

ETT ÄVENTYR TILL HJÄLTARNAS TID ATT RÄDDA EN KOTTE

TEXT: FREDRIK JOHANSSON
BILD: KRISTER SUNDELIN

»Att rädda en Kotte« utspelar sig i utkanterna av det nordliga furstendömet Nordfjalla, där det rasar ett inbördeskrig mellan fursten och motståndsrörelsen.

Inbördeskriget är inte ett krig om makt och land som de flesta andra krig där länsförlorare samlar sina häror och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett frihetskrig, där fjallakarlar och -kullor driver ett gerillakrig mot fursten. De ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknektar, stjäla skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande. Nordfjallas furste slår förstås tillbaka med grymma hämndaktioner.

Misslan Kotte är en av ledarna för motståndet, men hans identitet har avslöjats och för säkerhets skull ska han gå i landsflykt för tillfället. Rollpersonerna anlitas som livvakter åt Kotte när han gör den farliga resan ner till Vredhamn där han har mäktiga vänner som kan skydda honom.

Rollpersonerna kontaktas av fru Mortim som ber dem möta henne och Kotte på värdshuset Domherren i Nordfjallas utkanter. Men innan rollpersonerna ens hinner träffa Kotte så kidnappas han av fogden Gråmhedes knektar och rollpersonerna dras in i en räddningsaktion för att rädda Kotte från fogdens fästning Hökfortet.

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Rollpersonerna har fått bud från fru Mortim, som en eller flera av rollpersonerna är god vän med. I brevet har hon bett dem om hjälp med att föra en viktig person vars namn hon inte kan berätta, till en plats hon inte vågar nämna. Hon ber dem att möta henne på värdshuset Domherren som ligger vid Nordfjallas södra gräns.

Om inte deras vänskap till Fru Mortim räcker för att få igång deras intresse så kan de även utlovas en rejäl belöning för uppdraget.

Tips: Om äventyret spelas med de förskapade rollpersonerna så kan Nypon vara bekant med Kotte sedan tidigare.

VÄRDSHUSET DOMHERREN

Innanför Nordfjallas södra gräns, vid en landsväg, ligger värdshuset Domherren. Det är ett stort tvåvåningshus med ett mindre stall och ett uthus. Värdshuset har sovsal i källaren och rum på ovanvåningen. Nedervåningen består av kök och ett allrum samt ägarinnan fröken Fleggs personliga gemak.

● Snön faller sakta ner från kvällshimlen när ni tar er fram över den frusna vägen. Era andetag bildar rökmoln i den kalla luften. Längre fram på vägen ser ni ett stort stockhus och från dess fönster kastas ett varmt ljussken som vittnar om en öppen eld. På avstånd ser ni en träskylt med texten »Domherren« Ni är framme!

När ni kommer in genom värdshusets dörr möts ni av en hemsk syn. Blodiga kroppar ligger utspridda i allrummet, det är blodfläckar på väggar och golv, möbler och inredningen är välta eller sönderslagna.

Furstens knektar har fått reda på att Kotte skulle befinna sig här och de anföll värdshuset och tog Kotte till fånga. Fru Mortim, den enda som överlevde, ger ifrån sig ett



ljud när hon får se rollpersonerna. Hon siter lutad mot en vägg och hennes kläder är blodiga från ett hemskt sår i hennes mage. Hon kommer dö innan nästa morgon om inte rollpersonerna lyckas läka hennes sår med förmågor eller magi, men även då kommer hon vara för svag att röra sig under den närmaste tiden.

Med svag röst berättar fru Mortim att personen de skulle föra till Vredhamn är misslan Kotte. Kotte är en av motståndets ledare som tvingats i landsflykt efter att hans identitet avslöjats. Men någon måste förrått dem då fogden Gråmhede och hans knektar stormade värdshuset och tog Kotte till fånga. Fogden Gråmhede är en av fursten av Nordfjallas undersåtar. Han styr över Hökfortet vid byn Stortalla en dagstur norrut.

