

De röda skorna



av Åsa Roos
Ett äventyr till Fantasy!
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Open Clip Art



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

Magikern som sålde prins Erland de röda skorna log lite i mjugg för sig själv. Det här var hans bästa arbete. Snart skulle han ha kungadömet i sina händer.

Erland i sin tur, fåfång och utan större tålmod, tog på sig de röda skorna.

Så fort han gjort det förstod han att han hade gjort ett misstag. De röda skorna tvingade honom till dans, timme efter timme efter timme. Hovet visste inte vad de skulle göra när Erlands fötter började blöda. De tog helt sonika tag i den unge mannen och hängde upp honom i taket. Nu kunde han i alla fall inte dansa sig till döds.

Caveat Lector!

De röda skorna är en del av 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig speltestat eller korrekturläst. Därför kan du som spelare behöva fylla i lite på egen hand för att äventyret skall bli spelbart. Läs gärna igenom det en eller två gånger innan du börjar spela och komplettera där det behövs.

Stämningen i äventyret

De röda skorna är skrivet för Fantasy! vilket är ett old school renaissance rollspel. Jag har valt att fokusera på weird-aspekten och på att spelarna får skylla sig själva om de gör något dumt.

De röda skorna bygger på en berättelse av Hans Christian Andersen, där en bortskämd flicka tar på sig ett par röda skor och inte kan sluta dansa.

Synopsis

Faradell är ett strategiskt placerat litet kungadöme, det ligger som en kil emellan två stridande nationer. Båda de kringliggande rikena har desperat försökt att få Faradell på sin sida. Nu verkar det som att Eropien har lyckats, eftersom prins Erland har accepterat kung Vildars dotter Terias hand i äktenskap. Kungadömet på andra sidan, Guilder, har börjat fundera över hur de skall förhindra giftermålet, men inte kommit längre än till "vi lönnmördar prinsen". När prins Erland plötsligt försvinner ur det offentliga livet. Han sägs ha drabbats av en sjukdom och blivit beordrad sängliggande.

Det som egentligen hänt är att kung Vildars hovmagiker, förtvivlat förälskad i prins Erland, har tappat koncepten lite och skickat en gåva han skapat särskilt för prins Erland. Han har med magi fångat en musa i ett par vackert gjorda röda skor. Han hoppas att de röda skorna skall påminna prins Erland om balen där de möttes och dansade hela natten.

Skorna och musan har dock andra tankar. Nu när musan äntligen har en mottaglig publik tänker den så klart behålla den. Prins Erland kan inte sluta dansa och musan låter honom inte.

Bröllopet närmar sig med stormsteg och hans mor drottning Epretta börjar bli desperat. Rollpersonerna kommer in i äventyret mitt i bröllopsstöket och får i uppdrag av drottning Epretta att dels få sonen att sluta dansa och få av honom de röda skorna, dels att ta reda på vem som ligger bakom den här eländes kuppen. Rollpersonerna har två veckor på sig.

Introduktionen till äventyret

En deklaration, kunglig sådan, når rollpersonerna just som de anländer i kungadömet Faradell. Drottning Epretta vill anställa livvakter åt sonen, prins Erland fram till dess att bröllopet får av stapeln. Ersättningen är nästan lite för generös, och rekryterarna verkar en smula desperata.

Visar rollpersonerna intresse får de en påse pengar, lånehästar om det behövs och order om att så snart som möjligt infinna sig i den kungliga huvudstaden. De får också med sig ett sigill att visa vakterna.

Drottningen säkrar framgång

Vid ankomst till huvudstaden visas de till slottsbostäderna där misstänkt många rustningsklädda grupper redan tagit sig bostäder. Rollpersonerna är bland de sista som anländer.

Dagen efter, efter en generös frukost, kallas samtliga grupper in i tronsalen. Drottning Epretta vankar fram och tillbaka framför tronen, kronan sitter på sned och håret står åt alla håll. Det är tydligt att drottningen är upprörd.

När gruppen har lugnat sig och satt sig ner på de tillhandahållna bänkarna börjar Epretta tala. "Jag letar efter en grupp äventyrare som kan rädda en allians mellan två kungadömen och jag letar efter äventyrare som kan rädda min son." med de orden rullas en sovande gestalt in i rummet. Det är en tillsynes helt normal ung man, men med honom följer en hovmagiker och en alkemist. Det är uppenbart att de är där för att hålla den unge mannen sövd.

"Det här är min son, prins Erland. Visa dem fötterna."

