

Lönnmördaren och diplomaten



av Åsa Roos
Ett romantiskt äventyr till Amaranthine
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget är en gammal bild jag hittade på min hårddisk. Ingen aning om ursprung.



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

En av er hittar svaret, sent en kväll i ett bibliotek av alla ställen.

“Sara Volkov! Sara Volkov har svaret!” Kamraterna samlas runt det av er som med triumf i rösten ropat ut den världsberömda diplomatens namn.

“Samma Sara Volkov som blivit mordhotad? Hon som har säkerhetsvakter upp över öronen?”

“Japp, den Sara Volkov. Hon är Amaranthine. Hon har svaren vi söker.”

Ni tittar på varandra. Vissa med ett misstroget uttryck i ansiktet.

“Varför måste det alltid vara så mycket problem så fort vi tänker göra något? Kan ingenting någonsin vara lätt?”

“Livet vore inte lika roligt utan lite problem.”

En av er knäcker knogarna och sträcker på sig.

“Jahapp, det är väl bara att sätta igång. Är det någon som vet vart Sara Volkov håller till?”

Caveat Lector!

Lönnmördaren och diplomaten är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Det är också kort, vilket betyder att det kan saknas information här och där som behövs för att äventyret skall fungera, så läs gärna igenom det ett par extra gånger innan du spelleder.

Utan äventyrsfrön hade detta äventyr aldrig blivit av, inte heller utan en sen kväll läsande Shakespeares Romeo och Julia, så tack författarna till Amaranthine och William Shakespeare.

Stämningen i äventyret

Episk kärlek, brådska, spänning, mordlystna Eclipsewalkers och en brännande känsla av att allt kan vara försent redan.

Synopsis

Amaranthine har varit en särledes svårfångad ål till story. Jag har börjat skriva på den mer än en gång, men till slut har jag lyckats sätta tänderna i den. Nyckeln är att rollpersonerna måste ha svar på en fråga relaterad till dem. Svaret har endast Sara Volkov. Det är här du som spelledare måste arbeta lite. Vad är det rollpersonerna behöver veta av Volkov? Och hur får de reda på att Volkov har svaren?

När rollpersonerna har fått grepp om den biten är det dags för dem att leta upp Sara Volkov. Det är där äventyret börjar ur rollpersonernas perspektiv.

Sara Volkov är - när rollpersonerna träffar på henne - djupt involverad i en rättegång. Hon är en av få som vågat stå upp emot maffian och för det har hon ett kontrakt ute på sitt huvud. När rollpersonerna kommer in i bilden har hon precis blivit skjuten. Volkov är dock bestämd för att inte låta sig avskräckas av nödvändighet hennes inofficiella livvakter. Sara är en mäktig Amaranthine som färdas genom tiden baklänges. Hon har redan svaren på rollpersonernas frågor, men hon vet även vad som kommer att ske med henne själv och att den person maffian skickat efter henne är knuten till hennes öde.

För att rollpersonerna skall få svar på sina frågor kräver hon att de hittar lönnmördaren, en viss James Wong och för honom till henne.

Det är inte lätt att fånga en lönnmördare och rollpersonerna kommer att drabba samman både med Wong och maffian innan de lyckas sammanföra Wong och Volkov.

När de möts öga mot öga är det uppenbart att de hör samman, inte minst för att Wong börjar minnas sitt tidigare liv tillsammans med Volkov och visar sig vara Amaranthine han med.

James vänder ryggen mot maffian och får som ett resultat även han ett pris på sitt huvud. Volkov och Wong blir kort därefter utsatta för ännu ett mordförsök, och lyckas även dra in rollpersonerna i smeten. Med hjälp av James kan de dock ordna en showdown utan dess like. I smeten kan det också blandas in en Eclipse Walker som är ute efter att avsluta Sara Volkovs och James Wongs öden. Volkov är ett hot, eftersom hon har profetiska krafter, och Wong kommer aldrig att sluta jaga den som dödar Volkov, det är en del av hans öde. Men om Volkov och Wong kan överleva bara ett par dagar till, tills dess att rättegången är över så kan de sätta dit en maffiaboss för mord och världen blir en lite bättre plats. Dessutom har ett episkt kärlekspar hittat varandra igen, en del av deras öde. Slutet gott, allting gott?

