



ALLIANSEN

DEL I
ROWANSK FÖRVÄXLING



Ett äventyr till Saga av Anders Lekberg

Viss bearbetning av Tomas Arfert

Illustrationer av Tomas Arfert & Magnus Lekberg.

Speltest: Linus Eklund-Adolphson, Micke Eriksson, Martin Hägg, Martin Larsson & Magnus Lekberg.

Äventyret får skrivas ut och användas för privat bruk.

SagaGames™ www.sagagames.com

Bakgrund

För cirka tjugo år sedan, när den unge riddar Gwenyth av Lismore precis hade tagit över Cair Lismore av sin bortgångne far, så var han ute och såg om sina marker. Han samtalande med bönderna, lärde känna jägarna och bekantade sig med mjölnaren. När han sent på kvällen var på väg hem så stötte han på en dödligt sårad dvärg. Dvärgen låg jämrandes i diket vid sidan av vägen. Hans kläder var dränkta i blod och han yrade och pratade nonsens. Riddar Gwenyth satte snabbt av och sprang fram till dvärgen för att försöka rädda hans liv. Han slet sönder sin egen tabard för att kunna linda de svåra sårerna som dvärgen fått.

Dvärgen fortsatte att yra men lyckades ändå säga: »J-j-jag är Bolind. Ta d-d-den här.« Han räckte riddaren en skriftrulle innan han dog. Gwenyth tog skriftrullen och den döde dvärgen med sig tillbaka till Lismore. Dvärgen begravde han på kyrkogården och märkte gravstenen, Dvärg Bolind, Död blodets år 1131.

Dvärgens skriftrulle har han behållit under alla dessa år och studerat den när han var ensam och i lönndom. Skriftrullen visar en karta över Arcaria. På kartan så är framför allt bergskedjorna markerade, och vid flera av bergen så finns det skrivet något med dvärgarnas runskrift.



Bolinds grav



Dvärgkartan

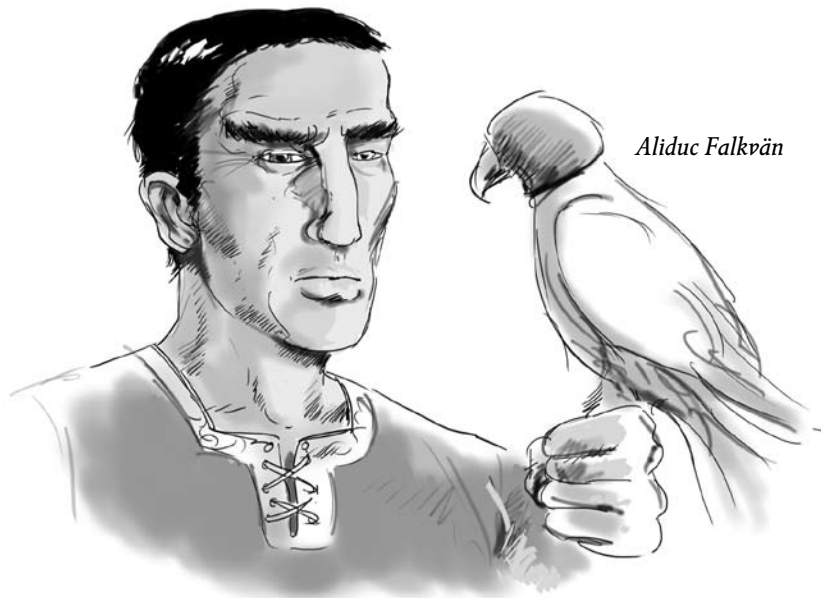
Riddar Gwenyth har aldrig lyckats lista ut exakt vad det står men han anar att det är boplatser för dvärgar. Ingen har någonsin sökt efter skriften så han har hållit den helt för sig själv.

