

Markus's Følger

Med dette eventyret ønsker jeg å berike en hvers rollespillopplevelse mens jeg samtidig får uttrykk for mine kreative utfoldelser. Ikke minst vil dette eventyret bli brukt til spill i min egen game-setting.

Med vennlig hilsen,
Atle Holm

Innholdsfortegnelse:

s. 2	<i>Innledning</i>
s. 2	<i>Markus & Historie</i>
s. 3	<i>Jarl Eirik & Historie</i>
s. 3	<i>Åsstad & Beskrivelser</i>
s. 4	<i>Reisen til Fljot</i>
s. 5	<i>Ankomst ved Fljot</i>
s. 6	<i>Fljots Merknader og NPC'er</i>
s. 12	<i>Hevnen Etter</i>
s. 12	<i>Etterord</i>

Innledning:

Dette lille eventyret vil omhandle hovedpersonen Markus og de følgene som kommer av kontakt med ham. Eventyret er ikke lagt opp med en klar hendelses tråd hele veien, men heller med klare situasjoner som DM må spille ut og utfordre spillerne med. I denne teksten her under vil tegninger, kart og NPC'er bli gitt slik at DM kan jobbe med dem. I tillegg til dette har vi da som sagt beskrivelser av de gitte situasjonene som vil dukke opp. De vil være så lite statiske som mulig, slik at DM får et friest mulig spillerom i dem.

Markus & Historie:

Markus er hovedpersonen i dette eventyret og sønn av Åsgrim på Åsstad. Lenge bodde Markus på Åsstad før han flere år tilbake dro, og har ikke kommet tilbake. Det har seg slik at Åsgrim er nå død av alderdom, og flere arvinger har meldt seg om ikke Markus viser seg for å ta imot arven som hans far har gitt ham. Større feider ig slag kan bryte ut rundt konflikten om eiendommene på Åsstad, ikke minst når Åsgrim skal være god for mye løsøre. Nye rykter sier at Markus er å finne på Fljot, noe som gleder Jarlen i Midgard, siden han ikke vil ha noe manneslakt inne i sitt rike. Nok slakt er allerede skapt i kampen mot uhyrene og jotnene i Jotunheimen.

Markus er 23 år gammel og ganske spinkel av seg. Han er heller den som lurar til seg gevinsten og stikker av etterpå eller omvendt enn å sloss til siste mann. I Fljot gjemmer han seg takket være nnye uvenner han har skat seg gjennom denne typen oppførsel. Her kommer Tore Tomb og Torbjørn Ille inn i bildet. De er utenfor Fljot for å finne Markus, drepe ham og ta det han har av løsøre som takk for tidligere svik som skal dreie seg om at Markus ga dem misledende informasjon. Dette førte til at brødrene så vidt slapp unna med livet i behold, og mye av deres løsøre kom i Markus's hender. Den andre grunnen til at de er her er at de gjerne plyndrer Fljot i samme slengen, gjennom en serie små raid på befolkningen. Disse raidene gjøres også for å presse Markus ut fra Fljot, slik at han kan bli funnet og drept.

Markus derimot er tatt av ren paranoia og depresjoner. Han stoler ikke på noen andre enn Steintor, som er hans gode gamle venn i Fljot. Steintor vil ordne en rekke gjemmesteder for Markus å gjemme seg på. DM bør ordne det slik at det blir heller vanskelig for spillerne å finne Markus, siden han da vil flytte seg frem og tilbake mellom disse stedene, ikke våge seg ut av Fljot i frykt for de utlegde brødrene. Mer om dette kan det leses om i Fljots Merknader og NPC'er.

Merkes skal det at Markus's faktiske bevisste tilstedeværelse i Fljot er ganske lite kjent av befolkningen i Fljot. Bare Steintor og storbondens hustru, Vigdis, vet at Markus faktisk er å finne i Fljot, uten å si noe om dette til noen. Når de utlegde brødrene, Tore Tomb og Torbjørn Ille fremmer sitt ønske om at folket i Fljot utleverer Markus til deres makt vil de da være uvitende om hvem Markus er. Lite kjennskap har de til Åsstad annet enn at de vet at bonden der Åsgrim er død. Hans slektskap er lite kjent for folket i Fljot, siden de fleste her er fiskere, handelsmenn og gjennomreisende som kommer for det meste med båter fra havet annensteds fra. Bare storbonden, Njell, vet om Åsgrims slektskap til Markus, og vil skjønne hvem han er straks han får vite at Markus er i slekt med Åsgrim. Dette får han vite straks han tar seg til å prøve forhandlinger med brødrene.

Ellers kan man nevne at Markus er tyv, og har egenskaper deretter. Han vil for all del fordes alle bortsett fra Steintor og Vigdis. Nevnes kan det her at Steintor har et forhold med Vigdis mens hun er gift med storbonden Njell.

