

Vargavinter

ett äventyr av Rickard Elimää

KRAV

Ett par spelare som har stort initiativtagande och som låter munlädret verka innan de tar till vapen. Det kommer att förekomma en hel del namn och väldigt mycket liv och rörelse, så organisationsförmåga är önskvärt hos spelarna. Det är fördelaktigt om du talar om detta för spelarna innan ni sätter igång och spelar. Äventyret kräver också att spelarna håller sig i staden men kan med fördel spelas samtidigt som de har något annat äventyr på gång. Staden som jag utgått ifrån är Kandra från DRAKAR OCH DEMONER, men du kan förlägga äventyret var som helst där det finns en magikerakademi.

Som spelledare så kommer det att avkrävas organisationsförmåga samt att du kan improvisera utifrån dina spelares handlingar och förutse hur deras handlingar påverkar de andra individerna i äventyret. Du kommer att få hjälp av en tankekarta där du ser alla händelser och relationerna mellan individerna.

SPELTID

Det är svårt att säga på grund av äventyret upplägg, men det tog runt tre speltillfällen för mig att spela igenom det hela.

SPELSYSTEM

Ett valfritt Basic Roleplaying-system, men har skrivits i åtankarna till MATINÉ. I regel spelar det inte så stor roll, då få värden kommer att nämnas.

SAMMANFATTNING

Det här är ett äventyr med två handlingar som i sin tur har åtta personer med sina egna personliga intressen som kommer att påverkas när rollpersonerna lägger sina näsor i blöt. Den första delhandlingen består av en råttmänsklan med maffialiknande struktur och en verksamhet som bland annat inriktat sig på att smugla alkoholbaserade produkter. De vill göra en större vinst genom att ta över ett värdshus, vilket råkar vara det värdshus som rollpersonerna huserar i. Smugglandet är något som en medlem i stadens råd inte ser på med blida ögon, då han själv tjänar en slant på eget smugglande av alkoholvaror. Därför har han sett till att hyra in en hjälte – Rhodan – för att ta hand om problemet.

Samtidigt så hyser en magikerlörd hämndbegär mot stadens magikerakademi, då denne en gång i tiden blivit nekad träning av akademi. Med hjälp av en artefakt så har han lyckats frysa akademien och alla individer därinne till is. Isförbannelsen har dock en sidoeffekt genom den sänker värmen en bra bit runtomkring dess användningsområde. Artefakten kräver dessutom livskraft för att bibehålla effekten och det får hämnaren genom att, med hjälp av artefakten, suga i sig andra var-elsers själar. När den första isattacken kom, så lyckades elementarmagikern i akademien att förvandla sig till en

frostvarg, men i sin panik så snedtände besvärjelsen och han blev permanent förlagd i sin varghamn. Magikern söker nu i sin vargform efter vem det är som kan ha lagt förbannelsen och har sett ett samband mellan mordet och den tidpunkt för när isbesvärjelsen förnyas.

Äventyret fokuserar på olika individers agendor och det hela är upplagt för att orsaka en mängd missför- ställningar hos spelarna. Till och med namnet på äventyret Vargavinter har en dubbelmening, där ordet i sig betyder en sträng och kall vinter men där spelarna kan få för sig att det är frostvargens fel att det är vinter. Det kluriga i äventyret är faktiskt att det inte är ett äventyr utan två, som är inflätade i varandra. Just detta hade mina spelare problem med att reda ut, då de var vana vid klassiska äventyr där det var ett enda rakt spår.

RYKTEN OCH HÄNDELSER

Notera att detta är saker som inte behöver vara sanningar, utan är tolkningar av det som skett i staden under en längre tid. Du kan antingen nämna allt det här för spelarna om de har vistats i staden en längre tid, låta ryktena slinka med i vardagligt tal eller använda dig av en kombination av de båda.

