

Herr Arnions penningar



av Åsa Roos

Ett fasansfullt äventyr till Spelet om Morwhayle
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Herr Arnions penningar

Spelet om Morwhayle

Det talades vitt och brett om mordbranden som skett några dagar tidigare i Morwhayles rikemanskwarter. Besvärjaren Arnion blev mördad, tillsammans med allt tjänstefolk och sin familj. De usla mördarna hade tänkt undkomma rättsvisan genom att bränna ner Arnions hus, men branden upptäcktes innan den tagit sig, och med den även massakern som ägt rum i besvärjarens boning.

Bara en av de som bott i huset, tjänsteflickan Elsa, överlevde. Hennes berättelse är grym och vittnar om kallblodiga gärningsmän. Men värst är att mördarna kom över Arnions silvermynt, tre oansenliga små mynt med oanade krafter.

Caveat lector!

Herr Arnions penningar är ett äventyr i 20.000-teckenserien, och som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Det betyder att du som spelleder kanske behöver läsa lite extra noga och fylla på där det behövs.

Herr Arnions penningar är en berättelse jag stulit mer eller mindre rakt av från Selma Lagerlöf och sedan anpassat till spelet om Morwhayle. Jag är därför djupt tacksam till Selma och projekt Runeberg som lätt mig läsa denna fina och spöklika berättelse när jag låg förkyld i soffan utan annan underhållning.

Stämningen i äventyret

Herr Arnions penningar är en spökhistoria och en tragedi. Arnion var omtyckt och hans död var helt onödig. Så lite spök, lite odöda och mycket sekel-skiftesromantik.

Synopsis

Herr Arnion är medlem i vakthundarna eller var åtminstone det tidigare (upp till häxmästaren). Oavsett vilket är Arnion satt att vakta tre silverpenningar som kan användas till att göra gott eller att göra ont. Silverpenningarna sätter en besvärjare i kontakt med malströmmen och gör det mycket enklare att kasta besvärjelser. Silverpenningarna var tänkta att hållas utom rådets händer, men rådet hade andra planer. De har genom ombud anlitat tre av de motbudande blodsörplarna för att föra penningarna till dem. Blodsörplarna skulle få inbrottet och mordet på Arnion att framstå som en olyckshändelse, en tragisk brand som tog livet av både Arnion och hans fru, dotter och adoptivdotter, samt alla hans tjänare. Arnions kontakter med vakthundarna i Morwhayle gjorde dock att branden snabbt upptäcktes och med den även att samtliga i hushållet tros vara döda. Det är inte helt sant. Elsa och Berghild undkommer Elsa med livet i behåll och Berghild som odöd.

Elsa flyr till Torarin, som varit på besök hos Arnion samma kväll som mordet skedde. Torarin är handelsman i köpvarteren, och en av de som vet vilka mördarna är. De andra två är så klart Berghild och Elsa.

Berghild i sin tur håller till nere i katakomberna under staden bland de andra odöda. Berghild kommer dock att i högre och högre grad våga sig upp ur katakomberna för att själv leta efter sina mördare.

Mördarna har silverpenningarna, men tycker inte att de får tillräckligt med ersättning för artefakterna. De här därför inte lämnat över stöldgodset till sin kontakt än.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mynt_fr%C3%A5n_Epirus,_Nordisk_familjebok.png



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

Herr Arnions penningar

Rollpersonerna kommer in i det hela när vakthundarna uppräcker att mynten är borta. Mynten är viktiga för Morwhayles säkerhet och får inte hamna i rådets händer.

En medaljong som tillhör Torarin hittas på platsen och det finns även vittnen som säger att Torarin varit hos Arnion strax innan branden bröt ut.

Spåren leder vidare från Torarin till Blodsörplarna. Där får rollpersonerna reda på att tre av medlemmarna försvunnit.

Deras uppdragsgivare är otåliga och väntar på att de ska lämna ifrån sig det de stal hos Arnion.