Inledning

Rollpersonerna anlitas av riddar Gwenyth av Lismore. Han är herre över byn Lismore som ligger i sydöstra Cumbran, i Albion. Rollpersoner kontaktas av riddar Gwenyths yngre bror, Aliduc Falkvän, på byns värdshus Svärdet och yxan. Aliduc behöver hjälp med att spåra ett band fredlösa som stulit en skriftrulle av riddar Gwenyth. Skriftrullen ska innehålla en karta med ålderdomliga dvärgiska runor.

Har någon av rollpersonerna kunskap om dvärgfolkens historia så kan de misstänka att skriftrullen är av stor betydelse för dvärgarna. Skriftrullen kan nämligen vara den sedan länge försvunna karta på vilken det finns markerat dvärgarnas bortglömda ursprungliga bobplatser i Arcaria såväl som de nu kända.

Stölden gjordes för en dag sedan och de fredlösa lämnade riddarens borg Cair Lismore i sydlig riktning. Om rollpersoner vill undersöka brottsplatsen i borgen så visas de in i ett litet med ordnat skrivarrum där det finns cirka 30 färdiga skriftrullar och bokvolymmer. Rollpersoner kan inte träffa riddar Gwenyth själv då han har farit till staden Cumbran för viktiga möten med kung Breannon.



Jakten

Rollpersonerna lämnar byn Lismore med proviant och utrustning som kan behövas för några dagars resa och spårande. Det tar en förmiddag att ta sig ut på vägen som leder dem söder ut mot länet och staden Rowan. Område är uppodlat och om några dagar är det dags för skörd. Befolkningen består av fredliga bönder och de har inga problem att hitta härbärke för natten. Om de har kontakt med Fynerna* så kan de få rum för natten i ett av deras träningsanläggningar i byn Handor.

På den andra dagens eftermiddag, strax innan gränsen till Rowan blir rollpersonerna överfallna av en grupp fredlösa. De har gjort ett bakhåll för att ta kol på eventuella förföljare. De är fem man starka, tre långbågsskyttar och två är beridna spjutbärare. Efter striden så kan de fredlösa genomsökas. De har inga speciella ledtrådar på sina personer förutom att de alla har markländska mynt.

* Fynerna är ett soldatkollektiv som följer St. Fyns regler om strid och träning samt allmänna levnadsregler. Fyn var väpnare åt Panon själv och hans instruktioner och råd om hur man blir en bra och lojal väpnare finns nedtecknad i *Codex Fynica*, boken som ligger till grund för Fynernas liv.

Fynerna har skapat gårdar runt om i Arcaria, framför allt i Pannonska Imperiet och norr därom. På gårdarna bor normalt ett tiotal män och kvinnor och tränar strid samt tar hand om gårdssysslorna. Varje gård är självförsörjande.

De fredlösa har under dagen följt rollpersonerna ganska nära inpå och rollpersonerna kan till och med ha pratat med dom, då de har sett ut som arbetande bönder eller jägare från Torrinskogen. De har förstått att det är rollpersonerna som är anställda av riddar Aliduc och Gwyneth för att ta tillbaka dvärgskriften. Någon av rollpersonerna kan känna igen en eller två av de fredlösa men ha svårt att placera dom, slå ett Närvaroslag för att se vem eller vilka av rollpersonerna som känner igen dem. (Det finns ingen direkt poäng med detta mer än att spelarna ska var lite konfunderade).

Bakhållet äger rum vid ett stort flyttblock. De två ryttarna stormar rollpersonerna från sidan och rollpersonerna får därför inte anfalla första rundan, endast försvara sig. Innan ryttarna är inblandade i strid med rollpersonerna så avlossar de tre bågskyttarna sina första pilar (rollpersonerna får inte försvara sig). Bågskyttarna kommer inte att gå in i närstrid utan fortsätta att avlossa sina dödliga pilar.