Jarl Eirik & Historie:

Her under vil det ikke bli beskrevet hele Eirik Jarls livshistorie, men ganske enkelt bare hans involvering i problemstillingen rundt arvingen av Åsstad og hva han vil gjøre for å holde freden. Han vil holde freden som sagt før for å passe på at det ikke blir større blodsutgytelser innen de sterkere personene i Midgard. Dette vil nemlig føre til en generell svekkelse av riket, noe han ikke vil ha noe av, siden han er motivert og bestemt på å bruke jarldømmets styrke til å styrke folket under hans makt. Det Jarl Eirik vil gjøre, er å kontakte spillerne med et sendebud som vil lete opp spillerne om de er i Midgard og be dem reise til Fljot for å hente Markus til Åsstad. Dete vil han betale spillerne 100 gullpenger for hver. I tillegg kan de ta hva enn de måtte kunne få i eventuelt krigsbytte om de skulle komme utfor det, noe han tviler på. Etter at det har gått to dager etter at spillerne har nådd Fljot, vil Eirik Jarl drømme en ubehagelig drøm om store uroligheter rundt Fljot. Dette bekymrer ham så mye at han sender et reisefølge til Fljot. Hvordan DM vil bruke dette følge er opp til DM selv. Det er som beskrevet under:

0-th Level Humans(6)

Freq:Common; Diet:Meat&Vegetables; Int:Medium(12); Alignment:Neutral good;
#oAtt:1; AC:6(Studded Leather&Shield); MV: 12(all men are on riding horses, 15); HD:1+2;
HP:10, 10, 9, 4, 3, 3; TH:20; Dmg:1d6 or 1d4 (Spear One-Handed or dagger); Size:Medium (ca180cm); MR:11; XP Value:35 each

The Humans Riding War Horses(6)

Freq:Common; Diet:Herbivore; Int:Animal(1); Alignment:Neutral good;
#oAtt:2; AC:7; MV: 15; HD:3; HP:16, 16, 15, 15, 12, 17; TH:17; Dmg:1d8&1d8 (Kicking);
Size:Large; MR:7; XP Value:35 each

Bortsett fra dette vil ikke Eirik Jarl være mer innblandet i problemene rundt Fljot. Han vil betale spillerne lønna deres når han har fått vite at arbeidet er gjort.

Åsstad og beskrivelser:

Åsstad er fysisk sett en liten gård nedved havet i Midgard. Det bor 207 innbyggere der, noe som ikke er verst for en gård i Midgard. Gården var før eid av Åsgrim som er Markuses far. Det skal ikke klages på størrelsen av stabburet på den gården, Åsstad er kjent for å ha rikelige matlagre og for å være meget gjestmilde. Åsgrim har også en god del av løsøret sitt her, noe som innebærer en del kister med sølv og noe gull. Helt på slutten av dette eventyret vil nå denne gården høyst sansynligvis bli plyndret, og det er da her ting vil ta sin ende. Denne plyndringen vil forekomme straks Markus er returnert hjem, eller en passende tid bestemt av DM etter hans død.

En stund før Åsgrim døde hadde han, kan det nevnes, lekt seg litt med magiske runer som er plassert under senga hans. Det er to sett av dem, kastet i to forskjellige formler som påvirker Åsstad. Disse formlene kan leses om under *Midgard og Magi* på Midgards hjemmeside:

<http://home.broadpark.no/~aholm/midgard/>

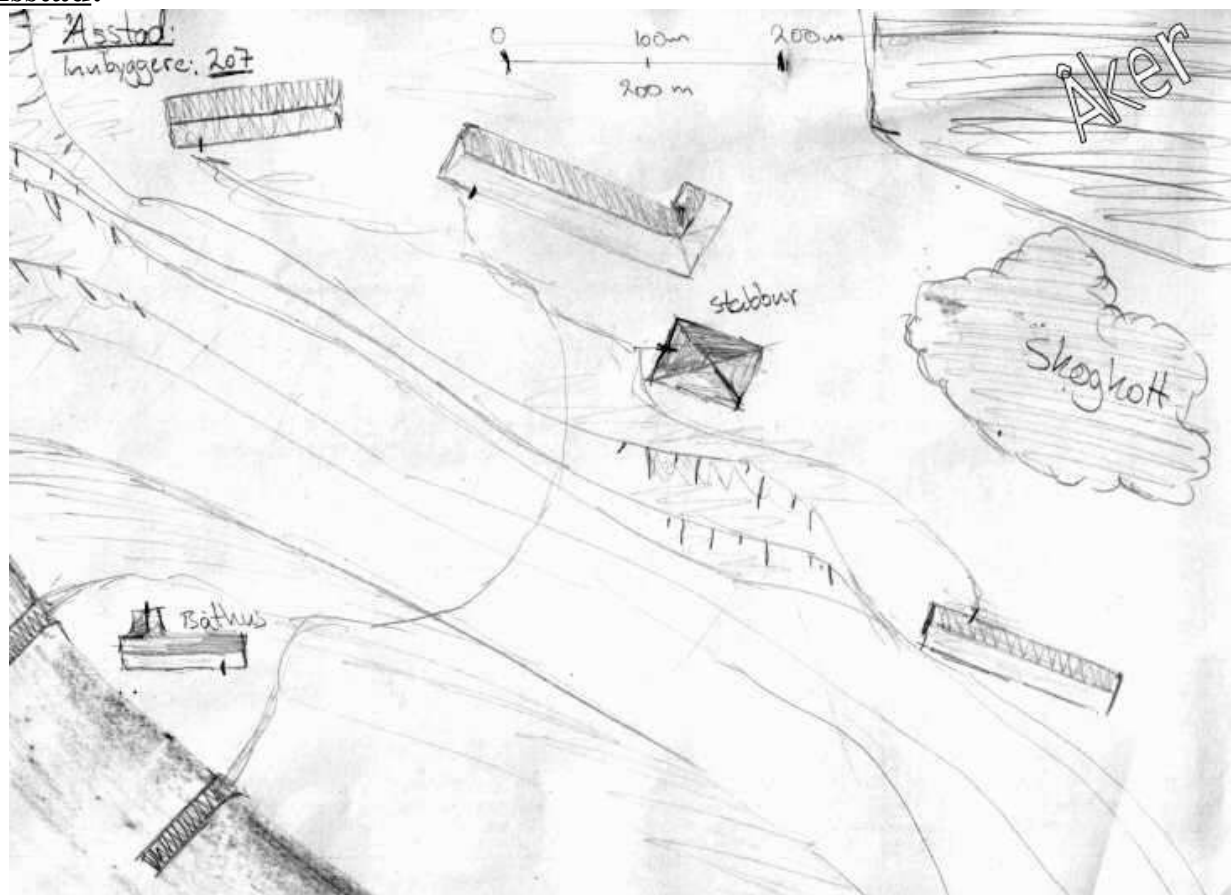
Disse formlene er:

Helsegave, som vil virke i en 10 meter radius rundt Åsgrims seng,

Galskap, runene ligger under Åsgrims seng og påvirker stallguten på gården. DM kan ha det mye moro med ham, om han får sjansen. Stallguten har rett og slett blitt gal, og folk tror det har noe med Åsgrims død å gjøre, men vet ikke hva. Stallguten vil fremkomme som et hvilken som helst 0-grads menneske.

Åsstad er ellers et rolig sted, som ofte er et handelsstopp for forbireisende handelsmenn med litt av hvert av ting å selge og bytte. En liten bakke fører ned mot båthuset og de små bryggene, noe som gjør at Åsstad ligger på en liten høyde ved havet, og gir stedet et ravende preg.

Åsstad:



Reisen til Fljot:

På veien til Fljot skal spillerne få møte mennesker med rykter å fortelle. Dette vil sette tankeapparatet i sving hos spillerne og krydre inntrigene rundt Fljot og Åsstad. Spillerne vil møte et følge med to ridende menn på reise. DM kan selv bestemme hvor de er på reise, ut fra hva som passer best. Disse menn vil presentere seg som Inge og Steinulv. De vil ri opp til spillerne og hilse, dette bare for å få vite hva og hvorfor de er på reisefot. Noe som ikke er uvanlig, siden man ikke alltid møter nye mennesker på reise over Midgards land. Det er med andre ord en måte å være sosial på og bli kjent med folk. Det vil etter møtet bli opp til spillerne å føre samtalen. Ut fra hva spillerne sier og hvordan de fremlegger det kan DM dele ut den informasjonen som er beskrevet under. Steinulv og Inge vil kunne fortelle at de mistenker at kona til storbonden i Fljot er utro. De vil kunne si at hun heter Vigdis og han Njell. Videre vil de kunne fortelle at de har sett en krigergruppe ikke langt fra der spillerne møter Steinulv og Inge. De forteller at de mener å ha sett to utlegde verstinger blandt krigerne, men er ikke sikre. Disse forteller de heter Tore Tomb og Torbjørn Ille. Hvis spillerne lurar på informasjon om dem vil Steinulv og Inge kunne fortelle den informasjonen som er beskrevet under personalia deres som kan lastes ned fra Midgards hjemmeside.

<http://home.broadpark.no/~aholm/midgard/kart/NPC.pdf.zip>

Resten av reisen vil gå smurt, DM får selv bestemme været etter hva han mener stemmer best.

