

J Pestens Tid

Ett äventyr till RoleMaster

Detta äventyr spelades som konvents-äventyr på FrunCon-93 med speciella karaktärer och om du vill kan du beställa dessa karaktärer från Gamers' Guild till självkostnadspris eller anpassa äventyret till din egen kampanj. Äventyret är dock lite speciellt så till vida att två av gruppens rövare måste vara infiltratörer från statsvakten för att äventyret skall flyta. Det bästa sättet att använda detta äventyr är att starta en kampanj och under äventyrets gång ser man om gruppen skall slå in på den goda eller onda sidan. Namnen som figurerar i äventyret är naturligtvis namnen på de färdiga karaktärerna och spelledarpersoner. Att skilja de två åt kan vara svårt, men det borde gå.

Bakgrund

Äventyret utspelar sig 1637 i Midgårds tredje åldern i trakterna runt, och i, Pelargir. Spelarna är medlemmar av ett smugglarband som håller till i ett träsk tre dagsfärder söder om Pelargir. De söker ära, makt och rikedom genom diverse skumma affärer. De säljer t.ex. "helande örter" som är värdelösa, droger som är livsfarliga o.s.v. Vakterna i Pelargir har länge irriterats över denna verksamhet men inte kunnat göra något åt den eftersom pesten lamslagit staden. Men två vakt-distrikt har, ovetandes om varandra skickat ut infiltratörer för att sabotera verksam-

heten. Dessa två har nu varit med smugglarna i några månader när de skall iväg på sitt första uppdrag. De två vet dock inte om varandra eller att smugglarnas konung, Glorin, fattat misstanke mot dem. Fast Glorin tror inte att båda kan vara spioner utan nöjer sig helt enkelt med att förklara för Renod att någon av dina fem mannar är spion. Att lämna dessa hemma vore heller inte bra eftersom det är ont om folk till de olika smuggeluppdragen då många har dukat under av pesten.

Intrig

50 st Arunya, 25 st Trusa, 20 st Gort, 10 st Brorkwib, 2 st Takamur och två lådor med förstklassigt vin skall gruppen smuggla in till Pelargir. Örterna ligger i lådornas dubblabottnar som man kan upptäcka med ett normalt slag på "Perception". I Pelargir skall de finna en kontaktman vid namn Adeldoc. De två spelarna som är vakter vet ej vilka örter man smugglar och måste försöka luska ut det utan att de andra upptäcker det. Om de lyckas med detta får de sedan försöka kontakta sina vaktchefer i Pelargir.

Inledning

Till Cerveths ära (årets sjunde månad, motsvarande juli) och ljus tyckte ni att ni kunde få fiska lite på er lediga dag. Och för en gångs skull sa inte ens Rennod något om idén. Men varför skulle ni ha tur? När ni hade satt er på bryggan kom



Haffnyr och talade om att en hink smaragdgrodor behövdes och här är ni nu, mitt ute i ingenstans. Två timmar bort från lägret är träsket allt annat än trevligt, lianer, odjur, äckliga dypölar, svarta fiskar, höga träd och inte att förglömma den ibland outhärdliga doften som finns lite här och var. Era små ekor guppar trevligt i träsket och om det inte vore för

allt så vore det riktigt trevligt.

SL: När äventyret börjar är gruppen ute för att fånga grodor och varje gång en äventyrare slår över 71 på perception ser han en groda och ett slag över 81 på Agility innebär att han fångar den. När de fångat 15 grodor dyker en aligator upp och välter den ena ekan och attackerar någon ur den båten. Om någon äventyrare redan innan står i vattnet blir han attackerad. 91 i "Perception" för att upptäcka aligatorn innan den är 5 meter ifrån dem, 71 för att upptäcka den på 3 meters avstånd och 51 på en meters avstånd. När gruppen fångat minst 40 grodor kan de återvända till lägret.

När de återvänder till lägret står Harwyn på bryggan och tar hand om grodorna och förklarar att de kan ta resten av dagen le-

digt.

