skulle hennes skarpa ansiktsdrag i kombination med hennes grå ögon göra att hon såg hotfull ut. Hennes personlighet är självsäker på gränsen till kaxig och svarar ofta med en intelligent motfråga – ett drag som uppskattas av framförallt de slitna hamnarbetarna.

På pensionatet träffar de gnomen Przemek, agent för Ochrana – tsarens hemliga polis. Han berättar att han haft ögonen på rollpersonerna länge och att detektiverna kanske är redo för ett provuppdrag? ”*Ingenting undgår Tsarpolisen – allra minst talang!*” Som förberedelse för det kommande uppdraget ber gnomen rollpersonerna ta emot och läsa en hemlig bok som de kommer att ha nytta av: *Projekt Mir skriven av Elsa Anosov*. Om rollpersonerna inte accepterar boken kommer han att bli besviken och lämna dem. Om de accepterar uppdraget säger han att han kommer kontakta dem igen och att de ska läsa boken så länge.

Om rollpersonerna berättar att de är anklagade för att de tagit emot just en förbjuden bok, berättar Przemek att det finns krafter – ännu oklart vilka – som av någon anledning vill stoppa den hemliga polisens utredningar. Det är därför han anlitar rollpersonerna och inte någon inom organisationen som man i normala fall brukar göra. Gnomen misstänker att det finns en tsarfientlig konspiration och uppmanar rollpersonerna att läsa boken, trots att den är förbjuden.

Om rollpersonerna insisterar på att han ska rentvå dem skrattar han bara. ”*Det där löser ni själva. Se det som en del av ert provuppdrag. Jag kan inte riskera någonting för er just nu*.”

Przemek leder inte karaktärerna vidare i detta äventyr men eftersom han kommer att erbjuda rollpersonerna uppdrag i äventyret Tsarens röst, blir det roligt när de träffar honom igen – kanske för första gången?

LYOBA NAJAL PÅ LEJONPOSTEN

Lejonposten ligger i en stor nationalromantisk tegelbyggnad öster om Volga nära Segerplatsen. På redaktionen blandas röken från tsigaretter med ljudet från hamrande skrivmaskiner och rop av typen ”Tre timmar kvar innan vi sätter förstasidan!” Under ledning av redaktören Adriana Neblin arbetas det för fullt. Hon är en kompetent alv med skjortärmarna uppkavlade, med attributen: *Det kan aldrig vara för många järn i elden* och *Fortsätt gräv, det kan vara ett scoop!* Det är genom henne som rollpersonerna måste gå för att få tala med Lyoba Najal.

Rollpersonerna hittar Lyoba Najal på sitt kontor. Hon är mycket vacker, luktar liljekonvalj och är klädd i propra kläder med långt utsläppt rakt blont hår. Kontoret är ett litet rum fyllt med papper och pärmar. När du som spelledare beskriver rummet, nämn i förbifarten att det ligger *en skrivmaskin* och *en flöjt* på skrivbordet. Flöjten och skrivmaskinen (och Lyobas hår!) är viktiga ledtrådar längre fram i äventyret. Lyoba fick för något år sedan anställning efter artikelserien: ”*Trästan, framtidens bakvatten*” och bor tillsammans med sin fästfe, photografen Galina Nosja som för tillfället är på uppdrag för att dokumentera järnvägsbygget till Arkansk.

Eftersom Lyoba just har stulit skrivmaskinen (som dessutom står på hennes skrivbord!) blir hon nervös. Hon talar sanning, men inte hela sanningen. Hon berättar att det hon skrev baserades på flygbladet. Hon berättar också hur man tar kontakt med Röda Nejlikorna och att de antagligen vet mer. Allt detta är sant, men det hon inte berättar är att hon själv stulit skrivmaskinen för att bli en framgångsrik journalist.

För att komma i kontakt med Röda Nejlikorna ska man spela exakt 13 kopek på den boxare som har högst odds på Stepanringen. Efter man betalat säger man till vadhållaren, som är ett rå: ”*Vad kan man vinna mer än pengar?*” Då kommer denna fe svara med kvällens lösenord och gatuadressen.

Efter att rollpersonerna har lämnat Lyoba kommer hon använda skrivmaskinen för att skydda sig och sitt yrke som journalist – eftersom hon till viss del kan förutse framtiden med maskinen! Om rollpersonerna verkar utgöra något hot för henne kommer hon försöka få detektiverna att bli tillfångatagna av tsarpolisen. Mer om det senare.

Om rollpersonerna inte har ansträngt sig för att undvika att bli förföljda kommer de träffa på agent Smirna när de lämnar tidningen. Hon kommer inte säga så mycket mer än någon kort mening i stil med ”*Så ni är på tidningen och snokar? Intressant*.” Om du som spelledare vill vara mer finurlig kan du låta någon spelare se en rykande tsigarett av samma märke som Smirna rökte inne på detektivernas kontor (och de kan känna en doft av alkohol).

STEPANRINGEN

Första matchen startar redan klockan 18.00. De som slutar sina arbetspass kan gå direkt från jobbet för att se en match. Lukten inne i Stepanringen är en blandning av tsigarettrök och svett. Det är kvavt, varmt, trångt, rökigt och högljutt. De flesta feer som är här är slav- och mittfolk. Här och var kan man också se någon fe som tillhör hovfolket. Det är en upphetsad stämning. Många dricker sig fulla.

Om rollpersonerna följer Lyobas råd får de reda på att platsen är *Cinematografen Oktober,* insläppet är prick 21.15 och kvällens lösenord är "*Klolös utan morrhår*." Rået som sitter i kassan är Olga Risch. Hon har långt mörkbrunt hår och kolsvarta ögon. Olga drar sig inte för att plumpt säga precis vad hon tycker. Hon spottar och svär för att riktigt poängtera saker som hon tycker är dåliga.

Första matchen är mellan två resar: Juri och Aksakov. Juri är förhållandevis gammal och favorit till segern. Aksakov är ung och oerfaren, men stark och har ett hett temperament. Många tror att han kommer bli en framtida stjärna när han blivit lite mer erfaren. Om Aksakov vinner ger det tre gånger pengarna. Om Juri vinner ger det 1.5 gånger pengarna.

Tips! Slå en tärning för varje rond för att se vem av resarna som vinner den. Om tärningen visar ett plus vinner Aksakov, om tärningen visar blank eller minus vinner Juri. Först att vinna tre ronder vinner matchen.

Om rollpersonerna inte har ansträngt sig föra att undvika bli förföljda kommer de, förutsatt att de stannar kvar och tittar på matchen, få syn på agent Smirna. Hon har följt efter rollpersonerna. Om hon får tillfälle kommer hon varna dem för att inte roa sig allt för mycket. Spela Smirna som mycket misstänksam och som att hon försöker samla bevis mot dem.

