

ÄVENTYR I EREB

En scenariosamling till
Drakar och Démoner

**EN ÄVENTYRSMODUL TILL
DRAKAR OCH
DEMONER
(EDD/-91 års upplaga)**

**KONSTRUKTION, LAYOUT & KARTOR
Stefan Wallin**

INSPIRATION

**alla på www.erebaltor.se, Äventyrsspel, John Dickson Carr, H.P. Lovecraft,
Robert E. Howard, Agatha Christie, Nile**

**ORIGINALTEXT (TRASIMO/NARGURER)
Tor "birkebeineren" Smestad**

**ORIGINALTEXT (SENOSCPRESS)
"Fraxinus"**

Denna samling korta äventyr till Drakar och Demoner är i mångt och mycket inspirerad av *Äventyrspaket 1 & 2* som Äventyrsspel släppte under 80-talets andra hälft. Varje scenario är tänkt att kunna spelas igenom på 1-2 speltillfällen.

Tanken är att det ska finnas något i modulen som passar olika spelarter. Äventyren har en spännvidd som sträcker sig från renodlade detektivnätter till skattröj i unkna och uråldriga kryptors mörker. Naturligtvis är det helt upp till varje SL att brodera ut, ta bort eller på andra sätt ändra och anpassa äventyren till den egna spelgruppen. Den stomme som varje äventyr har är dock gjord för att det snabbt ska kunna gå att komma igång med spelandet.

LYCKA TILL!

Stefan Wallin, Västerås 2008

EN MÖRDARES ANLETE

Till Spelledaren.....	4
<i>Lilla Gringul</i>	4
<i>Nharag</i>	4
<i>Himmelen</i>	4
<i>Nya Amawhine</i>	4
<i>Idhaborg</i>	4
<i>Nargurer</i>	4
<i>Senoscypress</i>	5
Äventyrets bakgrund	6
<i>Furta Sacra</i>	6
<i>En handelsresandes död</i>	7
<i>Sanningen om mordet på Mello</i>	7
Äventyrets början	8
<i>Färden till Trasimo</i>	8
Värdshuset Lyktgubben.....	9
Att spinna hatets väv	10
<i>Tidslinjen kring mordet</i>	10
<i>Den försupne patriarken</i>	10
<i>Den bittre rivalen</i>	11
<i>Betjänten</i>	11
<i>Den nekade Herr Abigor</i>	12
<i>De intrigerande älskarna</i>	12
M som i mord.....	13
<i>Lite buller och en ande</i>	13
<i>Mellos sista suck</i>	14
Att finna en mördare.....	15
<i>Silkesvantar eller tumskrivar?</i>	15
<i>Ledtrådar</i>	16
<i>Villospår</i>	17
<i>Cui bono?</i>	17
<i>Vad de kan berätta</i>	18
Vad gör mördaren?	20
<i>Returflaska?</i>	20
<i>Teuts sista drag</i>	20
Äventyrets upplösning.....	20
SLP	21
Kartor	26

DEN SOVANDE STADEN

Stämningbild.....	28
Bakgrund	28
Rollpersonernas introduktion.....	29
<i>Bla bla</i>	16
<i>Bla bla</i>	17
<i>Bla bla</i>	17
Upplösning.....	18

TILL SPELLEDAREN

En mördares anlete är ett renodlat detektivscenari som till stor del utspelar sig på värdshuset "Lyktgubben", beläget i området Trasimo strax väster om Nargurs vidsträckta skogar. Området präglas av de fem byarna **Lilla Gringul**, **Nharag**, **Himmelen**, **Nya Amawhine** och **Idhaborg** som sakta växt fram under Nya bytiden. I takt med att civilisationen sprids och framförallt genom de guldfyndigheter som upptäckts så har Trasimo kommit att bli något av en smältdegel av infödda nargurer samt handlare och guldetare från Kopparhavets trakter. Det är från dessa nejder som karavanleden norrut mot Babor och Mastika Agga tar sitt avstamp, för att inte glömma Slavleden, strövnargurernas ökända slavrutt mot handelsorten Bhu-Mir i väst. För mer info om området och dess historik, se www.erebaltor.se

Lilla Gringul

Lilla Gringul är den mest civiliserade av Trasimos småbyar. Byns namn kommer av dess många broar som, enligt erebosierna, påminner om den stora handelsmetropolen i hemlandet. Det är här som karavanleden norrut mot Barbia har sin startpunkt. Byn är en viktig plats att besöka för alla seriösa handlare.

Nharag

Byn har vuxit sig till traktens största samhälle och är även den by med störst antal kopparhavsbor. Belägen vid Trasimosjön och floden Irhus lugna vatten, så har flodbåtshandeln kommit att bli ett naturligt komplement till karavantraden västerut. Ordningen upprätthålls till bästa förmåga av handelshusens vaktstyrkor, men våldsamma bråk och oroligheter blossar upp med jämna mellanrum, då guldvaskare, handelsrivaler och druckna hyrsvärd kommer på kant med varandra.