Dagen efter sitter ni som vanligt nere vid bryggan och fiskar och småpratrar lite om gårdagen och dess problem. Lite förvånade blev ni faktiskt när Harwyn tog hinken med grodorna och gick iväg med dom till "laboratoriet" och inte till "Galne Ulmen" i köket. Fast å andra si-

dan så är det ju inte ert problem, ni får ju vad ni behöver och lite därtill. Precis som Reksal metrev trasslar in sig i sjögräset kommer Narot småspringande från lägret.

- Glorin vill se Rennod så fort som möjligt, säger Narot innan han ens hunnit hämta andan.

När Rennod kommer in på kontoret står Glorin där med en bekymrad blick. Han förklarar att han misstänker att någon av dem är spion men han påpekar även att han naturligtvis kan ha fel. Efter en liten pratstund om Rennod sett eller hört något misstänkt går Glorin iväg och hämtar två stora trälådor. Varje låda väger ca 40 kg och innehåller vinflaskor. Han bär fram dem till Rennod och ställer dem framför honom på golvet för att sedan gå bort och sätta sig i sin stol.

Dessa lådor vill jag att ni skall frakta till Pelargir där ni skall sälja dem till en herre vid namn Adeldoc. Jag tror i varje fall att han hette så men jag vet inte så noga eftersom han har många fiender och för att undvika dessa skaffade han sig flera namn. Han är en gammal vän till mig fast vi har inte setts på fem år men jag vet att han befinner sig i Pelargir. Han har ett ärr på högra axeln efter en dolkstrid och är en lång man med stor bringa. Den dagen utanför Minas Tiriths port för fem år sedan hade han mörk hår och ett stort burrikt skägg fast man kan ju inte vara säker på att han har det idag men jag förmodar det. Jag vet tyvärr inte var han bor men ni kan ju alltid leta efter

honom på hans favoritkrogar "Svarta Ankan", "Sjunkande Tranan", "Den Galna Katten", "Ankdammen" och "Den Runda Osten". Eftersom våra kontakter i Pelargir har gått hädan har vi inget annat val än att försöka damma av gamla kontakter även om det kan tyckas hopplost. Lyckas ni träffa honom, eller någon annan som är villig att köpa dessa två lådor, får ni behålla allt över 350 GS. (SL: Köpesumman torde ligga runt ca 400 GS)

Gruppen

Sex "smugglare" varav två egentligen är infiltratörer. Dessa två vet inte om varandra. Pelargirs vaktstyrka befinner sig som så många andra organisationer i totalt kaos och två olika vaktchefer har skickat ut dem. En från västra distriktet och en från det östra.

Resan

Sker i liten segelbåt och det tar tre dagar till Pelargir. Under resans gång inträffar lite olika händelser. Under hela resan möter de minst en annan båt varje timme som är på väg nedför floden Anduin, dessa skepp har olika destinationer och storlekar. Skeppens storlek varierar från roddbåtar till stora galärskepp och destinationerna varierar från roddtur till Umbar. Det finns rikligt med fisk i floden så om de har tagit med metspön kan de fiska.

Första dagen

Ni reser vant och som så ofta förr siter Elloc och slöar med ett metspö i fören och svalkar sig i den svala sommarbrisen. Längs stranden ser ni en grupp barn som leker och några av dem vinkar glatt åt er när ni passerar med er lilla båt. Men Elloc intresserar sig inte av barnen han har nämligen fått syn på något annat. En bit bort ser ni en liten segelbåt med en vacker kvinna i fören. Hon sitter och solar sig och har uppenbarligen inte fått syn på er eftersom hennes klädsel är synnerligen lätt. (Dreggel, dreggel...) I aktern står en äldre och mycket fet herre och försöker styra med viss framgång. Mannen har fina kläder på sig och bär en stor diamant runt halsen. Vid relingen sitter en ung man och putsar sitt svärd.

SL: Vill smugglarna tjäna lite extra pengar har de chansen även om det kan bli lite svårt då mannens livvakt är en ypperlig svärdsman.

