

# Värdshuset



av Åsa Roos

Ett äventyr till Drakar och Demoner Samuraj

Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

## Värdshuset

*Marken gav plötsligt ifrån sig en darrning. Småsten började hoppa i en vild dans över vägen. Moriko drog i hästens tyglar, fick det nu skrärade djuret att stanna och klev av.*

*Medan marken dansade i allt vildare takt gjorde Moriko allt hon kunde för att lugna hästen och hitta säker mark. Jordbävningen pågick inte mer än ett par minuter, men mitt under dess värsta krumbukter hördes en högljudd smäll, som om tusen brädor knäckts.*

*Moriko tänkte inte mer på det när hon efter hand fortsatte mot sitt mål, men där hon och hennes häst försökt undkomma jordbävningen stod nu ett vackert hus, med dörrarna öppnade för resande.*

## Drakar och demoner Samuraj

---

### Caveat lector!

Värdshuset är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det vare sig speltestat eller korrekturläst. Därför är det viktigt att du som spelleder läser igenom äventyret lite extra noga. Du kan behöva lägga till information och kartor på sina ställen.

### Stämningen i äventyret

Värdshuset är en spökhistoria. Det får gärna vara lite läskigt, oförklarligt och out there. Äventyret utspelar sig förvisso i Jih-Pun, men jag har tagit mycket inspiration ifrån filmen "A Chinese Ghost Story" och "Spirited Away". Jag rekommenderar för övrigt att se dem. De är både underhållande och fulla av inspiration.

### Synopsis

Jordbävningar är vanliga i Jih-Pun, men ibland får de oanade konsekvenser. Den senaste jordbävningen som uppträtt i landet har öppnat en spricka till underjorden. En rad spöken har lyckats ta sig ut, och populeras nu ett värdshus som ligger rakt över sprickan.

Resande som tar in där klarar sig i många fall undan, men alla gör det inte. Rollpersonerna blir uppsökta av Moriko, vars syster Chihiro har försvunnit in i värdshuset och inte setts till sedan dess.

Moriko kan dessutom berätta att värdshuset är helt nytt, trots att det ser gammalt ut, och att det förmodligen dykt upp efter en jordbävning.

Värdshuset är i själva verket byggt av andar som flytt undan underjorden efter att en jordbävning fått fundamenten att spricka. Andar och spöken har flytt från helvetet och har byggt en tillflyktsort i form av ett värdshus, styrt av Oba-san, den ande som ledde de övriga ut ur underjorden. De personer som försvunnit är de som varit för nyfikna och nästan lyckats ta reda på värdshusets hemlighet. De är inte skadade, men Oba-san kommer att hålla dem fångna tills hon har hittat ett sätt att stänga öppningen ner till underjorden.

En låst port vaktar ingången till underjorden. En präst eller magiker skulle kunna stänga porten igen. Många av andarna här är dock oskyldiga. Rollpersonerna ställs inför ett dilemma. Skall de stänga porten eller ej?

Illustrationen på omslaget är ett kanjitecken hämtat ifrån wikipedia.



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

# Värdshuset

Chihhiro hålls fången i källaren tillsammans med alla andra som nästan avslöjat värdshusets hemlighet. Rollpersonerna kan också hamna här, men självklart kan de ta sig loss.

Sprickan måste stängas, oavsett vad rollpersonerna beslutar i övrigt. Annars börjar demoner ta sig upp ut underjorden.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna bör vara någon form av vandrande äventyrare, alternativt kan de vara släkt med Moriko eller Chihiro. Ett annat alternativ är att rollpersonerna vill köpa vapen av Tomoe.

Rollpersonerna anländer till Sekisho mitt i natten. Det regnar så som det bara kan regna i Jih-Pun. Längs vägen syns så plötsligt ett ståtligt värdshus. Porten in är röd, det hänger tända lyktor under taket i porten, och i fönstren lyser varmt eldsken.

Innan rollpersonerna hunnit bestämma sig vare sig för eller emot att närma sig värdshuset, kliver en genomblöt figur ut på vägen framför dem.

Det är en kvinna klädd i praktiska kläder och ett sedan länge sönderregnat pappersparaply.

