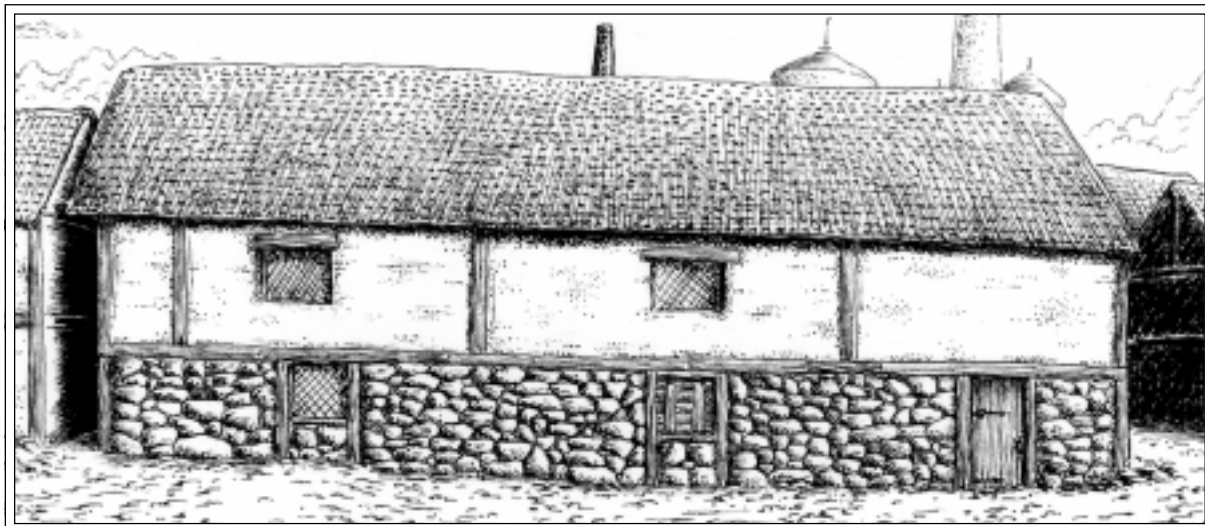


# BLÅ FLUNDRAN - EN KROG I ATREBURG

TEXT: MATS ÖLÖMÖVIST BILD: ÅKE ROSENIUS



## PRESENTATION

Tavernan Blå Flundran är en av Atreburgs mer intressanta (om än inte helt säkra) platser och ett utmärkt ställe att skaffa vissa sorters information. Bland köpmän och respektabla sjöfarande har Blå Flundran rykte om sig att vara ett skumt ställe där anständigt folk inte har något att göra. Att det ligger någon sanning bakom detta kan väl även andra hålla med om, även om det finns farligare platser i staden. Här löper man inte någon större risk att råka illa ut om man vet att hur man ska bete sig.

Blå Flundran är allmänhet öppen från lunchtid till några timmar efter midnatt, men detta kan variera med årstid, kundbelastning och så vidare.

Spelledaren placerar själv Blå Flundran i önskat kvarter i Atreburg, gärna i ett sjabbigt.

## Personal

Blå Flundran ägs av Erka tar-Berkar, som ofta själv står i köket och ofta hjälpt av sin 12-åriga dotter Dona. De enda fasta anställda är utkastaren Astar och serveringsflickan Sarlina. Ofta är ytterligare 1-2 personer tillfälligt anställda för att hjälpa till med serveringen. Om det är bråkigt flera nätter i rad så hyr hon in extra medhjälpare till Astar.

## Klientel

Blå Flundran har ett enkelt och blandat klientel. Sjömän, hamnarbetare, gesäller, soldater, fattiga köpmän, småtjuvar och prostituerade kan alla hittas här, måhända i olika proportioner beroende på tid på dygnet. Detta beror på att Erka inte vill göra sig beroende av någon särskild kundkategori och därför ser till att alla känner sig välkomna eller i alla fall accepterade.

