

Tranedans

Drakar & Demoner Expert
Uppcon 1994

"Why do you want to blow him?"
"I know too little about killing."

The Sting

1. Intrig

Tranedans utspelar sig i den stora aroliska handelsstaden Isinge. Denna stad ligger långt ute i vildmarken, vid kusten närmast Siys. Det enda praktiska och säkra sättet att ta sig till Isinge är med båt. Närheten till utländerna, främst Siys, medför emellertid att staden blomstrar av riklig handel. Staden styrs av en borgmästare som väljs av handelshusens huvudmän, hantverksmästarna, de lokala adelsmännen samt garnisonens och stadsvaktens officerare. Valet måste dessutom godkännas av kungen. Den i särklass mest inflytelserika gruppen i Isinge är handelsmännen. Då tre handelshus anser det vara påkallat, kallar köpmannagillet till möte för diskussioner mellan husens huvudmän om gemensamma frågor. Sådana möten hålls inte ofta, mestadels endast ett par gånger per decennium. Dock medför dessa möten alltid en turbulent tid för staden, då viktiga saker beslutas och genomförs.

Arolen drar stor nytta av Isinges handel, genom tullar och skatt från de rika invånarna. Det händer att befolkningen ser snett på detta, och rykten om ytterligare pålagor, handelsstopp eller höjda tullar tenderar att bli seglivade.

I Siys försöker myndigheterna tysta ner en religiös tvist mellan Grå Dimman och Haralditerna, som nyligen lett till väpnad konflikt. Haralditerna har nämligen, som en följd av händelserna som skildrades i Processen, Alla katter grå och Dess svagaste länk, börjat bedriva forskning om den Onämbare. Grå Dimman fördömer detta och har förmått Siysiska staten att bekämpa Haralditerna. Även i Arolen verkar Grå Dimman underhand mot Haralditerna, genom att söka stöd för kampen hos rikets mäktiga män. Dimfurstens själv har övertalat Arolens kung, Victor I, att personligen men anonymt sända hjälp i form av ett större, smugglat parti aroliska långbågar.

Brodd Broddson är huvudman för handelshuset Örnen. Hans slipande sinnen har uppfattat kungens handling, och spårat den i kassaböcker, lagerförteckningar, hamntransaktioner och dylikt, varefter han lagt vantarna på dessa bevis. Med dem tänker han utöva utpressning mot kungen för att genomdriva sin idé: Isinges frigörelse från Arolen. Naturligtvis är inte detta nog. Han har även manipulerat två kollegor, Aloysius Trimmelfink III och Gunnar Bulle, att kalla till handelsmannakonvent för att diskutera gemensam politik gentemot staten.

Brodd har tänkt att vinna mötet till sin sak genom en övertygande demonstration av möjligheten att göra statskupp. Dessutom planerar han att vinna militärmakten till sin sida. Resten av staden ska göras beredd på nyordningen genom att väl valda rykten sprids.

Brodds män genomför ett välplanerat attentat mot garnisonen. Ammunitionsförrådet bränns ned, och medan släckningsarbetet pågår stjäls i stort sett samtliga vapen och större krigsmateriel saboteras. Militären lyckas hålla detta hemligt, och isolerar sig till synes på förläggningen. Dock sprider de ett rykte bland handelshusen i staden att det finns en intressent för stora vapenpartier som kan betala ett gott pris. Naturligtvis sänder kommandant Nordanvind även en rapport till kungen, med begäran om förstärkning.

Brodd har redan, per brev, upplyst kungen om sakernas tillstånd, och även berättat om de bevis han har rörande kungens smuggling till Siys. Han ställer ett ultimatum: kungen ska meddela Nordanvind att hjälp inte kan skickas, utan att på något vis motivera varför. När Isinge sedan kastar av sig det aroliska oket skall kungen inte heller ingripa. Om kungen inte lyder, avslöjar Brodd hans skumma affärer för folket.