Hon förklarar med lugn stämma att värdshuset de tänkt ta in på är farligt. Flera personer har tagit in här och sedan aldrig syns till igen, bland annat hennes syster Chihiro. Moriko säger att de är välkomna att dela bostad med henne, åtminstone tills regnet upphört. Frågar rollpersonerna vad Moriko gjorde utanför porten svarar hon att hon ofta står där för att varna resande ifrån att ta in på värdshuset. Det är något underligt med byggnaden och dess innevanare. Och flera personer har försvunnit härifrån.

## Morikos berättelse

Om rollpersonerna är mottagliga för Morikos berättelse kan hon ge dem en ganska detaljerat timeline fram tills dess att Chihiro blev bortrövad av andarna.

Hon berättar att veckan innan jordbävningen fanns inget värdshus här. Sedan hände jordbävningen. Hon var ute på vägen när det hände. Det var som att jordens firmament sprack. En vecka senare stod värdshuset på plats, och ingen visste hur det hade kommit dit. Det var som magi, eller kanske som att andar byggt det där.

Ytterligare någon vecka senare försvann en handelsman från trakten. Senast han sågs var utanför värdshuset. Chihiro gick dit för att undersöka och har inte syns till sedan dess.

Moriko vet inte så mycket utöver det. Hon tillbrikgar så mycket tid hon kan utanför värdshuset för att avleda besökare som kan tänka sig att ta in där.

Moriko säger också att Chihiro är hennes enda nu levande släkting. Hon bor med en äldre man hon kallar ”farbror” men som egentligen bara är en vän till familjen. Han lovade att ta hand om syskonen då fadern låg på sin dödsbädd.

# Drakar och demoner Samuraj

# Värdshuset

# Drakar och demoner Samuraj

## Byn Sekisho

Byn som ligger på en kulle en bra bit bort från värdshuset är en normal liten Jih-Punsk fiskeby. Det enda som kan tänkas vara lite underligt är att byn till största delen består av äldre människor. Det har sin förklaring i att många sökt sin lycka i den lite större staden som ligger ett par mil bort.

Byn har ett litet rådhus, en restaurang som sköts av Moriko, Chihiro och deras ”farbror”, en marknad som till största delen säljer fisk, en skicklig vapensmed (som är i det närmaste uråldrig) och en skrivare som också samlar in skatt åt den lokala godsägaren.

## Rådhuset

Rådhuset är den enda tvåvåningsbyggnaden i byn. Undervåningen är den ”officiella” ytan, det vill säga dit bybor går för att få juridisk hjälp av skrivaren eller för att betala den årliga skatten.

Ingen tycker särskilt mycket om vare sig rådhuset eller skrivaren, men till skillnad från många andra Jih-Punskas ämbetsmän är Botan en yngre man som inte missbrukar sin makt.

Moriko har besökt rådhuset för att få hjälp, men det finns inte så mycket Botan kan göra. Han har skickat ett meddelande till godsägaren, men inte fått svar.

## Fiskmarknaden

Fiskmarknaden är en liten marknad som säljer mycket fisk. Varannan måndag och tisdag är det stormarknad. Då kommer handelsmän till byn och byter sina varor mot skaldjur och fisk. Då är marknaden tre gånger så stor som i vanliga fall.

Här kan man få riktigt god mat, färsk fisk, vanliga förnödenheter som lam-polja, rep och proviant samt ibland knivar och svärd som tillverkats av vapensmeden Tomoe.

## Tre gyllene fiskar

Tre gyllene fiskar är Kenjis restaurang som han driver tillsammans med Moriko och Chihiro. Kenji är änkeman, och trivs bra med sina ”systerdöttrar” som hjälp.

På Tre gyllene fiskar kan man få god mat, god dryck och i nödfall en säng för natten. Kenjis levebröd har minskat något sedan värdshuset dök upp och det var han som skickade dit Chihiro för att spionera, något han nu ångrar djupt. Kenji är beredd att betala för att återse Chihiro igen.

Tre gyllene fiskar har också gästrum där rollpersonerna kan bo medan de undersöker vad som hänt i Sekisho.