## Meny

Givetvis har inte tavernan någon skriven meny (ty få av gästerna kan läsa), men det här är vad som bjuds:

**Stekt fisk** (serverad med någon för årstiden lämplig grönsak)

6 e per portion

**Rökt lax** (serveras oftast med potatis)

6 e per portion

**Fisk- eller skaldjurssoppa** (beroende på vad som bäst av fiskarnas morgonfångst)

4 e per skål

**Ostron** (när det är säsong för dessa)

8 e per dussin

**Korv** (får eller gris, beroende på vad som Erka känner för)

2 e per styck

**Blodkorv** (under slaktsäsongen)

3 e per styck

**Får- eller getost**

3 e per bit

**Limpa** (kornbröd i vedisk stil)

2 e per styck

**Vitt vin\***

4 e per glas

**Rött vin\***

4 e per glas

**Hembryggt öl**

2 e per mugg

**Importerat öl** (från Digerveden och finns inte alltid tillgängligt)

3 e per mugg

*\*Ibland finns det dyrare viner att tillgå. Dessa kan kosta 6 e per glas eller mer.*



## LAYOUT

Blå Flundran består av en serie rum förbundna med trappor och en öppen gård. Det råder ungefär en halv meters nivåskillnad mellan den högra och vänstra delen av bottenvåningen. Bottenvåningen är av sten, övervåningen av trä. Det hela är i någorlunda gott skick men inte särskilt snyggt. Det finns inget som tyder på vad som är ursprunget till namnet Blå Flundran och bara några rostiga metallrester finns kvar där tavernans skylt en gång satt.

**1 Salen.** Här spenderar de flesta av tavernans gäster sin kväll. Möblerna är grova och bastanta och golvet täckt med sägspån.

**2 Lilla rummet.** Vissa av Blå Flundrans stamgäster föredrar att sitta här där man inte är synlig omedelbart för dom som kommer in från gatan. Belysningen är mer dämpad än i salen men inredningen är likartad.

**3 Köket.** Ett vanligt, relativt välutrustat, kök.

**4 Gård.** Vid bra väder så händer det att man ställer ut ett bord eller två här.

**5 Utedass.** Detta ser ut som man skulle kunna förvänta sig (det vill säga ganska avskräckande).

**6 Korridor.**

**7 Erkas rum.** Detta är större än de andra sovrummen och bekvämare än man skulle kunna tro med tanke på tavernans enkelhet. Även Erkas dotter Dona bor här.

**8 Astars rum.** Detta är mycket enkelt inrett och ofta ganska ostädad.

**9 Sarlinas rum.** Detta är mycket prydligt och välstädat.

**10 Övre salen.** Detta rum står ibland tomt och används ibland för diverse olika ändamål, som sovsal för tillfällig inhyrd personal eller som lagerlokal.

## VIKTIGA PERSONER

### Erka tar-Berkar

Erka tar-Berkar är ägare till Blå Flundran. Hon är i 35-40-årsåldern, mörkhårig och ganska kraftigt byggd. Till sitt sätt är hon bestämd och litet buttrig utan att kunna sägas vara direkt ovänlig. (Hon är dock märkbart vänligare mot sina stamkunder än mot andra.) Erka ägnar sig inte åt några egentliga olagligheter – utom underlåtenhet att betala skatt och tull – men kompletterar sin inkomst med att sälja information om diverse personer och fenomen i staden. I detta är hon givetvis hjälpt av tavernans mycket blandade kundkrets. Hon är änka (hennes man dog för åtta år sedan i en uppgrörelse mellan olika smugglargrupper) och har ärvt tavernan av sin mor.

STY	9	VIL	11	SYN	10	VIKT	81 kg
UTH	8	UTS	10	HÖR	9	SB	±0
SMI	8	BIL	7	LUK	2	TÅL	17
REF	9			KÄN	9		
FIN	9			SMA	2		

**Intressanta färdigheter:** Matlagning 12, Folkmedicin 10, Köpslå 12, Bryggare 12 och Fixare (Atreburg) 12.

**Språk:** Högtermali 10D.

**Vapen:** Slagsmål (alla komponenter) 9.

### Tisa

Tisa försörjer sig som historieberättare och har ett stort antal spännande berättelser på lager. Dessa kan handla om hjältar från Blå Kejsardömetts tidiga historia, berömda banditer och pirater eller om den termaliska koloniseringen av Digerveden. Hon kompletterar detta med diverse småstöder och informationsinsamling för Erkas räkning. Hennes ursprung är något av ett mysterium och hon är själv förtegen på denna punkt och nämner inte ens sitt fadersnamn (tar-Lartes) i onödan. Hon kan i alla fall både läsa och skriva och prata kultiverad högtermali om så krävs.

Tisa är av medellängd, smal, svarthårig och ser ut att vara omkring 25. Hon hyser en inte alltför smickrande åsikt om de trubadurer som frekventerar till exempel Kopparsvärdet och kan vara mycket sarkastisk mot rika personer och deras anhängare och umgänge. Tisa har fördelarna Alert och Artistisk Talang och är mycket skicklig på att övertala och manipulera folk.