Hon ber rollpersonerna att rädda Kotte. Ingenting lär stoppa fogden från att pressa Kotte på all information han innehar, information som kan ödelägga hela frihetskampen. Fogden beslagtogs även belöningen som rollpersonerna eventuellt skulle få. Hon säger att de kan få hjälp av Gerda Byggsmed i Stortalla, om inte fogden gripit henne redan.

VÄGEN GENOM NORDFJALLA

Det är en dagstur till Hökfortet och Stortalla. Hur händelserik den resan är är upp till dig att bestämma. Här är några förslag på händelser och möten som kan ske under resan.

- ❖ Rollpersonerna möter en handelsman med väpnad eskort. Om de vill kan de köpa björksirap och mjöd till bra pris.
- ❖ En bit från vägen ser rollpersonerna resterna av en nedbränd gård. Två personer, de som bodde i huset, hänger döda i snaror från ett träd. Båda har en enkel träskylt hängande om halsen med texten »*Samröre med upprorsmakare straffas med döden!*«
- ❖ Fogdens knektar kommer ridande. De är lika många som rollpersonerna. Om de upptäcker rollpersonerna kommer de fråga ut dem ordentligt och be dem att lämna ifrån sig sina vapen. Om det skulle utmynna i stridigheter så använd Generisk jämbördig motståndare (sida 71 i grundboken).

HÖKFORTET OCH BYN STORTALLA

Hökfortet ligger på en kulle och blickar ut över södra delarna av Nordfjalla. Fortet är en bastant byggnad omgärdad av en hög

mur. Hus och mur är murade i grå sten. På borggården finns även kök, förråd och stall.

Nedanför kullen, ungefär tvåhundra meter från Hökfortet, ligger den lilla byn Stortalla, döpt efter den stora tall som tidigare växte på platsen. Frågar man de gamla i byn får man höra historier om tallen som de intygar var minst hundra meter hög. Det enda som finns kvar av den är en stubbe som vittnar om att det måste varit ett rejält träd som en gång stått på platsen.

Byn har ungefär tvåhundra invånare. En stor del av dem sysslar med skogsbruk och jordbruk, och resten arbetar på olika sätt i Hökfortet.

Rollpersonerna kan hitta Gerda i sin smedja i utkanten av Stortalla.

PERSONER I STORTALLA

Här presenteras några av de personer som lever i Stortalla som på ett eller annat sätt påverkar rollpersonernas uppdrag.

❖ GERDA BYGGSMED

Med sotigt ansikte och svedda hårtoppar tillverkar hon de smidesting som behövs i byn. Hon är korthuggen och tycker inte om att lägga sina ord på struntprat, förutom fräcka vitsar som hon mer än gärna delar över ett stop öl på byns värdshus.

Hon stöder motståndet och kommer hjälpa rollpersonerna på de sätt hon kan.

❖ SIGNE RÅDMAN

Gråmhedes ögon och öron i byn. Han nosar ständigt runt efter personer som kan ställa till med problem. Han använder sin ställning hos fogden för att utöka sin egen pengapung genom att hitta på regelbrott och hota folk med fogden om de inte ger honom några silver i bot. Men allting som han anser vara en risk för fogden och sin egen position rapporterar han utan att tveka.

❖ RUDOLF FÅTAND

Hans ärrade ansikte vittnar om hundratals strider. Han tappade nästan alla tänder efter ett påslag över ansiktet. Rudolf är trött på allt som har med krig att göra men har insett att Furstens tyranniska styre måste ta slut. Han är god vän med Gerda och gömmer de vapen hon smider åt motståndet i sitt hem.

❖ YRLA

Yrla kommer inte från Stortalla. Hon är en del av motståndet och var på genomresa när hon såg Kotte ligga bunden på en av knektarnas hästar. Gerda och Yrla känner inte till varandra. Hon planerar att ta sig obemärkt in i Hökfortet och frita Kotte. Om rollpersonerna besöker värdshuset kommer

hon få nys om att de inte är från byn och spionera på dem. Om rollpersonerna diskuterar fritagningen på värdshuset kommer Yrla att erbjuda dem sin hjälp.