Magikern lyfter försiktigt den filt som lagts på prins Erlands ben och fötter. På prinsens fötter sitter ett par röda skor som verkar pulsera av energi.

Prinsens fötter och vader är missfärgade av blåmärken och brustna blodkärl. Någon ser ut att ha torterat honom.

Drottningen förklarar att skorna var en anonym gåva. Prins Erland tog på sig dem och har sedan dess inte kunnat sluta dansa medan han är vid medvetande.

Skorna går inte att ta av och nu börjar drottningen bli desperat. Bröllopet står om bara några veckor.

- Första uppgiften drottningen vill ha löst är att ta av prins Erland skorna.
- Den andra uppgiften är att ta reda på vem som ligger bakom kuppen. Kungen tänker ge den grupp som lyckas lösa problemet en gigantisk belöning. Hon bryr sig inte om om grupperna samarbetar eller jobbar för sig själva. Belöningen ändras inte, det blir bara fler som får dela på den.

Prinsen och skorna

En undersökning av prinsen och de röda skorna ger vid handen att skorna förmodligen är av dvärgursprung. De har vissa signaturegenskaper som är typiska för dvärghantverk.

Skorna är också helt klart magiska. De pulserar och rör sig på prinsens fötter, trots att han sover.

Ett lyckat svårt slag för närvaro kan dessutom avslöja att skorna inte enbart är magiska, de verkar ha en egen vilja. En vilja som förvisso är mest fokuserad på dans.

Det skall inte vara omöjligt för rollpersonerna att ta reda på vad skorna är. Tanken är att skorna i sig skall vara bakgrund till resten av händelserna i äventyret.

Att undersöka skorna

Lyckligtvis har huvudstaden Holmbrand ett omfattande magiskt bibliotek med mängder av litteratur på ämnet magiska föremål.

Lite efterforskningar i ämnet “magiska varelser” och/ eller “magiska föremål med eventuellt skadliga konsekvenser” leder rollpersonerna till magikern Rueld Kling som utan att riktigt förstå konsekvenserna av sitt handlande lyckades binda en musa vid en harpa. Harpan hade två egenskaper. Dels lockade den en person till att röra vid den och dels orsakade den efter hand att personen, som var oförmögen att släppa harpan eller att sluta spela, nötte ner fingrar och händer, tills dess att bara stumpar återstod.

Rueld Kling var en särdeles grym magiker, så han genomförde experimentet med harpan vid fler än ett tillfälle och dödades så småningom i sängen av ett av offren för experimentet.

Det Rueld kom fram till var att musan kunde dödas med gift om giftet gavs magiska egenskaper och föremålet som sänktes ned i det täcktes helt.

Om rollpersonerna kommer fram till detta allt för tidigt i äventyret kan du fördröja deras lösning genom att säga att prins Erlands fötter måste få tid på sig att läka och om de försöker med magiska medel att läka fötterna så låt dem för all del förkorta äventyret.

Att spåra skorna

Rollpersonerna kan få för sig att försöka spåra skorna till den ursprungliga personen som gett dem till Erland. Skorna är av dvärgkonstruktion, något som är relativt vanligt när det gäller magiska föremål, men prins Erland har inte varit särskilt hjälpsam ur aspekten “underlätta för rollpersonerna att spåra varifrån de röda skorna kommer”.

De hittar dock en lapp i prins Erlands rum med texten “kommer du ihåg vår dans?” i lådan som skorna anlände i. För rollpersonerna gäller det nu att ta reda på vilka personer prins Erland har dansat med under det senaste året eller så, och tyvärr är prins Erland inte bara danslysten, han bryr sig inte så mycket om kön på den han dansar med heller.

Det går efter lite grävande att komma fram till att prins Erland dansat särskilt mycket med Eropiens hovmagiker Fjodor Härsk, och det går även rykten bland tjänstefolket om att han har haft lite av en romans med magikern, något han har fått lägga åt sidan nu när han skall gifta sig med prinsessan Teria av Eropien.

Händelser

Eftersom de röda skorna egentligen bara är en förevändning för att fördröja ett bröllop kommer det så klart att hända en rad saker som leder till komplikationer för rollpersonerna.

Drottning Epretta berättar vad hon tror

Du kan använda drottning Epretta som en distraktion. Epretta är helt övertygad om att Guilder ligger bakom de röda skorna och kommer att driva rollpersonerna ditåt i alla deras efterforskningar. Hon tror inte för ett ögonblick att det kan vara någon annan än den där neslige Jona Lump som ligger bakom det hon kallar "mordförsök" på prinsen. Det blir också tydligt att det förmodligen är bäst att hålla undan sanningen från drottning Epretta, åtminstone om rollpersonerna vill att Fjodor skall överleva.