De här är rollpersonerna "fönster" att agera och återfå penningarna. Dessvärre kommer de inte att kunna knyta de här aktiviteterna direkt till rådet, eftersom rådet har använt en mellanhand. Trots det blir det en storartad avslutning när rollpersonerna med hjälp av informationen de hotat och smickrat fram konfronterar mördarna och återtar mynten.

Inledningen till äventyret

Briar har bett att få träffa rollpersonerna hemma hos herr Arnion, men när de kommer dit står huset redan i brand, åtminstone delar av det. Det finns ingen tid att tveka, de måste omedelbart hjälpa till att släcka elden.

Elden har en begynnande svårighetsgrad på T10. För varje lyckat slag går elden ner ett steg i svårighetsgrad tills den slutligen är släckt.

Det är nu Briar avslöjar vad rollpersonerna gör här. Herr Arnion var vakt-hund och han hade en mycket speciell uppgift. Han skulle vakta de tre silverpenningar, en artefakt som låter besvärjaren som använder dem dra energi från vilken magisk källa som helst.

Briar säger att de nu måste ge sig in i Arnions hus för att leta reda på dem.

Innan rollpersonerna går in får de slå ett Upptäcka det Dolda-slag för att se om de hittar Torarins medalj som han tappat tidigare under dagen. Ett lyckat slag med en svårighetsgrad på T8 får rollpersonen att se något som glänsar i den blöta gytjan som uppstått efter att elden släckts. Det är en medaljong som tillhör fiskmånglarnas skrå. De håller till i handelskvarteren.

Det är inte alls ovanligt att handelsmän besöker större bostäder med sina varor.

Namnet som står inristat på medaljongen är Torarins.

Genomsöka huset

Det bli uppenbart när Briar och rollpersonerna närmar sig huset att branden är anlagd. Någon har staplat hö och ved mot husets väggar och sedan tänt på. Det är också uppenbart att mordbrännarna inte väntat sig att reaktionen skulle vara fullt så snabb som den var. Huset är knappt antänt och det enda som tagit skada är fasaden.

Spelet om Morwhayle



Herr Arnions penningar

Briar tvekar lite vid ytterdörren. Över dörrens tröskel har det runnit blod. Ett brott, mer än ett, har begåtts här.

Bakom dörren väntar en massaker. Alla i hushållet har slagits ihjäl. Lyckas rollpersonerna med ett Upptäcka-slag (T8) så märker de dock att två personer verkar saknas. Det är Elsa och Brunhild.

Briar har en än värre nyhet. De tre silvermynten är borta. Någon, förmodligen samma människor som massakrerat herr Arnions familj på platsen är följande.

T6

Alla i hushållet är mördade på ett specifikt sätt, och av någon som är kortare än normalt. Det pekar på stäpptroll. Ytterligare ett lyckat slag på en T6 med Känna till Hemlighet upplyser rollpersonerna om att Blodsörplarna har en hög andel stäpptroll i sin organisation.

Komplikationer bör stöka till den lite, men spelarna måste kunna komma vidare härifrån.

T8

Två personer saknas från hushållet. Enligt Briar (och den målning som hänger över eldstaden) är det den unga dottern och fosterdottern som inte finns bland de döda. Dottern heter Berghild och fosterdottern Elsa.

T10

Det finns fotspår, svaga fotspår med blod i avtrycken som går neråt till källaren. I källaren finns en lucka som leder ner i katakomberna.

T12

Att fortsätta följa fotspåren är svårt; om rollpersonerna lyckas så hittar de den odöda Berghild. Berghild i sin tur kan vittna om vem som dödat henne och hennes familj. Se Odöda besöker de levande för mer information.

Rollpersonerna måste få med sig nog med information för att veta att blod-sörplarna ligger bakom så att de kan söka vidare.

Familjen har mördats på det mest fasansfulla sätt. Blodbadet har börjat i hallen med betjänten som öppnat dörren och fortsatt vidare in i matsalen.

Herr Arnion och hans fru har tagits på sängen, överraskade av anfallet.

Briar letar förtvivlat efter mynten, men de och en rad andra artefakter saknas ifrån Arnions arbetsrum.

