

# Klubbade i Fella – Ett ettbladsscenario till Eon IV

*Äventyret utspelar sig i staden Fella, belägen i grevskapet Felosi i det feodala riket Consaber.*

”Det skulle underlätta om ni vinner folkets förtroende för vårt kommande arbete här i grevskapet. Att segra i huringmatchen som snart ska anordnas kan fungera, men det måste väl finnas bättre sätt...”

- Rech’el Taracan siol Rudani, blasonand i Legio Colonan

Sporten huring är mycket populär i Consaber, så även i grevskapet Felosi. Här har léaramalverna en stor närvaro och spelar spelet med stor passion. Huring går ut på att deltagarna ska slå ut en boll gjord av hopsnörda remmar från en stadssport som har tilldelats det egna laget. Bollen får bara vidröras med träklubbor. Efter en match huring är det vanligt att stöta på ledbrutna personer, särskilt då stämningen kan bli het när olika lag möts, trots att det är förbjudet att medvetet skada eller döda andra spelare. Spelarna i de två lagen går att urskilja genom deras svarta respektive vita armband. Rollpersonerna dras in i en omgång huring till följd av deras samarbete med alvmagikern Rech’el av klan Rudani.

## Hårdhänt huring i Fella (Konflikt)

**Motståndarlagens skicklighet i sina färdigheter:** 4T6+2

**Låst färdighet:** Klubba

**Lämpliga slag:** Förflyttning, Reaktion, Kroppsbyggnad, Slagsmål, Injaga fruktan och lämpliga expertiser och kännetecken.

**Specialregel:** Rollpersonerna behöver få 2 Kontroll fler än motståndarna för att göra mål och vinna matchen. Innan konflikten görs ett slag på tabellen nedan med en T10, där samtliga resultat kan leda till Bonus eller Avdrag för rollpersonerna. Om rollpersonerna vinner med 1 Kontroll är någon annan spelare från deras lag på väg att göra mål, vilket diskret kan förhindras genom Dupera mot 10, varpå matchen fortsätter och ett nytt slag görs på tabellen nedan. Vid lika många Kontroll fortsätter matchen istället för att den som vann flest motståndsslag vinner, och slaget på tabellen nedan görs med 1T6. Om motståndslaget får fler Kontroll har rollpersonernas lag förlorat. Om ingen sida har vunnit inleds en ny konflikt. Den som gör målet erhåller kännetecknet Huringmästare 6T6, som kan användas så länge denne befinner sig i Felosi. Om flera rollpersoner samarbetar i konflikten tillfaller målet den som slog slaget för den låsta färdigheten Klubba.

## Huringtabellen (Om flera rollpersoner deltar slumpas det fram vem som drabbas av utfallet.)

1. Rollpersonen hamnar i en gränd tillsammans med nekromantikern Zathuris simulacrum, gjord för att likna en levande person. Denna försöker ta rollpersonen av daga, men låtsas som ingenting om de blir påkomna. Den kan fraserna ”Det låter spännande”, ”Jag gillar huring”, ”Jag är inte törstig”, ”Det var inte meningen”, ”Det var inte jag som började” och ”Bollen försvann in i den här gränden”. Använd reglerna för en Zombie (s. 285) beväpnad med en påk. Rollpersonen får även -2T6 på nästa konflikt.
2. Spelare från legoknektskompaniet Fellas fador försöker sig på fula knep för att hindra rollpersonen. Reaktion mot 12, om slaget misslyckas drabbas rollpersonen av 3T6 Slagsmålsskada i slumpvis kroppsdel och -2T6 på nästa konflikt.
3. En ny boll dyker upp. Vaksamhet mot 12, om slaget misslyckas jagar rollpersonen fel boll och får -1T6 på nästa konflikt.
4. Rollpersonen blir anklagad för att ha gått för hårdhänt fram av en marsk som övervakar matchen. Lämplig social färdighet mot 10, om misslyckat -1T6 på nästa konflikt.
5. Det görs avbrott för middag och spelarna släcker törsten med vatten, vin och öl. Självkontroll eller Kroppsbyggnad mot 10, om lyckat +1T6 på nästa konflikt, om misslyckat -1T6 på nästa konflikt.
6. Rollpersonen får möjlighet att diskret puckla på en skicklig spelare från motståndslaget. I så fall, Slagsmål eller Klubba mot 12. Om lyckat +1T6 på nästa konflikt. Om allvarlig skada uppstår +2T6 på nästa konflikt.
7. En lagkamrat gör en lång pass. Förflyttning mot 14, om lyckat +2T6 på nästa konflikt.
8. Rollpersonen kan bli publikfavorit. Intryck mot 14, om lyckat +3T6 på nästa konflikt då publiken hjälper rollpersonen när tillfälle ges.
9. Motståndslaget drabbas av hård motvind och misstänksamma blickar riktas mot magikern från Legio Colonan som betraktar spelet. +2T6 på konflikten under resten av matchen.
10. En marsks häst skenar, men dribblar osannolikt nog bollen till ett bra skottläge för rollpersonen. +4T6 på nästa konflikt.