Epretta kommer också att pressa rollpersonerna att prestera. Hon vill ha svar fort. Det är upp till rollpersonerna att förse henne med dem och helst igår.

En kniv i ryggen

De grupper som samlats för att dra nytta av och tjäna på prinsens olycka kommer självklart att både spionera och sabotera varandra. Vid ett flertal tillfällen kan du låta andra äventyrargrupper antingen stjäla rollpersonernas upptäckter, baktala dem inför drottningen så att de måste försvara sig inför hovet eller rent utav låta dem ligga i bakhåll och försöka döda rollpersonerna. Bygg ut konfrontationerna med de andra grupperna ordentligt så att det blir mer av ett lopp att hitta svaren på Eprettas frågor än något annat.

Lönmördaren

Som av en slump råkar rollpersonerna befinna sig inne hos prins Erland när en lönmördare slår till mot prinsen.

En skugga lösgör sig ifrån taket och faller rakt ner mot Erland där han ligger i sin magiska sömn och sover. Lönmördaren har en överraskningsattack som han riktar mot den rollperson som befinner sig närmast Erland.

Rollpersonerna kan så klart svara med att ta död på lönmördaren, men om de skonar hans liv kan han berätta att han är skickad av kung Lump ifrån Guilder.

Frågar rollpersonerna om de röda skorna erkänner lönmördaren Pallis dels att han inte vet något om de röda skorna och dels att han inte tror att Jona Lump är tillräckligt intelligent för att komma på en sådan djävulsk plan.

Spektaklet i biblioteket

Under tiden som rollpersonerna undersöker vad det är som egentligen hänt med Erland och Erlands fötter kan de råka i konflikt med Holmbrands slottsbibliotekarie. Slottsbibliotekarien är väldigt säregen med vad hon tillåter och inte tillåter i sitt bibliotek och det kan hända att rollpersonerna brutit mot de reglerna en gång för mycket.

Hon kan ställa till med allt möjligt elände för rollpersonerna. Från att inte ge dem tillgång till biblioteket till att ge dem magiska böcker att läsa som har obehagliga konsekvenser.

Upplösningen

Förr eller senare är det meningen att rollpersonerna skall kunna klä av Erland skorna, om det sker genom att förgifta musan eller om Fjodor hjälper dem är upp till spelare och spelledare.

När Erland äntligen är av med skorna och kan väckas ur sin magiska sömn firas det i staden i tre dagar. Rollpersonerna får sina pengar och de sista förberedelserna för giftermålet görs. Om du vill kan du som spelledare lägga till ett lönnmord här för att låta rollpersonerna framstå som extra heroiska. Du kan också låta de övriga äventyrargrupperna attackera rollpersonerna för att sno deras pengar. Det finns ingen heder bland tjuvar.

Avslutningen

Det hela slutar lyckligt med att Teria och Erland gifter sig i den stora katedralen i Holmbrand. Ett vackrare bröllop har aldrig setts och inte ett öga är torrt. Särskilt inte Fjodors som efter att ha pratat med både Teria och Erland har sett alla sina drömmar gå i uppfyllelse, inklusive den som handlar om hur han ber om ursäkt till Erland för skoincidenten.

En bal hålls på kvällen och även om Erland inte dansar av någon anledning, så finns det gott om gäster som virvlar omkring på dansgolvet.

Snipp, snapp, snut, så var sagan slut.

Platser

Faradell

Faradell är ett litet kungadöme som ligger som en kil mellan två stridande nationer, Eropien och Guilder. Faradells kungadöme har varit neutral mark mellan de två nationerna under flera hundra år. Faradells nuvarande kung har inte varit riktigt lika neutral gällande vilken sida han är på, vilket har skruvat upp spänningen litegrann.

Holmbrand

Holmbrand är huvudstaden i Faradell. Holmbrand är äldre än själva kungariket och det syns på byggnaderna som ibland lite vingligt lutar sig mot varandra. Slottskvarteret är den enda delen utav staden som har fått sig en rejäl upprustning och här finns det till och med fungerande avlopp och rännstenar.

Eropien

Eropien är ett kungadöme som sedan urminnes tider haft tillgång till både havet och en av de större flodrutterna på kontinenten. Det har så klart gjort många av grannländerna avundsjuka, men få så till den grad som kungadömet Guilder.