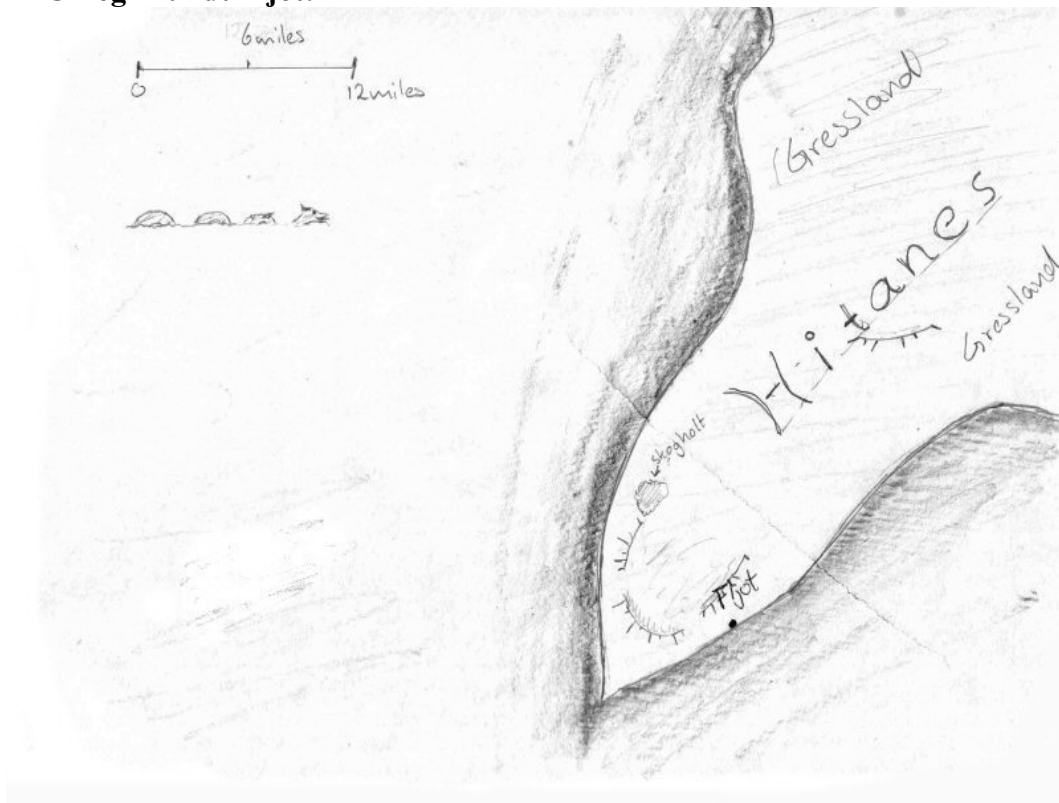
Annkomst ved Fljot:

Annkomsten til Fljot skjer i dårlig vær. Regn og sterk vind om det er sommer, tett snøfall g sterk vind om det er vinter. Fljot er ellers en liten by med mange bondegårder rundt. I Fljot finnes mange tjenester, som kro og drikkebar, smed, bibliotek, magiker som kan oppsøkes, lager for varer, og stall. Fljots folketall ligger på godt over 1300 innbyggere med de små gårdene som ligger rundt. De fleste i Fljot er gjennomreisende mennesker på vei til andre steder, eller avstammer fra Nes som ligger over sjøen. De er ikke like godt kjent med slektskap på de sentrale gårdene i Midgard som resten av Midgards gårder er, noe DM bør notere seg. Her kommer det skip inn ca to ganger i måneden, med varer eller forbireisende krigsskip. Mange er på vei mot Ramstad for større handel med Jarlen og hans menn som hele tiden er intreserte i nye våpen og våpenføre menn til kampen mot jotnene i nord. Her under vil kart over Fljots omegn være, som kan vises til spillerne. Kart som spillerne ikke får se med det første vil bli presentert i neste avsnitt om Fljots merknader og NPC'er. Informasjon som spillerne kan inhente seg om Fljots sosiale inntriger er skrevet er under:

Her vil folk kunne fortelle det samme som Inge og Steinulv, men ingenting om krigergruppa som ble sett, for de har ikke latt seg vise i Fljot ennå. De vil kunne fortelle om alkoholikermagikeren Dromund som er meget glad i drikkeflaska si. Nok penger har han da, selv om han er så som så med fylleformlene sine. Det kan også fortelles at smeden liker drikke sammen med Dromund, og banke opp yppne reisende som drikker seg for fulle på kroa. Vigdis og Njell kan det også fås informasjon om, der Njell blir beskrevet som en slavedriver og en arbeidshest som bruker for lite tid på kona si.

Kart over Fljots omegn som kan vises til spillerne vises her.

Omegn rundt Fljot:



Fljots Merknader & npc'er:

Her under dette avsnittet vil jeg beskrive NPC'ers tendenser, vaner og personligheter i Fljot, samt andre merknader. DM bør lese dette hvis spillet skal gå noenlunde som det skal. Det vil ikke bli lagt et direkte handlingstema, bare problemstillinger som DM og spillerne må spille etter. Jeg vil begynne med smeden i Fljot.

Smeden Glyg:

Smeden i Fljot er en stor og sterk mann. Om dagen jobber han, og om kvelden er han å finne i kroa på Fljot. Han er glad i vin og øl, og liker å drikke. Hver kveld er det en 15% sjans for at han drikker seg overstadig beruset, og en 35% sjans for at han drikker seg brisen. De resterende 50% er sjansen for at han i det hele tatt tar seg noe å drikke, det gjør han nemlig alltid. Han liker å drikke sammen med magikeren i Fljot, Dromund. Så de er ofte i kroa på Fljot. Hver dag er det en 25% sjans for at smeden starter en voldsom slosskamp i kroa, noe kroverten er vant med. Kroverten bryr seg lite om dette, siden dette bare fører til fornyelse av utstyret i kroa, Glyg betaler godt for seg. Ellers er Glyg som alle andre NPC'er i Fljot.