ATT RÄDDA KOTTE

Det är upp till spelarna att planera och utföra räddningsaktionen. De mest uppenbara sätten är att smyga eller att slå sig in, men man ska aldrig sluta överraskas över spelarnas påhittighet.

Vilket sätt de än väljer så kan Gerda, Rudolf och Yrla på olika sätt hjälpa rollpersonerna. Gerda kan ge dem information om Stortalla och Hökfortet. Rudolf kan förse dem med vapen eller annan utrustning de kan tänkas behöva om de planerar att storma fortet. Yrla kan hjälpa dem vid ett räddningsförsök.

Hur de än bestämmer sig för att gå tillväga kommer de antagligen bli tvungna att använda sina vapen mot fängvaktaren som precis ska påbörja sin tortyr av Kotte när rollpersonerna kommer in i fängelsehålan. Om fängvaktaren ser ut att bli en för enkel strid kan du alltid låta några knektar dyka upp.

Lyckas rollpersonerna rädda Kotte och fly från fästningen med livet i behåll kommer han be dem att ta honom till ett hemlig gömställe som motståndet har en dagsmarsch bort, där han kan vila upp sig.

❖ LEDTRÅDAR

Om rollpersonerna spanar på Hökfortet för att få ledtrådar, använd en utmaning för *Handel, Härkonst, Spana, Stigvana* och *Vältalighet*. Om Gerda hjälper till får spelarna välja ett slag som lyckas automatiskt.

Undermålig kvalitet: Kotte hålls fången i översta våningen i ett av tornen.

Låg kvalitet: Rollpersonerna får en ledtråd.

Begränsad kvalitet: Rollpersonerna får två ledtrådar.

God kvalitet: Rollpersonerna får tre ledtrådar.

Överlägsen kvalitet: Rollpersonerna får fyra ledtrådar.

Välj passande ledtrådar från följande lista, beroende på vilka slag som lyckas. *Handel* kan ge vilken ledtråd som helst.

- ❖ Om porten är stängd måste den öppnas med ett vindspel i rummet ovanför porten, men det finns en liten dörr i porten som kan öppnas inifrån. (*Härkonst*)
- ❖ I källaren finns fångceller, där många upprorsmän har slutat sina dagar. (*Vältalighet*)

- ❖ Det sägs att det finns en lönngång in i fortet vid skogsbrynet. Den leder in till en lucka i källaren någonstans. (*Stigvana*)
- ❖ Porten stängs vid kvällningen. Därefter patrullerar två knektar hela tiden på murarna. De tar tio minuter att gå fram och tillbaka på murarna, och försvinner sedan ner för att patrullera gården och kontrollera porten. Det tar dem tio minuter till. Sedan slår de en lov i slottets nedervåning. Det tar ytterligare tio minuter. (*Spana*)

HÖKFORDET

❖ FÖRSTA VÅNINGEN

1. Förråd: En träbyggnad med ett rum. Förrådet är fullt med matvaror som torkat kött, bröd, säckar med gryn, rotfrukter, tunnor med vin och öl och mycket annat, staplade på varandra eller på hyllor.

2. Köket: I det här huset finns en vedspis, en stor bänk, och hyllor och krokar med köksutrustning. Här finns även kokerskans och kökspigornas sovplats.

3. Porten: En massiv trädörr hindrar inkräktare från att ta sig in i fästningen, Porten öppnas av ett vindspel som finns beläget våningen ovanför.