Andra dagen

En hel dag utan lättklädda damer muttrar ni besviket när ni inser att ni borde lägga om ni inte vill tillbringa natten i båten. Visst har ni sovit i båten förr men när ni kommer runt kröken ser ni en trevlig syn. En bit fram ligger det ett vackert världshus vid vattnet och det fungerar uppenbarligen som rastplats för trötta båtresenärer. På avstånd kan ni höra sång och skratt och det är uppenbart att stämningen är på topp.

Världshuset

Redan när ni lägger till båten vid bryggan kan ni höra hur kvinnor skratrar, män sjunger, folk dansar, pengar byter ägare, knytnävsslag träffar sina mål. Med andra ord, detta verkar vara det perfekta stället att tillbringa en natt på om man vill roa sig lite. Världshuset ligger uppe på en liten kulle och en smal grusgång kantat av unga aspar leder upp från brygga till huvudentrén. En bit söder om kullen några hundra meter inåt land kan man skymta en liten by med ett trettiotal hus och det verkar uppenbart att det är byborna som roar sig här eftersom det inte ligger någon annan båt vid bryggan. När ni fått fast båten kommer en pojke springande med en vagn och undrar om han kan hjälpa herrarna med någonting.

SL: Pojken jobbar på världshuset och är "stallpojke". Han kommer in i det längsta att insistera på att få bära någonting till världshuset så att han kan få dricks. Han till och med hoppar ombord på båten och går ner under däck om ingen hindrar honom.

Alla damer är väldigt frispråkiga men det är bara ett spel för gallerierna, alla har redan en man och byborna vet ju om det men inte äventyrarna. Skulle de släpa iväg någon för att de tycker att hon säker vill komma åtminstone hennes man och två personer till att försöka stoppa smugglaren.

Mat, dryck och dobbel finns och kostar lika mycket som vanligt.

Skulle alla lämna båten samtidigt kommer stallpojken att söka igenom båten och åtminstone ta fem flaskor vin.

Tredje dagen

Ett lätt regn börjar i och med att gryningen släpper, och istället för en värmande sol, får ni ett litet regn över er som tilltar ju längre dagen lider. Fram på eftermiddagen börjar det dessutom blåsa och båten börjar uppträda lite konstigt som om den hade en egen vilja.

Efter att ha klarat sig ur den värsta krisen får ni syn på ett stort skepp som brakat in i vassen och slitit upp ett hål på babord sida. Ni ser ingen på skeppet ni kan höra några prata inifrån kaptenens hytt. Av utsmyckningen att döma verkar skeppet ha tillhört någon rikeman, skeppsfiguren är förgylld av guld och föreställer sjöjungfrun (Ariel).

SL: Skeppet som förlist är ett stort handelsskepp från Pelargir som drabbades av pesten under sin färd och aldrig lyckades ta sig tillbaks. Ombord på skeppet finns ovärderliga rikedomar men också pesten för den som vågar sig ombord. De som pratar i kaptenens hytt är kaptenen och andre styrman som bägge ligger och mumlar till varandra inför döden. Inget de säger kan förstås eftersom de är långt borta från all räddning.

Framme i Pelargir

När man kommer fram til' Pelargir så dyker en vakt upp. Han har trasiga kläder med stora revor i och ena stöveln har ett stort hål där tre smutsiga tår sticker fram. Han förklarar hetsigt att här är ni inte välkomna. Fast om ni mutar honom med minst 2 KS ändrar han snabbt åsikt och sticker fram sin skitiga högerhand, som för övrigt bara har tre fingrar, alltmedan han ser sig omkring efter andra vakter. Samtidigt som han tar emot pengarna muttrar han "Fast å andra sidan kan ju inte en nykomling till skada!"

Pelargir

Staden är sig lik sedan ni var här för tre månader sen men om man jämför med innan pesten är det verkligen en katastrof. De som kan har redan lämnat Pelargir för att fly till landsbygden (otur för dem ute i byarna i och för sig) eller belägrat sig i hela kvarter och släpper bara in de nödvändigaste matvarorna. Överallt ser man människolik och djurkadaver. Stanken är fruktansvärd för den som inte redan har vant sig. Fast det är ju tur att smittan bara sprids till de som är ondskefulla och förtjänar det!?!