Himmelen

Byn är den nordligast belägna av de fem och är byn med yngst historia. Byns namn har främst sitt ursprung i dess geografiska placering uppe på en bergstopp. Den senaste tidens tecken tyder även på stora guldfyndigheter i byns närhet och trakten förutspås en lysande framtid av handelshus och guldetare. Slavköpare från väster dominerar dock kommersen i Himmelen än så länge.

Nya Amawhine

Efter att gamla Amawhine brändes ned till grunden av några narguriska Inashrar-tillbedjare för ett tiotal år sedan, som följd av ett urartat krogslagsmål,

så byggdes Nya Amawhine upp på en ny plats. De askfyllda resterna av den gamla byn anses numera av nargurerna vara förbjuden mark. För mindre nogräknande personer som trotsar de upphängda skyddsamulettorna sägs det kunnas finnas rikligt med guldstofn bland benrester och aska.

Idhaborg

Denna by är inte bara känd för att vara den ökända legostyrkan **De Blå Spjutens** hemvist utan även för att en gång i tiden ha grundats av det mäktiga berendiska handelshuset **Norderebiska Kompaniet**. Den en gång så starka stenmur de lät bygga runt byn är idag dock i skriande behov av underhåll och vittnar i mångt och mycket om att handelshusets intresse numera har skiftats till Lilla Gringul och Nharag. Dagens Idhaborg har mer blivit en knytpunkt i Trasimo som åtskilliga köpmannaföljen och guldgrävare passerar igenom under sina resor till de andra byarna.

Nargurer

Alla folkvandringar till trots så är folket från Nargurs skogar de av norra Erebs barbarer som har bevarat mest av sin ursprungliga kultur och lever på samma vis som förfäderna. De lever ett liv med små befästa vinterläger för att under resten av året ägna sig åt nomadliv med jakt och samlande. Nargurerna består egentligen av två olika folk, osroghurer och noroguhurer, som fast de inte kan blanda blod lever sida vid sida alltsedan Gudinnan (*Nahriguhr*) skapade fred för tusentals år sedan. Den så kallade "fostringen", där ynglingar ur ett folk lever några år hos en klan av det andra, är central. Gudinnan, förfäderna och skogen är det viktigaste i nargurernas värld.

Till utseendet är de antingen långa och kraftiga med ljus hy, blont hår och blåa ögon (noroguhurer), eller korta och smala med ljus hy, svart hår och gröna ögon (osroghurer). Båda folken är robusta och tåliga, väl anpassade till ett liv i vildmarken. De klär sig i skinn och päls, men även enklare vävda tyger används, gärna lätt i varmt väder. Nargurerna gillar att smycka sig med halsband och amuletter i naturmaterial som trä, ben, fjädrar och bärnsten. Tatueringar i snirkliga mönster är vanliga och alla nargurer har sin klans märke någonstans på kroppen. Hår och frisyrier förekommer på ett otal olika vis, fast gärna gemensamt inom klanen. Skägg och flåtor anses som mycket vackert.

Nargurerna är ett vildmarkspräglad och självständigt folk, frihetsälskande och stolta. Naturen ses med stor vördnad och respekt. De är normalt tysta och lugna förutom vid krig och festligheter då naturens vildhet tar över. Egenskaper som lojalitet, ära och omhändertagande är betydelsefulla. Vid krig, och generellt vid konflikter, försöker narguren att välja jämlika motståndare. Kvinnor och män är var-

andras likar även om sysslorna ofta är olika. Nymodigheter ses med stor skepsis då nargurerna gör som sina förfäder och sällan anammar andras sätt. modigheter ses med stor skepsis då nargurerna gör som sina förfäder och sällan anammar andras sätt. Annan magi än völbornas vind- och ande-magi ses på med stor fruktan.

Nargurerna tillber "Gudinnan", *Nahriguhr*, som engång steg upp ur vattnet och enade folken. Hon är främst naturen och skogens gudinna men har även många andra aspekter; *Ashril*, "lilla älvan", kärlekens gudinna; *Inashrar*, elden och den vilda lustans gudinna; *Mirraghan*, krigets och dödens gudinna.

Barbarerna i Nargurs skogar talar narguriska (prangi), ett språk tillhörande centralnarguri, men inte att förväxla med urspråket narguri. Deras ursprungliga runor som de utvecklade från norddvärgarnas har ersatts av östnarguriska tecken, den prangiska runraden. Ytterst få nargurer talar något annat språk än sitt eget och det är bara völborna och runristarna som behärskar skrivkonsten.