## Smeden Tomoe

Vapensmeden Tomoe är en gammal senig kvinna som är i oerhört bra form med tanke på hennes ålder. Tomoe är snart 80 år gammal och tillverkar fortfarande bland landets bästa svärd.

## Värdshuset

I hans smedja finns vackra klingor som är av sedda för adelsmän och samurajer. Ett sådant svärd kostar nästan en årslön, men så tar de lång tid och mycket omsorg att göra också.

Tomoes sonson har försvunnit i värdshuset. Chokichi är Tomoes lärlunge och kan alla Tomoes hemligheter. Om rollpersonerna kan tänka sig att leta efter Tomoes sonson så kan Tomoe tänka sig att tillverka varsitt vapen åt rollpersonerna.

### Resten av byn

Resten av byn består till största delen av envåningshus och en liten hamn med ett tiotal fiskebåtar. De flesta som bor här är fiskare, och det var, fram till att värdshuset dök upp, ett behagligt liv där det största problemet bestod i att se till så att byn som stod kvar efter en tyfon.

Nu har åtskilliga bybor försvunnit på grund av värdshuset, och invånarna i byn är oroliga på grund av försvinnandena.

De flesta i byn kan också koppla värdshusets uppdykande till jordbävningen som skakade om byn för inte så länge sedan. Ryktet går att jordbävningen öppnade en spricka ner till underjorden och att spöken och andar byggt värdshuset.

De flesta rollpersonerna pratar med kan bekräfta att värdshuset inte fanns innan jordbävningen.

### Andarnas värdshus

Värdshuset ligger i en dal, precis bredvid landsvägen. En vacker röd port med ett tegeltak hälsar resande välkomna. I porten hänger en lampa.

På den korta vägen mot den röda huvudbyggnaden ligger ytterligare två byggnader samt ett stall för hästar och andra djur. Gården runt värdshuset är välskött och proper, och gången från porten till det stora, röda huset är stenlagd.

Porten till huvudbyggnaden är målad i guldfärg och hela byggnaden är oerhört välkomnande. Det är nästan så att det känns magiskt. Det beror så klart på att byggnaden är magisk.

Ljuvliga dofter kommer ifrån det stora huset. örter och matdofter blandas i en himmelsk harmoni. Ingenting känns hotfullt här, snarare påminner värdshuset om rollpersonernas barndomshem, eller vad det hemmet hade varit om det hade varit en fridfull och fredad plats.

Inifrån värdshuset hörs skratt och musik. Det är en välkomnande atmosfär här.