Det allvarligaste problemet på hemmaplan är aroliska underrättelsetjänstens avdelning. De består av fyra personer, som naturligtvis koncentrerar sig på den riksfientliga verksamhet som drabbat garnisonen. De försöker med alla medel få upp spår efter förövarna. Brodd leder dem på villospår, genom att ge ett smuggeluppdrag med hemligt gods till ett antal kompetenta, men oviktiga personer: spelarnas rollpersoner. Härefter tipsar han hamnvakten om smugglingsförsöket. För att förvirra, samt gardera sig, använder han här den tjallare som underrättelsetjänsten själva brukar använda. Dessutom får han det att framstå som om tipset kommer därifrån. Smugglingsförsöket omintetgörs av hamnvakten; smugglarnas båt kapsejsar. Delar av lasten återfinnes: långbågar. Smugglarna kommer undan. Genom sina informatörer får underrättelsetjänsten kännedom om incidenten och de inleder ett omfattande spaningsarbete efter smugglarna. Dessa, i sin tur, spårar antagligen tipset tillbaka till underrättelsetjänsten, och härefter sysselsätter de båda grupperna varandra. Brodds män i staden underblåser denna konflikt. Dessutom sprider de rykten om skattehöjningar, omfattande inkallelser till armén, tullhöjningar och handelsrestriktioner över staden, för att väcka oro och upprorstankar.

Kungens brev till kommandanten anländer. Samtidigt erhåller underrättelsetjänsten order från kungen att "likvidera den som försöker ta kontroll över staden". Underrättelsetjänsten prioriterar om; jakten på spelarna avstannar och de blir slarvigare på den fronten. De börjar planera mordet, på vem vet de ännu inte. Rollpersonerna lyckas få tag på kungens order och följer upp med att göra fler egna undersökningar av vad som händer, samt försöker hindra mordet.

Brodd kontaktar kommandant Nordanvind och övertygar honom att Arolen svikit Isinge. Brodd säger sig ha klara indikationer på att handelsmannakonventet stöder att Isinge blir fritt, men att det vill ha kommandantens stöd. Till slut accepterar Nordanvind och ansluter sig till Brodds sida. De båda bestämmer sig för att proklamera Isinge som fritt vid

middagstimman på Stortorget. Nordanvind åtager sig att informera stadens invånare om mötet.

Brodd begär slutligen ordet på handelsmannakonventet. Han redogör för sina intriger och begär mötets stöd. Mötet tar ställning, men oberoende av utfallet försöker Brodd fullfölja sin statskupp på torget senare. Här kulminerar handlingen i och med att underrättelsetjänsten försöker mörda Brodd, om de inte redan är oskadliggjorda. Rollpersonerna lyckas kanske förhindra mordet och blir hjältar.

2. Äventyrets gång

Här presenteras en tänkt linje för hur äventyret kan utveckla sig. Ändra gärna och improvisera egna ledtrådar, SLP och händelser.

2.1 Inledning (30 min)

Äventyret börjar med att spelarna genomför sitt smuggelförsök. Vi kommer in i handlingen då rollpersonerna med mörklagt skepp löper ut ur Isinges hamn. Dock överraskas de av hamnvaktens skepp som med släckta lanternor genskjuter dem på öppet vatten. Jakten går genom dimbankarna, och snart är man inne bland grynnor och skär. I samband med att spelarna avslöjar lastens innehåll, löper de på grund och kapsejsar. De räddar sig iland och når tillbaka till Isinge i gryningen. De rapporterar till Samuel Sparv, handelshusets ägare, och uppdras av honom att inom tre dagar finna de skyldiga till dådet.

2.2 Undersökning & Händelser (3 tim)

Spelarnas undersökning av sakernas tillstånd kan naturligtvis tillgå på skiftande sätt. Exempel på vad spelarna kan upptäcka följer.

Man upptäcker att man är skuggad av Underrättelsetjänsten så fort man företar sig någon form av undersökning.

Genom hamnvakten eller den undre världen eller genom något värdshus kan man ta reda på vem som lämnade tipset om deras smuggelförsök, nämligen Hjalmar Krona. Hamnvaktens noteringar avslöjar dessutom att de sällan får tips av så underligt slag, d v s uppgift endast om när och vart kontraband skall fraktas och inte om vem eller vilket skepp som skall sköta frakten.

Man kan pressa Hjalmar på sina kontakter. Han tror att tipset kom från en grupp som brukar ge pålitlig information. Han fick tipset skriftligt, men har bränt det. Dock kan han beskriva den ende i gruppen som han har sett. Mannen var maskerad, men kraftigt byggd och rödhårig. Han kan inte kontaktas själv.