- Det är vintertid, men det borde vara vår. Folk undrar när vintern ska ta slut. Gatorna består mestadels av nertrampad snö.
- Det är is runt magikerakademien. Vissa anser att det är magikerna själva som slutit om sig själva, för vem vet vad magiker har i åtankarna? Alla är däremot överens om att man inte bör störa det som pågår.
- Kloaksystemet börjar slamma igen, då magikerna har i uppgift att ”blåsa ut” hela systemet med sin magi. Det kan märkas i att det ibland tränger upp vätska och annat äckligt ur de gallerförsedda gatubrunnarna. Det är ofta bruntsvart och illaluktande gegga runtomkring brunnorna som färgat av sig i snön.
- En jättstor vit varg stryker omkring på stadens gator och torg.
- Det har skett flera dödsfall i staden under senaste tiden, men bara i de nordöstra nedgångna kvarteren, vilket innebär att offren mestadels varit prostituerade och enkla arbetare. Ibland har det varit djur som strukit med.
- Vissa skyller mordet på vargen, andra på att rådet inte gör något då det bara är av den lägre klassen som dött, en tredje beskriver hur liken har haft skräck i ögonen, en fjärde hur de sett att något har ätit av offren. Det är få som vet om att offren dör efter mörkrets inbrott, men du kan slänga in det efter ett tag. Skulle det bli allmänt känt att mordet sker vid kvällning, så skulle allt fler hålla sig inomhus.
- En hjälte har anlät till staden. Rollpersoner kanske ser honom på stadens gator och känner igen honom eller så kan de höra någon prata om hjälten Rhodan.

- En del sätter sitt hopp till att Rhodan ska få morden att sluta.
- En rättsfamilj har tagit över i den undre världen.
- Rättsfamiljen har en beryktad lönnmördare som heter Sitch. Ingen vet vem det är i familjen, för alla rättsmän ser likadana ut.

Fundera gärna ut lite olika sätt som du kan föra in detta i vardagligt tal. Det är bra om du återupprepar några av sakerna, även om du redan dragit detta i början av spelmötet. Låt personer som de träffar på ha olika uppfattningar om de ting som sker i staden. Någon kan säga ”Jag önskar att den här förbaskade vintern kunde ta slut” eller beskriv i stil med ”Medan ni vandrar längs stadens gator så ser ni hur barnen leker i snön som fortfarande ligger kvar, trots vårtider”.

ROLLPERSONERNA INVOLVERAS

Eftersom detta äventyr inte kan ta någon som helst hänsyn till vilka sorters rollpersoner spelarna har, så är det din uppgift som spelledare att förhoppningsvis knyta an till rollpersonerna. Om det är nyskapade rollpersoner, så diskutera igenom rollpersonerna för att lättare anpassa dem till scenariot. Måhända är de följeslagare till Rhodan, magikerlärlingar som ville ta lärdom i akademin eller underhuggare till den gamla tjuvkungen i staden. Om rollpersonerna har varit i staden i en veckas tid så huserar de på värdshuset Katten och Gurkan, där det mesta kommer att utgå ifrån. Här nedan följer lite förslag för att kroka fast äventyrarna i händelserna. Det bästa vore att försöka använda alla krokarna.

- *En bekant till rollpersonerna dör.* Det kan vara en kontakt som de ska möta i den nordöstra delen av staden för ett uppdrag eller för belöning av ett redan avklarat uppdrag. Alla saker är kvar på personen och någon kanske lägger märke till den vita vargen som står på ett hustak och spanar mot dem för att sedan försvinna. Det kan även vara något husdjur som rollpersonerna har, någon släkting, en vän eller en släktings vän. Huvudsaken är att de har något sorts band till den döde. Om spelarna inte har hört talas om personen innan, så diskutera igenom en person som de känner innan spelmötet sätter igång. Få fram vad för sorts relation de har till personen, låt gärna spelarna själva få hitta ett namn och eventuellt om personen har någon familj och vänskapskrets utöver de själva. Om du låter spelarna vara delaktiga i personens skapande så blir bandet starkare och spelarna känner mer för den döde.
- *De blir hyrda av Rhodan* att ta hand om rättsmänklanen. Huvudmålet är att slå ut deras lönnmördare, som är vapnet för deras terror i staden. Hur de blir hyrda kan variera. Du kan köra det traditionella och få upp-