4. Stall: Ett stall med plats för ett dussin hästar.

5. Torn: Vaktorn med trappor som leder upp till fästningens mur. Här finns inte Kotte.

6. Hall: Väggarna är prydda med porträtt föreställande släktingar till Gråmhede.

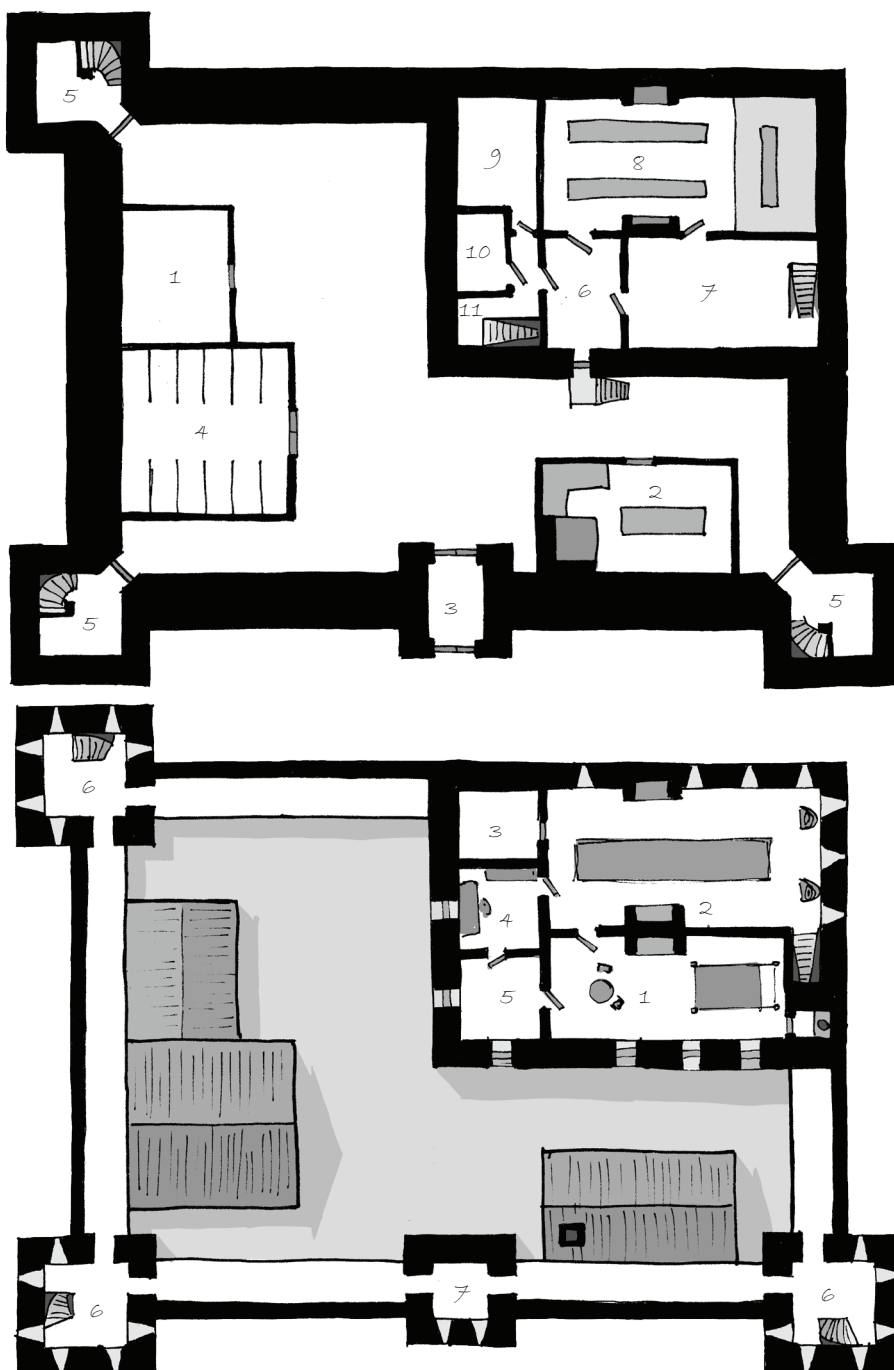
7. Rustningssalen: Här finns pråliga rustningar uppsatta på ställningar. Vapen och sköldar hänger på väggarna. Här finns även trappan som leder upp till andra våningen.

8. Salen: Väggarna är täckta med vackra draperier och tavlor, i taket hänger en stor ljuskrona. I mitten av rummet finns ett långbord med bänkar, och längst in i rummet finns en upphöjning med ett fint snidat bord med tillhörande stolar.