Tips! Om någon rollperson själv vill, kan denne ställa upp i en match under kvällen där en amatör får utmana en proffsboxare. Lägg ihop rollpersonens färdighetsvärde i **Närstrid** och **Fysik** samt förmågan **Boxare** (+2 vid boxning). Kvällens proffsboxare som ställer upp mot amatörer är en charmig, medioker boxare och Ork vid namn Balin. Hans totala värde är 8. Låt de båda kämparna slå tärningar och lägg till deras värde. Förloraren får marginalen i stress. Matchen pågår i tre ronder eller tills någon blir knockad. Slå tre motståndsslag för varje rond. Konsekvenser:

Mild: Vimmelkantig -1 tills ronden är slut.
Måttlig: Tillfälligt golvad -2 tills ronden är slut.
Allvarlig: Knockout – förlorar matchen omedelbart.

Den som tillfogat sin motståndare en allvarlig konsekvens vinner direkt. Om ingen gjort det vinner den som tillfogat sin motståndare flest måttliga, om lika – flest milda, om lika även där vinner Balin. En timme efter matchen får boxarna tillbaka hälften av sin stress. Morgonen därefter får de tillbaka resten.

CINEMATOGRAFEN OKTOBER

Den relativt nya Cinematografen Oktober ligger i ett halvruffigt kvarter i Trästan. Cinematografen är specialiserad på att visa lite äldre filmer för låga priser. Kvällens föreställning är den nu klassiska filmen "*Bajkal-Jurik på undersidan*" och visas mellan kl. 21.00–22.30 inklusive filmbyte (se sidan 105 i regelboken för en recension av filmen). Priset är 30 kopek. Det är mellan dessa tider som insläppet sker till det olagliga teatersällskapet Röda Nejlikorna.

I kassan sitter en artig faun i skärmmössa, vit skjorta och rutig väst. Om rollpersonerna kommer efter föreställningen börjat är de ensamma i den lilla foajén. Då och då hör de publiken skratta i salongen innanför. Om lösenordet nämnts drar faunen Toma fram ett rör som han blåser i. Snart dyker alven Libov upp och leder rollpersonerna bakom cinematografens scen (utan att de behöver gå i själva salongen där föreställningen pågår) till ett litet rum med fönster mot innegården och en trappa som leder nedåt. Här sitter nymfen Katja Ros.

Alven Libov är mycket glad över de nya medlemmarna. Hans hår är medvetet ovårdat och spretar åt alla håll och han har på sig en gul skjorta och bär ovant grova arbetarstövlar.

Om rollpersonerna inte har ansträngt sig för att undvika att bli förföljda kommer agent Smirna in i lokalen med dragna pistoler för att arrestera rollpersonerna. Hon har för avsikt att ställa detektiverna inför rätta och anklaga rollpersonerna för att fraternisera med grupper som har för avsikt att störta tsaren. Det är viktigt att spelarna upplevt att Smirna har haft rollpersonerna under span tidigare och att det hela inte känns taget ur luften eller känns orättvist. Äventyret kommer i så fall ta en helt annan vändning men behöver inte ta slut för det. Vad som exakt händer är upp till dig som spelledare med häktesvistelse, rättegång, straff, rättigheter som dras in och kanske en flykt! Eftersom gnomen Teovskijs vev kan ställa allt till rätta finns det alla möjligheter för att äventyret slutar bra för detektiverna.

RÖDA NEJLIKORNA

Röda Nejlikorna är en kulturgrupp och nyligen också en självutnämnd revolutionär cell, utan kopplingar till annan samhällsomstörtande verksamhet i Leongrad. Medlemmarna är naiva och mer intresserade av fri kultur och självutveckling än riktig revolution.

Trots att alven Libov är en tämligen usel poet är han kulturgruppens självklara ledare. Han är en charmig, temperamentsfull, omedvetet rasistisk och egocentrisk person som avskyr att jobba. Han är också ägare av cinematografen. Det var hans far som lät bygga den för att Libov inte skulle går runt och vara arbetslös. Det är Libov som tolkat skrivmaskinen och skrivit flygbladet som fått detektiverna att hamna i klistret. Libov drömmer om ett kulturellt fritt samhälle där alla dyrkar hans storhet. Attribut: *Född med silversamovar i salongen, Ingen sätter sig på mig* och *En alv som tror att han är huvudpersonen.*

Faunen Toma är en godhjärtad fe som älskar att spela flöjt. Attribut: *Hjärtat på det rätta stället*.

Gnomen Teovskij är en uppfinnare och orgelspelare. Det är gnomen som spelar under föreställningarna. Teovskij har svårt att låta bli att visa och prata om sina uppfinningar. Attribut: *En gnom älskar uppfinningar och vill berätta allt om dem*.

Katja Ros är en mycket attraktiv nymf med rött hår, röda kinder och som sprider en angenäm doft av rosor. Katja är kulturgruppens allt i allo och är med i sällskapet för sin djupa beundran av Libov. Som artist är hon i stort sätt helt talanglös. Det är Katja som säljer förfriskningar före och efter föreställningarna på cinematografen. Attribut: *Beundrar Libov*.

Tips! Om någon rollperson försöker uppvakta Katja kommer Libov, som själv är förtjust i henne, att agera mot denne. Ett kul sätt att spela ut detta är genom ett eller flera *motståndsslag* där rollpersonens **Charm** står mot Libovs **Charm** (Libov har charm 3). Förloraren drabbas av *Stress*. Konsekvenser kan vara minskat självförtroende, förnedrad och brustet hjärta. Om rollpersonen vinner innebär inte det att fen får Katjas hjärta, utan nu kan börja uppvakta henne utan en besvärlig rival.

Tips! Om det passar bättre kan du byta ut Katja Ros mot Kita – en charmig älva med oklar könsidentitet. Kitas färdigheter och attribut finns beskriven i slutet av prologen.

INTRÄDESPROVET

Inträdesprovet är att man under pausen i filmen ställer sig på scenen och visar upp någon form av kulturell talang. Om rollpersonerna inte tror sig ha några talanger ber Libov dem läsa några rader ur dikten *Visa mig en annan stad* av hans stora idol Juri Pesos. (sidan 134 i regelboken)

Om rollpersonerna går med på detta och gör sitt bästa kommer Libov bli överlycklig och naivt ta emot dem med öppna armar. Slavfolk har svårare att imponera på Libov än mittfolk eller hovfolk. Alven ger lätt intrycket av att han är orättvis i sin bedömning.