Medaljongen

Medaljongen är en typisk skråmedaljong, ett bevis på att bäraren inte längre är gesäll utan tagits upp i mästargemenskapen. Sådana medaljonger brukar oftast bäras av handelsresanden, personer som rör sig från plats till plats utan andra sätt att legitimera sig på.

Just den här medaljen tillhör Torarin, handelsresande och fiskmånglare som ofta tar sina varor upp till de finare kvarteren. Torarins namn är graverat på baksidan av myntet.

Spelet om Morwhayle

Herr Arnions penningar

Silverpenningarna

Silverpenningarna är en kraftfull artefakt som låter spelaren/ besvärjaren som håller i dem dra magiska krafter från vilken källa som helst. I speltermer betyder det att besvärjaren kan använda magi utan att det kostar magipoäng.

Vakthundarna tog den här artefakten ifrån en rådmedlem för många år sedan och anförtrorde den sedan till herr Arnion, vars enda uppgift har varit att bevaka dem.

Penningarna får absolut inte hamna i fel händer, så det är en prioritet att återfå dem.

Briars uppdrag

Efter att rollpersonerna sökt igenom Arnions hus ger en uppjagad Briar dem genast i uppdrag att hitta de som mördat Arnion och hans familj, men allra viktigast är att hitta penningarna. De får inte hamna i fel händer. Om rollpersonerna själva inte hittat Torarins medalj så räcker Briar över den nu. “Här” säger han. “Jag hittade den här på gården. Torarin var här ofta och det är möjligt att han sett något misstänkt.”

Torarins handelsbod

Fönster och dörrar i Torarins handelsbod är stängda och låsta. Ingen verkar vara hemma för att ta emot vare sig kunder eller rollpersonerna.

Ett slag för Kunskap eller Upptäcka (lätt, T6) visar dock att handelsboden visst är ockuperad.

Det lyser svagt genom brädorna i dörren och fönstren.

Ett slag för Tala får in rollpersonerna genom dörren. Använder de våld flyr Torarin och Elsa och blir mycket svåra att återfinna.

När (om!) Torarin släpper in dem hittar de också fosterdottern Elsa hos Torarin. Hon sitter i ett hörn, vettskrämd för allt utom Torarin.

Torarins berättelse

Torarin berättar att han på samma afton när massakern skedde var på ett värdshus i närheten av Arnions hem. Där hörde han hur två sällar klädda i ludna skinn och med vapen skramlande omkring sig pratade om ett inbrott de snart skulle begå, och att de bara behövde den tredje ibland dem för att genomföra inbrottet.

Torarin blev skräckslagen, inte minst för att han var rädd att de upptäckt honom där han satt och lyssnade. När den tredje kanaljen kom, såg Torarin att de tre hade Blodsörplarnas märke tatuerat på underarmen.

De tillhör alltså det lögnaktiga och mordiska Blodsörplarskräet.

Torarin satt kvar i tio minuter efter att ogärningsmännen begivit sig och gav sig sedan av på sin vanliga kvällsrunda. Ett av besöken tog honom till Arnions hus. Där upptäckte han de tre Blodsörplarna i full färd att massakrera Arnions familj.

Herr Arnions penningar

Torarin smög sig in efter Blodsörplarna i hopp om att hitta en levande själ i huset. Det gjorde han i form av Elsa som gömt sig i en av eldstäderna. På vägen därifrån höll de båda på att fångas av en av Blodsörplarna, men de kom undan med blotta förskräckelsen, larmade vakten och har gömt sig här sedan dess.

Det är tack vare Torarin som ogärningsmännen inte kom undan med att dölja sina brott.

Elsas berättelse

Elsa är fortfarande skräckslagennär hon berättar om hur ogärningsmännen trängde sig in genom dörren, hackade ner stackars Bregar och tog sig in till matsalen där en oförberedd Arnion knappt hann fyra av en besvärjelse innan han var död. Elsa och Berghild gömde sig i eldstaden. Elsa kom undan, men Berghild mördades grymt, allt medan hon såg sin mördare i ögonen.

Vare sig Torarin eller Elsa hann få en god syn på mördarna, men de var klädda i ludet skinn och skinnbyxor, två av dem var stäpptroll och den tredje var människa.