På värdshuset och bland tiggare samt i den undre världen går rykten, t ex om varför militären ligger så lågt, att ett handelshus har en bra kund och därför kan de betala bra för vapen. Man kan även få upp ögonen för det stora antal soldater som har permission och tillbringar denna på värdshuset.

I den professionella undre världen ligger man lågt. Inga större kupper planeras, eftersom man gjort bedömningen att militären planerar en stor razzia. Nybörjare tänker dock ta chansen till mer oplanerade räder.

Allmänt går även rykten om att aroliska staten tänkt tvångsvärva folk till ett krigståg långt borta, att skatterna skall höjas, samt att tullar och handelsstopp skall skärpas.

Om man undersöker garnisonen kan man upptäcka att den saknar vapen samt att de inte är sjuka. Om man pratar med kommandant

Nordanvind beror det på spelarnas uppträdande och på vad de säger vad man kan få ut för information. Nordanvind försöker först hålla fast vid historien att soldaterna är sjuka men kan om man vinner hans förtroende tala om mer, kanske t o m hela sanningen, så långt han känner den.

Skrythistorier gör gällande att det var Gunnar Bulle som var med om att kalla till handelsmannakonventet. Noggrannare förfrågningar eller undersökning visar att de tre handelshusen Trimmelfink, Bulle och Öرنen kallade. Direkt snokande kan avslöja att initiativtagaren var Brodd.

Genomletning av det välbevakade handelshuset Öرنen visar att Brodd intresserat sig för de religiösa spörsmålen i Siys och den följande konflikten. Man kan hitta Brodds brev till kung Victor I, men inte de bevis som detta hänvisar till.

Samuel Sparv meddelar gärna att lådorna med smuggelgods kom från en maskerad man som sade sig vara ombud för någon högt uppsatt person som önskade vara anonym. Den furstliga ersättningen (i förskott) gjorde detta påstående trovärdigt. Om man , mot förmodan, skulle lyckas lokalisera denne, visar det sig att han inte känner sin uppdragsgivare. Han kan dock meddela att det var en rotund man, med välvårdat språk, som en adelsman.

Avlyssningen är den nya mycket viktiga delen i äventyret. Genom Alvar på konventet eller genom Lyssnarna får rollpersonerna avlyssna det samtal som utspelar sig i kapitel 8, Avlyssningen.

Notera att det är egentligen inte viktigt i vilken ordning de olika momenten i äventyret inträffar. Välj vad som passar bäst, antingen leds spelarna av Brevet till Avlyssningen eller också kommer de till Avlyssningen innan de får tillgång till Brevet.

Brevet

Brevet hittas hos underrättelsetjänsten och avslöjar att ett mord kommer att begås. Det faller på rollpersonerna att förhindra dådet.

2.3 Mordförsöket (1 tim)

Underrättelsetjänsten ignorerar plötsligt spelarna och börjar istället att planera mordet. Härolder och trumpetare basunerar ut att ett möte skall hållas på torget om en timme där saker av största vikt för Isinges framtid skall behandlas. Den som kallar till mötet är kommendant Nordanvind. Nu får underrättelsetjänsten bråttom. De kommer fram till att använda ett blåsrör med dödligt gift. Spelarna får själva komma på ett sätt att förhindra mordet och rädda Brodd. Se kapitel 7 för förslag på lösningar.

2.5 Möte med Brodd - Epilog ?

Hjältarna möter den nye statsledaren?

3. Smuggelförsök med båtjakt

Rollpersonerna har i uppdrag att med båt smuggla ett antal förseglade lådor till en hamn i grannlandet Siys. Deras företag upptäcks av tullen i Isinge som ligger och väntar utanför hamnen på spelarnas båt. En spännande jakt tar sin början under vilken en låda går upp. Den visar sig innehålla aroliska långbågar. Detta är mycket allvarligt då det är liktydigt med riksfientlig verksamhet och belagt med dödsstraff att exportera dessa vapen, annat än för personligt bruk.

Spelarna kraschar båten i den nattliga dimma, men undkommer tullens nitiska personal och beger sig troligen hemåt.

Ylande vargar och dylikt brukar vara utmärkta hjälpmedel för att få trilska spelare att söka sig till närmaste stad.

4. Uppdrag från Samuel Sparv

Spelarna bör lätt inse att de snarast skall rapportera vad som hänt till Samuel Sparv, deras arbetsgivare.