Eventuella frågor som berör flygblad eller annat olagligt kommer *inte* Libov svara på före intagningsprovet. Om rollpersonerna blir accepterade och börjar ställa frågor, låt dem få reda på följande:

- En nymf vid namn Katja var här för ett par dagar sedan och spelade sorgsna faunvisor på flöjt. (Katja är i själva verket Lyoba som spelade visor hon lärt sig av faunen Nestor, se äventyret *Tsarens röst*.)

- Det är Libov som är författare till flygbladet och har tagit hjälp av en skrivmaskin för att spå framtiden.

- Skrivmaskinen är stulen.

- Kulturgruppen vet inte vem som stulit den men misstänker en Kentaur som de sett utanför cinematografen flera gånger de senaste dagarna. Vid en beskrivning framgår att det är Smirna som de misstänker.

- Gnomen Teovskij visar gärna sitt hus på innergården där skrivmaskinen stals.

Lägg märke till att ingen i gruppen är slavfolk. Om det kommer på tal blir det en olustig stämning. Medlemmarna verkar ogilla att tala om den saken och förklarar att de kanske inte är så intellektuellt kapabla som andra fefolk.

Rollpersonerna kan istället för att gå fredligt till väga, göra inbrott eller helt enkelt börja hota kulturgruppen när de blivit insläppta. Det fungerar också, men det kommer vara betydligt svårare att koppla ihop inbrottet med Lyoba och det är tveksamt om gnomen ger ifrån sig den magiska veven. Här får du som spelledare improvisera. Ingen av revolutionärerna är våldsam av sig. Men Libov har kontakter genom sin far som kan ställa till stora problem för rollpersonerna.

HUSET PÅ INNERGÅRDEN

I cinematografens källare finns en skrubb där en dold lucka leder ner till en underjordisk gång som leder till ett hus på innergården. Gången är trång för feer, men passar gnomer. I mitten av gången finns en förgrening som leder snett nedåt, den varnar

Teovskij för. Om en rollspelare lyckas med **Uppmärksamhet** (svårighetsgrad 2) hör den ett svagt ljud av en vacker röst från ett rå.

Följer man gången trots gnomens varning kommer man till en stor jordhåla där en skicklig detektiv kan se spår i jorden i formen av en cirkel. Det är spåren av råer som träffats. Mer om det i senare äventyr. Ifrån rummet går många gångar ned i underjorden som inte har med äventyret att göra. Det var i detta rum som Teovskij hittade den magiska veven.

Gårdshuset är gnomens tillhåll och består av ett enda stort rum med en sliten, nylagad ytterdörr, två små smutsiga fönster, en säng och en enorm mängd bänkar, hyllor och prylar huller om buller. Med lite detektivarbete får rollpersonerna reda på följande.

Undersöka (svårighetsgrad 1), någon verkar inte ha letat efter något utan bara stökat till saker. På skrivbordet ligger en vev som inte verkar passa in i stället. Den bär konstiga symboler. Med **Ockult** (svårighetsgrad 3) förstår en fe att veven är magisk och med största sannolikhet inte gjord av någon gnom. När en fe då ser skrivmaskinen kommer den att förstå att skrivmaskinen och veven hör ihop.

Undersöka (svårighetsgrad 2), dörren verkar vara söndersparkad inifrån, inte utifrån.

Undersöka (svårighetsgrad 4), ett långt blont hårstrå hittas som doftar liljekonvalj. Doften känns, svagt, även om hårstrået inte hittas.

Om Teovskij är med och rollpersonerna lovat hjälpa till att leta efter skrivmaskinen, ger han den magiska veven till rollpersonerna. Han berättar att veven kommer göra att skrivmaskinen fungerar igen om den någon gång slutar att fungera. Han berättar också att skrivmaskinen antagligen *kommer* att sluta fungera eftersom det finns ett djur, en musa, i den som behöver matas med en speciell ost – gammelost. Om så inte sker, kommer djuret att dö.

DEL 2 JAKTEN

Den här delen av äventyret är öppnare än den första delen. Det betyder att du som spelledare måste vara mer flexibel inför vad rollpersonerna tar sig till. Samtidigt måste du tänka ut vad Lyoba gör med en maskin som ger henne möjligheter att se in i framtiden. Utöver det måste du tänka hur tsarens agent Smirna agerar. Underrubrikerna i del 2 är skrivna som förslag över vad som kan hända. Om rollpersonerna, Lyoba eller Smirna gör något oväntat måste du som spelledare improvisera.

Detektiverna har vid det här laget fått reda på att det finns en skrivmaskin som kan spå i framtiden. De har också en magisk vev samt troligen misstankar om att det är Lyoba som stulit skrivmaskinen.

Efter rollpersonernas träff med Lyoba har hon använt skrivmaskinen för att ta reda på om de är henne på spåren. Antagligen är det precis vad rollpersonerna är. För att stoppa detektiverna kommer hon först försöka skrämma dem och därefter skicka tsarpolisen på dem. Att få tag på henne direkt är svårt eftersom hon har en maskin som kan spå i framtiden. Rollpersonernas stora fördel är att skrivmaskinen slits varje gång den skrivit en framtid som inte blir av. Den kommer fungera allt sämre och till slut gå sönder (den går dock att reparera).

Exempel: Lyoba får svaret av skrivmaskinen att detektiverna kommer hitta henne på lejonposten. Lyoba åker då hem till sin lägenhet. När detektiverna inte hittar henne på tidningen är tidslinjen ändrad – och som en följd av det kommer skrivmaskinen slitas och vara lite svårare att använda. Lyoba använder den igen och får reda på att detektiverna kommer till hennes lägenhet sent på kvällen. Hon beger sig då till hennes föräldrar. När detektiverna kommer till hennes lägenhet och inte hittar henne slits skrivmaskinen ännu mer, osv.

Om du som spelledare föredrar ett mer styrt händelseförlopp eller om du föredrar ett kortare äventyr kan du ta hjälp av detta schema:

1. Första stället rollpersonerna letar efter Lyoba på kommer de mötas av ett hot av något slag: på Lejonposten kommer redaktör Adriana Neblin strängt tillrättavisa rollpersonerna att inte jaga en journalist, och; i Lyobas lägenhet kommer de mötas av en lapp med texten *Om ni inte slutar jaga mig så anmäler jag er till tsarpolisen!*

2. Andra stället rollpersonerna kommer att vara på är bevakat av tsarpolis Smirna. Om rollpersonerna inte är försiktiga kommer agent Smirna upptäcka dem och ställa obekväma frågor om varför de jagar Lyoba Najal!