Magikeren Dromund:

Dromund er en egentlig ganske intelligent magiker, og kunne dermed vært en meget flink sådann, men har et alvorlig alkoholproblem. Et problem som også finnes hos smeden Glyg, men ikke i like stor forstand. Dromund er alltid brisen, og hver dag er det en 25 % sjans for at han er sanseløst full. I denne tilstanden klarer han ikke å kaste noen formler, og snakker bare usammenhengende tull. I brisen tilstand er det en 20% sjans for at Dromund greier å kaste feil formel på en eller annen måte, det skal også trekkes 20% av alle sansynlighets variabler relatert til magi og intelligens. Dromund liker ikke å sloss, og velger å holde seg unna slosskampene til Glyg. Hvis spillerne blir aggressive med Dromund vil Glyg og Fljots storbonde, Njell, stå på hans side og følge opp saken i ettertid. Selv om Dromund har et stort handicap, kan han likevel være til hjelp for spillerne i henhold til magi og informasjon rundt Fljots historie og omegn. Denne informasjonen som er tilgjengelig er som beskrevet under:

- Generell info om dyreliv rundt Fljot(opp til DM).
- Informasjon om Njell og Vigdis som beskrevet i deres NPC personalia(ingenting om utroskap).
- Generell info om magi som han kan.
- All info om bloting og annen liknende magi.
- All religiøs info anngående norrøn religion.
- Fyllehistorier om hvor flink han er med magi når han ikke drikker og hva han har gjort(en glede og utfordring opp til DM).

Stallgutten, Bjørnsvein:

Denne gutten er av det frekkere slaget, alltid med en spydig kommentar når det minst passer seg. Han er drit lei tilværelsen sin og liker å komme med spydigheter for å lage litt spennende dramatikk. Han vil likevel gjøre jobben sin godt og passe de hestene han skal for 15 kobberpenger per hest, per dag. Denne prisen inkluderer stell og mat til hestene i denne perioden. Bjørnsvein er søskenbarnet til Steintor, men vet likevel ingenting om Markus, annet enn at han mistenker at Steintor driver med noe uvanlig. Bjørnsvein vil ikke fortelle dette til spillerne helt ut av det blå, det må skje i en naturlig samtale under naturlige kår. Hvis spillerne spør ham direkte om han vet noe om Markus, sier han nei. For han kobler ikke Markus med sitt søskenbarns mulige rare aktiviteter. Men spør spillerne om hva Bjørnsvein synes om Steintor og hva Steintor driver med om dagen, kan han begynne å prate en del og fortelle det som skulle være naturlig. Bjørnsvein vet forresten ingenting om forholdet som Steintor gar til Vigdis. Steintor og Bjørnsvein har ellers et ganske godt forhold til hverandre.

Steintor:

Denne mannen er den meget gode vennen til Markus, og står også for hvor Markus gjemmer seg i Fljot. Steintor vil aldri i verden avsløre Markus, selv om han blir torturert. Han har et forhold med Vigdis, noe som gjør at hvis han blir behandlet aggressivt, så vil Vigdis bruke sin makt gjennom å være Njells hustru til å følge dette opp. DM kan selv bestemme hvordan dette foregår, men det er nå mest sannsynlig at følgene kan bli brutale. Steintor er ellers en ganske vanlig mann, som jobber ute på jordene om sommeren og som fisker om vinteren. Steintors gjemmesteder for Markus er beskrevet her under:

- I en grop i nordre skogholt på kartet over Fljot vil Markus gjemme seg til tider. Over gropen ligger det planker og oppå der busker og kvister. Disse ser naturlige ut med omgivelsene. Hver dag er det 15 % sjans for at Markus vil gjemme seg her.
- I kjelleren på bolighus seks vil også Markus gjemme seg. Steintor står nemlig ansvarlig for denne kjelleren, og det som lagres her. Derfor vil Markus lett kunne gjemme seg i skyggene blandt tønner og skrot i denne kjelleren. Hver dag er det 35% sjans for at Markus gjemmer seg her.
- I tømmertønnene inne på ett av lagrene på Fljot vil Markus også kunne gjemme seg. Hver dag er det 35% sjans for at han gjemmer seg her. I hvert lager er det til hver en tid 34 + 1d6 tønner å gjemme seg i.
- I hus nummer to er det et lite rom som aldri brukes og ligger gjemt bak noe skrot. Her er det 15% sjans hver dag for at Markus gjemmer seg.

Markus vil aldri være to dager på samme sted, og vil flytte seg hver natt klokken 01:00 + 1d4-1 timer fra et sted til et annet, sammen med Steintor.