Samuel blir riktigt orolig av vad som utspelats i natten av två skäl. För det första av det faktum att någon uppenbarligen har tjallat och för det andra på grund av smuggelgodsets art, aroliska långbågar. Det är nämligen förbjudet att föra ut långbågar ur landet, för annat än personligt bruk.

Samuel är mån om att rollpersonerna inser situationens allvar innan han ger dem Uppdraget: Finn dem som motverkar vårt handelshus och tillintetgör denna verksamhet.

Själv tänker han söka information på handelsmannakonventet och meddela rollpersonerna om han finner något.

Samuel Sparv, handelsman:

Samuel är en faderlig, tålmodig gentleman som skulle slåss in i döden för sig själv, sin egendom och de sina. När rollpersonerna möter honom bör han låta dem veta att han redan är försenad till handelsmannakonventet för att sedan verkligen ta sig tid med spelarna då han anser det vara viktigare än att komma i tid till sitt möte.

Alvar Sparv, Samuels son

Pratig, skämtsam (särskilt mot Ivar), filosofiskt lagd.

Kasta in honom om du vill.

5. Isinge

5.1 Handelsmannakonventet

I köpmannagilletts lokaler är ingenting sig likt eftersom det där hålls handelsmannakonvent för första gången på sex år. Den stora samlingssalen

samt de inre rummen hålles låsta för att inga obehöriga skall springa ut och in och störa mötesordningen och också för att ingen information om vad som händer på mötet skall läcka ut. Endast de enskilda överhuvudena för de olika handelshusen samt en namngiven närmaste man till respektive överhuvud äger tillträde till de slutna rummen och av dem är det bara den närmaste mannen som får lämna huset. Detta gör att det är svårt att få tag på information om vad som försigår på mötet. Konventet pågår i tre dagar och det vimlar av folk anställda vid de olika handelshusen, tjänare och andra i de utrymmen som inte är låsta. Det säljs billig mat och dryck och stämningen är hög.

Information man kan få här ifrån varierar efter Sls tycke och smak. Om spelarna går officiella vägen kan de t.ex få reda på den allmänna inriktningen i förhandlingarna eller vilka handelshus som kallat till konventet. Genom att lura information av någon av husets tjänare kan de få reda på mer osammanhängande fakta som uppsnappats i korridorer eller genom dörrar. Om spelarna tar kontakt med Lyssnarna (se Den Undre Världen) kan de få ta del av Avlyssningen. Dessutom ger all information härifrån en känsla av att mötesdeltagarna är missnöjda med rådande förhållanden vad gäller handel, skatter o dyl.

5.1.1 Avlyssningen se kapitel 8

Köpmän på mötet:

Brodd Broddson, Örnen

se även Uthänder (10)

Alvar Sparv, Samuel Sparvs närmaste man.

Hitta gärna på fler personer om du vill.

5.2 Militärmakten och stadsvakten

Det finns ca 15 stadsvakter i Isinge, varav tio tjänstgör på dagen och fem på natten, om inget oförutsett inträffar. Anledningen till att det räcker med en så liten ordningsmakt är att om det skulle behövas hjälp till något, kan fler män kallas från den militärgarnison som är förlagd just utanför stadsmuren. Militären består av ungefär tvåhundra man från trakten och några officerare under ledning av kommendanten Emanuel Nordanvind. Vanligtvis har soldaterna inte så mycket att göra men under äventyrets gång råder andra förhållanden, då alla vapen större än dolkar stulits ur militärernas förråd. Nordanvind agerade snabbt för att förhindra att denna information kommer till allmänhetens kännedom genom att isolera hela garnisonen på militärområdet. Den officiella orsaken är att soldaterna genomför viktiga övningar men Nordanvind har också spridit ut ett rykte som tallar om en smittsam sjukdom som härjar bland soldaterna och att det är därför de är isolerade från staden. Han har dessutom begärt förstärkning av kungen samt skickat ut ett ganska stort antal civilklädda män till stadens värdshus för att försöka finna de stulna vapnen innan någon genomskådar hans dimridåer.

Om rollpersonerna söker information från garnisonen öppnar sig flera vägar för dem. De kan kanske smyga in trots att stället är välbevakat. De kan då upptäcka att soldaterna inte är sjuka och att de inte har några vapen. I kommendantens hus finns två dokument av intresse, nämligen Nordanvinds korrespondens med kung Viktor I av Arolen (se Uthänder 10.4).