Standardhändelser

En man full med bölder stapplar fram mot äventyrarna och undrar om de kan hjälpa honom. Han vill att de skall klia honom på ryggen eftersom det kliar så

förbaskat.

En patrull på fyra vakter med nästan hela kläder kommer fram till RPna och frågar vilka de är och om de har uppehållstillstånd, Om de ej har uppehållstillstånd ber vakterna att få genom-söka RPna. De kan mutas för 2 BS per vakt.

En kvinna kastar ut en hink med avfall på en stackars rollsperson när de går i en gränd. Flertal kvinnor i de angränsande husen ser detta och skrattar ut RPn.

När RPna är inne på Svarta Änkan vrålar plötsligt en vakt -Där är han! Och plötsligt dyker sex vakter till upp ur tomma intet och arresterar Reksal för stölden av Remenors juveler förra veckan. Lyckas vakterna få tag i RPn släpar de iväg med honom till vaktchefen som ger vakterna en rejäl utskällning eftersom de tagit fel person. Reksal får 2 BS som plåster på såren och vaktchefen ber tusen gånger om ursäkt. Vaktchefen har hela vaktkläder och bara ett hål på ena stövelskaftet.

Inne på Sjunkande tranan får en av RPna som är vakt syn på en vaktkamrat och om han inte gör något kommer den vakten att komma fram och hälsa på RPn. Spelaren har en rond på sig att agera med sin RP innan den blir sedd av vakten. Vakten har inte vaktkläder på sig men två vaktkamrater med sig,

även de utan vaktkläder. De är här för att ta en öl efter en jobbig dag.

Världshus allmänt

De som fortfarande är i Pelargir försöker fortsätta att leva sitt liv så gott de kan oavsett om helvetet redan är här eller ej därav den kanske lite underliga inställning hos de flesta av Pelargirs invånare. Inga med bölder släpps in på världshusen och priserna är dubbelt mot de som nämns i reglerna.

SL: På varje världshus finns det som genom en slump två personer som liknar den de letar efter men ingen av dessa är den rätta. Vi har beskrivit deras beteende och hur de reagerar. Meningen är att du som SL skall spela dessa karaktärer med inlevelse så att spelarna verkligen får en känsla av att det är olika personer som spelarna möter.

Svarta Änkan

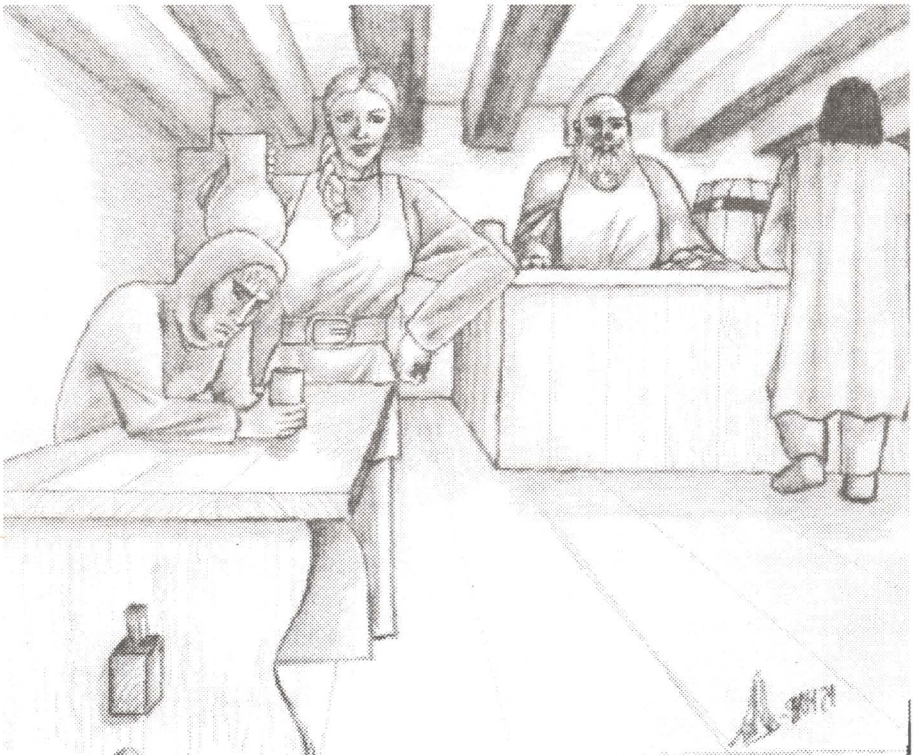
Övremedelklasskrog. I taket hänger en jättelik spindel i trä och längs ena väggen sitter ett stort "spindelnät". Bland läckerheterna på matsedeln finner man delikatessen "stekta spindlar i hjortronsås" och "stuvade spindlar med potatis". De finns de som beställer in en tallrik med levande spindlar bara för att visa sig riktigt macho. Enligt ryktet är även ölet till viss del bryggt på spindlar.