3. När rollpersonerna är på väg till tredje stället ser de Lyoba åka förbi i en gengasautomobil. (se Lyoba åker förbi i en gengasautomobil)

LYOBAS KONTOR PÅ LEJONPOSTEN

På Lyobas kontor finns inget att hämta. Redaktör Adriana Neblin har antagligen fått reda på att

detektiverna jagar Lyoba och anklagar detektiverna i sträng ton att sluta jaga henne. Lyoba har berättat för henne att detektiverna försöker få henne att inte skriva sanningen. Om rollpersonerna är påstridiga kommer Adriana Neblin säga att det är upp till Kulturverkets censuravdelning att avgöra vad som inte får skrivas i tidningen, inte detektiver som enligt rykten inte kommer få sitt tillstånd förlängt. Rollpersonerna måste anstränga sig för att inte råka ut för ännu mer trubbel.

LYOBAS LÄGENHET

Om rollpersonerna tar sig till Lyobas lägenhet är det ingen som öppnar. Om detektiverna bryter sig in i lägenheten kommer de inte hitta någonting av värde förutom en lapp där det står: ”*Detektiver tillika inbrottstjuvar: om ni inte slutar förfölja mig kommer jag att anmäla er till Tsarpolisen. Detta är sista varningen!*” Om detektiverna redan blivit varnade kommer agent Smirna stå utanför Lyobas dörr, alternativt vara den som öppnar när detektiverna knackar på. I så fall kan en fe med **Upptäcka** (svårighetsgrad 3) känna doften av tsigarettrök från märket Balalajka strajk (och en svag alkoholdoft).

LYOBAS FÖRÄLDRAR I ARBETARKVARTEREN

Det är lätt för detektiverna att få reda på att Lyoba har föräldrar som bor i Leongrads arbetarkvarter. Efter att hennes far förlorat sin plats på skofabriken på grund av en arbetsskada har paret haft det ekonomiskt svårt. Lyoba var hos dem bara några timmar tidigare och berättat att hon är jagad. Föräldrarna vädjar rollpersonerna att sluta jaga henne och berättar att Lyoba haft nog med olycka i sitt liv: hennes förra flickvän Masja tog sitt liv för tre år sedan – *det var därför vi flyttade från Vajrak till Leongrad!* Om rollpersonerna verkar vara att lita på, så informerar de om att Lyoba suttit och skrivit på en ”modernitet” – som de kallar skrivmaskinen, och beklagat sig för att den fungerar sämre och sämre. Om rollpersonerna är hotfulla kommer de kontakta tsarpolisen när de åkt.

LYOBA ÅKER FÖRBI I EN GENGASBIL

Den här händelsen passar efter att det gått en tid och skrivmaskinen blivit allt mer opålitlig. Detektiverna som själva åker i sin gengasautomobil möter en annan gengasautomobil med Lyoba i baksätet med skrivmaskinen i famnen. Om rollpersonerna tar upp jakten på henne blir det en biljakt.

Ett spännande slut är att låta biljakten sluta i en våldsam krasch där Lyoba skadas eller t.o.m. dör, och kanske någon av rollpersonerna också (bilbälten finns inte). Skrivmaskinen lyckas mirakulöst klara sig, men verkar hakat upp sig. Om rollpersonerna använder veven, se slutet!

DEL 3 SLUTET

Äventyret kan sluta hur som helst. Som spelledare är det viktigt att spelarna känner att världen är levande och att deras rollpersoner kan göra skillnad. Här följer en rad mer eller mindre sannolika förslag på slut. Eftersom spelare har en tendens att låta sina rollpersoner ”trycka på alla knappar om de kan det” är det troligast att de använder veven.

OM LYOBA TILLFÅNGATAS

Om detektiverna inte använder veven och griper Lyoba har hon mycket att förklara. För det första har hon faktiskt stulit skrivmaskinen. En förmildrande omständighet är att hon stal den från en revolutionär cell. Hon kommer också avslöja att hon läst om sin egen död. Den kommer ske inom en snar framtid och vara våldsam! Om Lyoba får som hon vill kommer hon att åka till Vajrak för att undersöka Ordningens hjul och därmed undvika sin död som hon tror ska ske i Leongrad.

TSARPOLIS SMIRNA

Om detektiverna inte använder veven kommer de att konfronteras av agent Smirna. Vad som händer då beror på vad som hänt tidigare i äventyret. Smirna ser inte mellan fingrarna på medborgare som bryter mot lagen och kommer att sätta dit rollpersonerna om hon kan. Samtidigt börjar hon misstänka att det finns större fiskar att fånga. Hon kan mycket väl tänka sig att gå med på en uppgörelse med detektiverna som kan mildra deras straff. I det här läget kan Przemek dyka upp och hjälpa detektiverna. Som gentjänst vill han att de åker till Vajrak för att undersöka Ordningens hjul (se Tsarens röst).

ROLLPERSONERNA ANVÄNDER VEVEN

Om spelarna använder veven kommer tiden att rullas tillbaka till äventyrets början. Plötsligt sitter de på sitt kontor igen när Nilsobov står utanför och försiktigt knackar på dörren. Till skillnad från förra gången är agent Smirna inte med. Istället för avslag kommer han ge detektiverna förlängt kontrakt, vilket kommer kosta rollpersonerna skjortan.

Agent Przemek kryptiska meddelande om att möta rollpersonerna på kavbaren, på pensionat Lind, finns fortfarande kvar.

Detektiverna kommer inte heller stå nämnda i Lejonposten och om de söker upp Lyoba kommer hon inte känna igen dem alls. Bara detektiverna kommer ha något minne av händelserna.

ROLLPERSONERNA BLIR TAGNA AV TSARPOLISEN

Äventyret kan sluta med en katastrof för detektiverna. Kanske har de blivit våldsamma mot agent Smirna eller med hjälp av dragna vapen tagit sig in på Lyobas kontor på Lejonposten? I så fall bör rollpersonerna drabbas av en konsekvens som är i paritet med vad de gjort. Om detektiverna dödar Smirna och ordningsmakten svarar med att rycka på axlarna kommer spelarna tappa förtroendet för Oktoberlandet. Om detektiverna istället tvingas gå under jorden och i hemlighet öppna detektivbyrå i en stenkällare i Trästan kommer förtroendet vara kvar.

ROLLPERSONERNA FÅR TAG PÅ SKRIVMASKINEN

Det kan hända att rollpersonerna får tag på skrivmaskinen intakt och låter bli att använda den magiska veven. Låt detektiverna i så fall göra det.

TSARENS RÖST

Den naturliga fortsättningen på äventyret *Skrivmaskinen* är *Tsarens röst* som finns med i regelboken. Fler trådar väver samman de två äventyren:

- Den förbjudna boken *Projekt Mir* som Przemek vill ge rollpersonerna, ger viktiga ledtrådar i *Tsarens röst*.

Tips! Försök avsluta äventyret med att rollpersonerna får tag på boken. Låt sedan spelarna läsa Projekt Mir under tiden du som spelledare förbereder dig på Tsarens röst.