Mynt från Marksland



Gränsen till Rowan

På gränsen till Rowan så stoppas rollpersonerna av ett förband med beridna, tungt rustade riddare från baronessan. Riddarna griper rollpersonerna. (Det är viktigt att rollpersonerna förstår att det gör bäst i att samarbeta, då övermakten är för stor.) De anklagas för att ha misshandlat två munkar och ha vandaliserat ett kyrka en dagsmarsch väster ut. Truppen består av fyra riddare och två väpnare, men kan vara fler om det behövs. Rollpersonerna förs som fångar till den rowanska byn Seculius, en hård dagsritt söder ut. Där de kastas i fängelse.

Dagen därpå så förhör de av riddar Geir av Seculius. Nekar rollpersonerna utan att berätta om sitt uppdrag så får de tillbringa ytterligare en natt i fängelse innan de släpps. Geir kommer då också att hota med att lämna över rollpersonerna till kyrkan och låta dem döma själva i ärendet.

Nekar de och berättar om sitt uppdrag så kommer de att släppas omgående.

(Om de av någon bisarr anledning erkänner att de misshandlat två munkar och vandaliserat ett tempel så kommer de att lämnas över till kyrkan och där dömas till döden genom hängning, efter att att först ha blivit steglade.)

Nu är det kväll och dags för att söka upp ett härbärge eller värdshus i byn Seculius.

Förväxlingen

Rollpersonerna tar in på värdshuset Muskonerhanden och här får de nya ledtrådar att följa. Rollpersonerna förväxlas och antas vara en grupp »problemlösare« av värdshusvärden Ambus Tabbernack och får diskret ett brev av honom. En av rollpersonerna har nämligen av en slump råkat göra ett hemligt tecken, som Tabbernack felaktigt uppfattat. Vad det är för tecken kan spelledaren själv avgöra, det kan vara att dra sig i öronsnibben 3 gånger, eller vad som helst. I brevet finns en order om att ta livet av en viss riddar George Marcia av Pencurk. Han är i greve Trancred av Candons tjänst. Riddar George har rest ett härläger en halv dagsmarsch västerut från Seculius.



Ambus Tabbernack

Ställer rollpersonerna frågor till värdshusvärlden herr Tabbernack så kan han svara bristfälligt och kort om följande:

Rollpersonerna är inte den enda gruppen som har fått brevet. Tabbernack har också anlitat ett annat gäng »problemlösare« som han brukar använda då och då till samma uppdrag. Rollpersonerna bör misstänka att det är fråga om samma män som stal skriftrullen.

Herr Tabbernack vet inte vem han arbetar för men en gång i månaden så kommer det en kurir, Fredric, och ger honom uppdragsbrev. Fredric bryter på en konstig dialekt och ser ut att komma ner ifrån kontinenten. (Det är inte meningen att rollpersoner ska leta efter Fredric nu. I del två kommer de att göra sig en närmar bekantskap med honom). Tabbernack kan inte komma i kontakt med kuriren, det är bara kuriren som kommer till honom. Sedan kommer det olika grupper som hämtar uppdragen. Olika koder används för att kunna få ett uppdrag. Rollpersonerna har som sagt tydligen gett herr Tabbernack »det rätta tecknet« utan att vet om det.

Rollpersonerna kan nu anta uppdraget, eftersom de inte har några andra spår att gå på vad gäller deras tidigare uppdrag. Förhoppningsvis så kanske de kan förvarna riddar George Marcia av Pencurk och dessutom stöta på de fredlösa och lyckas klämma ur information om skriftrullen från dem.



Härlägret nattetid

Riddar George härläger

Rollpersonerna kan gå raka vägen till härlägret och varna riddar George. Han kommer då att ta varningen på allvar och tacka rollpersonerna. De för också gärna stanna kvar i härlägret för att se vad som händer.

Ett annat alternativ är att vänta och lägga sig på behörigt avstånd från härlägret och lägga sig i bakhåll för de fredlösa. Om de gör detta får de hållas sig på behörigt avstånd så att patrullerna från lägret inte för syn på dem.