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna träffar Sara Volkov på sjukhuset. Scenerna som leder upp till mötet kan spelas eller så kan spelledaren berätta vad som händer.

Sara Volkov är diplomat men hon är också huvudvittne i en mordrättegång mot maffian. Den åklagade heter Eric Andersson och är en av de högst uppsatta maffiabossarna i området. Att sätta dit honom innebär att man huggit huvudet av draken.

När rollpersonerna avser att träffa Sara är hon precis på väg från rådhuset och hem, men hon precis på väg ifrån rådhuset och hem, men hon fastnar i ett pressuppbåd.

De sekunder hon står still är allt lönnmördaren behöver för att avfira ett skott.

Som tur är vänder sig Volkov i precis rätt ögonblick och kulan tar i hennes axel istället för i hennes huvud.

Det uppstår tumult. Ambulanser och poliser, gråtande människor och en blödande Sara Volkov på trappan till rådhuset.

Sjukhuset

Volkov är inte utan vakter på sjukhuset, men rollpersonerna bör kunna smyga sig förbi. Att träffa Volkov är trots allt viktigt för rollpersonerna, så det bör inte vara omöjligt. Dessutom är det här äventyret börjar.

När rollpersonerna får träffa Volkov är hon nyopererad och axeln är paketerad i bandage, men hon sitter upp i sängen och dikterar ett brev in i en mp3-spelare och en stressad assistent står bredvid med en bunt papper och en penna.

När rollpersonerna kommer in i rummet tittar hon upp, ler och säger "jag har väntat på er."

När rollpersonerna kommit till skott och frågat om det de behöver ett svar på säger Volkov att hon inte kan svara på den frågan, eller kanske snarare att hon inte vill, det är trots allt så att det är hennes jobb att inte svara. Frågar rollpersonerna om hon begär något i utbyte eller om de är på väg att ge upp säger Volkov att hon är beredd att bryta mot sina regler om de kan hitta lönmördaren, James Wong, och föra honom till henne.

Deras öden är knutna till varandra och hon måste få träffa honom.

Sara är även fast besluten att vittna i rättegången, trots mordhot och mordförsök. Så, säger hon, det är bäst för rollpersonerna om det hjälper till att hålla henne vid liv. Ätminstone om de vill ha sina svar.

Om någon frågar Volkov hur hon vet att det är James Wong som är lönmördaren förklarar hon att James är en Amaranthine och knuten till Saras öde.

Jakten på James Wong

James Wong är känd av både interpol och lokala polismyndigheter. Han är yrkesmördare och har tagit uppdrag av både maffian och privatpersoner.

I de kretsar han rör sig har han ett gott rykte, pålitlig, snabb och noggrann, vilket bådär illa för rollpersonerna.

Att hitta James Wong är ändå relativt lätt. Han finns i samma stad, och han är kontraktbunden att döda Sara Volkov.

För att göra det lättare för rollpersonerna kommer James - när han inser att rollpersonerna är Saras inofficiella livvakter - att attackera även rollpersonerna, men den här gången personligen och inte på håll.

Det finns ett par tillfällen när rollpersonerna kan komma nära James. När Sara är i rättssalen för att avge vittnesmål, vilket kommer att ske ett par gånger under äventyrets gång, och när James försöker ta bort rollpersonerna ur ekvationen.

I båda fallen är det farligt och riskabelt. Wong är trots allt yrkesmördare. Samtidigt är det inte omöjligt. Då är det inget roligt för rollpersonerna. De måste komma vidare i äventyret.

James attackerar

James attackerar rollpersonerna vid ett lämpligt tillfälle, men Sara hinner varna dem först. Hon kan inte berätta hur James tänker slå till, men hon kan ge rollpersonerna en tid och en plats.