Om man lyckas prata sig in förs man snabbt till kommendant Nordanvind. Nordanvind vill först och främst hålla sig till sin historia om att soldaterna är sjuka och att det var dumt av rollpersonerna att komma hit men att "om ni går genast är det nog ingen risk att ni blivit smittade."

Om spelarna konfronterar honom med det faktum att hans soldater saknar vapen erkänner han att så är fallet, men han måste verkligen bli övertygad om att spelarna ska kunna hjälpa honom för att inte hålla dem kvar på området, helst i arrest. Om så blir fallet så tänk på att vaktsoldaterna är tämligen lättlurade, så spelarna bör inte ha några problem att lura sig ut ur finkan.

Kommendant Emanuel Nordanvind

Emanuel är född och uppvuxen i Isinge, har tjänstgjort tjugu år i södra Arolen innan han, på egen begäran, stationerades i Isinge som garnisionskommendant. Han älskar Isinge och landet här i norr och är mycket nöjd med sin befattning som kommendant och strävar inte efter att avancera ytterligare i graderna.

Viktigt att komma ihåg för SL är att Emanuel gör vad han tror är bäst för Isinge och det är bara att improvisera beroende på vad spelarna har att koma med. Man bör också hålla i minnet att han varken är dum eller envis, utan är en av dessa försvinnande få människor som kan ändra sin uppfattning utan att se det som en prestigeförlust.

Officer

Spela ut alla dumma fördomar du har om militärer, gärna med en fånig röst.

5.3 Hantverkare

Det finns ett stort antal hantverkare i Isinge, organiserade i lösa skråliknande sammanslutningar. Dessa "skrån" innehar ingen egentlig makt utan är mest klubbar för inbördes beundran, dit man går för att träffa sina vänner och vädra sina åsikter för likasinnade.

De stora samtalsämnena just nu uttrycker missnöje med skatter och handelsmännens stora makt, rädsla för den epidemi som härjar hos militären samt, givetvis, vädret.

SLP är bara att plocka från eget huvud. Se till att spelarna har skoj.

5.4 Vårdshus

Isinge har många vårdshus, av skiftande kvalitet. På dessa cirkulerar just nu en hel del rykten av vilka en del är listade nedan. Något annat som är speciellt är att det finns alltid minst en civilklädd militär på alla vårdshus, sökandes efter någon ledtråd till de stulna vapnen. Ett vårdshus i äventyret bär av tradition namnet "Den Gaspande Gäddan". En SLP man kan stöta på är den siysiske spionen Gerard.

Rykten & annat

Handelshuset Fyrklövern är intresserade av att köpa ett större parti vapen

Garnisonen hålls inte isolerad p g a övningar utan för att de är sjuka i influensa.

Två druckna dryga bröder från Gunnar Bulles handelshus påstår att det är deras hus som är ansvarigt för handelsmannakonventet. Om man frågar närmare visar det sig att det var Bulle, Brodd och Trimmelfink som tillsammans kallade till konventet.

Någon är upprörd över de historier som berättas om övergrepp och våld mot Haralditerorden i Siys.

Gerard

Gerard låtsas att han är handelsman från Siys som just kommit till Arolen och ännu inte lärt sig språket. Detta, kombinerat med en utmärkt förmåga att följa två samtal samtidigt, gör honom till en utmärkt informationssamlare. Han ger ett förvirrat och okoncentrerat intryck.

5.5 Den Undre Världen

Den undre världen i Isinge är inte organiserad i tjuvgillen och stora sammanslutningar, utan snarare (som rollpersonerna) i små grupper eller, ännu vanligare, som enskilda individer där var och en får klara sig själv och inte saknas om man skulle försvinna. Det finns ett stort antal tiggare, hemlösa och prostituerade, vilka bor under vidriga förhållanden i stadens fattigkvarter men drar sig till de rikare stadsdelarna för att tigga, stjäla eller arbeta.

Vad händer just nu i den undre världen?

En speciell stämning råder. Många civila militärer syns på stadens vårdshus och verkar söka information om vapen. De flesta rutinerade tjuvar ligger lågt tills de vet vad som egentligen pågår.