1. Misstänksam.

Argenon Holmin är klädd i fina kläder med en prydsam spindel broderad på den gröna tunikans högra axel. Stövlarna verkar vara helt nya och de svarta läderbyxorna är i gott skick. Argenon är dock väldigt misstänksam mot spelarna och undrar om de verkligen bor här eller om de smitit förbi vakterna som ska hålla obehöriga borta. Vidare försöker han nästan förhöra gruppen eller den som pratar med honom för att få personen i fråga att försäga sig om sitt ursprung.

2. Helt avvisande.

Pergeri Moleun är en obotlig snobb med pipskägg och fjunig mustasch och de flesta kan inte undgå att skratta åt honom bakom hans rygg. Han har visserligen en oerhörd känsla för finess och etikett men när man har en sådan pipig och löjlig röst som Pergeri spelar det ingen roll. Pergeri kommer inte ens att tala med någon ur gruppen om de inte lyckas närma sig honom med ett slag på minst 91+ på "Precense". Använd bonusen på "Precense". Även om de skulle lyckas få Pergeri att tala med dem kommer han inte vilja besvara eller föreslå någonting som har med



smuggling att göra.

Sjunkande tranan

Skumt ställe nere i hamnen. Gammal lagerlokal som nyligen byggts om till matservering. Krogslagsmål hör till vardagen. En kväll utan krogslagsmål inträffade senast för tre månader sedan och det berodde på att stället var stängt på grund av reparationer.

(Om någon frågar har de vin från Dunland här också!)

1. De får en snyting för sin fula uppsyn.

Logha Haor blir rasande av att bli tilltalad av en sådan slusk som RPN och smäller till honom. (Slaget blir en 5AK, slå slaget men dolt. Vad du än slår blir resultatet det samma. Kritten blir sedan "13" se tabell för resultat.) Ett slag på 91+ på "Quickness" för att hinna undvika slaget. Behöver vi tala om att Logha inte är intresserad av ett seriöst samtal.

2. Helt borta, berusad, sitter i ett hörn och mumlar.

Rowen Koty sitter totalt tankad i ett hörn och mumlar om forna dagar och stora skatter. Han mumlar om guld, drakar och prinsessor men ingenting är naturligtvis sant. Han kan inte svara på några frågor endast ge en dimmig blick till svar. Om de vill vänta på att han skall nyktra till får de vänta till "Sjunkande tranan" stänger då personalen slänger ut honom i gyttnan. Väl ute tar det ca 6-7 timmar innan Rowen vak-

nar till så att de kan prata med honom. Först är han lite reserverad men när han får höra vad det gäller blir han trevlig och tillmötesgående och erbjuder sig att försöka leta rätt på personen i fråga.

Om de kommer tillbaka till Sjunkande tranan två dagar efter det att de pratat med Rowen kommer han fram och säger att han vet var Adeldoc finns. Detta är dock inte sant. Rowen har bara fixat ett bakhåll och följer de med Rowen kommer sex rövare att anfalla gruppen i ett bakhåll i en gränd.