Trots att James inte har överraskningsmomentet på sin sida är det fortfarande farligt att närma sig James. Han är trots allt yrkesmördare.

Om spelledaren så önskar kan ett par konfrontationer med Wong ske innan han själv söker upp rollpersonerna för att ta reda på vad det är som händer.

Mötet med Wong

Mötet med Wong blir ett klassiskt cool dude-möte. Låt gärna Wong kliva ut bakom rollpersonerna i en mörk gränd eller korridor, solglasögonen är på och hans trenchcoat fladdrar i vinden bakom honom (även om det är vindstilla eller inomhus).

Med låg röst frågar han var rollpersonerna vill honom. Svarar de sanningssenligt - att de vill ta med honom för att träffa Sara Volkov, för att hon vill träffa honom blir han misstänksam, men går till slut med på mötet.

Volkovs officiella säkerhetsdetalj kan så klart inte få reda på vad sjuttan som händer, vilket i sin tur kan leda till ytterligare scener där James Wong och rollpersonerna måste improvisera sjukhuskorridorer på olika sätt.

En annan aspekt av det hela är att James Wong är en Amaranthine som ännu inte vaknat. Det betyder att rollpersonerna inte kan vara säkra på att han inte kommer att kasta sig över Sara Volkov och försöka strypa henne så fort han ser henne.

Mötet

Mötet mellan Sara Volkov och James Wong är episkt inte minst för att Wong drar en kniv så snart han ser Sara.

Men något händer när Sara och James får ögonkontakt. Luften blir elektrisk och det nästan syns hur de båda faller stenhårt för varandra. Det är som i en saga.

James tappar kniven och Sara ler ett stort leende som tycks göra hela rummet ljusare. James och Sara börjar prata och det är uppenbart att han inte längre är ett hot mot Sara. Det är också uppenbart att James är en Amaranthine som är på väg att vakna upp.

Sara ber rollpersonerna att gå ut en stund och låta henne och Wong prata med varandra.

Efter en halvtimme ungefär kommer Wong ut i korridoren där rollpersonerna är (alternativt ringer Volkov upp någon av dem på deras mobil) och ber dem återvända till sjukhusrummet.

Volkov säger att hon inte kan ge rollpersonerna några svar, inte förrän rättegången är över och hon och James är i säkerhet. Om rollpersonerna undrar varför så säger hon att det är för att de spelar en avgörande roll i Wongs och Volkovs överlevnad, och att hon utan dem inte har en chans emot maffian, och det som de skickar efter paret. Det enda sättet Volkov känner till för att hålla rollpersonerna i närheten av dem är om hon inte avslöjar vad svaret på deras fråga är.

Nu när James inte längre arbetar under maffians kontrakt kommer han med största säkerhet jagas av dem.

Rollpersonernas uppgift blir nu att hålla både James och Sara säkra från de mördare som med allra största säkerhet kommer att skickas efter dem båda. Och den här gången lär det bli svårare att stoppa vem än som ger sig av efter dem.

Maffian

När Wong är ute ur bilden anlitar maffian en annan yrkesmördare. Den personen är också Amaranthine, och en Eclipse Walker. Av förklarliga skäl har denna lönmördare helt andra motiv än Wong hade, och är ute efter att tillintetgöra både Volkov och Wong, skära av dem från sitt öde. Volkov har redan gjort sig till fiende med många Amaranthines, och Eclipse Walkern ser det som sin möjlighet att klippa av deras band permanent.

Eclipse Walkern är frivillig, du behöver med andra ord inte använda dig av den här personen om du inte vill. Det går lika bra med vanliga människor.

Rättegången fortsätter

När Sara Volkov är stark nog att fortsätta ge sitt vittnesmål i rättegången blir det uppenbart för maffian att James Wong inte längre arbetar för dem, inte minst för att James nu ingår i Sara Volkovs livvaktSENTOURAGE, något ingen kan avskräcka honom ifrån.