draget när de sitter på ett värdshus eller så kan de sitta på ett värdshus med ett varierat klientel – till och med några rättsmän – och se Rhodan komma in, dricka lite och sedan gå därifrån, förföljda av några av de rättsmän som de sett redan innan. Rättsmännen överfaller sedan hjälten och rollpersonerna kan ingripa. Ett tredje alternativ är att de helt apropå vandrar längs stadens gator och råkar se överfallet på Rhodan.

- *När de sitter på värdshuset* så lägger någon (den med högst Vaksamhet) också märke till hur en man kommer in och börjar prata med värdshusvärden. Inget direkt ovanligt, men värdshusvärden verkar upprörd och sjasar iväg personen. Pratar rollpersonen med värdshusvärden så säger han bara att det är någon köpman vill köpa hans värdshus. Affärerna har gått dåligt på sistone och fortsätter det på detta sätt, så blir han nog tvungen att sälja huset. På grund av kylan har också priset pressats upp på varorna som han inhandlar. Han är inte säker, men köpmannen har antagligen något att göra med det hela.

- *På uppdrag av en magiker* så behöver rollpersonerna leverera en kista samt ett meddelande till en magiker i magikerakademin. Det råkar dessutom vara till elementarmagikern som är fast i sin djurkropp. Föremålet i kistan är hemligt och är förslutet utan något som helst lås. En magiker kan känna magi komma ifrån själva kistan som är förseglad med rätt stark magi. Andra ickekunniga personer känner olustighetskänslor när de vidrör kistan i stil med pirr i kroppen, lätt huvudvärk, paranoia, ett svagt ljud, håret på armarna reser på sig med mera. Effekten är personlig för varje individ.

PERSONGALLERI

Som redan nämnt så kommer äventyret att kretsa enbart kring individens drivkrafter och hur de påverkar andra, däribland rollpersonerna. Därför kommer äventyret mestadels bestå i beskrivningar kring dessa individer. Alla individer tillhör dessutom olika grupperingar som på något sätt påverkas av de händelser på gång i staden. Många kommer jag inte att namnge då namnet egentligen inte spelar så stor roll. Jag kommer istället att skicka med en namnlista, så behöver du ett namn så ta ett namn från listan och skriv en liten förklaring om vem individen är.

KATTEN OCH GURKAN

Ett värdshus med en väldigt enkel inredning, enkel mat, enkel personal och enkla rum. Inget är direkt nämnvärt och kunderna är få. Ibland kan man se några rättsmän som sitter sysslolösa vid ett bord och en del utsocknes arbetare kan komma förbi för lunch. Det serveras gröt till frukost och i regel någon enklare stuvning med rotsaker och frukt till lunch och middag.

VÄRDHUSVÄRDEN

En klassisk värdshusvärd i 35-årsåldern, lönnfet, skäggig och oftast ses stå och putsa något stop. Han har en hustru och två små flickor, där den äldsta hjälper till som tjänsteflicka. Den yngsta är runt femårsåldern och får därför bedriva sin tid med lekar och dockor.

TJÄNSTEFLICKA

En sextonårig kvinna som med lätthet svansar runt bland borden och ta upp beställningar och levererar dem. Under förmiddagarna så går hon och hennes syster till klostret i norra delen av staden för att ta del av den allmänna undervisning, bestående mestadels av utbildning i skrivkunighet och de unga gudarna.