Storbonden, Njell:

Njell er eieren og grunnleggeren av alt på Fljot. Alle som bor her betaler leie til ham enten med løsøre eller arbeid for ham. Det er enda flere åkrer rundt fljot enn det som er tegnet på kartet over Fljot. Disse er med på å skape inntektene han har, og føle folket på Fljot. Njell er gift med Vigdis, som da er hans hustru. Njell er en streng mann, og beskytter sine venner med jernhånd, eller slår ned sine uvenner med samme hånd. Han er arbeidsom og pliktoppfyllende, med lite plass for det han kaller unødvendigheter som emosjonelle affærer og annet. Dette har dermed påvirket forholdet med hans kone, som har blitt ganske kalt. Dette fører da også til at hans kone Vigdis har innledet et forhold på si, med Steintor, uten at han eller noen annen vet dette. Vigdis holder seg til sin mann siden han er en meget rik og mektig mann, enkelte fordeler kommer av dette. Njell har ellers tre vaktgarder som vokter og holder ro i Fljot. Disse vil fungere som et forsvar mot det lille tettstedet hvis det skulle bli angrepet. Disse er som beskrevet under:

0-th Level Humans(3 x 7)

Freq:Common; Diet:Meat&Vegetables; Int:Medium(11); Alignment:Neutral good;
#oAtt:1; AC:6(Studded Leather&Shield); MV: 12; HD:1+2; HP:8(all); TH: 20; Dmg:1d6 (One-handed Spear); Size:Medium(ca180cm); MR:11; XP Value:35 each

Njells formue er lagret i kjelleren under biblioteket bak en tykk ståldør, bak lås og slå. Den er som beskrevet: 7206 sølvpenge, 2022 gullpenge, 3152 kobberpenge, 4 gull halskjeder verdt 100 gp hver, 2 sølvarmbånd verdt 400 sp hver, og en dolk i sølv uten magiske egenskaper, verdt 450 sp. Det er også 2 sølvringer uten magiske egenskaper til 100 sp hver.

Storbondens hustru, Vigdis:

Vigdis er som det står i teksten ovenfor, Njells hustru. Som sagt har hun et forhold til Steintor, mest siden forholdet hennes til hennes mann er dødt og kaldt. Det finnes ingen glede eller kjærighet i det forholdet lenger. Vigdis og Steintor treffes vanligvis helt tilfeldig for romantiske sammenkomster, eller for å pleie tid med hverandre. Vanligvis mens Njell er på reise, da de kan møtes mye, eller en til to ganger i uka. Hver natt er det dermed 1/7 sjans for at Vigdis og Steintor har avtalt møte, vanligvis i nordvestre skogholt på kartet over Fljot. Aldri mer enn to ganger i uka, hvis Njell ikke har reist på en reise vekk. Noe han ikke gjør mens spillerne er i Fljot. Vigdis er ellers et arbeidsomt menneske, noe hun har lært å være av å være gift med Njell. Hun er god venn med mange av de andre fruene og de eldre kjerringene på Fljot, og er ellers en innflytelsesrik person på tettstedet.

Tore Tomb og Torbjørn Ille:

Disse to er bråkmakerne som før er beskrevet og vil komme til Fljot på leting etter Markus. De vil lage en liten leir der de vil sove og bo mens de tidvis raider Fljot og befolkningen der. De vil rett og slett angripe og ikke gi mulighet til utleverelse av Markus før enn etter første angrep. Dette siden de vil slåss. De vil rope rundt under raidet at de vil ha Markus, død eller levende, noe ingen vet hvem er unntatt Vigdis og Steintor. Etter dette første raidet, som skjer to dager etter spillernes fremkomst til Fljot, vil Njell prøve å forhandle med de utlegde brødrene ved å ri bort til deres teltsted med 12 av hans bygarde og spørre om hva de vil. Når de forklarer dette vil han skjønne hvem Markus er siden han kjenner til slektskapet på Åsstad. Han vil da iverksette leting etter Markus, og vil ha en 7% sjans til å finne ham hver tredje dag etter at det har gått en uke. Tore Tomb og Torbjørn Ille vil alikevel fortsette å raide etter dette besøket fra Njell, dette vil foregå fast hver tredje dag etter første raid. Hver dag ellers er det 10 % sjans for at de tar et ekstra raid. De vil da angripe noen av vaktene, drepe noen av befolkningen, røve noen kvinner for å ta med seg til teltleiren, levere de som de hawr brukt tilbake i levende tilstand, og ødelegge samt brenne litt eiendeler, men ingen hus. Beskrivelse av disse nusselige brødrene finnes under:

<http://home.broadpark.no/~aholm/midgard/kart/NPC.pdf.zip>

Brødrene har også med seg noen kamerater som også er fredløse for forskjellige grunner. De vil følge brødrene i tykt og tynt, det mangler ikke på mot i denne krigergruppa.