Det andra attentatet

Det andra attentatet sker redan senare samma kväll. Det är ännu en prickskytt som försöker skjuta Sara Volkov.

Lyckligtvis är skytten inte lika skicklig som Wong. Istället blir en av Volkovs livvakter dödad, skjuten i halsen av en osynlig fiende just som Volkov kliver in i sin bepansrade bil.

Det är uppenbart att maffian inte tar lätt på vare sig Volkov eller Wongs "förräderi".

Attentaten fortsätter

Allt eftersom rättegången går vidare fortsätter också attentaten mot Volkovs liv.

Bilbomber, skyttar osv. dock verkar det som att Volkov med Wong vid sin sida kan undvika de flesta attackerna.

Rollpersonerna kommer också att få sin del av våldet, samma dedikation som ägnas åt James och Sara ägnas också åt alla som har någon form av kontakt med paret. Nedan följer en lista på de attentat som du som spelledare kan välja mellan:

- Bilbomben - Vid något tillfälle vägrar Sara att kliva in i bilen som körts fram åt henne och Wong. Hon blir likblek, ser ut att ha ont och faller nästan ihop på trottoaren.
- Krypskytten - Under transporten mellan rätten och bilen har maffian tagit för vana att placera ut krypskyttar. Polisen i sin tur har placerat ut sina egna krypskyttar, men det är omöjligt att skapa ett 100% skydd åt Sara. Vid mer än ett tillfälle kan du som spelledare sätta in krypskyttar mot både Sara och rollpersonerna.
- Råskinn - Vid ett fåtal tillfällen skickar maffian råskinn att spöa upp rollpersonerna och övriga livvakter som inte är i tjänst. Det är för att fortsätta jobba med Volkov. Ett par av dem slutar också.

Lönmördaren och diplomaten

Amaranthine

- Eclipse Walkern - Eclipse Walkern är bara intresserad av att klippa Sara Volkovs och James Wongs ödestrådar. Personen kommer därför att försöka komma nära och tillintetgöra dem.

Mutor och fulspel

Vid något tillfälle kan du låta maffian fånga rollpersonerna, förse dem med svarta luvor neddragna över ansiktet och transporterade till maffians ställföreträdande ledare. Hans namn är Thomas - om det är ett för eller efternamn avslöjar han inte - och han har ett erbjudande han inte tror rollpersonerna kan motstå. Han erbjuder pengar, status och makt i utbyte mot att rollpersonerna dödar eller låter honom döda Sara Volkov.

Om du vill göra det extra knivigt för rollpersonerna kan du låta honom påpeka - och ge - att han åtminstone har delar av det svar rollpersonerna söker.

Det som är mest oroväckande är dock att han skryter med att rollpersonerna inte är de första som varit på besök hos honom.

Förräderiet/ Upplösning

Förräderiet kommer en kväll då Volkov och Wong har rollpersonerna som livvakter för aftonen.

Helt plötsligt tittar Volkov upp från sitt arbete och hojtar "ner på golvet!"

Strax efter det exploderar huset av automateld. Det finns ett skott- och inbrottsäkert panikrum och en källare med en extra utgång ifrån huset. Sannolikt känner personen som givit upp Saras hemlighet till de bägge. Oavsett vart rollpersonerna och Volkov bestämmer sig för att gå får det inte vara omöjligt för dem att klara sig. Båda ger en möjlighet att kontakta polis eller andra som kan hjälpa rollpersonerna att fly ifrån huset. Om Eclipse Walkern är involverad kan det mycket väl innebära en showdown även med den personen, och det är långt mycket farligare att hantera en Eclipse Walker än vad det är att gå upp emot vanliga lönmördare.

Avslutning

Om rollpersonerna är lojala mot Volkov och Wong och hjälper dem att fly maffian efter att rättegången avslutats är det upp till spelledaren hur mycket av svaret som Sara Volkov ger dem.