- Lyoba Najal är på ett sätt båda äventyrens huvudperson. När rollpersonerna möter Przemek efter äventyrets slut kommer han att ge dem i uppdrag att lösa mordet på nymfen i Vajrak. Här kan du som spelledare hinta att även Ochrana, tsarens hemliga polis, verkar ha övernaturliga tillvägagångssätt. Hur kunde annars Przemek valt just rollpersonerna, som i en annan tidslinje känner till Lyoba, för detta uppdrag?

- Lyobas föräldrar kan berätta om Lyobas förflutna i Varjak om rollpersonerna besöker dem i arbetarkvarteren.

- Tänk på att vissa slut kan göra att det blir svårt att spela Tsarens röst som det är skrivet. Ett sådan är om Lyoba Najal dör under äventyret och rollpersonerna inte använder veven. Det är antagligen osannolikt, men det kan hända.

APPENDIX A – SPELLEDARPERSONER

AGENT SMIRNA

Kentaurer är gjorda för taigan, inte för att smyga runt i Leongrads stenbelagda gränder, Trots detta undgår inget mästerdetektiven. Kylig som en stumfilmsstjärna, En tsigarett hjälper mot allt

Empati +4, Närkamp +3, Skjuta +3, Fysik +2, Undersöka +2, Uppmärksamhet +2, Hota +1, Ledarskap +1, Bildning +1, Viljestyrka +1, Stress 5. Revolver, Sabel, Polisbricka

BYRÅKRATEN NILSOBOV

”Goda nyheter, den byråkratiska avgiften är halverad vid avslag!”

En pyssling som klär i grått, Byråkratin inom Ordningen är viktigare än allt, Jag är omutbar

Viljestyrka +4, Uppmärksamhet +2, Resurser +1, Bildning +1, Stress 5.

JOURNALISTEN LYOBA NAJAL

Smart och driftig journalistnymf, Doftar liljekonvalj

Undersöka +4, Bildning +3, Charm +3, Smyga +2, Rörlighet +2, Uppmärksamhet +2, Kontakter +1, Tjuveri +1, Bedra +1, Vildmarksvana +1, Stress 5.

Förmåga: Det känns som vi känt varandra hela livet

AGENTEN PRZEMEK LADISLAV

”Ingenting undgår Tsarpolisen – allra minst talan!”

Gnomkommissarie i Ochranas tjänst

Undersöka +4, Kontakter +3, Viljestyrka +3, Resurser +2, Skjuta +2, Ockult +2, Smyga +2, Uppmärksamhet +1, Fysik +1, Viljestyrka +1, Färdmedel +1, Stress 5. Revolver, Polisbricka

ALVEN LIBOV

”Ahhh. Kultur. Äntligen!”

Alvisk överklass ut i fingerspetsarna, Allt för kulturen, Jag älskar att vara i strålkastarljuset, För positiv för mitt eget bästa

Resurser +5, Charm +3, Kontakter +3, Bildning +2, Rörlighet +2, Viljestyrka +2, Fysik +1, Stress 5. 1 Ödespoäng

TEOVSKIJ

Jag kan inte låta bli att berätta om min senaste uppfinning, Gnom som kanske kan kallas vätte

Handlag +4, Undersöka +3, Viljestyrka +3, Färdmedel +2, Rörlighet +2, Närstrid +1, Ockult +1, Vetenskap +1, Stress 5.

TOMA

Faun med flöjten i höger hand, Hjärtat på rätt ställe

Rörlighet +4, Charm +3, Färdmedel +2, Tjuveri +2, Fysik +1, Viljestyrka +1, Stress 4.

KATJA ROS

Nymf som luktar rosor, Beundrar Libov

Charm +3, Empati +1, Rörlighet +1, Uppmärksamhet +1, Stress 2.

KITA

Älva med oklar könsidentitet

Charm +5, Empati +1, Rörlighet +1, Uppmärksamhet +1, Stress 2.

APPENDIX B – MONSTERMANUAL

LÄNGDMÅTT

1 Verst = 1066 meter

1 Steg = 76,2 cm.

1 Streck = 25,4 cm

1 tum = 2,54 cm

BARTNOLOVSKALAN

1. Hovfolk: (a.1/2) Alv, (b.2/1) Kentaur, (c) Älva.

2. Mittfolk: (a.1/2) Gnom, (b2/-) Nymf, (c.1/-) Faun, (d) Pyssling.

3. Slavfolk: (a.-/2) Rå, (b) Ork, (c) Rese, (d) Kobold.

4. Häxfolk: (a) Vätte, (b.2) Hagga, (d) Troll.

HOVFOLK

ALVER:

Längd: 152 - 193 cm

Ljus till rödlätt hudfärg, blå till brun ögonfärg (även guld och silver); huvudhår samt begränsat kropps- och ansiktshår. Alver är spensliga och bleka med ovala ögon och skarpa drag. Höga kindknotor, markerade hakor och långa, vassa näsor är typiska framförallt bland bojarhusen i Leongrad, medan den lantligare östalven brukar ha något grövre och rundare fysionomi. Örontofsar är en modefråga men alls inte ovanliga.

KENTAURER:

Mankhöjd: 127 cm, Totalhöjd: 178 - 229 cm

Blå till brun ögonfärg, rödlätt till brun hy; överkropp som en fe och underkropp som en hjort; huvudhår samt ringa till kraftig kropps- och ansiktsbehåring. Kentaurer har underkroppar som hjortar och överkroppar som grova och vildvuxna alver. De har kraftiga pannhorn som kan användas som vapen. Hannarna har hår på bröstet, buskiga ögonbryn och skäggväxt. Honorna har långt huvudhår, ofta ner till svank och hjortkropp. Kentaurer tycker om att vistas utomhus och har därför solbränd, väderbiten hy och röda, friska kinder. Uniformer och ceremoniella utstyrslar är favoritplagg för kentaurer.

ÄLVOR:

Längd: strax över 51 cm

Ljus hudfärg, genomskinliga vingar och blå till bruna ögon (inklusive silver- och guldfärg); huvudhår men ring till inget kropps- eller ansiktshår. Älvor är vackra små feer av endera könet, med flortunna vingar som kan slå mycket snabbt. Älvors vingar är förvånansvärt motståndskraftiga, men under riktigt svåra vintrar och vindförhållanden har de svårt att flyga. De rör sig ungefär lika snabbt i luften som på marken. Älvor är väl medvetna om sin skönhet och bär gärna kläder som framhäver den på ett eller annat vis.