9. Tjänarnas gemak: Här finns tre stycken våningssängar som inhyser de tjänare som arbetar och bor på fästningen.

10. Kallköket: Här finns en arbetsbänk för tillagning av lättare måltider. På bänken ligger bröd, byttor med smör, kallskuret och andra saker man kan göra en snabb måltid av. Här finns även hyllor med en vacker servis, köksredskap i en byrå, och vin- och öltunnor.

11. Källartrappan: Ett rum med en trappa som leder ner till källaren. Trappan är täckt av en lucka som kan reglas.



❖ ANDRA VÅNINGEN

1. Fogdens kammare: Stora draperier hänger ner över väggarna. Rummet domineras av en stor säng med överkast av rött siden och lakan av linne. Här finns också en stor förgylld spegel och ett bord fullt av ostar, bröd och andra goda saker. Vid sängen finns även en potta. Om rollpersonerna tar sig in på natten och tar sig hit obemärkt kommer fogden ligga i sängen och sova.

2. Fäktningssalen: Här finns piltavlor för bågskytte. I mitten ligger en lång röd matta som fogden använder som plan när han övar fäktning med sina knektar. På en av väggarna är vackra rapirer och svärd upphängda. Här finns även trappan ner till första våningen.

3. Låst rum: Att få upp dörren kräver ett Svårt slag för *Fingerfärdighet* och en uppsättning dyrkar, eller ett Svårt slag för *Styrkeprov* som leder till att hela slottet vaknar av smällen. Om rollpersonerna får upp dörren hittar de diverse lådor och tunnor och kistor. Om spelledaren vill kan spelarna slå varsitt ett slag på *Skattetabell 3: Okej skatt* på sida 62 i grundboken för att se vad de finner i rummet.

4. Arbetsrum: I rummet finns ett basstant skrivbord och en bokhylla fylld med olika papper och böcker. Här kan rollpersonerna kanske hitta några papper som skulle vara intressanta för motståndsrörelsen, kanske ett brev om trupprörelser eller var furstens hemliga fångelse är beläget.

NYTT VAPEN

Vapen	Färdighet	Skada	Egenskaper	Pris
Rapir	Svärdskamp	5T6	Vådlig	200 s

5. **Fogdens klädkammare:** Ett rum med klädhängare och kistor. Här finns två utsmyckade medeltunga rustningar och fogdens vapensköld: en grå varg på en grön bakgrund.

6. **Torn:** Här finns en knekt posterad som håller utkik, med varsitt armborst.

7. **Porttornet:** Här finns två knektar posterade. Här finns nycklarna till portens och portdörrens lås, och vindspelet till porten.

❖ KÄLLAREN

1. **Knektarnas sovsal:** Här finns sängar för 12 personer med tillhörande klädkistor. Beroende på vilken tid på dygnet och vad som skett tidigare så finns här mellan 2-6 knektar.

2. **En lång korridor:** Svagt upplyst av facklor som håller på att brinna ut.

3. **Förråd med låst dörr:** Att få upp dörren kräver ett Svårt slag för *Fingerfärdighet* och en uppsättning dyrkar, eller ett Svårt slag för *Styrkeprov* som leder till att alla i källaren vaknar av smällen. Rummet är ett mörkt förråd fyllt med tunnor och lådor. Om rollpersonerna får upp dörren kan de om spelledaren vill slå varsitt slag på *Skattetabell 3: Okej skatt* på sida 62 i grundboken för att se vad de finner i rummet. Här finns också en lucka till en hemlig gång ut ur fästet.

4. **Fångvaktarens rum:** Rummets väggar är målade i kulörta färger. Där finns en säng fylld med nallar och andra djur av tyg. Det finns även en klädkista med kläder som vittnar om att ägaren är rejält storväxt. På golvet finns färgglada leksaker i trä.