Ett välkänt gäng tiggare försöker sig på ett inbrott då de tror att all uppmärksamhet är riktad mot handelsmannakonventet. Låt gärna spelarna upptäcka dem. De är mycket lättskrämda och avslöjar gärna allt de vet eller samarbetar med vad de kan för att rädda sitt eget skinn. De känner till många rykten och kan kanske identifiera någon person spelarna letar efter.

Lyssnarna, en samling miserabla kloakbor, har bråda dagar. De har nämligen upptäckt ett avlopp som på något sätt visat leda ner ljud från den stora samlingsalen hos köpmannagillet via en kakelugn.

Kontakt med Lyssnarna kan man få genom kedjor av personer t.ex en vän till en bekant har hört att hon känner någon som vet att... Ta gärna ner spelarna i kloakerna, det är ju en mysig miljö.

5.5.1 Avlyssningen se kapitel 8

Tjallaren, som informerade om smuglingen går att få tag på genom hamnvakten eller kanske på något annat sätt. Han kan ge en beskrivning av en person i underrättelsetjänsten.

Ingemar Blomma

En rutinerad, slug och inställsam tjuv. Något nervös på grund av de många militärer som rör sig i staden.

Egon

Ledare för det fega tiggargänget Korpgluggarna. Han är femton år gammal och mycket mån att vara alla till lags som är större än han själv.

Hjalmar Krona, tjallare

Hjalmar är skraddare till yrket men extraknacker som tjallare. Han gör en poäng av att veta saker och för information vidare mot betalning. Han är rädd om sin egen person och sin rörelse, varför han gärna är tillmötesgående om han känner sig hotad.

Alla dessa kan användas för att ge spelarna den information som för dem vidare i äventyret. Hitta gärna på egna också.

6. Underrättelsetjänsten

Spelarnas huvudsakliga fiende i Tranedans är aroliska underrättelsetjänsten. Den utgörs i Isinge av en grupp på fyra personer, Nikolaus Gustenson, Sissel Andreidotter, Arvid Segelmakare och Petrus Jaspisson. De driver ett mindre, inte särskilt framgångsrikt handelshus, Vargtassen, som täckmantel för sin verksamhet. De får nys om att spelarna börjat undersöka smuggelincidenten, och försöker då i sin tur att hitta dem, deras bas, uppdragsgivare och dylikt. Ett tips till SL är att låta underrättelsetjänsten börja skugga rollpersonerna så fort som möjligt, så spar man speltid. Arvid är kontaktman med tjallaren Hjalmar Krona. I övrigt har gruppen kontakter med handelsmän, stadsvakt och tiggare i staden. De står inte på god fot med kommendant Nordanvind, men han vet naturligtvis vilka de är. Han tycker dock att han kan hålla ordning på staden själv. Stadsvakten och hamnvakten känner inte till Vargtassens egentliga verksamhet, men Nikolaus, ledaren, har ett kungligt fribrev som identifierar honom och hans grupp som underrättelsetjänstemän. Nikolaus har bedömt dagsläget som följer.

Avväpningen av garnisonen kan mycket väl vara ett dåd av Siysiska sabotagetrupper inför ett siysiskt övertagande av Isinge. Därför måste de aqnsvariga spåras och förmås avslöja sina uppdragsgivare så att man kan vidta de nödvändiga åtgärderna. Genom kontakt med hamnvakten har Vargtassen fått reda på omständigheterna kring spelarnas smugglingsförsök. De misstänker att de som utförde det och olyckligen undkom, arbetade för dem som stulit vapnen från garnisonen. Således blir de mycket misstänksamma mot eventuella undersökningar av fallet, särskilt om de utförs av aroliska myndighetspersoner, eftersom Nikolaus tror sig veta att ingen annan utomstående grupp arbetar med fallet för Arolens räkning. Till en början håller Vargtassen alltså vissa nyckellokalerna under noggrann bevakning. Dessa inkluderar det ställe där de tillslut fattar misstankar mot spelarna och inleder skuggning av dem.

På något sätt upptäcker spelarna att de är förföljda. En vanvettig jakt tar sin början. Eventuella avskakningsförsök bör kanske lyckas till slut. Möjligen lyckas spelarna kartlägga samtliga som förföljer dem. Arvid och Petrus arbetar enskilt, medan Nikolaus och Sissel uppträder som ett förälskat och eller gift par.