### Värdshuskarta

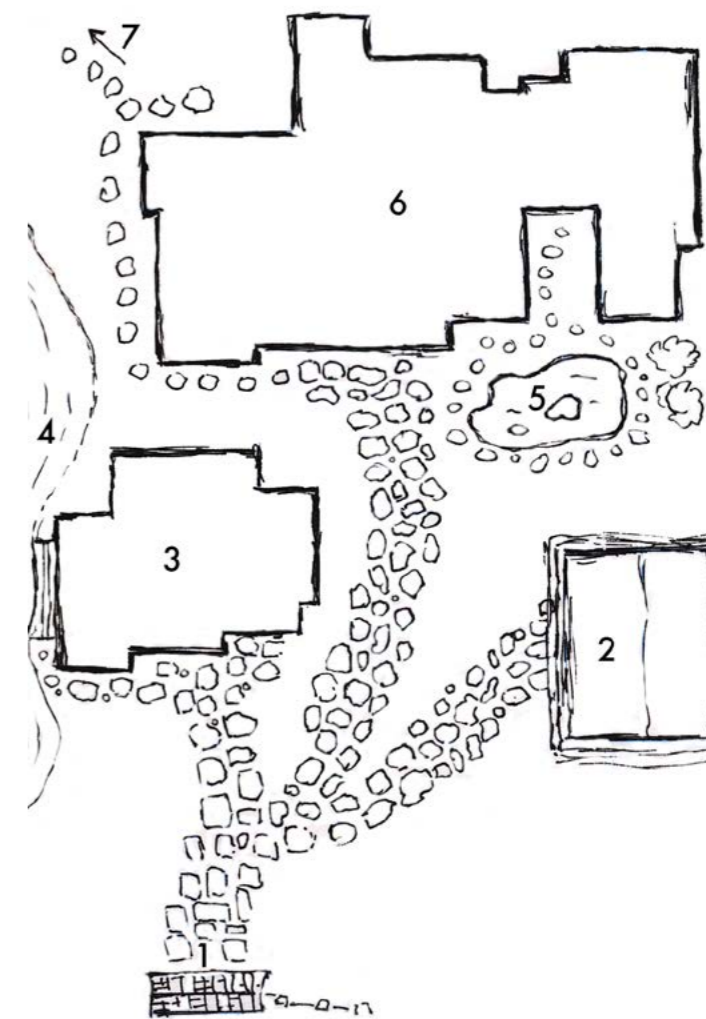
#### 1. Port

Porten till värdshuset är rödlackerad. Den har värdshusets namn i guldmålade bokstäver som matchar taket. Ett lågt staket går hela vägen runt värdshuset, med ett avbrott för en trappa som leder neråt på baksidan.

## Drakar och demoner Samuraj

## Värdshuset

## Drakar och demoner Samuraj



#### 2. Paviljong

En vacker rödmålade byggnad med gulddetaljer. Det är egentligen inte mycket mer än ett tak och ett upphöjt trägolv med kuddar och bord utplacerade på golvet. Det finns också en matlagningsplats här. Det verkar vara ett kök.

Kommer rollpersonerna hit när det är dag är det härifrån de ljuvliga dofterna kommer. Paviljongen är full av ätande gäster.

#### 3. Badhus

Det här huset är ett vackert dekorerat hus med pappersväggar. Härifrån stiger dofter av örter, badoljor och ånga. Det luktar rent.

Badhuset är också upptaget om rollpersonerna kommer hit under dagen.

#### 4. Ån

Bakom badhuset rinner en vacker och fridfull å. På badhusets baksida finns en trappa ner till och i ån.

# Värdshuset

# Drakar och demoner Samuraj

Gäster sitter här på trappstegen ner i vattnet, och värdshusets anställda hämtar vatten ifrån ån.

## 5. Dammen

Utanför värdshuset finns en vacker liten damm med koi-karpar. Dammen är omgiven av en stenlagd gång. Det är en mycket vilsam liten detalj.

## 6. Värdshuset

Det enda tvåvåningshuset i trakten är vackert dekorerat i rött och guld. Gyllene tegelpannor dekorerar det brutna taket. Huset är byggt av rött trä och vackra pappersväggar dekorerar den undre våningen. Det är ett otroligt fint hus.

Om rollpersonerna kommer hit på dagen är det full rulle. Dörrarna står öppna och en värdinna tar emot nyanlända gäster. På kvällen är det lite tystare.

## 7. Trappan ner

Trappan ner mot källaren vaktas, dag som natt, av en mäktig ande som flytt underjorden tillsammans med resten av spökena som upprätthåller värdshuset.

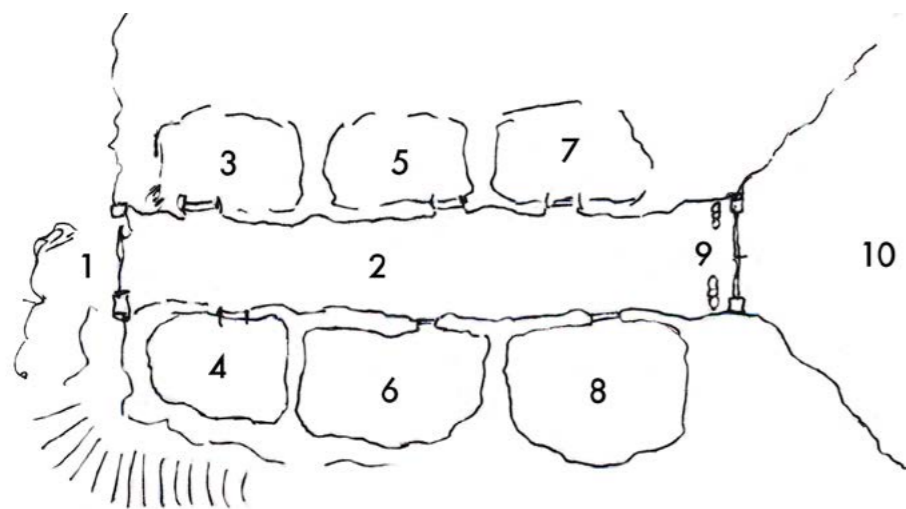
Att smyga ner här kräver antingen att rollpersonerna lyckas distrahera anden, eller besegra den.