Blodsörplarnas tillhåll

Blodsörplarnas näste finns beskrivet i grundreglerna på sidan 22 i Äventyrsboken.

Tillhållet har egenskaperna facklor på väggarna och illasinnade gäster.

Den vårtiga mannen med stripigt hår står bakom bardisken som vanligt. Han är misstänksam mot rollpersonerna, i synnerhet om de varit här tidigare.

Beroende på om rollpersonerna har kontakter här eller inte så utspelas lite olika scener. Har de lyckats injaga respekt i Tadeusz så kan det hända att han självmant kommer upp ur källaren och pratar med dem.

Lyckas rollpersonerna får de reda på att tre Blodsörplare har försvunnit från nästet efter ett jobb och att både uppdragsgivaren och Tadeusz letar efter dem. Med största sannolikhet håller de till i hamnkvarteren på den Spruckna Tunnan, en krog för hamnsjäare.

Har rollpersonerna en hyfsad relation till Tadeusz kanske han till och med ber dem hjälpa honom.

Odöda besöker de levande

Medan rollpersonerna letar efter Blodsörplarna som saknas gör Berghild samma sak.

Hon vågar sig långsamt upp ur katakomberna och penningarna drar i henne som en magnet.

Berghild rör sig i samma kretsar som rollpersonerna och när hon hör talas om att det är fler som letar efter mördarna tänker hon hjälpa dem hitta ogärningsmännen.

Berghild är trasig efter mördarnas framfart och har virat in sig i en mängd sjalar för att dölja sitt trasiga ansikte.

8

Spelet om Morwhayle

Herr Arnions penningar

Berghild söker upp rollpersonerna. När hon kommer i närheten blir luften runt dem kall och alla utom de odöda känner sig obehagliga till mods.

Berghild lägger en hand på en av rollpersonerna och vänder sedan sin sargade ansiktshalva mot dem. "Ni måste hjälpa mig" viskar hon med grov och bruten röst . "Jag blev mördad."

Berghild kan peka rollpersonerna i rätt riktning, det vill säga mot den Spruckna Tunnan där alla tre Blodsörplarna vanligtvis håller till.

Den Spruckna Tunnan

Den Spruckna Tunnan är en sunkig liten bar med ett par rum som är till uthyrning. De tre Blodsörplarna som mördat herr Arnions familj och tjänare bor för tillfället här. En långhårig matrona står bakom baren. Hon har en solkig handduk i ena handen och en glasmugg med öl i den andra. Trots kvaliteten på omgivningarna är hon trevlig och tillmötesgående och plockar gärna fram både mat och dryck till de som så önskar.

Mördarna har träffat kontakten från rådet, men de har begärt mer ersättning från honom, vilket naturligtvis gjort både kontakten och rådet nervösa och förbannade för tillfället har de bestämt att tillmötesgå Blodsörplarna i förhoppningen att de skall lämna över penningarna.

Artefakterna säljs av

Om rollpersonerna inte når fram till Blodsörplarna genom Torarins, Elsas, Berghilds eller de övriga sörplarnas berättelser så lär de få reda på det genom att besvärjarkretsar pratar om de artefakter som gradvis håller på att dyka upp på marknaden.

Artefakterna dyker upp på den Spruckna Tunnan, och det går rykten om att artefakterna kommer ifrån Arnions samlingar.

Konfrontationen med Blodsörplarna

Blodsörplarna har forskansat sig med de artefakter de stulit på den Spruckna Tunnan, där de långsamt håller på att sälja av artefakterna de stulit från Arnion.

Förr eller senare hamnar rollpersonerna här, och kan konfrontera de tre mördarna. När rollpersonerna når dem är de i full färd med att avsluta förhandlingar med en besvärjare som insvept i anonymiserande sjalar betalar ett dyrt pris för en liten glob som fullkomligen strålar magi om sig.

Om rollpersonerna gjort väsen av sig så känner ogärningsmännen igen dem, men chansen är stor att de inte har någon aning om vilka de är, utan tar dem för kunder som är intresserade av att köpa artefakter.