MITTFOLK

GNOMER:

Längd: 92 – 112 cm

Ljusbrun till brun (stadsgnomer) eller ljus till rödlätt (lantgnomer) hudfärg samt stora blå till svarta ögon; huvudhår, begränsat kroppshår och rikligt (stadsgnomer) eller måttligt (lantgnomer) ansiktshår. Gnomer är strax över steget höga med spetsöron, kompakta kroppar och korta, starka ben. Hanliga exemplar har kraftig till måttlig skäggväxt, medan deras honliga motparter helt saknar skäggväxt. Gnomer har exceptionellt stora ögon och blek till brun hy. De ser normalt till att vårda det yttre och är beredda att lägga pengar på bra, välsittande kläder. Gnomrockar, hattar och spatserkäppar är en stor marknad för städernas skräddare, hattmakare och knäppsnidare.

NYMFER:

Längd: 137 – 178 cm

Den typiska nymfen är något större än en alv, med vackra kurvor och jämna proportioner. Hon har höga kindben, långt, ofta lockigt hår, lätt sneda ögon och en angenäm röst. Mer välbeställda nymfer har ofta ett intresse för kläder och parfymer och tycker om att frekventera salonger, tehus och andra sociala sammanhang.

Tillägg: Nymfer doftar som en blomma (ros, liljekonvalj…). Avlidna nymfer doftar som en rutten blomma. Välbeställda nymfer som söker ett hovliv använder ofta parfym för att likna alvkvinnor, vilket naturligtvis är idealet.

FAUNER:

Längd: 137 – 168 cm

Ljus till brun hudfärg, blå till brun ögonfärg; kortare pannhorn; huvudhår samt rikligt kropps- och ansiktshår. Den typiske faunen är något mindre än en alv, men atletiskt byggd med muskulös överkropp och kraftiga getben. Han har små pannhorn, lockigt hår och lätt sneda ögon, samt någon form av skägg eller mustasch. Bättre beställda fauner har ofta ett intresse för kläder och sykonst, vilket kommer sig av ett utvecklat sinne för detaljer och en grundläggande, kulturellt betingad känsla för god smak.

PYSSLINGAR:

Längd: cirka 50 cm

Ljus hudfärg och blå till brun ögonfärg; huvudhår, hos hanliga pysslingar rikligt ansiktshår och kroppshår. Pysslingar har en proportionerlig kropp som liknar alvens eller nymfens. Undantaget är huvudet, som är aningen för stort och hos hannarna prytt med en myckenhet av ansiktshår. Pysslingars fysiska kapacitet kan förvåna: De är förhållandevis snabba, för sin storlek starka samt tåliga i partiet med de flesta andra fefolk.

SLAVFOLK

RÅER:

Längd: 137 – 178 cm

Ljusbrun till svart hudfärg och brun till svart ögonfärg; rikt huvudhår i övrigt mycket ringa hårväxt.

Råer och nymfer liknar varandra: De är vackra, honliga feer med behagliga röster. Men där nymfen är ljus är rået mörkt, såsom taigan skiljer sig från Gagrinskogen och den ensamma stugan vid Bajkal skiljer sig från Leongrads salonger. Råets ögon är mörka och djupa, skinnet solbränt (ibland in till sotsvärta), och under den långa kjolen sticker en svans fram.

Tillägg: Längden är fel. Ska vara 167 – 178 cm.

ORKER:

Längd: 178 – 203 cm

Brun till svart hudfärg och gul över röd till svart ögonfärg; ansiktet saknar ansiktshår och kroppshår. Orker är kraftfulla feer, satta och tjurnackade trots en icke ringa längd. Detta gäller i något mindre utsträckning de honliga feerna, som dock inte står sitt hanfolk långt efter. Orker har kraftiga betar som sticker upp ur underkäken, platt näsa, låg panna och sneda ögon.

KOBOLDER:

Längd: 102 – 152 cm

Tvåbenta spetsöron med 12 fingrar och tår. Brun till svart hudfärg samt ringa ansiktshår och kroppshår; Levnad 30 – 50 år. Kobolden är tämligen liten, men seg och senig och med mycket markerade ansiktsdrag. Kroppen är inte helt proportionerlig: koboldens ben är vanligtvis något korta och krumma, medan huvud, axlar och armar är en smula överdimensionerade. Av detta följer att kobolder sällan är särskilt goda löpare men skickliga klättrare och för sin storlek starka arbetare.

Tillägg: Ansikte och hals påminner om en hund med kort nos och käftar. Detta gör talet gutturalt och svårt för andra feer att förstå. Kommunikationsförmågan försvåras ytterligare av koboldernas benägenhet att byta ut adjektiv med skall när de pratar. En positiv effekt av detta är att de har lätt att kommunicera med djur vilket bl.a. gör dem till excellenta vagnförare. Få kobolder blir längre än 110 cm och äldre än 35 år.

RESAR:

203 – 305 cm

Blek till ljusbrun hudfärg och blå till svart ögonfärg; ringa huvudhår. En rese är ofta runt tre steg lång, grovt byggd och krökt i rygg och ande. Hannarna är så gott som uteslutande skalliga, men kan ha någon ansiktsbehåring. Honorna har glest och stripigt huvudhår och proportionerligt liten barm, så att det otränade ögat ibland kan ta dem för hannar. Gemensamt för folket är den låga pannan, som övergår i huvudsvål knappa tummen från ögonbrynen. Ögonen är små och stickande, hakan ofta markerad.

HÄXFOLK

VÄTTAR:

(se Gnomer)

Förtydligande: Skillnaden mellan en gnom och en vätte är socialt betingad.

HAGGOR:

Längd: 178 – 229 cm

Blek till gråbrun hudfärg, olikfärgade ögon (hos en och samma individ); huvudhår, begränsat kroppshår samt ringa till inget ansiktshår. Haggor är stora feer, vissa av dem nära resar i längd. De har knotiga ansikten med nästan karikerade, honliga drag. Vårtor på näsa och runt munnen är vanligt, och ögonen kan ha olika färg. Haggors förmåga att dölja sin sanna skepnad bakom illusioner är legendarisk.

TROLL:

Längd: 203 – 305 cm.

Grå över grön till svart hudfärg, gul till röd ögonfärg; glest huvudhår samt begränsat kropps och ansiktshår.

Troll har extremt gott läkekött och är större och starkare än alla andra fefolk – inklusive resar. De är gräsligt fula i anlete och hållning, med stora, vårtiga näsor, gula betar och små, elaka ögon. Deras hudfärg varierar, men inte i några hälsosamma kulörer. Olika nyanser av grön är den vanligaste. Troll är också allt annat än regelbundna till sitt yttre – det ena benet kan vara längre än det andra, med svår hälta som följd, och ena handen kan ha sju fingrar medan den andra bara har fyra. Det sägs att det inte ens är säkert att ett trollhjärta sitter på samma ställe som på andra tvåbenta feer!