STY	8	VIL	11	SYN	10	VIKT	64 kg
UTH	10	UTS	10	HÖR	11	SB	±0
SMI	10	BIL	10	LUK	2	TÅL	18
REF	11			KÄN	9		
FIN	10			SMA	2		

**Intressanta färdigheter:** Bluffa 17, Områdeskännedom (Atreburg) 15, Övertala 16, Sagoberättare 17, Skugga 13, Fixare (Atreburg) 13, Fickstöld 12, Gycklare 12 och Musiker (flöjt) 12.

**Språk:** Högtermali 12D/12D

**Vapen:** Slagsmål (alla komponenter) 10, Dolk 9.



## Astar tem-Antar

Astar är Blå Flundran utkastare och i största allmänhet den som ser till att det råder någon form av ordning på stället. Som man kunde förvänta sig är han mycket kompetent i sådana färdigheter (som slagsmål) som har med som har med hans jobb att göra. Mer överraskande är att han även är duktig på att sjunga, men han visar sällan upp denna förmåga för utomstående.

Astar är lång och muskulös och har flera är i ansiktet. Han har brunt hår och är ofta ganska orakad. Till sitt sätt är han lugn och behärskad och föredrar att lösa sin uppgift med lämpor och övertalning. Om det skulle uppstå bråk kan han dock bli mycket hänsynslös.

STY	11	VIL	10	SYN	10	VIKT	121 kg
UTH	11	UTS	7	HÖR	8	SB	+1
SMI	10	BIL	4	LUK	2	TÅL	22
REF	11			KÄN	8		
FIN	7			SMA	2		

**Intressanta färdigheter:** Musiker (sång) 12, Övertalning 11.

**Språk:** Högtermali 9D

**Vapen:** Slagsmål (alla komponenter) 17, Snabbdragning 14, Fint 9, Ducka 11 och Dolk 15.

## Derion tem-Berkar

Derion är en framstående atreburgisk smugglare, huvudsakligen av varor som är belagda med lyxtull, men även av folk som av en eller annan anledning vill lämna staden. Han är ganska lång och muskulös och ser oftast ganska ruffig ut. Han är ungefär 30 år gammal och har långt brunt hår och blå ögon. Till sitt sätt är han oftast abrupt och tvär, men han är sällan medvetet elak. Paradoxalt nog hyser han en viss respekt för stadens myndigheter, förutsatt att de håller sig till accepterad praxis vad gäller mutor och annat.

Han ses ofta tillsammans med Tisa men varje antydning om någon form av romantiskt förhållande dem emellan möts av rungande skrattsalvor. Om Derion tror att bråk är att vänta har han 2-3 kompetenta underhuggare lätt gripbara.

STY	10	VIL	11	SYN	10	VIKT	100 kg
UTH	11	UTS	9	HÖR	10	SB	+1
SMI	10	BIL	7	LUK	2	TÅL	21
REF	11			KÄN	6		
FIN	9			SMA	2		

**Intressanta färdigheter:** Sjömannaskap 15. Navigation 13, Områdeskännedom (Atreburg) 13, Festa 12, Kontakter 12, Fixare (Atreburg) 13, Köpslå 12.

**Språk:** Högtermali 9D

**Vapen:** Slagsmål (alla komponenter) 12, Dolk 12 och Pistol 11.

## Mahir

Mahir är en medelålders veding som har bott i Atreburg i ett tiotal år. Anledningen till att han lämnade sina hemtrakter är okänd för de flesta men de flesta tror att ett släktfejld av något slag ligger bakom. Mahir är av medellängd, ganska smal och har grått hår. Han luktar i allmänhet ganska illa. Mahir försörjer sig på tiggeri och på att gå enklare ärenden åt diverse personer. Han spenderar huvuddelen av sina inkomster på öl och är ytterst sällan helt nykter.

Hans enda notabla färdighet är Områdeskännedom (hemtrakten) och han fördjupar sig gärna i långrandiga beskrivningar av olika delar av skogen. För priset av ett halvdussin muggar öl kan man få en ytlig men någorlunda korrekt bild av Digerveden som den var för 9-10 år sen.