Övriga kungadömen nöjer sig med att klaga över de höga skatter som Eropien lägger på diverse varor som transporteras genom dess hamnar, men Guilder är ett girigt kungadöme som helst vill ha fri tillgång till allt Eropien har att erbjuda.

I vanliga fall är Eropien stabilt och stillsamt och tar Guilders attacker med ro, men ett års missväxt och dålig handel har tömt stadskassorna. Eropiens kung Vildar har därför dels försökt förhandla vapenstillestånd med Guilder och dels försökt nå en överenskommelse med Faradell. Faradell välkomnade överenskommelsen. Guilder gjorde det inte.

Guilder

Guilder var länge tillfreds med att knipa åt sig en skeppslast silke här och en laddning guld där, men när Jona Lump III kom till makten blev Guilder långt mycket girigare än det tidigare varit.

Lump har konsekvent gått emot sina rådgivare och har aggressivt försökt ta makten över Eropia fastän kungadömet egentligen inte har medel att stötta militärmakten. Som ett resultat är Guilders bönder nära svältgränsen och borgarna i städerna är redo att göra revolt. Det är dock inte Lump medveten om, eftersom han omges av jäsägare. Lump är ute efter att lönnmörda antingen Erland eller Teria i förhoppningen om att det skall rucka på grannländernas överenskommelse.

Spelldarpersoner

Prins Erland

Prins Erland är en ståtlig ung man som enligt hans mor Epretta tillbringar lite för mycket tid framför spegeln och på en hästrygg. Epretta har förgäves försökt få prinsen att tänka på annat än hans utseende, men Erland är av åsikten att livet är till för att levas.

Prinsessan Teria, hans blivande maka, passar honom som handen i handsken. Hon ställer inte särskilt höga krav på honom och är dessutom intresserad av politik och diplomati, två områden som prinsen inte är så förtjust i. Erland har till och med pratat med Teria om Fjodor, en ung dvärg som han träffade på samma bal som han blev förlovad med Teria. Teria har inget emot deras förhållande och har sagt att Erland får ha så många älskare och älskarinnor han vill, så länge han är försiktig och inte smittar någon av dem med några sjukdomar eller gör någon annan än henne gravid. Det är en perfekt förening.

Kung Vildar

Kung Vildar är något av en relik. Han tror inte att hans dotter är kapabel att sköta ett kungarike (det är hon), han tror inte att hon går att gifta bort om hon inte ser ut som en docka (det gör hon) och han tror att Erland passar henne bara för att hon tycker att Erland är snygg (det gör hon förvisso, men hon uppskattar andra kvaliteter hos prinsen mer än hans utseende). Vildar är något desperat när det kommer till Erlands och Terias äktenskap. Kungadömet's kassa börjar skramla oroväckande tom och Vildar vet inte hur länge till folket orkar ligga i konflikt med Guilder.

Sanningen att säga är det mest Guilder som har drivit på konflikten. Vildar har försökt få till ett vapenstillestånd i flera år. Vildar är en trött kung. Han vill helst gå i pension och lämna över landets styre till Erland.

Fjodor Härsk

Fjodor Härsk är hovmagiker vid hovet i Eropien och desperat förälskad i prins Erland. Fjodor är dvärg, men han är inte som andra dvärgar. Han föddes helt utan girighet och på grund av det blev han snart utstött ur samhället där han bodde.

För att inte bli helt isolerad från omvärlden tog han anställning vid kung Vildars hov som hovmagiker. En magisk bal för inte länge sedan träffade han Erland och har inte kunnat sluta tänka på prinsen sedan dess. Han vet att Erland är förlovad med Teria, men han vet också att Erland - även om han aldrig medvetet skulle skada någon - är öppen för öppna förhållanden. Fjodor har funderat länge över hur han skall övertala prinsen att prata med Teria om att anställa Fjodor inte bara som hovmagiker vid deras hov, utan även så småningom låta Fjodor och Erland ha ett förhållande. Fjodor är en optimistisk dvärg som gärna drömmer om hur framtiden kan vara. Helst innehåller den både Erland, Fjodor och Teria. Fjodor vet inte om att hans skor skadar Erland. Får han reda på det blir han helt förskräckt och vill genast hjälpa till att befria Erland från skorna.

Drottning Epretta

Drottning Epretta är så glad att hennes son äntligen har hittat en person att gifta sig med att hon nästan kan bortse ifrån hotet ifrån Guilder. Hon visste förvisso att äktenskapet mellan Teria och Erland skulle orsaka vissa spänningar, men hon hade inte väntat sig att Guilder skulle svara på det viset hon tror att de svarat.