Senoscypress

Nedan följer en beskrivning av det gift från Senoscypressen som har central roll i äventyret, dels dess speltekniska data och dels ett utdrag ur mästebotanikern Jerome Monardes kanske mest kända verk.

SENOSSOCKER (Hallucinogen/Växtgift)

Typ: Träd (Senoscypress)

Växtdel: Sav

Vanlighet: 7

Tillredning: Saven samlas upp och torkas till kådakakor. Saven/kådan kan sedan eldas likt rökelse och röken inhaleras (för hallucinogen effekt) eller värmes till mer lättflytande form och blandas med föda (aktuell färdighet **Giftkunskap** för denna användning).

Intagning: Inhaleras eller förtäres

Växtplats: Mörka barrskogar (Nargur och Barbia)

Effekt: STY 21. Offret dör efter kraftiga hallucinationer, svåra kramper och olidliga smärtor. I mycket små mängder kan saven användas som en mycket stark, hallucinogen drog för att t ex uppnå transliktande tillstånd (**Drogkunskap**).

"Senoscypress (Tsugar fatilis) och Farincypress (Tsugar sucheria)

Senoscypressen (Odherträd på Narguriska tungomålen) Detta träd hava i historien gjort mången avtryck. Dock ej som nyttigt träd som levererar gott skeppsvirke som den vanliga rødtallen (Pinus silvestris) eller som leverantör av socker, nötter och kryddor som Sirapslönnen (Acer sucheroensis), Kastanjetten (Castanietta sativa), Krilloanskt barkträd (Canelia officinalis) eller som Senoscypressens nära släkting Farincypressen (Tsugar sucheria) vars kåda torka till en stenhård kaka som när den pulveriseras är en utmärkt sockerkälla med en delikat, kryddig och något kådig smak.

Det är därför ett ödets ironi eller, om man så vill se det, en skapelsens nyck att Farincypressen, som är det träd som levererar en av växtvärldens smakligaste kådor, är nära släkt med trädet vars saft är den svartaste och bittraste av brygder. Ty att smaka av Senoscypressens kåda är att smaka döden. Få andra växter i naturen hava ett så potent gift.

Den ha gjort avtryck i historien skrev jag. Jag menade då alla de som dött för Senoscypressens gift. Både namnkunniga och mindre bemedlade. Det mest namnkunniga offret för detta gift var troligen filosofen Senos som lär ha mördats för sin Narguriska älskarinnas hand. Sannolikt hade giftet smugits ned i filosofens vinbägare som, då den var fylld med retsina-vin, effektivt dolde eventuell kådsmak och bitterhet. Idag kallas just det tillredda giftet från Senoscypress för Senossocker. Enligt obekräftade uppgifter (ty vem vilja bekräfta något sådant) ska smaken dessutom vara lika söt som Farincypressens kåda, dock med en något bitter bismak.

För den oinvigde kan Farincypressen och Senoscypressen synas ganska lika på avstånd. Men ser man noga efter så går det inte att missta sig (om man inte är en klåpare). Farincypressens bark är rødaktig med trådig och något litet flagnande med tumtjocka barkåsar som löpa lodrätt längst stammen. Senoscypressens bark ser ut som om voro stammen klädd med ett fjällpansar av brun bark.

Senoscypressen hålla sig runt en höjd om 50 fot. Senocypresen ha dessutom en klädnad som äro ytterst passande. Den hava långa lätt hängande huvudgrenar med de mindre barrklädda grenarna hänga rakt ner som ett sorgedraperi, ofta ända ner till marken, vilket gifva trädet ett säreget, melankoliskt och sorgset intryck. Barren är helt korta och sitta en och en. Barrens färg är tämmeligen dunkelt gröna. Farincypressen blifva högre och nå höjder om 80 fot. Farincypressens grenar är rakt utåtstående och sitta tämmeligen högt upp på stammen. De barrklädda smågrenarna är förvisso hängande men inte tillnärmelsevis så långt ned som Senoscypressen utan ge mera intryck av en kort tunika än ett draperi. Barren sitta en och en men är ljust gröna som av vårens glada färg.

Blommorna är likartade, små och röda men här komma ock så en viktig skillnad. Senoscypressens blommor hänga nedåt mot jorden liksom kottarna som äro tre tum långa och en och en halv tum breda, långsmala och spetsiga. Farincypressens blommor och kottar äro uppåt riktade och kottarna blifva endast två tum långa och en och en halv tum bred samt mer runda i formen.

Etin vare lov och prisad så växa de båda träderna i huvudsak på olika ståndorter. Senoscypressen växa främst i djupa dunkla granskogar i djupaste Nargur och Barbia där solens strålar knappt hittar igenom. Farincypressen i gläntor i sumpmark eller vid källor och finnes även i översvämningsdrabbade flodskogar i norra och centrala delarna av Erebs Altor. Man har dock funnit enstaka Senoscypresser i de sumpmarker där normalt endast Farincypress växa.