NAREK BILDHUGGARE

En tanig och vagt närsynt man i trettioårsåldern som är bosatt någonstans i staden och arbetar utåt som bildhuggare. Han hatar sin position i livet och vill sträva uppåt och så snabbt som möjligt. Han är väldigt nitisk i sitt göra och om han hade fått chansen av akademien att fullgöra sin utbildning så hade han nog klarat av den. Magikerna godkände dock inte hans ansökning och angav att han var för gammal för att lära sig magins konst. De ogillade också Nareks sätt, då de såg framför sig att hans strävan efter den snabba lösningen kunde utgöra en fara för både honom och andra.

I blint ursinne så formades en hämnd som senare växte sig till den djupaste svartsjuka. Narek är läskunnig och satte sig på egen hand att börja studera magi i stadens bibliotek och kom över skrifter om en artefakt. Han såg framför sig hur hans hämndaktion tog form och lyckades lokalisera artefakten efter en del äventyrande med inhyrda äventyrare. Han har nu satt sin plan i verket, utan tanke på vad hans plan egentligen kräver för uppoffring.

ARTEFAKTEN SJÄLASLUKAREN

En konkav spegel med en väldigt enkel och slät kant. Artefakten förstärker en magiutövers besvärjande mångfalt till en kostnad av ökad Utmattning (dubblar Utmattningen men alla slag blir Mycket lätta). Under sina resor har Narek lyckats lära sig grundläggande magi där han kan förstärka de fyra elementen, som han förstärker ytterligare med spegelns hjälp. Hans kunskaper är dock inte tillräckligt stora och hans har missförstått spegelns krav, där han, med hjälp av spegelns, suger upp andras själar. Offret får blicka in i spegelns som börjar absorbera den utsattes själ. Det tar lika många sekunder att suga ut en individs själ som den nas Psyke och paralyserar samtidigt personen. Skulle Narek bli påkommen så skulle han ta spegelns, hålla fram ett ljus och förstärka ljuskenet mångfaldigt, vilket förblindar alla som tittar in i spegelns (alla slag som kräver syn blir Mycket svåra).

MAGIKERAKADEMIN

Hela huset är täckt i cirka en meter tjockt täcke av is. Efter skymningen har fallit beger sig Narek ut för att hitta ett nytt offer för att sedan förnya besvärjelsen. Skulle någon försöka hugga ett hål i isen så kommer den alltså att vara återställd nästa morgon då det tar två dagar att hugga sig igenom. Om de kombinerar hackandet med någon annan teknik kommer de att komma in. De kommer dock att hindras av stadsvakten som vill att de ska sluta upp med vad de företar sig, då magikerna antagligen har sina egna planer med isverket. De kommer att vilja se papper som styrker rollpersonernas påstående, oavsett vad de säger.

Skulle de komma in så väntar dem inga ledtrådar. Du får helt improvisera vad som kan finnas där inne och ledsaga dem i stora lärosalar, kök med matförråd, alkemislabb, bibliotek, studierum och sängplatser. Vad som möter dem är en tunn hinna med is som täcker precis allting och personer har frusit på plats. Notera att det är efter mörkrets inbrott som besvärjelsen trädde i kraft och personer utförde sina kvällsliga göromål. Allting börjar dock vid den stora entrén med trappor som leder till övre plan och dörrar till andra rum. Det finns en reception där de kan finna en liggare. En liggare som har Nareks namn i sig. Det finns egentligen inget av intresse här inne och eventuella magiska föremål skyddas av magi.

Notera att om de tränger sig in efter mörkrets intåg så finns det en chans att även rollpersonerna fryser till is. I så fall är de "döda" och äventyret slutar med att de vaknar upp med resten av magikerna när hela staden är tömd på befolkning. Eventuellt kan du fortsätta med något sorts zombieäventyr med likätare, men allt annat i detta äventyr är helt bortkastat.