Oavsett vilket alternativ de väljer så kommer de fredlösa smygande på natten. Antingen så befinner sig rollpersonerna (vakna?) i härlägret eller så spejar de utanför lägret och får syn på tio män som kommer smygandes på den norrliggande rullstensåsens södra slutning. De flesta är beväpnade med bågar men de tre som går längst fram har korta svärd.

Om rollpersonerna är i lägret så dras de till striden genom ljuden av kallt stål som slåss mot varandra i riddarens tält. Små, men farliga pilregn faller från himlen runt riddarpaviljongen. Pilarna som är svåra att se i natten är farliga och de som vågar sig nära tälten kan bli träffade (Försvar -3).

Inne i riddarens tält så utkämpas en strid. Riddar George har tagit rollpersonernas varning på allvar och har suttit vaken tillsammans med sin kapten och närmaste man, Morvidus. Utanför

paviljongen så har två soldater med långsköldar och spjut stått post. Dessa fyra är nu inne i tältet tillsammans med tre fredlösa män beväpnade med bredsverd (och varsin dold kastkniv!).

Om rollpersonerna ansluter sig till striden blir de fredlösa desperata och kastar sina dolkar. Den ena soldaten blir dödad av en välriktad och hårt kastad dolk, en annan dolk sätter sig i en långsköld och den sista dolken kan träffa rollpersonerna.

Innan rollpersonerna hinner gå in i direkt närstrid med de fredlösa så kommer kapten Morvidus att hugga ner sin egen riddare bakifrån. Riddar George dör omedelbart med ett förvånat ansiktsuttryck. Detta kommer naturligtvis som en chock för rollpersonerna och den soldat som fortfarande lever.

Nu kan striden börja på riktigt. Morvidus, tillsammans med de tre fredlös slåss nu mycket hårt. Morvidus vill inte bli tagen levande med risk för att han måste berätta sanningen under någon fruktansvärd tortyr. Han är dessutom riktigt arg på rollpersonerna, på Tabbernack som skickade hit fel »problemlösare« och på sig själv för att han trodde att hans plan skulle lyckas.



Morvidus ville ta livet av riddar George på grund av en gammal oförrätt. De båda männen är ungefär lika gamla och den kvinna som Morvidus älskade i sin ungdom stal riddaren ifrån honom. Flickan som senare blev riddarens fru hette Renwein. Hon dog i barnsäng för ett par månader sedan. Men Morvidus vet att hon egentligen blev ihjälslagen av sin man, riddar George. Nu har Morvidus tagit kontakt med Tabbernack för att få hjälp att dräpa riddaren. Tabbernack garanterade Morvidus minst ett dussin stridsdugliga män.

Detta är kanske helt ointressant för rollpersonerna. Deras mål är att ta till fånga en eller flera av de fredlösa för att kunna förhöra dem om var de har gjort av dvärgaskriften. Men för att komma dit måste de bekämpa en kapten ur den rowanska armén som helst av allt vill dö!

Det är viktigt för historien att den andra rowanska soldaten inte dör i striden. Han kommer att bli den som förklarar för alla andra att rollpersonerna är på deras sida och inte är de vildar som de tidigare blivit anklagade för. Skulle han stupa kommer det bli svårt för rollpersonerna att rentvå sina namn.

Förhöra de fredlösa

Det är också mycket lämpligt att rollpersonerna kan ta en eller flera av de fredlösa till fånga. De måste kunna förhöra någon för att få ledtrådar om den dvärgiska skriftrullen.

De fredlösa är svåra att få ur något men de är inte beredda att dö för sin information. De är ju trots allt skurkar som går att hyra för pengar och inte känslökalla sektmedlemmar som hellre dör än berättar det de vet!

De fredlösa kan antingen mutas, för cirka 10 silvermark var, eller hotas till livet. Om de bara blir slagna och sparkade så håller de tyst (använd reglerna för icke dödande anfall).