Frågar rollpersonerna om silverpenningarna säger Archie att de vet vad de talar om, men att just det objektet är reserverat för en annan kund. Det går inte att övertala dem om att sälja penningarna. Det enda sättet att få dem är genom hot eller kamp.

Vill du som spelledare spetsa till konfrontationen lite kan du låta Blodsörplarnas kontakt komma in igenom dörren just som förhandlingarna pågår. Det

9

Herr Arnions penningar

är en besvärjare som heter Samael som har hyrts in av rådet (anonymt, han vet inte vem han arbetar för) som är där för att ge Blodsörplarna det höjda pris de begärt för penningarna. Samael låter sig heller inte övertalas och i hans fall kan det mycket väl leda till strid om rollpersonerna inte vill släppa taget om penningarna.

Ytterligare ett alternativ är att låta Berghild vandra in på den Spruckna Tunnan, helt omaskerad och med sina djupa knivskador synliga för alla. Hon gör alla illa till mods och kräver av Archie att han skall återlämna de artefakter han stal från hennes far, samtidigt som hon anklagar honom för mordet på henne. En sådan scen kan bli mycket dramatisk, med starka känslor för Berghild och ångest och skuld för de tre Blodsörplarna. Det är inte ofta en får se sina offer i ögonen efter att en har mördat dem.

Avslutning

Äventyret avslutas förhoppningvis med att rollpersonerna får tillbaka penningarna som är så farliga, om inte kanske det är dags att jaga dem vidare genom Morwhayles undre värld. Om rollpersonerna får tillbaka penningarna så säger Elsa och Berghild, som nu återförenats och flyttat tillbaka in i sin fars hus, att de kan vakta dem.

Briar tycker att det är en bra idé. Berghild är trots allt odödlig och Elsa skall lära sig fäktas med svärd. Kanske kommer de två i framtiden att bli medlemmar i vakthundarna och vaka över staden även de.

Tills dess förvaras penningarna i en särskild kammare, i ett särskilt skrin inne i Arnions hus. Det går inte att öppna kammaren och skrinet om man inte känner till lösenordet till de båda låsen.

Flickorna sörjer fortfarande sin familj, men Torarin som de båda känner och håller av har lovat att ta hand om dem tills de kan ta hand om sig själva, och vakthundarna håller så klart ett öga på Arnions hus även i fortsättningen.

Inget av brotten gick att koppla till rådet, trots att rådets fingeravtryck finns över hela operationen. Samael kan heller inte kopplas till rådet. Han vet inte vem han arbetat för. Blodsörplarna får sitt straff, både av lagen och av Tadeusz som inte gillar att andra går bakom ryggen på honom.

Milstolpar

Äventyret skall så klart innehålla milstolpar så att rollpersonerna kan bli bättre. Jag har dock inte placerat ut några medvetet, av den enkla anledningen att äventyret kan gå lite hur som helst och det inte finns några tydliga kapitel i spelet. Förslag på milstolpar är dock följande:

- Elden är släckt
- Rollpersonerna upptäcker Torarins medaljong
- Rollpersonerna hittar Berghild
- Rollpersonerna hittar Blodsörplarna
- Rollpersonerna tar tillbaka penningarna

Spelet om Morwhayle

Herr Arnions penningar

Spelet om Morwhayle

Spellearpersoner

Blodsörplare

Eländiga mördare och tjuvar är Blodsörplarna. Vanvårdade och med dålig uppfostran hänger de i Blodsörplarnas tillhåll.

Upptäcka	T6	Smyga	T10
Springa	T8	Tala	T6
Hota	T8	Kämpa	T8

Beväpnad med dolk (Attack T8, Försvar T4)

Egenskaper: Mordisk, Girig, Lortig

Tadeusz

Tadeusz är en lång och gänglig man med svart hår som hänger i testar runt ansiktet. Han sitter oftast på sin tron i Blodsörplarnas tillhåll och är då omgiven av sina trognaste män. Tadeusz gillar inte alls att hans män gått i egna ärenden och kan mycket väl tänka sig att hjälpa rollpersonerna enbart därför.