Den Galna Katten

Populärt ställe med katthetsning på programmet. Enda problemet är att katterna ofta kommer ut bland publiken med blandade resultat. Sist fick gamle Enûar en viss Mirre i ansiktet och dog av hjärtattack så det är inte helt ofarligt. Alltid ett ställe med stämningen på topp för den som har pengar. Och pengar är något som verkligen behövs eftersom insatserna betalas i minst silver. Någon gång under kvällens gång när RPN sitter ner kommer er servitris och undrar om de inte vill ha husets vin "Ett underbart vin från Dunland som vi är ensamma om i hela Pelargir".

1. En spelar på katter hela kvällen och är upptagen.

Olórin Pappain är en välbärgad herre i fina kläder som har spel och dobbel som sin passion här i livet sedan hans familj dog för ett år sedan. På högra

handen sitter en guldring med en liten röd smaragd inlagd som prydnad. Olórin vill inte bli störd såvida inte någon vill spela något spel med större insatser. Lyckas de slita loss honom från katterna kan de prata med honom och han är förstående men beklagar att han är inte den de söker.

2. Pratglad och frågvis.

Therquan Glowt är lite väl fet kanske men då gruppen inte vet exakt hur tjock Adeldoc är pratar de förmodligen med honom också. Även om de kanske ångrar att de frågade honom någonting överhuvudtaget när han några timmar senare fortfarande sitter och malar på sina historier om sin barndom, sitt arbete i hamnen, hur hemsk pesten är, vilka slöa stadsvakter vi har, för att inte tala om alla intima frågor han kommer med. Skulle de resa sig och gå ifrån hans bord känner Therquan ingen skam utan följer efter för att tala med dessa trevliga personer. Går de iväg från "Den Galna Katten" följer han efter dem tills de ryter åt honom att försvinna. När de ryter åt honom bryter han ihop och förklarar att han bara vill vara deras vän. Tröstar de honom börjar han om från början.

Ankdammen

Överklasskrog i de finaste kvarteren i Pelargir. För att komma in i dessa kvarter krävs att man kan visa att man bor på de inre öarna eller känner någon där. Det släpps inte in några vapen

på denna krog, ej heller några sjaskigt klädda pirater.

(Om någon frågar har de vin från Dunland här också!)

1. Självklart är det jag, fast avvisande i början.

Reyed Groken är en herre som tycker om att driva med de flesta och kommer att spela svärfångad för att sedan förklara att han är Adeldoc och är villig att köpa lådorna. Sedan bestämmer han någonstans som de skall genomföra affären på men eftersom han bara skämtar kommer han naturligtvis inte att dyka upp.

2. Snobb som rynkar på näsan och undrar hur de kommit hit. (Om de ej lyckats hitta fina kläder.)

Adelfir Lovber är klädd i något som närmast kan likna en kostym och med sin höga hatt skulle man kunna tro att han var en aristokrat från 1800-talets England om man inte visste bättre. Oavsett hur RPna ser ut rynkar han lite skeptiskt på näsan åt dem när de tilltalar honom. Och skulle de inte lyckas med ett slag på 111+ på "Presence" tilltalar han dem inte ens. Hotar de honom kan han ju i och för sig tänkas tala till dem men inte så mycket vettigt utan endast lite gurgel som t.ex. "Snälla släpp mig!", "Hjälp!", "Här har ni mina pengar!" (2 SS). Skulle de hota honom råkar hans byxor bli väldigt blöta, varför vet inte jag.

Den Runda Osten

En hantverkarkrog dit hantverkarna går efter en jobbig arbetsdag. Det enda som livar upp stämningen är en mycket dålig sångare som låter ungefär som en kamel som fått sin tunga nerdoppad i alldeles för starkt kryddad chiliconcarne medan Carola sjunger sin hittills opublicerade version av Främling i C-dur för honom.