APPENDIX C - FÄRDIGHETSLISTAN

Bedra
Bildning
Charm
Empati
Fysik
Färdmedel
Handlag
Hota
Kontakter
Ledarskap
Medicin
Närkamp
Ockult
Resurser
Rörlighet
Smyga
Skjuta
Tjuveri
Undersöka
Uppmärksamhet
Vetenskap
Vildmarksvana
Viljestyrka

APPENDIX D – FRIVILLIGA REGLER

STORLEKSSKALA

1. Pyssling, Älva
2. Gnom, Vätte, Kobold
3. Alv etc.
4. Hagga, Kentaur, Rese, Troll

MODIFIKATION VID STRID

Fe som attackerar får -1 för varje storlek mindre fen är i **modifikation**.

Fe som attackerar får +1 för varje storlek större fen är i **modifikation**.

Skadebonus: +2 för varje storlek större fen är som träffat.

Rustning: +2 för varje storlek större fen är som blivit träffad.

KRUTVAPEN

Oavsett hur stor marginal i träff; 1d6 + eventuell vapenskada.

Max +3 i Rustning.

APPENDIX E – SPELARNAS ATTRIBUT

ALVBOJAR

- Alvisk bojar ut i fingerspetsarna
- Det heter slavfolk för en anledning
- Gillar att omge mig med kapabelt folk
- Min familj och mitt namn är allt
- Nedärvd duglighet
- Övermåttligt övermodig

DÄCKARÄLVA

- Fråga först, skjut sedan
- Har alltid varit svag för nymfer och deras bekymmer
- Hårdkokt deckarälva
- Jag ska göra Leongrad till en bättre stad, en ledtråd i taget
- Jag är för nyfiken för mitt eget bästa

HÄNDIG GNOM

- Den nyfikne finner det dolda
- Alltid detta tjat om Vorosjilovs smörjolja!
- Gnom med känsla för maskiner
- Maskinen kallar!
- Mina uppfinningar testas framförallt i fält

ORKBETJÄNT

- Alltid klädd i det bästa
- Detektivbyrån har räddat mig från Trästans slum
- Fnys du – förr eller senare behöver alla en ork!
- I hemlighet tycker jag att social status är attraktivt!
- Slicka uppåt, sparka nedåt

SPRINGFEKOBOLD

- Jag tänker bli den förste kobolden som får skriva i Lejonposten!
- Alla råer förtjänar respekt!
- Det är värt alla risker för att slavfolkens röster ska få höras!
- Jag minns varje fe som förolämpat mig.
- Kanske inte helt pravda, men det låter bra!
- Ibland kan jag inte låta bli att yla vackert!

APPENDIX F – REGLER PÅ TRE MINUTER

ÖDESPOÄNG

- ta +2 på ett tärningsslag
- slå om tärningarna
- göra en positiv etablering – ett uttalande om spelvärlden som nu blir sanning.

FAST OPPOSITION

Dyrka ett svårt lås (**Tjuveri** svårighetsgrad 4)?

Slå FATE-tärningarna och lägg till rollpersonens färdighet i **Tjuveri**. För att lyckas krävs 4 eller mer. Hamnar man precis på värdet händer också något negativt.

SVÅRIGHETSGRAD

+5	Mycket svårt
+4	Svårt
+3	Utmanande
+2	Normalt
+1	Lätt
0	Rutin

MOTSTÅNDSSLAG

Komma förbi vakt genom **Charm**?

Slå FATE-tärningarna + **Charm** + eventuell **modifikation** och jämför det med vakten som slår FATE-tärningarna + **Viljestyrka**.

STRID – ETT ANTAL UTBYTEN

1. Initiativordning: Högst **Uppmärksamhet** börjar, om lika **Rörlighet**, om lika **Fysik**.

2a. Närstrid: Den med högst initiativ börjar attackera sin motståndare [FATE-tärningar + **Närkamp** + ev. **modifikation**]. Den attackerade försvarar sig [FATE-tärningar + **Närkamp**]. Om den som attackerar får positiv marginal blir det skada.

2b. Avståndsvapen: Som närstrid fast attacken sker med **Skjuta**. Om den som blir beskjuten *har möjlighet att söka skydd* får denne försvara sig med **Undvika**.

3. Skada: Vapenskada minus rustning *om* attacken träffade. Fen får **stress** i skada. Stress kan förvandlas till **konsekvenser**. Stress 0 = död.

MODIFIKATION

+2	Stor fördel	Dubbelt så snabbt fordon
+1	Fördel	Väl utrustad för uppgiften
-1	Nackdel	Dålig belysning, Distraktion
-2	Stor Nackdel	Stort avstånd mellan fefolk

KONSEKVENSER

-2	Milda	Skråma
-4	Måttliga	Köttsår
-6	Allvarliga	Skottskadad, Utslagen ur striden

APPENDIX G - SPELARPERSONER

ALVISK BOJAR UT I FINGERSPETSARNA

Namn: _____

Beskrivning: Du är en alvisk bojar ut i fingerspetsarna, med allt vad detta innebär. Född med silversamovar i salongen gör du ditt bästa för att tjäna Ordningen, leva upp till din familjs goda namn och förvalta ditt arv på bästa sätt. Som yngsta barn flyttade du från familjens gods till Leongrad där du, inspirerad av en pysslingdeckare du läst som liten fe, öppnade en detektivbyrå. Trots att det gått ett år sedan starten har du inte det kontaktnät du varit van vid. Allt är lite speciellt i huvudstaden och du har inte riktigt lärt dig spelreglerna än.

Färdigheter:
+4 Resurser
+3 Charm, Bildning
+2 Viljestyrka, Skjuta, Rörlighet
+1 Hota, Kontakter, Undersöka, Uppmärksamhet

Stress: 4

Förmågor:
- Feer runt mig vet bättre än att bära hand mot mig: Använd Resurser som försvar mot Närkamp tills du tagit stress, förutsatt att den som angriper dig bryr sig om social status.
- Feer runt mig vet sin plats: Använd Hota mot andra fefolk utan risker.
- Gamla anor: +1 på Bildning när det gäller alvisk historia.

Attribut:
- Alvisk bojar ut i fingerspetsarna
- Det heter slavfolk för en anledning
- Gillar att omge mig med kapabelt folk
- Min familj och mitt namn är allt
- Nedärvd duglighet
- Övermåttligt övermodig

HÅRDKOKT DECKARÄLVA

Namn: _____

Beskrivning: Du är oktoberlandets vassaste detektiv, om du får säga det själv och inget brott eller gåta undgår ditt skapa intellekt. Det finns de som säger att du stoppar vingarna i blöt och borde stanna som kavat journalist och ibland håller du med dem. Vissa saker ångrar du att du fått veta och det har blivit svårt att skratta utan en plunta med Absaloms beska i handen. Många är ute efter dig och vill se dig död eller värre. Det finns ett bottenlöst mörker i Leongrad och din uppgift är att lösa dess mysterium.