Häriifrån bör de båda grupperna inte ha några problem att sysselsätta varandra. Om spelarna kan ge en god beskrivning av sina förföljare kan de identifieras som handelshuset Vargtassen av någon lämplig person. En underlighet här är att detta handelshus är det enda som helt saknar representation på handelsmannakonventet. Håll bara i minnet vad Vargtassen har för mål och uppgift och låt dem agera utifrån vad de tagit reda på. De kommer troligen aldrig att överge idén om att en siysisk invasion är nära förestående. De koncentrerar dock sin uppmärksamhet helt på smuggelspåret, ända tills de får nya order direkt från Arolens kung. Spelarna skall ges en chans att notera förändringen, exempelvis genom att lägga märke till att Nikolaus verkar mycket angelägen om att skydda en

viss börs där han förvarar brevet, eller genom att de iakttar när brevduvan anländer till handelshuset Vargtassen. De bör se en påtaglig förändring av Vargtassens beteende när gruppens prioritering ändras. En fickstöld mot Nikolaus eller en genomletning av handelshuset ger spelarna tillgång till brevet. Detta brev återfinnes i kapitlet Uthänder.

6.1 SLP

Nikolaus Gustenson

48 år, ganska kort, oansenligt utseende, gråsprängt hår, gråblek hy. Nikolaus är obestridd ledare i gruppen och mycket observant och intelligent. Han är patriotisk, men egentligen ingen rojalist. Dock utför han utan att tveka konungens order, för landets bästa.

Sissel Andreidotter

35 år, mörkt långt hår, charmerande, med ett sött utseende. Hon spelar ofta rollen av fånigt förälskad eller flirtande, men är isjälva verket slipad, målmedveten och hänsynslös.

Arvid Segelmakare

32 år, rödhårig, kraftigt byggd, högre. Han är effektiv men inte fullt så snabbtänkt som de övriga. Dock är han ytterst lojal, kompetent och pålitlig.

Petrus Jaspisson

25 år, mörk med något siysiskt blod. Gentlemannamässig med väl utvecklad simultankapacitet. Spelar gärna rollen som välbärgad eller adlig.

Inga värden är nödvändiga. Alla fyra är mycket duktiga på sitt jobb. Framför allt är de spelarna fullständigt överlägsna i strid. Låt gärna spelarna få reda på detta på något sätt.

7. Mordförsöket

När Underrättelsetjänsten får ordern att döda från kungen börjar de planera ett mord. Vad de kommer fram till är att använda ett blåsrör med ett dödligt gift som en av dem bär på sig.

Händelse förloppet kan bli ungefär så här:

Agenterna får brevet från kungen per brevduva. De blir oroliga, glömmer bort spelarna och börjar försöka ta reda på vem som ligger bakom den förestående kuppen, i.e vem som skall dödas. Beroende på vad som passar bäst kan de få reda på det av egen kraft eller då Brodd och kommandanten kallar till torgmöte om en timme. De kommer då på sin metod att mörda Brodd (kommandanten ser de bara som en bricka i Brodds spel om kontrollen över Isinge), en blåsrörsskytt förgiftar Brodd med ett snabbt verkande gift så snart han ställer sig upp framför folket på torget. En snabb flykt till en intilliggande smedja där blåsröret bränns upp bör säkerställa att ingen sedan kan ta reda på vem som utfört dådet.

Spelarna har nu fria händer. De bör inse att de måste försöka förhindra brottet, men hur? Ett effektivt men ganska farligt alternativ är att byta ut giftet utan att det märks; Brodd är stor och stabbig och torde överleva en blåsrörspil i magen. Ett annat alternativ är att på något sätt få agenterna att tro att någon i spelargruppen är kuppmakaren och spela upp ett mord på denna person, så att underrättelsetjänsten tror att de inte behöver göra något. En annan variant kan vara att uppehålla agenterna så pass länge att de inte hinner utföra dådet innan det är försent. Om Brodd hinner genomföra mötet så ger agenterna upp och går hem. Det är naturligtvis även möjligt för spelarna att blanda sig i leken redan på planeringsstadiet av mordet, om de t.ex tjuvlyssnar på agenterna då de planerar. Det viktiga är inte att spelarna lyckas med det de tänker göra, utan att äventyret får ett klimax i upplösningen av den här sekvensen. Men var snäll. Om spelarna har en bra ide, så låt den lyckas. Men gör det spännande!