## Öppningen till underjorden

En brant trappa leder ner bredvid ett vattenfall. Trappan är hal av vattendimman, så kommer rollpersonerna hit på natten behöver de förmodligen slå för Smidighet för att inte ramla. Ett fall leder förmodligen till att de ramlar ner i ån som fortsätter efter avsatsen.

Trappan slutar på en smal klippavsats. En trädörr insatt i en röd port finns här.

## Källaren - karta



# Värdshuset

# Drakar och demoner Samuraj

## 1. Trädörr

Det är en reglad, tjock trädörr. Någon form av låsmekanism håller den stängd. Rollpersonerna kan dyrka upp låset eller slå sönder det. Försöker rollpersonerna dyrka upp det har det en svårighetsgrad på 17. Dörren har 20 KP om spelarna försöker slå in den.

## 2. Korridor

Luften i korridoren är kall och fuktig. Det märks att källaren är belägen intill en å.

I taket hänger oljelampor som lyser upp gången. I slutet på gången står två vakter framför en järndörr.

Längs med gången finns dörrar, både på vänster och höger sida.

## 3 - 8. Fångelsehålor

Små fångelsehålor där allt för nyfikna gäster hålls mot sin vilja. Bara tre av dem är ockuperade. I en av dem sitter Morikos syster Chihiro. I övriga sitter Chokichi och Toshiro. Dörrarna går att dyrka upp (15).

## 9. Vakterna och järndörren

Längst ner i korridoren står två vakter. De kommer inte nödvändigtvis att anfälla rollpersonerna, det går att resonera med.

De kommer dock att försvara sig om rollpersonerna anfäller dem. Huruvida de berättar något vettigt är upp till spelledaren.

Järndörren går inte att slå upp, men en av vakterna har en nyckel, och den går att dyrka upp (15).

## 10. Nedgången till undergången

Bakom järndörren öppnar sig ett gigantiskt slukhål som uppstod när jordbävningen skakade om landsbygden.

Det här är nedgången till underjorden. Porten kan stängas av någon som besitter färdigheten "Stänga portal" eller "Exorcism".

Att stänga portalen orsakar endast att porten till underjorden förseglas. Inga av de andar som sköter värdshuset exorceras.

Om man däremot använder en exorcism kommer alla andar och värdshuset att försvinna som om det aldrig funnits.

Andarna föredrar så klart den första lösningen, och de är inte alls hotfulla, så en uppgörelse kan nås om spelare och SL vill. Håll i åtanke att ingen som hittat hålet har dödat, bara tillfångatagits i väntan på en lösning på andarnas problem.

# Värdshuset

## Inne i värdshuset

Värdinnor tar emot inne i värdshuset och får alla besökare att känna sig välkomna. Utöver sängplats för natten erbjuds även örtbad av olika slag, möjlighet att äta, få en massage eller bara vila upp sig själv och ens rid- eller transportdjur.

Föreståndaren är en gammal kvinna som kallas Oba-san. Ingen känner till hennes riktiga namn. Oba-san tar emot på övervåningen, om rollpersonerna skulle vilja träffa henne.

## Provokation

Det är enbart om rollpersonerna provocerar de som lever på värdshuset som de kan bli farliga. I första hand försöker andarna att tillfångata rollpersonerna utan att skada dem. Det är först om det inte fungerar som andarna försöker skada rollpersonerna, eller driva bort dem från värdshuset.

Oba-san är en fredlig ande. Hon och de som flytt med henne vill bara hitta en lösning på sitt problem. De har trots allt inte skadat nyfikna, bara låst in dem tills de vet vad de skall göra med dem.