Drottning Epretta är helt övertygad om att det är Guilder som har skickat skorna till Erland, och det är också hennes inställning om rollpersonerna pratar med henne om vem hon misstänker ligger bakom "gåvan".

Prinsessan Teria

Prinsessan Teria är en mycket pragmatisk och praktisk ung kvinna som är mer intellektuellt begåvad än de flesta. Hon har en fingertoppskänsla som är överlägsen när det kommer till diplomati och politik. Hon är uppriktigt förtjust i sin blivande man prins Erland, kanske för att han låter henne vara den hon är, kanske för att han respekterar henne som person.

Teria har lidit under sin far Vildars förväntningar och hon ser fram emot att slippa påtvingade etikettsregler, håruppsättningar och rätt sätt att hålla en sked om man äter soppa.

Teria vet om att prinsen är sängliggande på grund av skorna, men hon vet inte vem som har skickat dem till honom.

Konkurrerande äventyrare

De konkurrerande äventyrarna är individer som har kommit ifrån när och fjärran för att hjälpa drottning Epretta med sitt problem. En del är drivna av ädla motiv, andra är drivna av mer materialistiska motiv.

Nedan finns tre olika värden du kan använda på äventyrarna.

Rövare

Strid: 8

Skada: 1T+1 [dolk], 1T+1[båge]

Kroppspoäng: 10

Magiskt försvar: 4

Rustning: 1

Specialförmåga: Överraskningsattack 2.

Banditer bär oftast läderrustning som absorberar 1 KP i skada. De slåss med bågar på avstånd eller med dolkar i närstrid.

Riddare

Strid: 12 [14 till häst, se nedan]

Skada: 1T+2 [svärd].

Kroppspoäng: 12

Magiskt försvar: 5

Rustning: 2

Specialförmåga: Skicklig ryttare, får 2 extra Attacktärningar om hen attackerar från hästryggen.

Riddare är adliga krigare som är tränade att strida till häst, och de är utrustade med svärd, rustning [ringbrynja som absorberar 2 KP] och ibland även sköld.

Tjuv

Strid: 6

Skada: 1T+1 [dolk]

Magiskt försvar: 4

Rustning: -

Specialförmåga: Fingerfärdighet 8, Smyga 6

En tjuv får 8 tärningar som handlingsslag om hen ska utföra en handling som motsvarar förmågan Fingerfärdighet, och 6 tärningar som handlingsslag när ska smyga.

Lönmördaren

Lönmördaren heter Pallis och är anställd av Guilders kung Jona Lump III. Pallis har i uppdrag att döda antingen Erland eller Teria. Om rollpersonerna vill går det alldeles utmärkt att resonera med Pallis. Han är en lönmördare och har ingen särskild lojalitet mot Lump.

Strid: 8

Skada: 1T+1 [dolk], 1T+1 [båge]

Kroppspoäng: 10

Magiskt försvar: 4

Rustning: 1

Specialförmåga: Överraskningsattack 2.

Pallis bär läderrustning som absorberar 1 KP i skada. Han slåss med bågar på avstånd eller med dolkar i närstrid.

Varelser

Varelser som förekommer i äventyret och varelser du kan använda för att göra konfrontationer lite farligare eller mer varierade.

Vakthund

Vakthunden finns att läsa om i Monster!

ST: 6, SK: 1T+1 (bett), KP: 5, R: 0, MF: 0, SF:-

Musa

Musan finns att läsa om i Monster! och varelser 2

Som ett magiskt föremål har Musan samma egenskaper som en vanlig Musa, med undantaget att Musan kan greppa tag i personen som använder föremålet och tvinga dem att fortsätta använda det tills de faller ner döda.

ST: 0, SK: 0, KP: 3, R: 0, MF: 7, SF: Tar endast skada av magi.

De röda skorna

Magikern som sålde prins Erland de röda skorna log lite i mjugg för sig själv. Det här var hans bästa arbete. Snart skulle han ha kungadömet i sina händer.

Erland i sin tur, fåfäng och utan större tålamod, tog på sig de röda skorna.

Så fort han gjort det förstod han att han hade gjort ett misstag. De röda skorna tvingade honom till dans, timme efter timme efter timme. Hovet visste inte vad de skulle göra när Erlands fötter började blöda. De tog helt sonika tag i den unge mannen och hängde upp honom i taket. Nu kunde han i alla fall inte dansa sig till döds.



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