Bortsett för ovan nämnda nyttigheter och...skall vi säga onyttigheter? så används gärna farincypressen liksom de flesta öfvriga cypresser som takvirke eller virke för gärsgårdar och tältpålar då dess ved är ytterst røtbeständigt och hålla sig frisk under långa tider. Ingen vågar dock använda Senoscypressen till något annat än dødligt värv. Rykten säger dock vissa Narguriska stammar nyttjar den i magiska värv och för att nå trans. Hur detta görs är dock för författaren höljt i dunkel."

- Utdrag ur Jerome Monardes bok "Erebs skogar och träd"



ÄVENTYRETS BAKGRUND

Den gamle berendiske köpmannen Mello Camylos (se SLP) hade under årens lopp varit en smugglare och mellanhand av rang, med den ena skumraskaffären efter den andra på sitt samvete. Oavsett kontrabandens natur så tvekade han aldrig att göra sig en förtjänst. Men på ålderns höst hade Mello brottats med sin moral. Under funderingarna kring levernet drabbades handlaren av ånger och skamkänslor, något som tidigare inte hänt. Mycket av detta tvivel och rannsakande hade sitt ursprung i köpmannens ökade intresse för den Lysande vägens läror. Hans nyvunna religiositet var av en sån grad att han hade lärt sig dalkiska och började att läsa Gyllene boken på dess ursprungsmål, allt för att få svar på sina moraliska frågeställningar och växande tankar om botgöring.

När Mello på en handelsresa befann sig i Arno kontaktades han av en mystisk man som, mot riklig betalning, ville att köpmannen skulle föra en förseglad pergamentrulle samt ett låst järnskrin ut ur Caddo. Den berendiske köpmannen valdes inte av en slump för jobbet, för den mystiske personen tycktes veta att Mello under årens lopp hade varit inblandad i många samriskprojekt med Huggerska Hansan (se modulen *Caddo*, s. 32-33) i Trasimotrakten norr om Nidabergen. Mannen ville att föremålen på ett diskret sätt skulle föras till värdshuset "Lyktgubben" utanför Idhaborg där en kontaktman skulle belöna Mello furstligt efter att de överlämnats. Kontaktmannen var sagd att gå under kodnamnet *Herr Abigor*.

Köpmannen Mello anade givetvis att pergamentrullen och skrinet innehöll någonting av magnitud, men han hade sedan länge haft planer på att söka marknaderna norröver en sista gång, då Trasimo hade ett nostalgiskt skimmer över sig för Mello. Det var där han en gång i tiden gjorde sina största affärer. Trots inre varningsklockor så accepterade han mannens förslag.

Med finansiell uppbackning av Huggerska Hansan så lastade Mello Camylos skeppet han hyrt av Eumurs rederi (se *Kopparhavets kapare*, s.37) med dalkiska viner, helgonstatyetter, glashantverk och parfymmer för att sedan segla mot Atrema, där varorna sedan såldes. Resan gick sedan vidare norrut via Leipterfloden (med flodbåt) till Torsborg, nu med berendiskt svärdsstål, grilny-tyger och spannmål som last. Spannmålet avyttrades med god vinst till huset Sagbon, som bedriver handel med dvärgarna från Kvizur Kan (se *Torshem*, text s. 24-25, 27-28).

Med hjälp av förtjänsten utrustade Mello och medarbetare sig med packdjur för karavanfärden genom Nidapasset. Bontosa (kvinnokrigaren som är i Mellos sold, se SLP) ansvarade för säkerheten och lejde erfarna karavanvakter i Torsborg. Sedan bar det av norrut, först mot Lilla Gringul i Trasimo, där en del av varorna bytte ägare, och sedan mot Idha-

borg, där merparten av berendiskt svärdsstål fann villiga köpare i form av legostyrkan De Blå Spjuten. Vinsten hade Mello sedan tänkt att investera med att köpa upp guld från de nyfunna fälten kring byn Himmelen.

Men på vägen stannade Mello till vid värdshuset "Lyktgubben" som lovat, för att överlämna föremålen till kontaktmannen, *Herr Abigor*. Och det är där detta äventyr huvudsakligen utspelas, då Mello kallblodigt mördas på värdshuset.

Furta Sacra

Som tidigare nämnts hade Mello Camylos brottats med samvetsqual och religiösa funderingar under ålderns höst. Dessutom, ju närmare köpmannen kom till värdshuset "Lyktgubben", desto mer påtaglig blev hans orolighet över vad det egentligen var som han skulle överlämna. Var han inblandad i någon slags spionaffär? Vem var egentligen hans uppdragsgivare? Alla inre frågor kunde inte stillas. När Mello befann sig på värdshuset så öppnade han lädertuben innehållande pergamentrullen, bröt rullens lacksigill samt forcerade järnskrinets lås. Vad handlaren fann chockade honom.