## Avslutning

Det finns tre sätt äventyret kan sluta på (det finns säkert miljoner sätt, men det här är de tre sätten jag har tänkt mig). Rollpersonerna hjälper Oba-san och andarna genom att stänga portalen och byborna får nya och starkade allierade.

Rollpersonerna stänger portalen genom en exorcism och alla andar drabbas. Det här kräver stridsförberedelser, för andarna kommer inte att bara ge upp.

En demon bryter sig ut ur underjorden och rollpersonerna blir tvungna att slåss mot den. Om rollpersonerna tänkt stänga portalen har de hjälp av andarna. Annars måste de slåss även mot dem.

Äventyret förutsätter att rollpersonerna vill lösa problem på andra sätt än genom våld. Andarna är alla resonabla varelser som ser öppningen ner i underjorden som ett stort problem. Oba-san vill lösa det, men utan att tvingas tillbaka ner i döden.

## Spelldarpersoner

### Moriko

Moriko är en karismatisk ung kvinna som jobbat hårt tillsammans med sin syster på att göra ”farbroderns” pub till något extraordinärt.

När värdshuset dök upp förstod hon att något måste vara fel, men även att tre gyllene fiskar fått konkurrens. Lillasyster Chihiro gick dit för att spionera och har inte syns till sedan dess.

Chokichi följde efter och har också försvunnit. Nu vill Moriko bara ha reda på vad som hänt och se till så att inte fler försvinner.

# Drakar och demoner Samuraj

# Värdshuset

# Drakar och demoner Samuraj

STY	12	SMI	12	PSY	11
STO	9	SNA	11	KAR	15
FYS	13	INT	13		

KP: 11

SB: -

Färdigheter: Dans 50, Te-ceremoni 48, Kalligrafi 40, Musik 50, Lyssna 72, Massage 50, Köpslå 60, Räkning 48

## Chihiro

Morikos lillasyster Chihiro drivs av en stark önskan att göra rätt. Hon begav sig till värdshuset och spionerade för att det var rätt, och blev tillfångatagen av spöken!

Hon har pratat med Oba-san som förklarat att det enda de vill är att stänga porten till underjorden. När de vet hur man gör det tänker Oba-san låta dem gå.

STY	12	SMI	11	PSY	7
STO	12	SNA	9	KAR	16
FYS	10	INT	8		

KP: 11

SB: -

Färdigheter: Administration 48, Botanik 24, Dans 50, Läkekonst 24, Lyssna 40, Massage 40, Köpslå 60, Räkning 60

## Botan

Botan är skrivare och skatteindrivare. Han har skickat ett meddelande till godsägaren om värdshuset men det finns inte så mycket mer han kan göra.

STY	10	SMI	15	PSY	15
STO	15	SNA	15	KAR	6
FYS	15	INT	13		

KP: 15

SB: -

Färdigheter: Förhöra 36, Köpslå 20, Övertala 32, Rida 60, Administration 60, Räkning 90, Historia 60, Värdesätta 72

## Tomoe

Tomoe är en välkänd och respekterad vapensmed. Hon är inblandad på grund av sin lärling Chokichi. Chokichi är försvunnen, och sist Tomoe hörde något skulle Chokichi till värdshuset.

STY	12	SMI	14	PSY	15
STO	12	SNA	14	KAR	9
FYS	15	INT	14		

KP: 13

SB: -

Färdigheter: Administration 60, Geografi 48, Hantverk 108, Historia 60, Räkning 72, Värdesätta 90, Rida 48

# Värdshuset

# Drakar och demoner Samurai

# Värdshuset

# Drakar och demoner Samurai

## Kenji

Kenji är Morikos och Chihiros fars bästa vän. När flickornas far fortfarande levde uppmanade han sina döttrar att kalla Kenji "farbror". När flickornas föräldrar dött tog Kenji sig an uppgiften att uppfostra dem och ge dem ett hem.

Han är mycket orolig för både Moriko och Chihiro.

STY	15	SMI	16	PSY	13
STO	11	SNA	14	KAR	11
FYS	17	INT	13		

KP: 14

SB: -

Färdigheter: Köpslå 48, Administration 60, Räkning 48, Värdesätta 48, Rida 60, Simma 48, Te-ceremoni 48, Kalligrafi 60, Massage 60

## Chokichi

Chokichi är Tomoes lärlunge och upp över öronen förälskad i Chihiro.