1. En vakt som spelar med.

Vidnar Enolf har lumpiga kläder och lyssnar uppmärksamt på vad RPna har att säga men framför allt på vad de har att sälja. Om det visar sig att de finns någon möjlighet kommer han att försöka sätta dit RPna. Är de alla sex som pratar med honom inser han att han inte kan göra något där utan försöker få dem att gå med på att ses senare så han kan kalla till flera vakter. Antal vakter som kommer är lika med en vakt per tio minuters tid de givit honom innan de skall ses igen dock högst åtta vakter.

2. Fel person men vill köpa ändå. (om RPna säljer kommer den "riktige" kontaktmannen att få reda på detta och överfalla RPna med sina sex kumpaner när de lämnar staden)

Harmin Torgh är en fet herre i en stor svart rock och en liter ful mössa. Mösan sitter tätt åt och går ner över öronen. Ett par nya skor och byxor tyder på en viss status. Harmin är lite misstänksam i börjar och talar inte gärna om ämnet men om spelarna är

lite envisa kommer han att förklara att "de mött sin man" och hälsar dem hjärtligt välkomna till Pelargir. Om spelarna vill kan de slutföra affären inom ett dygn med Harmin genom att leverera lådorna till en av hans lagerlokaler. Där får de betalt med 400 GS. Kruxet med detta är dock att Adeldoc kommer att få reda på denna affär och kommer att komma dit med tre medhjälpare för att försöka ta så mycket som möjligt av pengarna och varorna. Om någon av de RPer som är vakter varskott sina vaktstyrkor är det möjligt att även några vakter kommer att blanda sig i striden.

Var är Adeldoc?

Som spelarna märker finns inte Adeldoc på någon av de fem restaurangerna. Det finns två olika sätt att räkna ut var han kan finnas.

1. Alla restaurangerna ligger i en, om än lite oregelbunden, cirkel och Adeldoc bor mitt i cirkeln. Detta kan man räkna ut med hjälp av kartan över Pelargir. Vill de se en karta över Pelargir finns möjligheten hos Pelargirs kartritare (finns på kartan). Där kan de hjälpa till att pricka i de olika restaurangerna om RPna vet vilka gator de ligger på.

2. Genom att lista ut Adeldocs personlighet med hjälp av de fem olika restaurangerna. Överklassrestauranger med exotiska och fina maträtter samt spel och dobbel ger vid handen en rik herre

som är van att röra sig i den övre societeten och med en viss förkärlek för spel. Han gillar även exotiska maträtter. De slummiga restaurangerna berättar att han är van vid att röra sig bland sämre folk, förmodligen för att hitta kontakter för sina diskutabla affärer. Om de kommer fram till detta och börjar leta efter ytterligare en restaurang som passar in i beskrivningen ovan finner de en restaurang vid namn Gyllene bågaren (Där de även har vin från Dunland!)

Mötet med Adeldoc

När de äntligen möter Adeldoc visar det sig att beskrivningen de fått av honom stämmer bra. Han är inte svår att övertyga om de nämner att de har smuggelgoods att sälja, nästan för lätt. Men han börjar få ont om varor att sälja och letar desperat efter något att köpa för att kunna fortsätta leva sitt liv i lyx. Han föreslår att de tar med sig varorna till ett lager nere i hamnen och avslutar affären där inne eftersom stadsvakterna trots allt inte är helt frånvarande. Han föreslår att de ses där om två timmar så han hinner hem och hämta pengar.

SL: Adeldoc går hem och hämtar pengar och tre följeslagare som alla är bra på att slåss. Om någon vill följa med Adeldoc hem går det bra men alla kan ju inte följa med honom hem eftersom några måste hämta vinlådorna. Om det skulle bli strid använder sig Adeldoc av värdena för en femte rangens kri-

gare och hans följeslagare är tredje rangens tjuvar.

Efter det att de mött kontaktmannen måste du som SL splittra gruppen och se till att alla får minst fem minuter i speltid på sig att göra vad de vill inte minst för att infiltratorerna skall kunna göra vad de vill. Hur du löser detta problem kan bli lite svårt men vi skall ge dig några tips om hur du kan gå till väga.

Smugglarna kan bli uppraggade av glädjeflickor.

Någon kan bli inblandad i ett krogslagsmål.