Hon och James Wong är oerhört tacksamma för den hjälp de har fått och rollpersonerna har utökat sin krets av hjälpsamma Amaranthines med två. Wong är lönnmördare och Volkov diplomat, vilket kan visa sig användbart.

Eric Andersson blir dömd till livstids fängelse utan benådningsrätt, och en av maffians många huvuden huggs av.

Om rollpersonerna å andra sidan väljer att förråda Volkov för en del av svaret är det bara att köra förräderiet men ur ett annat perspektiv. Rollpersonerna får själva avgöra när de vill ha understöd av Thomas trupper. Om de lyckas ta livet av Volkov går Eric Andersson fri och maffian kan fortsätta härja. Det visar sig dock att delen av svaret rollpersonerna letar efter var det enda Thomas kände till. Han försöker istället kompromissa med fler fördelar. Att ha maffian i ryggen är heller inte det så pjåkigt.

Om Wong överlever har de dock även en mycket farlig fiende att hantera. Inte den bästa förutsättningen för vidare sökande efter svaret på frågan.

Spelldarpersoner

Som alltid är det här ditt äventyr nu. Om du vill ändra kön på spelldarpersoner är det fritt fram. Jag ser inga problem med ett gaypar eller ett lesbiskt par som älskare. Jag ser heller inga problem med en kvinnlig maffiaboss, även om det kanske höjer på andras ögonbryn. Eclipse Walkern är medvetet okönad. Jag rekommenderar en kvinna, så blir det 50/50 bland spelldarpersonerna, men som sagt, det är ditt äventyr nu.

En annan sak som du förmodligen märker rätt snart är att jag inte har givit några värden till några av spelldarpersonerna. Det beror delvis på att jag inte kunde hitta ett bra sätt att kondensera informationen på, men också för att jag upplever att Amaranthines mekanik för att skapa en spelldarperson är lite omständlig och kräver mycket samarbete med spelarna. Känn dig därför fri att improvisera eller göra dina egna värden till dem. Jag rekommenderar dock att Sara Volkov har Diplomat som en av sina Aptitudes. Och kanske också Diplomacy som en Social Maneuver. Jag hade tänkt mig Sara som en Raconteur, men det är upp till dig som spelleder.

Sara Volkov

Sara Volkov är diplomat i sena trettioårsåldern. Hon har uppnått nära nog stjärnstatus tack vare sina rådiga ingripanden och näst intill telepatiska förmåga att avstyra incidenter som annars kunnat orsaka stora problem för de involverade.

Volkov är dessutom en högljudd förespråkare för mänskliga rättigheter och hon har haft många samtal med diktatorer om att släppa meningsmotståndare ur fängelser och istället placera dem i exil. I många fall har hon varit framgångsrik.

Volkov blev dock vittne till ett maffiamord där högsta hönset själv höll i vapnet och sin vana trogen har Volkov inga som helst avsikter att backa ifrån att ge sin syn på saken.

Utöver att vara en exceptionell diplomat är Volkov också en mäktig Amaranthine, en profet som kan röra sig lite hur hon vill i tiden och därför kan svara på frågor som kanske egentligen inte borde svaras på.

Trots det är det många som söker hennes hjälp. Hennes vanliga svar på frågorna är "spoilers".

Hennes öde är tätt sammanlänkat med Wongs. De har varit älskare många år, alltid på olika sidor av en konflikt och ofta i en situation som kräver att en av dem attackerar den andra, ofta resulterande i bägges död.

James Wong

James Wong är yrkesmördare för maffian och provatpersoner som har råd att betala. Han är effektiv, snabb och har i rätt kretsar ett gott renommé.

Wong blev tidigt i sitt liv rekryterad av den kinesiska triaden och växte upp under de våldsamma gängkrig som utspelade sig mellan triaden och yakuzan på Hong Kongs gator. Wong blev tidigt känd som en av de mest hänsynslösa slagskämparna i triaden.

Wong själv kände sig tom och syftlös. Det enda han upplevde att han gjorde bra var att döda, och på den vägen fortsatte han.