5. **Tortyrkammare:** En stark doft av död ligger över rummet. Det hänger kedjor

med blodiga krokar från taket. På bastanta bord och på väggarna hänger diverse tortyrredskap som knivar, sågar och hammare. På en sträckbänk mitt i rummet ligger en missla (Kotte) bunden. Vid sträckbänken står fångvaktaren, en storväxt man med en blodigt förkläde. Han har en köttxya i ena handen och en sågtandad dolk i den andra och ska precis påbörja tortyren.

6. **Tre små celler och en större:** I cellerna finns ett antal motståndsmän fånglade, fyra män, två kvinnor och två flickor, som väntar på att bli förhörda.

❖ FOGDENS KNEKTAR

Fogdens knektar är hänsynslösa och saknar helt empati. Deras huvudsakliga uppgift är att skydda Hökfortet och fogden Gråmhede, till vilken de har en orubblig lojalitet.

📖 FOGDEKNEKT

Gard: 45 Hälsa: 45

Egenskaper: –

Turordning: 2T6

Anfall:

❖ **Hillebard:** 75% Skada 5T6, Tvåhandsvapen, Otymlig, Fällande

❖ **Kortsvärd:** 65% Skada 4T6, Vådlig

Försvär: 55%

Skydd:

❖ **Ringbrynja:** 2T6, Medeltung rustning.

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 50%, Förhöra 70%, Spana efter inkräktare 70%

❖ FÅNGVAKTAREN

I fortets mörka källare lever fångvaktaren. Han spenderar dagarna med att pressa fångarna på information med obskyra och hemska tortyrredskap. Han är inte speciellt klipsk eller smidig, utan förlitar sig helt på sin råstyrka när det kommer dummingar in i hans rum och stör hans lekstund.

📖 FÅNGVAKTAREN

Gard: 45 Hälsa: 45

Egenskaper: Flera anfall (2)

Turordning: Två högsta av tre T6

Anfall:

❖ **Stor köttxya:** 85%, skada 5T6

❖ **Sågtandad dolk:** 85% Skada 4T6, Vådlig

Försvär: 55%

Skydd:

❖ **Förkläde av läder:** 1T6, Lätt rustning.

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 65%, Skrämma 70%, Tortera 90%

❖ GRÅMHEDE

Fogden Gråmhede är en stilig medelålders man med ett flått skägg och en välskött spetsig mustasch. Han har ett stort intresse för finkultur och han kastar sig över alla nya trender från utlandet. På senare tid har han intresserat sig för Vredhamnsk rapirfäktning och har blivit väldigt duktig. Bakom Fogdens polerade yttre döljer sig dock en sadistisk man som törstar efter mera makt och lyx. Han ser fursten som sin förebild och gör allt han kan för att imponera på denne.

📖 GRÅMHEDE

Gard: 55 Hälsa: 30

Egenskaper: –

Turordning: Två högsta av fyra T6

Anfall:

❖ **Mästersmidd rapir:** 95%, skada 5T6, Vådlig

Försvär: 85%

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 65%, Snoffs och kultur 85%

VAD HÄNDER SEN?

Äventyret kan vara ett startskott på en längre kampanj med anknytning till Nordfallas inbördeskrig. Här är några förslag:

Eskortera Kotte till Vredhamn: Kotte måste fortfarande ta sig till säkerheten i Vredhamn och rollpersonerna ska föra honom dit. Det kan bli en resa fylld av problem. Fursten blir vansinnig när nyheten når honom. Han kan skicka soldater efter rollpersonerna, eller sätta ett pris på Kottes och rollpersonernas huvuden så att alla prisjägare i riket börjar jaga dem.

De finns en förrädare ibland oss: Kotte ber rollpersonerna att ta reda på vem som förrätt honom. Det kan bli ett äventyr fullt med intriger där rollpersonerna inte vet vem de kan lita på. Detta kan senare leda till att rollpersonerna blir mer och mer indragna i frihetsrörelsens kamp.

Glömskans oas: Kotte inser att all den kunskap han sitter på är en fara för alla hans nära och kära. Dessutom vill han glömma alla hemska hets han sett. Han ber rollpersonerna att föra honom till Glömskans oas, en mytomspunnen plats i ökenlandet Ouaddai.