De kan avslöja följande:

1. Att de stulit dvärgskriften från riddar Gwenyth av Lismore. De har smugit in i hans borg och helt enkelt tagit den utan att bli upptäckta. De blev avslöjade när de lämnade borgen.
2. Att de fått uppdraget av herr Tabberback utan att vet vem som anlita dem.
3. De fick 13 silver var för jobbet. Penningarna fick de när de träffade herr Tabbernack och en man som hette Fredric från Röda Staden, som de också lämnade dvärgskriften till.

Tillbaka till Seculius

Nu måste rollpersonerna tillbaka till Seculius för att leta rätt på Fredric. Den enda ledtråden de har är herr Tabbernack. Herr Tabbernack kan inte komma i kontakt med kuriren, det är bara kuriren som kommer till honom. Sedan kommer det olika banditer och problemlösare som hämtar uppdragen.

Slut på första delen

Här slutar första delen av *Alliansen*.

Rollpersonerna blir helt skuldfria från sina tidigare anklagelser från tempelskändningen och för också greve Trancred av Candons välsignelse för att de nedgjort eller tillfångatagit Morvidus. Detta sker brevlades till Seculius baron Galobroc av Manil.

Rollpersoner kan också, om de vågar, spräcka den underjordiska verksamhet som herr Tabbernack driver. Kanske vill rollpersoner vill förhöra herr Tabbernack själva först.

Äventyret är värt 3 erfarenhetspoäng, 1 för spelsessionen, 1 för striden mot de fredlösas bakhåll och 1 för slutstriden. Det finns självklart 1 extra poäng om de tydligt har följt med i intrigen eller om någon av spelarna har gjort något spännande, roligt eller klurigt.



SPELLEDARPERSONER

RIDDAR ALIDUC FALKVÄN

Aliduc är en sann djurvän. Man kan gå så långt och säga att han tycker bättre om djur än människor. Det gäller åt andra hållet också. Han är illa omtyckt av de flesta och håller sig oftast för sig själv, en vana han har haft sen barndomen.

Han har svart, kortklippt hår och buskiga ögonbryn, intensiva grå ögon och en näsa som påminner om en rovfågels näbb.

Han har välsydda kläder av skogsmannasnitt, tunika av hjortskinn, grön hätta med huva och bruna byxor. Han har bälte, höga läderstövlar och en fin långdolk. Till detta bär han sin jaktfalk på vänster hand, som självfallet är beklädd med en grov läderhandske.

Aliduc är egensinnig och sur. Han gillar inte folk och folk gillar inte honom.

Fördelar: Djurvän och Minne.

Nackdelar: Dåligt rykte (2)

Färdigheter: Djurkunskap 5, Djurtränare (Fåglar) 7, Gömma sig 3, Garvning 2, Köra vagn 5 och Upptäcka 4.

STYRKA: 6	STYRKEBONUS: 0	MOTORIK: 8
INTELLIGENS: 6	UTBILDNING: 4	KUNSKAP: 10
SINNE: 5	PSYKE: 2	NÄRVARO: 7
GÅVAN: 3	ARS ARCANA: 0	MAGI: 3

Anfall: Kortbåge, total nivå 9. Skada iT6

Försvar: 8

Total kroppsöäng: 8

Skydd: Läderarmskenor 1

DE FREDLÖSA I BAKHÅLLET, 3 BÅGSKYTTAR, 2 BERIDNA SPJUTBÄRARE

Bågskyttarna, 3 stycken

Bågskyttarna har valt att klä sig i riktiga skogskläder. Det är bruna byxor och bruna, mjuka läderstövlar. Svarta lädertunikor med göna eller roströd ylleväst och en mörkbrun skinnhätta med uppfällda huvor.

Om de ser att ryttarna blir nedhuggna av rollpersonerna så väljer de att fly.