Pergamentarket var gammalt och skört, och den dalkiska det var skrivet på var bitvis ålderdomlig och svårtydd för Mello, men han förstod själva andemeningen bakom texten. Det gamla pergamentet var daterat 6/5 339 e.O. och var i form av ett brev. Det var skrivet av en caddisk solmunk, fader (dalkiska *dédo*) Úmus, det dåvarande överhuvudet för apidiolen i Pallin. Mello kunde också lägga märke till att brevet var skrivet till bontisålen (dalkiska *bonotocaliō*) Laricus i Arno. Arket verkade dessutom vara en del av en längre tids korrespondens mellan trosfränderna. Vad som verkligen fångade Mellos intresse var att detta brev i själva verket var en diger inventarieförteckning över mer obskyra helgonrelikter som fanns i diverse relikgömmor på Caddo. Tydligt var heliga föremål något av ett specialintresse för brevväxlarna. Solmunken listade och beskrev relik på relik samtidigt som han deklarerade ett flertal sådana som renodlade falsarier, däribland Odos egen vandringsstav som redan då fanns "bevarad" i S:t Amundsklostret samt S:ta Verideas blonda flätor som på den tiden visades upp i Arano. Just S:ta Verideas hår tog munken upp med svidande kritik och nämnde att "svaret på relikens gåta kunde finnas bara man synade manen på den lokale riarkens gamla märr närmare".

Köpmannen Mello visste att inventarieförteckningen var oerhört värdefull, inte bara för sådana som följer Lysande vägens läror, utan även för sådan som sysslar med relikstöld. Just den sistnämnda kategorin intressenter bekräftades av järnskrinets innehåll. I skrinet fanns ett gyllene relikvarium i skepnaden av en hand och smyckat med ädla stenar. En liten per-

gamentlapp i skrinet förklarade att relikbehållaren innehöll solmunken och solvandranden (se *Caddo* s. 48) S:t Katódiös mummfierade hand.

Med hjälp av brevet kunde Mello utröna att Katódiō hade helgonförklarats efter sin martyrdöd i Efarō år 273 e.O. då munken slets itu av vilda hingstar. Handen var dock det enda av munkens lekamen de Etin-trogna kunde hitta, och enligt legenderna höll handen fortfarande ett järnhårt tag om den Gyllene boken när den påträffades. Handen mummfierades och kom sedan munkens helgonförklaring (den egentliga dalkiska termen och prefixet är *káso*, "gudomligförklarad") att bli en viktig relik för de trogna i Efarō. Runt 300 e.O. fördes relikens dock till *Caddo*, men var den förvarades kom med tiden att falla i glömska. Köpmannen Mello märkte dock att relikens återfanns i Úmus gamla förteckning. Enligt denna så hade handen förvarats i en relikgömma i ociottens (bytemplets) riarkorium i byn Sipi.

Nu insåg den gamle handlaren att några tjuvar använt sig av brevet och på så sätt tydligen funnit och stulit relikens! Troligtvis var brevet också stulet. Och nu hade Mello blivit inblandad i helgerånet! Köpmannen fasade över inte bara det straff som skulle drabba hans köttsliga lekamen, men även hur hans själva själ skulle hamna i onåder.

En handelsresandes död

Vilka intressen som kontaktmannen *Herr Abigor* företrädde vågade Mello knappt föreställa sig. Kanske var det kätterska relikhandlare från *Palinor* som stod bakom allt? Eller avgudadyrkarna kring *Mefamirs* sjö som sades älska att suga mörger ur heliga mäns ben? Köpmannen visste bara att han måste backa ur den obehagliga affären och återföra brevet och relikens till *Caddo*. Kanske var det rentutav *Etin* själv som testade hans tro? Köpmannen beslutade sig för att ge sig av från värdshuset redan nästa morgon. Oturligt nog dök *Herr Abigor* upp på värdshuset redan samma dag och ville ha föremålen.

Det är i och med detta som det egentliga äventyret tar vid och spelarnas rollpersoner får en mer aktiv del i historien. Mello vägrar helt sonika att lämna ifrån sig smuggelgodset, och låser sedan in sig på sitt rum och beordrar några av karavanens hyrsvärd (där de mer stridsdugliga RPna troligtvis ingår) att postera sig utanför dörren. Framåt midnatt väcks alla sovande värdshusgäster plötsligt av blodisande ramaskrin och ljudet av strid från köpmannen Mellos rum. När den bastanta trädörren forceras upp finner man berendiern mördad. Men gärningsmannen verkar ha försvunnit spårlöst. Vakter har varit posterade utanför den låsta dörren under hela natten och ingen verkar ha anträt rummet via fönstret, då det både är stängt och reglat. Det hela förefaller vara en gåta. Hur kom mördaren in osedd på rummet och hur tog denne sig ut igen? Vem är mördaren? Varför/

hur mördades Mello? Rollpersonerna ombeds lösa mordpusslet och på värdshuset upptäcker de snart en synnerligen misstänkt skara personer - alla med motiv att mörda den gamle gnidaren. T o m RPnas uppdragsgivare verkar ha ett motiv.