FROSTVARGEN

Det är mycket riktigt att det stryker fram en varg längsmed stadens gator och det är också sant att en del av djuren har dödats av vargen. En varg måste ju äta, eller hur? Elementarmagikern som har fastnat i vargkroppen har kommit på att mordet på något sätt har med magikerakademien att göra och eftersom mordet har skett i de kvarteren hos de sämre ställda så brukar han ofta söka där under nätterna. Staden är dock stor så han har inte haft några som helst framgångar.

Det vore bra om spelarna började misstänka att frostvargen låg bakom själva mordet och började jaga efter vargen. Den gamle magikern är dock klok och inser att spelarna endast är på fel spår. Skulle spelarna köra fast, så tar vargen kontakt med en av personerna. Det kan exempelvis förekomma när en av personerna går ut från värdshuset för att lätta på trycket. Vargen ger inget hotfullt intryck och försöker kommunicera exempelvis genom att skaka på huvudet och annat kroppspråk. Skulle ändå språkförbistringar ske, så kan vargen börja skriva i snön.

RÄTTFAMILJEN

Tack vare en välordnad struktur och kvickt tillslag motade råttmännen bort den forne tjuvledaren från sin tron och blev de ledande i stadens undre värld. Klanen styrs av ett överhuvud som förmedlar sig till ett råd, vars medlemmar styr över enskilda delar av familjens verksamhet. Till sitt förfogande har medlemmarna ett antal specialister som kan utföra diverse svårare uppgifter. Dessa ska anses ha 20 i relaterade färdigheter. Det finns också underhuggare och dessa kan anses ha 13 i relaterade färdigheter.

ÖVERHUVEDET

Vem detta är vet ingen, inte ens i rådet. Råttan brukar ibland vara närvarande vid större möten och är då bakom ett skynke, men det som beslutas kan lika gärna förmedlas i skriftlig form till henne senare. Överhuvudet bedriver antagligen sin vardag genom att arbeta som någon spanare eller någon annan lägre uppgift.

SITCH

Dessa är lönnmördarspecialister och bör ha 20 i Smyga och Dolkar. Sitch är inget annat än ordet lönnmördare på råttmännens språk, men har blivit namnet på de två lönnmördare som finns i klanen. De utövar sin sysselsättning med stor stolthet och har en tvilling-symbol på sin dolk för att visa på samhörighet med sin kamrat.

Om rollpersonerna lägger sig i alltför mycket så kommer råttmännen att skicka ut en av sina lönnmördare för att ta hand om problemet. Eftersom att bli lönnmördad är väldigt tråkigt, så är det jätteviktigt att du poängterar vad som kommer att hända. Antingen att en blodig råttmän rosslar ut "Sitch kommer att hämnas mig" innan han dör eller att du säger rätt ut "Ja, men ni har fortfarande inte fått reda på lönnmördaren. Ni har dessutom nog fått ögonen på er av råttmännen". Han kan även först utfärda varning till en av rollpersonerna i form av att smyga upp bakom personen, fälla denna, trycka en dolk mot halsen och viska fram sina hot i rollpersonens öra.

DYRKARE

En annan grupp av specialister som bör antas ha 20 i Låsdyrkning och 13 i Lönndom. Deras uppgifter är att släppa in Sitch för att göra sitt verk eller för att själva lämna hotfulla meddelanden hos de personer som fallit i onåd hos råttmännen.

SPANARE

Typiska underhuggare som får bedriva ett trist arbete med att vara informationssamlare och brukar sitta och slöa lite varstans. Just nu har de fått uppdraget att hålla reda på vad Rhodan företar sig. De kan antas ha 13 i Vaksamhet.

KLUBBOR

Den andra sortens underhuggare som står för musklerna inom klanen. Det är några klubbtor som följer efter Rhodan i en av äventyrskrokarna, i sällskap med en spanare som håller sig i bakgrunden och rapporterar om hur det gick. Rollpersonerna kommer att se en råtta springa iväg om överfallet misslyckades. Rollpersonerna hinner dock slänga iväg en projektil innan råttan helt försvinner. Dessa har 10 i relaterade färdigheter.

