

Salima Falangir, vörðslös tjuv



Introduktion

Den här artikeln, som du just nu läser på din skärm, är en kort beskrivning av en spelledarperson som är avsedd att användas med Expert Drakar och Demoner. Nyare kampanjmaterial har dock nyttjats vid konstruktionen, i detta fall speciellt från modulen ”tjuvar och lönnmördare”. En EDD-puritan bör dock inte få några större problem med att stryka detta material från denna artikel, då jag valt att märka vart jag nyttjat material från nyare moduler. Även om SLPn i första hand är avsedd att användas med de klassiska EDD-reglerna så är det inga större bekymmer att konvertera den till nyare regler.

Andreas Östlund, September 2001.

Salima Falangir, bakgrund

Salima Falangir föddes för 28 år sedan i Berendien som dotter till Gorann Falangir, en ganska välbärgad köpman. Gorann, vars fru tyvärr avled vid Salimas födsel, tillbringade i princip hela sin dotters uppväxt på resande fot, och då han var den enda föräldern så hade han hela tiden dottern med sig. De första tio åren av Salimas liv bestod således till större delen av resor inom Berendien med Goranns handelskaravan. Under de följande åren, då Gorann kommit upp sig här i livet, företogs istället resor runt större delen av Kopparhavet. Det var under dessa längre resor som Salima fick mersmak för livet som tjuv, ty då hon var blott 14 år gammal så besökte de en rik erebosisk köpman vid namn Lugibrenn Jömtes. Denne Lugibrenn upptäckte att hans mest värdefulla (affektionsvärde, inte pengavärde) ägodel, en dolk smidd av en riktig mästare, försvann under mystiska

omständigheter innan det var för sent att göra någonting åt det. Salima hade norpat åt sig dolken, vilken hon fortfarande bär med sig, och var många mil från brottsplatsen då stölden slutligen uppdagades. Varken Lugibrenn eller Gorann, som ju var för upptagen med sina affärer för att upptäcka den dolk som dottern helt plötsligt hade i sin ägo, upptäckte således någonting. Inte heller blev hon misstänkt då det slutligen var klart att dolken var stulen, då Lugibrenn inte ens kunde tänka tanken att en sådan söt och oskyldig liten flicka skulle kunna vara boven i dramat.

Efter denna framgång med dolken, så började Salima ränna omkring på gatorna i de städer de besökte, hela tiden på jakt efter nya pengapungar att rycka åt sig. Hon finputsade så sin tjuvfärdigheter under de följande åren, hela tiden utan att hennes far fick reda på någonting.

En vändpunkt i Salimas liv kom då hon var 23 år; tjuvgillet i hemorten Kandra fick reda på några av de brott hon begått där och gav henne ett val: gå med i gillet, eller lämna staden för alltid. Hon såg detta som ett enkelt val eftersom att hon inte kunde tänka sig att jobba åt någon annan, och lämnade således Kandra för att aldrig återvända igen. Sedan denna incident så har hon rest omkring i länderna kring Kopparhavet på jakt efter nya, enkla, byten. Av och till har hon hamnat i liknande trångmål som det i Kandra. Detta leder till att hon inte kan resa till en hel del av de större städer som ligger runt havet, och till att hon har mer fiender än vad som är hälsosamt. På grund utav detta, och på grund utav att hon inte vill att hennes far skall kunna spåra henne, hon vill ju inte att han ska råka illa ut, så har hon antagit många olika alias i olika delar av Ereb.

Salima Falangir, religion

Den religion som Salima bekänner sig till är *de unga gudarna*, den religion som på senare tid har tappat många av sina utövare till den lysande vägen i Berendien. Den gudom som hon mest känner för är ingen mindre än Eilana, månen och nattens gudinna, och det är dennes symbol hon bär runt halsen; en månskära i första kvarteret. Mer information om Eilana och de unga gudarna står att finna i den ypperliga stadsmodulen från Äventyrsspel med namnet: Kandra.

Salima Falangir, personlighet

Salima är en impulsiv person som tyvärr hamnar i trubbel lite väl ofta p.g.a. detta. Hon har en tendens att agera först och tänka efter sedan, så att säga. Hon är dock ingen dum människa, och skulle således inte göra någonting som uppenbarligen skulle leda till hemska konsekvenser, men då saker och ting går dåligt kan man nästan räkna med att hon lyckas göra saker och ting värre. När hon inte håller på med att skapa nya problem så är hon faktiskt ganska tillbakadragen, en fåordig kvinna. Hon är en kvinna med fasta principer, då hon väljer sina måltavlor noga. Hon skulle nämligen aldrig stjäla från någon som verkligen behöver sina pengar och/eller ägodelar. Inte heller är hon någon kallblodig mördare, hon tar bara till vapen om hon verkligen behöver göra detta då hon anser sig vara en tjuv, inte en krigare. En sista princip hon håller fast vid är självständigheten. Hon hatar att jobba under någon annans ledning, och tar dessutom väldigt

sällan kompanjoner, då dessa mest brukar vara en börda för henne. Denna princip är anledningen till att hon är hatad av den organiserade brottsligheten, och är därför anledningen till varför hon inte kan besöka en stor del av städerna kring kopparhavet.