0-th Level Humans(13)

Freq:Common; Diet:Meat&Vegetables; Int:Medium(10); Alignment:Chaotic neutral;
#oAtt:1; AC:6(Studded Leather&Shield); MV: 12(all men are on riding horses, 15); HD:1+2; HP:8 (all); TH: 20; Dmg:1d8 (Long Sword); Size:Medium(ca180cm); MR:11; XP Value:35 each

The Humans Riding War Horses(13)

Freq:Common; Diet:Herbivore; Int:Animal(1); Alignment:Neutral good;
#oAtt:2; AC:7; MV: 15; HD:3; HP:22(all); TH:17; Dmg:1d8&1d8 (Kicking); Size:Large; MR:7; XP Value:65 each

Det er ellers å finne i brødrenes leir noen skinnsekker med tilsammen 1200 sølvpenge, samt tørkede rasjoner for 15 stykker i 2 uker. Etter at disse er brukt, vil de bli nødt til å leve på mat raidet fra Fljot. Markus vil forresten ikke bli funnet av brødrene før de blir utlevert av enten spillerne eller Njell, som også leter etter ham. Kart over brødrenes beliggenhet av deres teltleir er tegnet som så her under:



Presten Hjalte:

Hjalte er en prest som er sammen med Tore Tomb og Torbjørn Ille på deres reiseferd. Han er betalt av dem til å gjøre dem tjenester, og gjør dette gledelig også for det utbytte de måtte ha, særlig av lesemateriale og filosofisk materiale han vil ha. En av grunnene til at brødrene ikke brenner noen hus i Fljot er fordi de vet at Hjalte vil gjennomsoke husene for lesemateriale, der slikt materiale av magisk natur er spesielt intresant. Hjalte er et helt vanlig menneske med sterk tro på de norrøne guder, og har derfor en rekke formaler og kan en rekke blot som han vil bruke for å hjelpe brødrene i å finne Markus. Hver gang Markus kan, vil han bruke sine egenskaper som prest for å hjelpe brødrene, men vil ikke være med i kamp selv. Han vil befinne seg på telteleiren hele tiden. Disse er beskrevet under hans NPC beskrivelse som er lagt til som egen PDF-fil.

Hans og Svein, brødrenes informanter:

Disse to er med brødrene, men vil gi seg ut for å være gjennomreisende ute etter å hvile ut en stund i Fljot. De vil ankomme Fljot to dager før brødrene og deres gruppe av utlegde krigere kommer, altså samtidig med spillerne. De vil hele tiden speide rundt i Fljot på leting etter intresang informasjon. Hans vil oppholde seg mye i kroa, der det er en 65% sjans for at han vil ende i en nevekamp med smeden om han begynner å slåss. Svein vil oppholde seg mye i biblioteket og på brygga, men på i kroa om kveldene der han har samme sansynlighet som Hans for å ende opp i en nevekamp med smeden om han starter enn slåsskamp. Dermed er sjansen på dagtid for at Svein er på brygga mens spillerne er der 50%, mens den samme sansynligheten gjelder for biblioteket. Men er han ikke på brygga er han selvølgelig på biblioteket da. Det kan også merkes at Svein kan å lese(helt utrolig), mens Hans er ganske analfabet og blir dermed sett litt ned på av Svein. Dette til tross for at begge egentlig er like intelligente. Det er slik at moralen i Fljots kro er ingen våpen i slåsskamper, og den holdes underlig nok av seg selv. Folk har et merkelig forhold til slåsskamper i Fljot. De blir sett på som en underholdning, ikke som en plage. Om folk da hadde begynt å slåss med våpen hadde det da blitt litt mer alvorlig, og ikke lenger en underholdning. Derfor holder folk seg til nevene, noe Hans og Svein også gjør for å ikke komme seg i unødvendig trøbbel. De er der for å sanke info, ikke drepe folk og bli kjeppjagd fra stedet. Disse to vil reportere informasjon hver morgen klokken 05:00 til brødrene i deres leir om de finner noen. De vil overhøre absolutt alt spillerne sier om de er på de rette stedene, og alt annet folk vil komme til å si(opp til DM).

Hans og Svein(0-th grade humans)

Freq:Common(as humans); Diet:Meat&Vegetables; Int:Medium(12); Alignment:Chaotic neutral;
#oAtt:1; AC:7(Studded Leather); MV: 12(if both are on riding horses, 15); HD:1+2; HP:7(both);
TH: 20; Dmg:1d8 or 1d4(Long Sword or dagger); Size:Medium(ca180cm); MR:11; XP Value:35
each

Markus:

Stakkars lille populære Markus er allerede beskrevet under eget avsnitt eller kapittel om du vil. Mer info om hans personalia og NPC egenskaper finnes under egen PDF fil som kommer med denne sammen med de andre NPC'ene i eventyret.

Fljot, er ellers tegnet opp på et kart for Dms glede som her under er vist. Det første bildet er et bilde som kan vises til spillerne. Det andre holdes for DM selv, der de fleste husene er merket. Husene innvendige rom er også tegnet på og lagt i egen PDF fil, men DM velger selv om han/hun velger å skrive ut eller tegne av selv. Her går målestokken fra null til femti meter.