Sanningen om mordet på Mello

När rollpersonerna betar igenom de misstänkta och ledtrådarna på värdshuset "Lyktgubben" så finner de, som tidigare nämnts, att flera kan ha haft skäl att mörda köpmannen. Rollpersonerna bevittnar dessutom de huvudmisstänkta i gräl med köpmannen Mello tiden innan mordet. Men det är magikern som lyder under kodnamnet *Herr Abigor*, som är den riktige mördaren.

Magikern heter i själva verket *Teut Auwoul* och är en uppsatt ordensbroder i *Palins* order. Orden har under det senaste decenniet byggt upp ett nätverk som främst ägnar sig åt reliksmuggling och vars illegala trad sträcker sig från *Palinor* ända till *Kopparhavets* länder. De har ofta gagnat sig av mindre nogräknande köpmän som t ex *Mello Camylos* för själva frakten av smuggelgodset.

Teut kontaktades via brevduva och varskoddes om köpmannens stundande ankomst. Allt hade varit så enkelt om Mello inte hade ångrat sig och vägrat lämna ifrån sig smuggelgodset. *Teut* hade på eget initiativ planerat att ge Mello falska mynt i betalning, bjuda på lite förgiftad sprit i skålandet av deras afär och sedan lämna värdshuset med dyrgriparna. Någon timme senare skulle Mello vara död.

Efter att ha förvägrats relikens och pergamentrollen så var *Teut* tvungen att improvisera en smula. Mello måste straffas. Magikern blandar, efter en avledningsmanöver, ned en dödlig dos av den narguriska *Senos-cypressens* sav i Mellos kvällsmat. Bara några timmar senare avlider köpmannen i oerhörda plågor på sitt rum.

Teut kommer senare att försöka lägga beslag på föremålen efter giftmordet, antingen genom att stjäla dem eller köpa dem från Mellos girige son *Helias*, men oturligt nog så komplicerar RPna allt genom att bli lejda för att finna mördaren (se längre fram för mer detaljer).

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Äventyret *En mördares anlete* kan ha sin start på en mängd olika sätt. En SL som vill stöpa om äventyret till en mini-kampanj kan med fördel låta allt ha sin start långt tidigare, kanske redan i staden Arno på Caddo? Äventyrarna kommer då att resa mot Berendien och senare Trasimo, i sällskap med köpmannen Mello Gamylos. Berendiern kan ha anlitat dem redan i Arno, eller så ska RPna helt enkelt färdas till samma trakter som köpmannen, och beslutar sig för att slå följe med denne, eftersom han känner till områdena kring Nidabergsen sedan gammalt? Kanske känner sig RPna lockade av Trasimos guldfyndigheter eller Nargurs sägenomspunna skogar? Kanske har ryktena om den urgamla drakhonan Menhe-Dihz och den kult som tillber henne, nått djärvare äventyrarens öron?

Som äventyret är skrivet så utgår det ifrån att RPna lejs som karavanvakter i staden Torsborg, i Torshem, på sommaren eller hösten (under vinterhalvåret är Nidapasset svårframkomligt). Köpmannen Mello, dennes son Helias, betjänten Ugo och Mellos högra hand - den kvinnliga livvakten Bontosa, har utrustat sig för karavanfärden mot Trasimo i norr. Bontosa får order om att leja dugliga hyrsvärd i Torsborg för att skydda karavanen mot banditer, och rekryterar RPna och en handfull andra rutinerade kämpar. Skulle ingen av RPna vara dugliga krigare, så kan SL i samråd med spelarna hitta på andra skäl till att de reser norrut med karavanen. Det är ju trots allt säkrare att resa i större sällskap. De får isåfall betala en liten summa silver (20 sm per person) och hålla sig med kost och egna riddjur.

I Torsborg går iallafall Bontosa runt på jakt efter karavanvakter medan de övriga ur köpmannasällskapet inhandlar utrustning. Hon har rört sig mest kring Marknadstorget (se Torsborgs-kartan i modulen *Torshem*) och har med jämna mellanrum tittat runt bland skänkrummen på värdshuset Den Blå Draken i hopp om att finna dugliga kämpar. Oavsett om RPna befinner sig på torget eller värdshuset så lägger de snart märke till den numera otåliga Bontosa, som ställer sig på något (ett bord på värdshuset eller en hög spannmålssäckar på torget) och blickar ut över de närvarande. Med sprithes, nästan manhaftigt barsk stämma ryter den ärrade kvinnan ut följande på berendiska följt av ovatiska om ingen verkar förstå:

"Lyss upp, Torsborgspaltar! Vi söker dugliga kämpar som är villiga att jobba som karavanvakter! Vi kommer att färdas mot Trasimo i morgon gryning. Fem berenderkronor per dag och vi står för färdkost och kusar, om ni inte har egna! De som är intresserade - kliv fram! Och våga inte spilla min tid!"