När Chihiro försvann gick Chokichi till Moriko och frågade vad som hänt. Moriko berättade om värdshuset och nu är Chokichi också fast här.

Chokichi har också pratat med Oba-san och vet att hon bara vill lösa problemet.

STY	12	SMI	15	PSY	15
STO	10	SNA	15	KAR	11
FYS	16	INT	14		

KP: 13

SB: -

Färdigheter: Administration 48, Geografi 48, Hantverk 90, Historia 48, Räkning 36, Värdesätta 36, Lyssna 48, Rida 48, Simma 60

## Toshiro

Toshiro är en resande munk som är lite för nyfiken för sitt egen bästa. Han snokade runt, upptäcktes och är nu fast i en fångelsehåla. Toshiro har också pratat med Oba-san, men han är rädd för henne. Om rollpersonerna pratar med honom om Oba-san så vill han att rollpersonerna utför en exorcism på dem.

STY	14	SMI	11	PSY	12
STO	12	SNA	11	KAR	9
FYS	14	INT	9		

KP: 13

SB: -

Färdigheter: Bojutsu 35, Upptäcka Fara 25, Meditation 85

2 knytnävar 20% 1T3, 1 spark 20% 1T6

## Oba-san

Oba-san styr över alla andar i värdshuset och är en omtyckt härskarinna. Oba-san är den som lett andarna ut ur underjorden och byggt en tillflyktsort i form av ett värdshus.

Hon vill stänga porten till underjorden, men hon vill göra det utan en exorcism. Så länge hon inte vet hur kan hon inte riskera att nyfikna besökare

springer till ett tempel och hämtar andeutrdrivare. Oba-san är ett fredligt spöke och vill inte skada någon, det är därför hon hellre tar fångar än använder våld.

## Andeväktare

Det här är de spöken Oba-san satt att vakta värdshusets hemlighet. De har order om att inte skada, utan oskadliggöra om de kan.

### Väktare 1

STY	21	SMI	21	PSY	21
STO	11	SNA	21	KAR	-
FYS	0	INT	11		

KP: 6

SB: 1T6

Färdigheter: Katana 75%

Osynlighet 10 poäng

### Väktare 2

STY	22	SMI	24	PSY	19
STO	10	SNA	21	KAR	-
FYS	0	INT	10		

KP: 5

SB: 1T4

Färdigheter: Katana 75%

Osynlighet 10 poäng

### Väktare 3

STY	21	SMI	21	PSY	19
STO	10	SNA	21	KAR	-
FYS	0	INT	11		

KP: 5

SB: 1T4

Färdigheter: Katana 75%

Osynlighet 10 poäng

## Demonen

I slutändan dyker en demon upp, om rollpersonerna inte lyckas stänga det underjordiska hålet. Demonen är bara en i en rad som kommer att ta sig upp ur underjorden om sprickan inte blir tilltäppt.

Just den här demonen vill festa på människoben och är inte så himla smart.

STY	50	SMI	11	PSY	36
STO	50	SNA	24	KAR	-
FYS	23	INT	8		

KP: 36

SB: 3T6

Förmågor: Livsutömmning, Gift, Regeneration, Telepati, Hypnos

Naturligt skydd: 15 poängs hud

Naturliga vapen: 2 klor, 1T6

# Värdshuset

*Marken gav plötsligt ifrån sig en darrning. Småsten började hoppa i en vild dans över vägen. Moriko drog i hästens tyglar, fick det nu skrärade djuret att stanna och klev av.*

*Medan marken dansade i allt vildare takt gjorde Moriko allt hon kunde för att lugna hästen och hitta säker mark. Jordbävningen pågick inte mer än ett par minuter, men mitt under dess värsta krumbukter hördes en högljudd smäll, som om tusen bräddor knäckts.*

*Moriko tänkte inte mer på det när hon efter hand fortsatte mot sitt mål, men där hon och hennes häst försökt undkomma jordbävningen stod nu ett vackert hus, med dörrarna öppnade för resande.*



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