Någon håller på att drunka och behöver hjälp.

En galen folkmassa som nyss hört att bageriet har rea på bröd. Gruppen kommer bort från varandra i folkvimlet.

En skum person sliter tag i en RP och vill sälja en förtrollad flöjt till honom för endast 12 ägg. (Flöjten är endast värd 2 ägg.)

En nymfoman sliter tag i en av RPna och förklarar att hon bara måste ha sex.

Okej, okej! Lite otacksamt kanske att improvisera men det viktigaste är bara att de tre andra skall känna att *någon*-ting händer med dem. Detta för att de

inte skall känna sig utplockade helt i onödan och framförallt för att de inte skall fatta misstankar när du tar ut de två vakterna (en i taget).

Västra vaktområdet, Reksal

Vaktchefen berömmar Reksal för ett bra jobb och undrar var kontakten finns samt var det är som dom smugglar. Kan Reksal svara på detta blir han rikligt belönad, han får 2 BS och en medalj. Efter att han berömt färdigt blir han allvarligare och säger med dyster stämma; - Jag har tyvärr en dålig nyhet att komma med. Din fru och dina två döttrar dog för tre dagar sedan i pesten. Jag beklagar men vi har inte kunnat tala om detta för dig tidigare på grund av risk för att störa dig med uppdraget.

SL: Hur kommer Reksal att reagera? Vill han fortfarande hjälpa vakterna eller beslutar han sig för att byta sida nu när han inte har någonting kvar i Pelargir förutom sitt jobb! Försök att se hur spelaren lever sig in i denna enormt känsliga situation och poängbedöm den.

Sex vakter kan avvaras för att förhindra smugglarna.

Östra området, Ramdiv

En nedbrunnet vaktbarrack vittnar om att någonting hänt. En snabb blick

runt omkring säger att ingen dörr i närheten har fått vaktstyrkans välkända emblem.

SL: Vaktbarracken brann ner för två veckor sedan under en liten vild fest och fem vakter, däribland vaktchefen brann inne. Om Ramdiv frågar någon var vakterna flyttat sitt kontor pekar personen i fråga ut en liten ynkelig stuga i slutet av vägen. Väl där visar det sig att Ramdivs värsta ovän efterträtt Golman. Att berätta om uppdraget för Illy'rian skulle bara innebära att han tog åt sig all ära och berömmelse.

Fem vakter kan avvaras för att förhindra smugglarna.

Överlämningen av godset

Överlämningen sker i en lagerlokal och den ser ut enligt kartan, förklaringar onödiga eftersom de står på kartan. Skulle affären ske med annan person än Adeldoc kommer han och hans män ändå att få reda på affären och komma instormande genom port 1 precis som affären skall avslutas. Sekunden efteråt kommer de vakter som



eventuellt någon av RPna larmat in genom port 2 och 3. Slutstriden kommer förmodligen att bli totalt kaotisk och det är också meningen med det hela såvida man inte gör affären med Adeldoc och inga vakter larmas. Om det blir en kaotisk slutstrid får spelarna själva hitta på vad de vill göra. Kan de

hitta Adeldoc eller någon annan efter striden och ändå genomföra affären är det en klar bonus. Den som har pengar på sig när kaoset börjar lyckas som genom ett under fly upp på övervåningen och ut genom vindsluckan. Detta under förutsättning att ingen av RPna ligger där uppe och lurpassar. Gör någon det har de en bra möjlighet att få tag i pengarna. Att få ut de två vinlådorna innan

alla är nedslagna är omöjligt. Efter 5 minuter (30 ronder) kommer ytterligare 10 vakter som undrar vad som försiggår.

Hemresan alternativt

fångelsevistelse

Skulle de lyckas få igenom affären eller sno pengarna av köpmännen ändå kan smugglarna åka hem glada och nöjda. Om vakterna däremot tar fast dem har de ett två år långt fängelsestraff att vänta. Skulle vakterna avslöja de övriga eller ifall alla skulle bli hederliga får du improvisera ett slut på äventyret.

Tryggve Bergholm och Niklas Ericsson