Anfall: Långbåge, total nivå 12, skada iT6+2. Dolk, total nivå 8/6, skada iT6

Försvar: 7

Total kroppsöäng: 7

Skydd: Läderrustning 1

Beridna spjutbärare, 2 stycken

Ryttarna anfaller rollpersonerna sittande på sina vita, lätta stridshästar. De har slitna, bruna läderrustningar som täcker hela kroppen förutom huvudet där de bär huvor som täcker ansiktet.

De stormar fram mot rollpersonerna precis när de passerar ett stort flyttblock och får därför en runda att anfall på utan att rollpersonerna får slå tillbaka, endast försvara sig.

Anfall: Stickspjut, total nivå 11/9. Skada 1T6+5/+3

(det andra värdet är när attacken inte sker från hästryggen).

Försvar: 6

Total kroppsöäng: 11

Skydd: Läderrustning och arm- och bensenor i läder 1

DEN ROWANSKA GRÄNSVAKTEN, 4 RIDDARE OCH 2 VÄPNARE

Rowanska riddare, 4 stycken

De romanska riddarna är klädda i ringbrynja som täcker hela kroppen, över det har de gula tabarder med Seculius vapenmärke på. De har stora bredsvärd som de kan svinga med en hand och bär riddarsköldar, även de gula med Seculius vapenmärke. Alla fyra är i 30-årsåldern och har helskägg.

De stiger inte av sina hästar för att tala med rollpersonerna utan förklarar att de är arresterade på grund av misshandel och skadegörelse. Väpnarna är de som bakbinder rollpersonerna och sätter dem två och två på sina extra ridhästar (justera så att det finns tillräckligt med ridhästar för alla rollpersonerna).

Anfall: Bredsvärd, total nivå 13. Skada 1T6+2

Försvar: 7 (+1 riddarsköld)

Total kroppsöäng: 10

Skydd: Ringbrynja, kropp, armar och ben 2, ringbrynjuhuv med tunn hjälm 4.

Väpnare, 2 stycken

De två rowanska väpnarna är runt 20 år och har ett pojktigt uppsyn. De har slitna läderrustningar, ringbrynjuhuv och en gul riddarsköld (de har inte Seculius vapenmärke på sina). De har lättare svärd än riddarna och rider på vanliga ridhästar, till skillnad från riddarnas stridshästar.

Väpnarna får göra allt skitgöra. I det igår tydligen att bakbinda rollpersonerna och sätta upp dom på extrahästarna!

Anfall: Bredsvärd, total nivå 11. Skada 1T6+2

Försvar: 7 (+1 riddarsköld)

Total kroppsöäng: 9

Skydd: Läderrustning med arm- och bensenor 1, ringbrynjuhuv 2.



Ambus Tabbernack

AMBUS TABBERNACK, VÄRDHUSVÄRD FÖR MUSKONERHANDEN I SECULIUS

Ambus är en liten och vessellik person. Han har tunt, råttfärgat hår och gråa ögon. Hans kropp är smal och klen men innehar en senig styrka. Han är kläd i enkla kläder, vit, smutsig skjorta och naturfärgade linnehosor. Han har ett fläckigt och missfärgat skinnförkläde och utomhus en tovad, toppig, svart hatt. Självklart har han en välbalanserad kastkniv gömd i sina stövlar.

Ambus är en social men falsk person. Ganska snabbt förstår man att det inte går att lita på honom. Han gillar att göra tjänster till folk så länge han får betalt för det. Innan han slog sig ner och tog över värdshuset Muskonerhanden (den tidigare ägaren sålde tydligen billigt och har inte setts till på flera år) var han inblandad i diverse skumraskaffärer i Selinor och Cumbran. Städer där han normalt inte sätter sin fot längre, av någon anledning.

Fördelar: Ambidexteritet och Människokännare.

Nackdel: Alkoholist

Färdigheter: Bluff 4, Kastvapen 4, Läsa och skriva 2, Närstrid 2 och Undre världen 4.