Fljots andre kart, med merker som er laget for DM er her under (her er også målestokken på kartet fra null til femti meter):



Betegnelser på de viktigste husene, er de som er merket med bokstaver, og er ner under:

- a) Lagrene på Fljot, her lagres mat, reisegods, alt! Steintor tar 1sp per uke per 20 lbs i vekt lagret.
- b) Storbondens hus, der også Vigdis bor.
- c) Magikerens to tårn, begge identiske.
- d) Byens biblioteket, med heltesagaer, midgards historie, litt om landene rundt, norrøn mytologi, geografi, dyreliv, notater, og selvfølgelig en liten gjestebok for besøkende.
- e) Her er Fljots gjestmilde verstus ved siden av Fljots kro.
- f) Dette er Fljots store sosiale knutepunkt, kroa i Fljot.
- g) Stallen i Fljot er plassert her.
- h) Fljots dyktige men ellers drikkende og voldelige smed holder til her, med sin smie i første etasje og hjem i andre.
- i) Liten inngjerda hage med noen trær og sittebenker.

Resten av husene er vanlige hjem med egne kart i egen PDF-fil, som før nevnt.

Så til slutt i dette kapitlet nevnes det til stor nødvendighet at etter at en uke har gått med leting av Markus, så må DM la spillerne få snusen i Vigdis's utroskap med Steintor. Dette kan skje ved å la dem legge merke til rar oppførsel, lange blikk, og kanskje spillerne legger merke til at de tusler ute om natten? Hva spillerne gjør med denne informasjonen er opp til dem, men hvis de ikke sier noe videre så vil informantene til de utlegde brødrene finne dette ut innen det har gått to uker med leting. Da vil nemlig informasjonen lekke over til Njell og han vil bruke alle de resurser han har igjen med den styrken han har til å få Steintor drept. Straks han lykkes i dette (DM kan gjerne skape en dramatisk scene ut fra dette), så vil Markus ikke lenger flytte seg fra sted til sted, og vil dermed være lettere å finne for spillerne. Njells menn der i mot vil ha samme sansynlighet til å finne ham dag for dag uansett (7%).

Hevnen etter:

Når Markus endelig er funnet av enten spillerne eller de utlegde brødrene vil handlingen i Fljot være tilnærmet over. Markus vil bli i spillernes hender, eller bli drept av brødrene. Denne delen av eventyret er en valgdri mulighet for DM. Den er ikke nødvendig for spillets gang. Hvis DM har hatt problemer med at spillerne har blitt for rike og mektige passer denne delen av eventyret utmerket. Uansett hvordan dette går bør DM la en av, eller begge brødrene overleve. I det minste la en eller flere av deres kamerater overleve. Følget av det blir at den overlevende personen stikker av og oppsøker venner i et annet rike utenfor Midgard et sted. Sett seg lei på spillernes voksende suksess og makt samler han sammen en liten hær for å gå til viking mot spillerne og plyndre dem. De vil da angripe Åsstad hvor Markus er fra og plyndre alt der, samt brenne gården til grunne. Deretter vil spillerne være neste mål der DM kan velge et punkt de blir angrepet på. Det kan være et fort eller festning de har, gårder til venner av dem blir raidet osv. Hvis de har ting gjemt på disse gårdene vil de selvfølgelig bli stjålet.

Et utkast for en slik hær er som følger:

Long Ship(3 stk)

Freq:common; Base move per hour:5/2, Emergency Move:13, Seaworthiness: 60 %

Vikinger(185 x 0-th level humans)

Rase:Human; Freq:common; Diet:Meat; Int:Average(10); #oAtt:1; AC:6(Studded leather + shield); MV: 12; Proficiencies: Seamanship, rope use, cooking/fishing; HD:1+2; HP:7(all), samlet hp: 1295; TH:19; Dmg:1d8(Long sword); Size:Medium(176-183cm); MR: 13; Xp Value: 35 each

DM kan gjerne legge til et par ledere som kan navigering av 6 grad eller mer. Hvilken klasse dette er, er opp til DM. De reglene som brukes under kamp kan feks være de beskrevet under

<http://home.broadpark.no/~aholm/midgard/eventyr/slagregler.htm>

Ellers må jeg minne om at reaksjoner fra Jarlen ut fra hva spillerne gjør er selvfølgelig opp til DM. Det er likevel viktig å huske på at han har interesser i disse problemene fra starten av, og vil gi en passende reaksjon etter utfallet av det spillerne gjør.

Etterord:

Med alt dette takker jeg for meg og håper jeg har greid å lage noe underholdende og givende for andre rollespillere med mitt lille skriv. Kommentarer må gjerne sendes i mail til e-mail adressen som er linket til på første side av dette .PDF dokumentet. NPCer og flere kart er da å finne i egne . PDF filer for dette eventyret. Flere små eventyr vil høyst sansynligvis komme.

Mvh,

Atle Holm

<http://home.broadpark.no/~aholm/midgard/index-rolle.htm>