Upptäcka	T10	Smyga	T12
Springa	T8	Tala	T8
Hota	T12	Kämpa	T10

Beväpnad med dolk (Attack T8, Försvar T4)

Egenskaper: Intelligent, Samvetslös, Girig

Berghild

Död, blodsprängd blick, korpsvart hår, sårig kropp

Berghild är förvirrad. Hon vet att hon är död och hon vet vem som dödade henne, men hon förstår inte varför hon blivit odöd och hon slits nästan i stycken av sin ångest och hämndlystnad. Berghild vill straffa de som skadade henne och hennes familj, men mest av allt vill hon återse Elsa. Penningarna är anledningen till att Berghild blev odöd, och hon har ett band till mynten.

Upptäcka	T8	Smyga	T8
Springa	T4	Tala	T6
Hota	T10	Kämpa	T8

Egenskaper: Känslökall, Odödighet, Dyster utstrålning

Ogärningsmännen

Filip

Filip är ett stäpptroll klädd i läder och skinn. Han är slug och elak, och obrottsligt lojal mot sin bror Archie.

Upptäcka	T8	Smyga	T4
Springa	T6	Tala	T6
Hota	T8	Kämpa	T10

Skjuta T6

Beväpnad med dolk (Attack T8, Försvar T4)

Egenskaper: Hänfull, Vaghalsig, Slug

Herr Arnions penningar

Donald

Donald är människa och den udda fågeln i trion. Trots det är han, Filip och Archie mycket nära vänner. Donald skulle aldrig överge sina kamrater, oavsett vad som händer och det är också därför han trotsar Tadeusz, även om han inte tycker att det är en så bra idé.

Upptäcka	T8	Smyga	T6
Springa	T8	Tala	T8
Hota	T6	Kämpa	T6

Beväpnad med dolk (Attack T8, Försvar T4)

Egenskaper: Hånfull, Överlägsen, Hotfull

Archie

Archie är ett stäpptroll och Filips bror. Han är den som beslöt (när han såg den skatt som fanns samlad i Arnions arbetsrum) att de skulle stjäla mer än penningarna. Han var också drivande bakom att få så mycket pengar som möjligt från sin kontaktperson. Han ogillar Tadeusz och har tänkt skapa ett eget gäng så småningom.

Upptäcka	T6	Smyga	T4
Springa	T10	Tala	T6
Hota	T8	Kämpa	T10
Skjuta	T6		

Beväpnad med dolk (Attack T8, Försvar T4)

Egenskaper: Hånfull, Kallblodig, Hotfull

Samael

Samael är besvärjare och kontaktperson för rådet, som inte vill förhandla med Blodsörplare. Samael vet dock inte vem han arbetar för, utan tror att det han gör är för en förmögen besvärjare som inte vill sköta smutsgöret på egen hand. Samael är bara en mellanhand. Han är väl betald och vill inte riskera livet för något så banalt som ett ting oavsett hur kraftfullt det tinget är.

Hemlighet	T10	Tala	T8
Upptäcka	T10	Hota	T8
Smyga	T6	Skjuta	T6
Springa	T6	Rädda	T6
Köpa	T6	Besvärja	T6

Egenskaper: Beläst, Överlägsen, Viljestark

Spelet om Morwhayle

Herr Arnions penningar

Spelet om Morwhayle

Herr Arnions penningar

Det talades vitt och brett om mordbranden som skett några dagar tidigare i Morwhayles rikemanskvarter. Besvärjaren Arnion blev mördad, tillsammans med allt tjänstefolk och sin familj. De usla mördarna hade tänkt undkomma rättvisan genom att bränna ner Arnions hus, men branden upptäcktes innan den tagit sig, och med den även massakern som ägt rum i besvärjarens boning.

Bara en av de som bott i huset, tjänsteflickan Elsa, överlevde. Hennes berättelse är grym och vittnar om kallblodiga gärningsmän. Men värst är att mördarna kom över Arnions silvermynt, tre oansenliga små mynt med oanade krafter.



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