8. Avlyssningen

Efter att ha tryckt örat mot väggen delas snabbt spelarnas nya roller som ledare för varsitt handelshus ut.

De nya rollerna finns i kapitel 10 Uthänder.

Spelledaren ger en mycket kort information om var personerna befinner sig och vad som försigår. Glöm ej att informera om att talarlista används. Om spelarna inte genast kommer igång med diskussionen tar SI till orda som någon mötesdeltagare och talar med eftertryck om något han är missnöjd med. Fortsätt med någon annan person om spelarna inte sätter upp sig på talarlistan. Avsluta gärna varje anförande med fraser som "är det någon som håller med?" eller "vilka är med mig?" för att dra igång spelarna.

Deltag sedan i debatten genom att begära ordet enligt signalerna:

ett finger	-	Karl Hökhuvud	Albin Ekbacke
två fingrar	-	Brodd Broddson	
tre fingrar	-	Agnes Järnek	Vinget Meedig Ingrid Danielidotter

Avbryt när det är lämpligt med Brodds Tal:

Fru Ordförande, mina damer och herrar. Jag har ett förslag som jag tror kan ena oss mot ett gemensamt mål. Låt mig redogöra för vissa händelser under den senaste tiden:

Vår stad, det blomstrande Isinge, är unik. Vi bedriver en lönande handel, vårt hantverk är högklassigt, våra åkrar kan föda staden och vi kan försvara den. Ändå är folk inte lyckliga. De klagar på skatterna som utarmar folket, tullarna som vingklipper handeln och de lever under ständiga hot om krig av orsaker de inte förstår. Vår stad har blivit blott en bricka i ett spel, en sparv i tranedansen. Lösningen är given – Isinge bör kasta av sig det aroliska oket! Får jag höra era synpunkter?

Debatten fortgår en kort stund på detta tema. Brodd och de andra spelledarpersonerna kan fortsätta göra inlägg i saken. Om någon redan nu förordar omröstning, så genomför den. Bedöm hur Brodd bedömer saken – om stödet verkar vara till hans fördel begär han ordet för att förklara sig:

Om vi nu vill gå vidare med dessa idéer, och göra slag i saken, måste vi planera noggrannt. Jag råkar ha kommit över några statshemligheter som troligen kan gagna vår sak. Enligt dokument i vår ägo, är kung Victor I personligen djupt involverad i förföljelsen av Haralditerorden i Siys. Han har härvid varit siysiska staten behjälplig med aroliska långbågar. Som ni alla vet räknas smuggling av sådana som riksfientlig verksamhet. Om dessa dokument skulle offentliggöras, är kungens dagar på tronen räknade! Alltså kan vi tvinga vår före detta kung att gå med på våra krav. Om han låter arolisk statsmakt ingripa, offentliggör vi dokumenten.

Hittills har följande hänt:

Garnisonen står utan vapen. Ett sabotage mot militären förstörde deras matriel. Man har naturligtvis gjort vad man kunnat för att hålla detta hemligt. Kommendant Nordanvind har begärt förstärkning från kungen, varför snabbhet är av nöden. Jag kan garantera att kungen ej kommer att bifalla Nordanvinds begäran. Med kungens nekande, kan kommendanten övertalas att stödja vår sak, särskilt som vi kan lova honom att rusta hans soldater igen. Är ni med mig?!

Mötet går till omröstning i frågan, möjligen efter utfrågning av Brodd. Om han pressas, talar han om allt han planlagt och gjort, utom stölden av vapen. Dock medger han att han har vapen att ersätta de stulna med.

Om Brodd bedömer att mötet inte stöder honom försöker han övertyga dem lite snabbt. Om det inte går, ger han till synes upp sin idé och säger bara "Då vet jag vad jag har att göra."

Här avbryts rollpersonerna av någon anledning och måste snabbt ta sig från avlyssningsplatsen.

9. Epilog

Här får spelarna träffa Brodd om SL tycker att det är nödvändigt.

10.4 Kommendand Nordanvinds brev

Tyvärr, inte skrivna. Ett är en begäran om förstärkning och det andra är kungens omotiverade avslag på begäran.

10.5 Gunnar Bulles dagbok

Här finns info om att det var Brodd som var initiativtagare till konventet. Finns hemma hos Gunnar. Ett utdrag ur boken kommer senare kanske att finnas som uthand, men den får ni klara er utan så länge.

11. Bedömning