Färdigheter:
+4 Undersöka
+3 Rörlighet, Empati
+2 Bedra, Skjuta, Tjuveri
+1 Charm, Smyga, Uppmärksamhet, Viljestyrka

Stress: 4

Förmågor:
- De försöker alltid skrämmas först: Spendera en Ödespoäng för att ”komma undan” när du blivit tillfångatagen.
- Maskeringsproffs: +1 på Bedra för att förklä dig.
- Allt för sanningen: Använd Undersöka istället för Fysik när du utstår umbäranden för en utredning.

Attribut:
- Fråga först, skjut sedan
- Har alltid varit svag för nymfer och deras bekymmer
- Hårdkokt deckarälva
- Jag ska göra Leongrad till en bättre stad, en ledtråd i taget
- Jag är för nyfiken för mitt eget bästa

GNOM MED KÄNSLOR FÖR MASKINER

Namn: _____

Beskrivning: Du tar dig an livet med oljiga fingrar och smörjfett på rockslaget. Du brinner för mullrande maskiner och tekniska nymodigheter och reparerar gärna en maskin i nöd. Ibland har dina vänner och gnomsläktningar anklagat dig för att glömma bort dem och det ger dig dåligt samvete – speciellt under småtimmarna när du inte kan somna om i smörjgropen som är din sovplats.

Färdigheter:
+4 Handlag
+3 Färdmedel, Vetenskap
+2 Fysik, Undersöka, Uppmärksamhet
+1 Bildning, Rörlighet, Smyga, Medicin

Stress: 4

Förmågor:
- Uppslukande fokus: Två mindre i minus på grund av distraktioner när du jobbar med teknik.
- Den håller!: Saker du har byggt eller reparerat håller alltid ett utbyte längre.
- Fånga mig om du kan: +1 på Färdmedel om du är jagad.

Attribut:
- Den nyfikne finner det dolda
- Alltid detta tjat om Vorosjilovs smörjolja!
- Gnom med känsla för maskiner
- Maskinen kallar!
- Mina uppfinningar testas framförallt i fält

FNYS DU – FÖRR ELLER SENARE BEHÖVER ALLA EN ORK!

Namn: _____

Beskrivning: Att utstå lite spott och spe har du ansett vara en oundviklig del av vardagen, men när din bror blev skickad till stenbrottet och du fick prygel för att han blivit påkörd av en gengasautomobil, fick du nog och flydde till Leongrad. Här hade du turen att anställas som en allt i allo på en detektivbyrå och gör nu allt för att passa in. Huvudstadens utbud av mode har väckt ett brinnande intresse för kläder och stil.

Färdigheter:
+4 Fysik
+3 Hota, Närkamp
+2 Handlag, Vildmarksvana, Uppmärksamhet
+1 Bildning, Rörlighet, Skjuta, Smyga

Stress: 5

Förmågor:
- Herrens förlängda arm: +1 på Hota om du gör det i din herres namn.
- Specialområde: +1 på Bildning när det rör sig om saker som går att läsa i en skvallertidning.
- Ett extra ödespoäng.

Attribut:
- Alltid klädd i det bästa
- Detektivbyrån har räddat mig från Trästans slum
- Fnys du – förr eller senare behöver alla en ork!
- I hemlighet tycker jag att social status är attraktivt!
- Slicka uppåt, sparka nedåt

JAG TÄNKER BLI DEN FÖRSTE KOBOLDEN SOM FÅR SKRIVA I LEJONPOSTEN!

Namn: _____

Beskrivning: Enda sättet att klara sig här i livet som kobold är att ha många järn i elden. Att jobba i alla vinklar, ta alla segrar man kan och backa innan någon större dyker upp, men framförallt måste man vara villig att skita ner sig. Ända sedan rået i lägenheten ovanför dina föräldrars källare lärde dig läsa i ett nummer av Lejonposten ville du bli murvel. Nu är du tillfälligt anställd på en detektivbyrå som spanare/springpojke men du hoppas på mer och drömmer om att börja skriva och skicka in alster till Lejonposten.

Färdigheter:
+4 Viljestyrka
+3 Undersöka, Uppmärksamhet
+2 Bedra, Kontakter, Tjuveri
+1 Bildning, Charm, Empati, Rörlighet

Stress: 5

Förmågor:
- Förfalskare: Använd Tjuveri för att göra förfalskningar.
- Grävare: +1 på Undersöka när det gäller ett journalistiskt uppdrag och något som har ett nyhetsvärde.
- Gå upp i rök: Spendera en ödespoäng för att förvandla dig till rök i valfri färg under ett utbyte – bra för att skydda dig, smita eller ta dig fram. Rekommenderas ej i hård vind.

Attribut:
- Jag tänker bli den förste kobolden som får skriva i *Lejonposten*!
- Alla råer förtjänar respekt!
- Det är värt alla risker för att slavfolkens röster ska få höras!
- Jag minns varje fe som förolämpat mig.
- Kanske inte helt pravda, men det låter bra!
- Ibland kan jag inte låta bli att yla vackert!

APPENDIX H - HANDOUTS

VISSNA NEJLIKOR STÖR ORDNINGEN

En grupp konstnärer har under förra veckan olagligt spridit flygblad i Leongrads södra delar. Innehållet är de gamla vanliga kraven på tsarens avgång och att slavfolken ska behandlas rättvist, som om vår nuvarande tsar inte skulle vara god nog? Om det inte vore något Röda Nejlikorna, som de kallar sig, skrev i slutet av flygbladet skulle det hela endast passera som nedskräpning och olaglig smutskastning. Nu arbetar vår kära tsarpolis som om det rör sig om brott mot tsarens säkerhet. Om gruppen döms för det brottet väntar en lång tid vid stenbrotten. Vad som fått tsarpolisen att reagera så kraftfullt är det står en rad förutsägelser, varav två redan visat sig blir sanningar! Man måste utgå från att resten är sanna. En detektivbyrå anklagas för att de kommer att äga en förbjuden bok. Det är bäst om tsarpolisen redan nu skickar dessa till stenbrottet.

Lyoba Najal
Lejonposten

...

Länge leve detektivbyrån som kommer bryta mot lagen genom att inneha en olaglig bok!

Plantera ett nytt träd på Ajaxparken efter att den kommer att träffas av blixten i övermorgon!

Rätt åt pliten Sergej på tukthuset som kommer att bryta armen efter att ha kört i diket i morgon med sin nya gengasbil efter att ha väjt för en ekorre som sprang över vägen. Han måste ha tagit emot mutor för att ha haft råd att köpa den!

Röda Nejlikorna