STY	8	VIL	7	SYN	7	VIKT	64 kg
UTH	7	UTS	7	HÖR	8	SB	±0
SMI	7	BIL	4	LUK	1	TÅL	15
REF	7			KÄN	4		
FIN	8			SMA	1		

**Intressanta färdigheter:** Områdeskännedom (hemtrakten) 13.

**Språk:** Lašonnu 9D, Högtermali 6C.

**Vapen:** Slagsmål (alla komponenter) 8, Dolk 8.

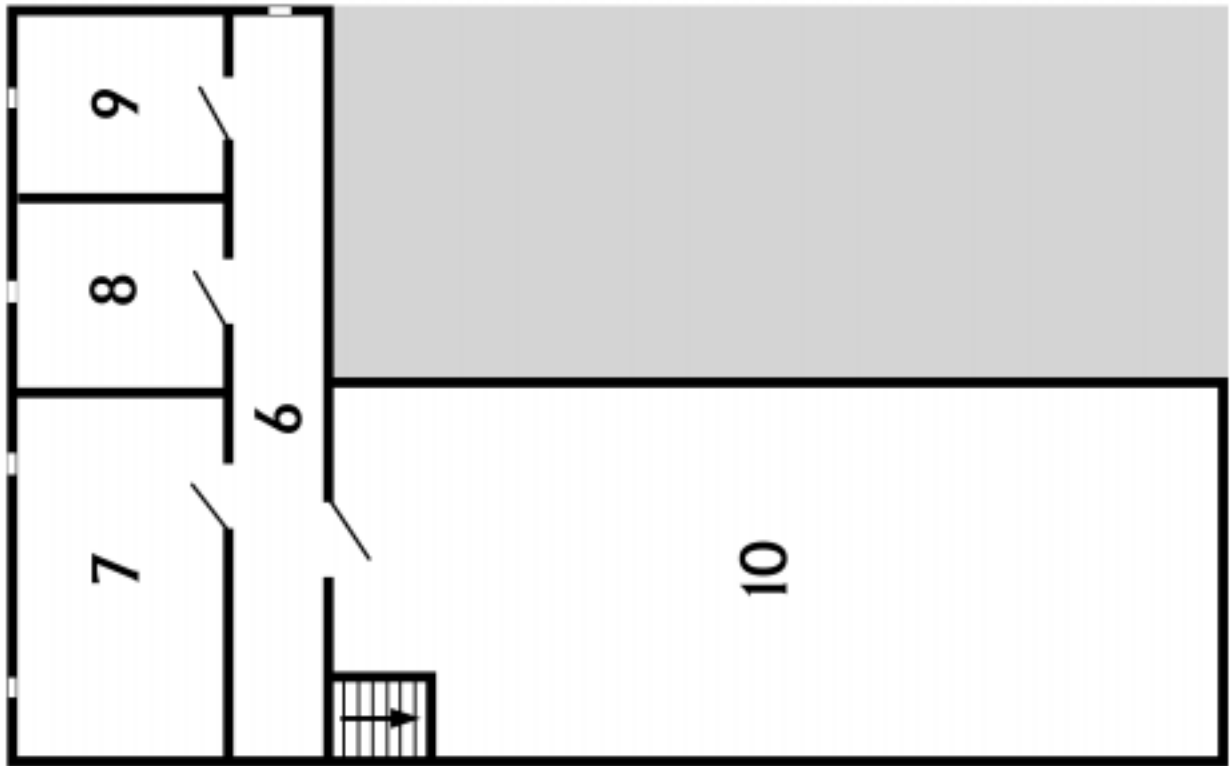
## ÄVENTYRSIDÉER

Rollpersonerna behöver få något utsmugglat ur Atreburg (sig själva, till exempel) och behöver därför Derions hjälp. Denne har dock egna problem (med en annan grupp smugglare, till exempel) något som han försöker dölja för att inte undergräva sitt rykte i undre världen. Detta kan leda till allt från nattliga strider i hamnen till falska angivelser mot rollpersonerna.

Information om något som rollpersonerna behöver få veta nämns som hastigast i en av Tisas berättelser (till exempel fakta rörande kända personers utomäktenskapliga affärer). Problemet är att få henne att nämna mer om ämnet utan att hon fattar misstankar. Om hon skulle inse vad rollpersonerna är ute efter skulle hon nämligen kräva minst en stor gentjänst för informationen. Dessutom kan hon försöka utnyttja den för sin egna syften.

En fiktjuv har kommit över någon av rollpersonernas viktigaste ägodelar efter en blöt kväll på Blå Flundran. Man behöver därför övertala Erka att ta reda på vem av hennes gäster som är tjuven och sedan hitta denne innan föremålet säljs till en hälare eller stjäls igen. Detta blir särskilt effektivt om man behöver föremålet inom en begränsad tid.

# ÖVRE VÅNINGEN



1 m

# NEÖRE VÅNINGEN