De som kliver fram synas från topp till tå av den bitra kvinnan. De som synes vara oduglingar viftar

hon bara undan, men karaktärer som ser mer hårdföra ut ber hon komma till norra stadsporten vid nästa dags gryning. Bontosa betalar inte ut någon vaktlön i förskott och kommer inte heller att ödsla tid med onödiga diskussioner.

Kommande gryning så finner RPna att fem andra män också har bestämt sig för att ingå i karavanvakt. Det är två kraftiga ovater (bröderna Usgar och Wolker), två ärrade, berendiska ex-soldater (Anfos och Bertrand) samt en erebosisk lycksökare och tillika skicklig armborstskytt (Milus från Klostro). Du som SL kan lätt skapa dessa SLP själv eller använda riktvärdena i SLP-sektionen (se *Typisk karavanvakt*).

Färden till Trasimo

Denna del av äventyret är helt upp till dig som SL att styra upp. Det kan vara en fördel att sätta sig in i t ex Torshems och Nidabergens klimat, flora och fauna (Se modulen *Torshem*) för att levandegöra resan från Torsborg till Trasimotrakten. Väder och vind kan också användas med fördel. Piskande hållregn, höststormar och åska kan vara nog så dramatiskt för resenärer i vildmarken. Bergens hålor och skrymslen kan även utgöra tillhåll för stråtrövarband och än värre saker ändå. Kom bara ihåg att balansera allt, så att karavanfärden inte blir en enda lång, blodig kamp mot rövare, svartfolk och blodtörstiga kreatur. Varför inte låta handelssällskapet t ex träffa på en grupp dvärgar från Kvizur Kan eller kanske botaniserande Wegilsmunkar? Anpassa allt till spelargruppen. Älskar de action, svärdskamper och har muskelbroilers till rollpersoner? Då kanske en farofylld färd skulle kunna ge dem deras lystmäte, eftersom mordutredningen på värdshuset Lyktgubben inte är alltför actionbetonad. Se till att spelarna har kul och låt helst inte någon RP duka under för någon slumpmässig pil från t ex "Svartalf 1" eller liknande i Nidapasset, om denne inte betar sig alltför korkat och därmed förtjänar det.

Resan till Lilla Gringul tar drygt 12 dagar (fyra dagar från Torsborg till Nidapasset, slut, drygt åtta dagar därefter till Lilla Gringul). Efter att ha avyttrat en hel del varor i Lilla Gringul så kommer sällskapet att bege sig till Idhaborg för att sälja svärdsstålet. Med riklig vinst på fickan så beger sig de sedan mot Himmelen, för att köpa guld, men på vägen dit stannar de som bekant vid värdshuset "Lyktgubben".

Den långa färden är för övrigt ett utmärkt tillfälle för spelarna och deras rollpersoner att få grepp om vilka slags personer SLPna i karavantåget är. Se till att använda det som SL.



VÄRDSHUSET LYKTGUBBEN

Värdshuset är beläget drygt en dagsritt norröver Idhaborg (med ytterligare en dagsritt till Nya Amawhine). Det bastanta, knuttimrade och mosstätade huset är uppfört på toppen av en vindpinad och hög kulle, en naturlig förlängning av **Elbisiska högåsarna** blott några stenkast österut. Mer om värdshusets historia finns att läsa i Bargurans beskrivning i SLP-sektionen.

I mer västlig riktning övergår åsar och alvarmark i ett mäktigt och vidsträckt slättlandskap. Det är där Priglasilis gräsklädda vidder (dess nomader kallar området **Sése Hesuóni**, det viskande gräset) tar vid, likt ett böljande, grönt täcke.

A. Stall

Ett vanligt stall med stampat jordgolv och halmtak. Här finns rymliga stallplatser för resenärers riddjur. Den råstarke drängen **Herse** (STY 17) sover här om nätterna. I anslutning till stallet finns en svinstia, hönsgård och en inhägnad vars meterhøga staket är flätat med liggande pil.

B. Skänkrum

Skänkrummet rymmer långbänkar och sju grovt tillyxade långbord i furu. I norra änden finns en stor, öppen spis och i nordöst finns en enkel disk och några staplade kaggar med öl, där värdshusvärden **Wulfbald** brukar befinna sig. Under disken finns en knölpåk som han inte tvekar att använda vid bråk i skänkrummet (Klubba FV 15). En nött trätrappa leder upp till övervåningen. Fönstergluggarna saknar glas och täcks nattetid och under dåligt väder med bastanta fönsterluckor som reglas på insidan.