Salima Falangir, utseende

Salima har mörkrött hår som hon vanligtvis har i en pagefrisyr. Under denna frisyr tittar ett par smaragdgröna ögon fram. Hon är, som de flesta rödhåriga, relativt blek och under sommarmånaderna så blir hennes ansikte ganska fräknigt. Vanligtvis klär hon sig i slitsade klänningar som inte går längre ner än till hennes knän, då längre klänningar kan verka förhindrande för den rörlighet hon behöver som tjuv. Utanpå klänningarna bär hon en mörkblå mantel, i vilken hon har sytt in en hel del djupa och dolda fickor. På fötterna bär hon ett par höga, hårda stövlar.



Salima Falangir, äventyrs- uppslag

Hur kan då du som spelledare nyttja denna korta artikel? Nedan följer en rad förslag om hur du kan integrera Salima Falangir i din kampanj.

Förslag 1: Rollpersonerna hyrs av Gorann för att finna Salima, och hamnar mellan henne och något tjuvgille. Efter många om och men lyckas de fly med Salima ut ur staden, så att de får en chans att återvända med henne till Gorann. Ett problem är dock att hon inte vill tillbaka till sin fader, och rollpersonerna måste antingen lyckas övertala henne eller föra henne hem med våld. Annars är det stor risk att hon sticker iväg igen, vilket kan resultera i en ny jakt efter henne.

Förslag 2: Rollpersonerna får i uppgift av en rik samlare att stjäla någonting värdefullt och unikt från en köp- eller adelsman. Det hela går smärtfritt, och rollpersonerna undkommer med tjuvgodset. Tror de i alla fall. Salima lyckas, genom list eller kanske genom att komma rollpersonerna nära inpå livet, norpa åt sig föremålet rakt framför rollpersonernas förbluffade ögon. Hur skall de nu få tillbaka föremålet och de pengar som de skulle sälja föremålet för?

Förslag 3: Någon av Salimas fiender vill se henne död. De som får uppdraget att likvidera henne är givetvis rollpersonerna, vilka snart upptäcker att hon kan vara hal som en ål.

En variant på detta, om dina spelares rollpersoner inte är de mordiska typerna, är att de får i uppdrag av lagen att fånga den berömda tjuven, för att föra henne inför rätta.

Förslag 4: Salima nästlar sig in i rollpersonernas liv, och blir deras vän (eller någon av rollpersonernas kärlekspartner). Hon visar sig dock vara en opålitlig vän, då hon rycker åt sig någonting som någon av rollpersonerna äger, någonting denne inte alls vill bli av med. Detta kan leda till en jakt på henne som slutar i att rollpersonerna lyckas få henne att bli hederlig, då hon verkligen inte har tänkt att slåss med någon av dem.

Förslag 5: Salima och rollpersonerna måste av någon anledning jobba tillsammans under ett tjuvarbete, någonting som ingen av dem kommer att uppskatta. Hon visar sig nämligen fort vara omedgörlig och självständig. Hon vill mest hela tiden bestämma, verkar det som. Hur skall detta sluta?

Salima Falangir, data

Grundegenskaper

STY: 10 **KP:** 11
STO: 9 **SB:** 0
FYS: 13
SMI: 15
INT: 11
PSY: 12
KAR: 13

Ålder: 28
Längd: 159cm
Vikt: 60kg
Huvudhand: Höger
Rykte: 4

Alias: Salima ”Mästertjuven”
Aniane månskära
Otreia Esmeralda Hredler
Salima Ördosdotter

Hjälteförmågor: Fint

Färdigheter: FV

Första hjälpen 9, Värdesätta (Generell) 4, Slagsmål 12, Dolk 19, Dra vapen 12, Kastkniv 14, Kortsvärd 15, Två vapen (Vänster: Dolk, höger: Kortsvärd) 10, Giftkunskap 9, Bluff 9, Köpslå 8, Muta 7, Akrobatik B3, Gyckelkonster B2, Förklädnad 7, Gömma sig 18, Hoppa 15, Klättra 16, Låsdyrkning 22, Skugga 10, Smyga 18, Stjäla föremål 16, Änterhake 10, Undre världen 8, Fingerfärdighet 10*, Förföra 11*.

Språk: **FV LS**
Berendiska B4 B4
Kardiska B3 B1
Zorakiska B3 -
Erebosiska B3 B3
Hynsolgiska B3 B3
Nyjori B2 -
Magilliska B2 B1

Vapen	FV	SKADA	BV
Dolk ⁺	19	1T4+2	13
Korsvärd	15	1T6+1	15
4x Kastkniv	14	1t4+1	9

Rustning	TYP	ABS
Huvud	Inget	0
Armar	Tjockt tyg	1
Ben	Tjockt tyg	1
Mage	Tjockt tyg	1
Bröstkorg	Tjockt tyg	1
Fötter	Läder	2

Utrustning: Kläder, mantel (med ett stort antal dolda fickor), helig symbol av silver i form av ett halssmycke, 10 dyrkar, 10 långa dyrkar, vaxklump, glimmerplatta, en liten flaska smörjolja (för gnisslande gångjärn), 10m snubbeltråd, pengapung (innehåller: 10 silvermynt, 2 guldmynt och 56 kopparmynt).

* Färdighet från Tjuvar och lönnmördare

+ Mästersmidd

Konstruktion:

Andreas Östlund (svpv0149@informatik.umu.se)

Redigering och layout:

Andreas Östlund och Dan Johansson

Illustrationer:

Andreas Östlund

Omslagsbild:

Andreas Östlund

Copyright © 2001:

Andreas Östlund samt Bosse Bus och Grabbarna Grus