När han var 35 år emigrerade han på ett falskt pass till USA, och har därefter befunnit sig i bland annat San Francisco, där han börjat "konsultera" för andra brottsyndikat.

James söker mening. När han fick kontraktet på Sara Volkov var han nära självmord, men tänkte att ett sista uppdrag inte kunde skada. Inte minst för att han vill lämna ett gott arv till sina systerdöttrar.

När Wong träffar Volkov börjar han minnas sina tidigare liv, alltid med samma tomma sökande efter mening, och alltid att han hittar den i armarna på sitt livs kärlek, som nu råkar vara Sara.

Eric Andersson

Eric Andersson är hänsynslös och sadistisk, egenskaper som hjälpt honom till toppen inom sin organisation. Men han är även en hängiven familjefar och trogen man till sin hustru. Det var efter en provokation mot hans familj som han tappade kontrollen över ett annars hårt styrt känsloliv och dödade en person.

Tyvärr gjorde han det i Sara Volkovs åsyn, och till skillnad från övriga vittnen som antingen tystats eller "övertalats" att hålla klaffen, så är Volkov en mycket hårdare nöt att knäcka. Hon är dessutom trovärdig, så en plan sattes i verket för att hindra Volkov från att vittna. James Wong var en del av den planen.

När James förräderi blir uppenbart kallar Andersson på sina backupmördare, varav en råkar vara Eclipse Walker. Andersson bryr sig inte så mycket om andra människor, men han bryr sig om sin familj, och till familjen räknas även hans vänner inom maffian. Trots detta är Andersson inte dumdräsig. Han vet när det är dags att ge upp. Om Volkov hinner avge sitt vittnesmål innan Andersson hinner döda henne, så låter han henne vara, kanske med en kommentar om att det krävs hårdnackade kvinnors för att överleva maffian, och att det Volkov gjort visar att hon har stake nog att klara sig undan från vad än Andersson skickar efter henne.

Eclipse Walkern

Eclipse Walkern är ute efter Sara Volkov. Volkov är en uttalad Intemerate inom Amaranthinekretsar och hon hjälper de som har liknande åsikter som de hon hyser, men hon är inte särskilt vänligt inställd mot de som inte delar hennes uppfattning.

Hon är dessutom farlig, eftersom hon har profetiska krafter som går utöver det vanliga. Eclipse Walkern vill tillägna sig de krafterna och bli en del av det Volkov är en del av, men för att det skall hända (tror Eclipse Walkern) måste Volkov dö, gärna uppseendeväckande och med Amaranthines som åskådare. Inte nog med det. Volkov och Wongs ödestrådar måste klippas av för att aldrig kunna återknytas, så Volkovs död skulle inte bara bli ett dödsfall utan ett utsuddande av ett av historiens mest långlivade kärlekspar. Eclipse Walkern är inte dum. I första hand försöker hen använda traditionella medel för att döda Volkov, men om det inte fungerar - och som en slutgiltig ritual - är hen beredd att använda magi för att nå sina mål.

Lönmördaren och diplomaten

En av er hittar svaret, sent en kväll i ett bibliotek av alla ställen.

“Sara Volkov! Sara Volkov har svaret!” Kamraterna samlas runt det av er som med triumf i rösten ropat ut den världsberömda diplomatens namn.

“Samma Sara Volkov som blivit mordhotad? Hon som har säkerhetsvakter upp över öronen?”

“Japp, den Sara Volkov. Hon är Amaranthine. Hon har svaren vi söker.”

Ni tittar på varandra. Vissa med ett misstroget uttryck i ansiktet.

“Varför måste det alltid vara så mycket problem så fort vi tänker göra något? Kan ingenting någonsin vara lätt?”

“Livet vore inte lika roligt utan lite problem.”

En av er knäcker knogarna och sträcker på sig

“Jahapp, det är väl bara att sätta igång. Är det någon som vet vart Sara Volkov håller till?”



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>