STYRKA: 5	STYRKEBONUS: 0	MOTORIK: 6
INTELLIGENS: 6	UTBILDNING: 3	KUNSKAP: 9
SINNE: 2	PSYKE: 3	NÄRVARO: 5
GÅVAN: 1	ARS ARCANA: 0	MAGI: 1

Anfall: Kniv, total nivå 7, skada iT6. Kastkniv, total nivå 10, skada iT6

Försvar: 6

Total kroppsponing: 7

Skydd: –

KAPTEN MORVIDUS

Kaptenen är klädd helt i ringbrynja och har en öppen stål hjälm. Han bär på ett bredsvärd hängande från sitt bälte. I bältet finns även hans stridshandskar sattfasta samt en läderpung med mynt. Kaptenen är välvårdad med ansatt, svart helskägg och kortklippt hår. Men bakom allt hår så finns en många år gömda och ibland kan alla striderna ses i hans ögon.

Morvidus är en ärlig och god människa vars sinne har förmörkats av hämndlystnad. Sedan Renwein dog så har hans svartsjuka mot riddar George bytts ut mot rent och skärt hat. Han har under de senaste månaderna planerat mordet på riddar George men han räknade aldrig med att rollpersonerna skulle dyka upp och påverka hans planer.

Fördel: Snabb läkning

Nackdel: Edsvuren

Färdigheter: Bågskytte 5, Jakt 1, Kastvapen 4, Köra vagn 1, Närstrid 6, Talare 4

STYRKA: 5	STYRKEBONUS: 0	MOTORIK: 6
INTELLIGENS: 6	UTBILDNING: 3	KUNSKAP: 9
SINNE: 2	PSYKE: 3	NÄRVARO: 6
GÅVAN: 1	ARS ARCANA: 0	MAGI: 1

Anfall: Bredsvärd, total nivå 13. Skada 1T6+2

Försvar: 7 (+1 riddarsköld)

Total kroppsöäng: 10

Skydd: Ringbrynja, kropp, armar och ben 2, Ringbrynjuhuvu med hjälm 4.

RIDДАР GEORGES SOLDATER, 2 STYCKEN

Riddarens soldater är klädda i ringbrynjor och rustning av läder på armar, ben och huvud. De bär tabbarder i gult med riddar George vapenmärke på, ett svart torn.

Soldaterna är storväxta och hårdnackade män som har valts ut för att vara sin herres livvakt. De viker inte för något och är beredda att dö för sin herre.

Anfall: Spjut, total nivå 10. Skada 1T6+3.

Försvar: 7 (+2 långsköld)

Total kroppsöäng: 11

Skydd: Ringbrynja 2, Arm- och benskenor i läder och läderhuvu 1.

DE FREDLÖSA, 3 SPANARE OCH 7 BÅGSKYTTAR

Spanare, 3 stycken

På natten har de fredlös bytt sina skogskläder mot svarta kläder av skinn och läder. De har täckt sina ansikten med mörk dukväv och beväpnat sig med bredsvärd.

De är mycket målinriktade och listiga men de slåss inte till sin egen död utan flyr om de inser att de är i underläge och utmanövrerade.

Anfall: Bredsvärd, total nivå 12. Skada 1T6+3

Försvar: 9

Total kroppsöäng: 9

Skydd: Läderrustning och arm- och benskenor i läder 1

Bågskyttar, 7 stycken

Bågskyttarna har valt att klä sig i riktiga skogskläder. Det är bruna byxor och bruna, mjuka läderstövlar. Svarta lädertunikor med gröna eller roströd ylleväst och en mörkbrun skinnhätta med uppfällda huvor.

Om de ser att spanarna blir nedhuggna av rollpersonerna så väljer de att fly.

Anfall: Långbåge, total nivå 14, skada 1T6+2. Dolk, total nivå 8/6, skada 1T6.

Försvar: 7

Total kroppsöäng: 7

Skydd: Läderrustning 1.