KONTAKTER

Råttmännen kan ibland behöva använda sig av bulvaner då de själva är väldigt uppseendeväckande. Alla vet vad råttmännen är för ena typer, så därför kan de inte alltid bedriva sin verksamhet själva. Detta är en sorts underhuggare som handhar kontakter med sina bulvaner och tar hand om de hus som fungerar som gömställen.

SOGAND KOLHANDLARE

En kolhandlare som får hjälp av råttmännen för att driva sin verksamhet, samtidigt som Sogand själv ibland får driva igenom en del ärenden. Han har nu fått uppgiften att försöka köpa upp Katten och Gurkan, men efter att ha fått avböjningar tre gånger så börjar han tvivla på att värdshusvärden verkligen vill ge upp verksamheten. Råttorna är dock ivriga och han vet med sig att de inte hyser några som helst medel för att ta det dem vill ha. På grund av den kvarliggande vintern så har Sogand tjänat en hel del extra slantar, vilket han tackar gudarna för.

Börjar rollpersonerna att fråga ut Sogand om varför han vill ha värdshuset så svarar han något glidande om att han funderar på att byta bransch. Efter det så kommer han att rapportera till råttmännen, som tar till med hårdhandskarna. De för bort döttrarna och ger värdshusvärden ett ultimatum: sälj eller bli barnlös. Värdshusvärden kommer att gråta ut förtvivlat i rollpersonernas famnar och de får en månads fri rum och logi om han får tillbaka döttrarna oskadda.

TJUVKONUNGEN ÄRNVARD OTE

Den forne tjuvkonungen lyckades undkomma och håller sig gömd då råttmännen eftersöker honom med ljus och lykta. Han skulle kunna vara till hjälp med att störta råttmännens styre, då han fortfarande har några lojala män kvar i staden.

HJÄLTEN RHODAN

En besjungen och omtalad man för sina dåd runtom i landet. Lindarostrollet, draklingarna och till och med mordförsöket på landets konung stoppade han helt ensam. Om han anlitar rollpersonerna så kommer han vilja att de ibland tar kontakt med honom och avlägger rapporter om deras företagande och planer, men

håller sig annars undan då han har ”en del saker som måste åtgärdas”. Han har tagit in på det fina värdshuset Flytande Stocken men är inte alltid tillgänglig där. Skulle rollpersonerna lösa mordproblemen, isen runt akademien och stoppa råttmännens våldsamheter så är det Rhodan som kommer att få äran för allting.

Denna svartklädda hjälte har blivit inhyrd av rådsmedlemmen Samwar för att utplåna råttmännens makt och för att göra det krävs det att han tar ut lönnmördaren Sitch. Han har dock inga som helst ledtrådar på vem denna Sitch är och var rätten kan befinna sig. Han inser att han inte kommer att få gå någonstans utan att råttmännens pliriga ögon följer hans steg.

RÅDSMEDLEMMEN SAMWAR

En respekterad köpman utåt sett men har inte helt rent mjöl i påsen, men då han i regel går via ombud så slipper han skit under naglarna. Rhodan anställde dock han själv personligen då han ansåg att det kunde bättra på hans rykte. Det är dock personliga intressen som ligger bakom det hela, då råttmännen inkräktar på rådmannens spritsmuggling.

MÖJLIGA SKEENDEN

Det här är ett väldigt öppet scenario och det kräver att du är lyhörd för dina spelare och deras planer. De har nämligen inte så mycket att gå på och notera att jag inte direkt har skrivit hur man kan komma till ett definitivt slut. Jag har tagit upp det som mina spelare använde för att lösa de problem de ställdes inför, men dina spelare kan presentera helt andra planer. En del möjliga lösningar kommer säkerligen också att dyka upp för dig medan du spelleder äventyret, såsom det gjorde för mig.

Ett tips är att du har något glas med vatten eller läsk vid din sida, som du kan sippa ifrån när du behöver tänka ut vad som ska hända. Något annat som hjälper är att du ibland tar en paus och frågar dina spelare vad de har för planer. Lägg fram de trådar som de har fått och fråga vad de ska göra med dem. Vill du ha detta naturligt i spelet, så låt Rhodan komma och besöka dem. Spela honom som kärvänlig och fråga hur rollpersonerna har det och hur det har gått och vad de planerar. Eventuellt så behöver du inte ens lyssna på dem, utan kan använda stunden för när de diskuterar inbördes för att titta på tankekartan och se vad du borde slänga in härnäst. Om du inte lyssnar på dem, så be om en sammanfattning när de är klara med sitt diskuterande.

Skulle de inte komma på några planer, så har du alltid Rhodan för råttmännen och frostvargen för magikerkademin som kan hjälpa till och få spelarna på spåret. Mina spelare hade en hund som spårade frostvargen från den nordöstra stadsdelen där alla mord skedde, de ”pratade” med vargen och förstod handlingen och sedan kom en spelare på att han hade tagit liggaren

och att den ansökandes namn borde finnas där. För råttmännen så insåg de sambandet mellan kolhandlaren och råttmännen och gillrade en fälla efter att ha fritagit värdshusvärdens dotter (de tog en råttman och slog ur honom var hon fanns), där de ordnade med stor fest och låtsades vara bli fulla och sedan lade de sig i bakhåll på sina rum under natten när Sitch kom på besök. Det som tog tid var att bena ut vad sjutton allting handlade om – själva lösningen tog knappt någon tid alls.

Samwar brydde de sig inte alls om, men ditt speltillfälle behöver inte ens likna det jag gick igenom. Dina spelare kan misstänka rådsmedlemmen och luska ut en massa om honom. Det viktiga för dig är du kör på deras spår så att de får känna sig smarta, men ändå lägga ut lite hinder så att det inte blir alltför lätt (sippa på glaset). Se även till att de hela tiden håller koll på alla trådar som är utlagda. Om de har förbisett någonting, så nämn det och fråga hur det hör samman med allt annat när spelarna diskuterar hur de ska gå vidare. Det är också viktigt att du återupprepar ryktena, antingen via att någon talar om det (som av en slump) eller att du säger det i början av nästa speltillfälle.

Vill du ha ett längre äventyr, så ser du till att frostvargen håller sig borta från rollpersonerna, för med hjälp av magikervargen så kan spelarna lyckas pussla ut hur allting hänger samman och inse att exempelvis kolhandlaren och hans rikedom inte alls har någonting med att vintern hade blivit förlängd – en teori som mina spelare hade väldigt länge. Hos mig så var frostvargen det som gjorde att spelarna klarade allting.

MÖJLIGA SLUT

Skulle spelarna på något sätt ta och slå ut en av lönnmördarna, så kommer Ärnvard Ote att ta mod till sig och sammankalla sina män för en attack mot rått-nästet. Du kan antingen berätta slutet som en epilóg eller välja att spela ut hela händelsen. Ärnvard kommer att överta makten och finna sig vid sin gamla plats. Rollpersonerna kan komma att bli hans närmaste män, men notera att det finns två råttlönnmördare, så det kan lägga upp en kommande hämnd i framtiden.

Skulle rollpersonerna göra så att isbesvärjelsen omkring akademien försvinner, så kommer magikerna att vara dem tacksamma. Om rollpersonerna har gåvan att lära sig magi kan dessa upptas som lärlingar, oavsett vilken ålder som de har. Alternativt kan de erbjudas något magiskt föremål eller lösa en förbannelse som rollpersonerna ådragit sig. Magikerna löser även frostvargen från hans snedtändna besvärjelse.

Rhodan kommer givetvis att tilldelas äran för det som rollpersonerna har gjort, om han har hyrt rollpersonerna, såvida de inte har gjort något uppseendeväckande som dueller mitt på stortorget eller liknande.