C. Kök

Köket är väldigt enkelt och upptas av en öppen spis, ett grovt träbord, diverse hyllor och travade tunnor med öl och vin. En bastant furudörr vetter ut mot värdshusets baksida. I köket brukar värdens fru, **Hylda**, laga mat åt hungriga resenärer.

D. Uthus

Ett stinkande utedass. Vad mer behöver nämnas?

E. Sovsal

En enkel sovsal med 12 bäddar. Vid varje bädd finns en liten trækista med lås (SG 12, KP 30) där resenärer kan förvara sina mindre värdesaker. Här kommer **RPna**, övriga karavanvakter samt **Bontosa** att sova. Vakterna ägnar sig gärna åt spel och dobbel när de är lediga.

F. Enkelrum

Rummet är sparsamt inrett med en bädd, ett bord och en stol samt en svartbjörnsfäll på golvet. Enkla vävnader pryder väggarna. För värdesaksförvaring finns en större ekkista (låset har SG 15, KP 40). Fönstergluggen saknar glas men kan täckas med en bastant fönsterlucka som reglas från insidan. Rumsdörren är försedd med ett stocklås (SG 10, KP 20) på insidan. Det är här **Herr Abigor** kommer att spendera sin natt på värdshuset.

G-I. Rum

Rummen har 2-4 bäddar och dörrar försedda med stocklås (Se rum F). Rum G & I har dessutom ett litet bord och en pall av furu. Även här finns regel-försedda fönsterluckor. **Helias** och **Ugo** kommer att sova i rum I. Vägg i vägg (rum H) sover **Emeriks** fyra vakter.

J. Enkelrum

Se rum F. Det är här **Mello** sover, och senare påträffas mordad. Se längre fram för mer information.

K. Dubbelrum

Rummet innehåller två bäddar, en brunbjörnsfäll och ett par likadana trækistor som finns i de övriga rummen. I det här rummet kommer **Emerik från Hevken** samt hans tjänare, **Klotvid**, att sova.

L. Värdfamiljens rum

Detta är värdfamiljens privata rum. Förutom värdens och hans hustru, så sover även värdens far i bädden som är avskild från resten av rummet med skynke av vadmal. På rumsgolvet finns en svartbjörnsfäll och skorstensstocken skänker rummet (och även grannrummet) viss värme. I en låst trækista (värdens fru har nyckeln, låset har SG 16, KP 40) finns familjens samlade tillgångar; 12 berendiska guldkronor, 175 silvermynt och 395 kopparmynt från olika länder kring Kopparhuset. Dessutom finns det 3 alnar sidentyg (värt 36 sm) och en spegelberlock i brons värd 80 sm i kistan.

M. Jordkällare

En halvt nedgrävd, mörk och sval jordkällare med kilat stenvalv, tätat med mossa och täckt med jord. Här förvaras mat och dryckjom.

Övrigt

Det finns en gammal grävd brunn där vatten hämtas precis nedanför kullen. Brunnen har egentligen



tillhört en numera nedbränd gård. Gården brann ned för drygt 80 år sedan, men resenärer mellan byarna i trakten har gagnat brunnen sedan dess.

Enligt beskrivningen är rum G det enda som är ledigt efter allas ankomst (förutom ett fåtal sovsalsbäddar kanske). Naturligtvis kan du som SL skapa egna SLP som rumsgäster om du vill. Kanske tre modiga men gröna äventyrare har hyrt rummet under sin färd norrut? Eller så kanske tre zorakiska och unga munkar från Mandelorden hyrt rummet? De kanske är på en botanisk forskarresa till Nar-gurs skogar eller där för att dokumentera noroguh-rernas leverne och religion?

ATT SPINNA HATETS VÄV...

Under det att RPna vistas sista dagen på värdshuset blir de vittnen till en lång rad gräl mellan deras arbetsgivare Mello och personer som senare kan anses som skäligt misstänkta för mordet. Den berendiske köpmannen är ju normalt inte en speciellt omtyckt person, men just denna dag verkar han speciellt uppstressad och kommer på kant med allt och alla. Nedan beskrivs de dispyter RPna bevittnar, med information om plats och tid:

Den försupne patriarken

Värdshusvärden Wulfbalds försupne far, Barguran

(se SLP), har spenderat halva natten med att stärka sitt mod med alkohol efter att ha känt igen Mello under gårdagen. Han konfronterar sedan Mello när denne kommer ned till skänkrummet för att äta frukost på morgonkvisten (*Språkkunskap eller om någon RP kan barbiska =>: Mannen har barbisk accent. Barguran är dessutom ett typiskt barbiskt namn*):

(Barguran, närmar sig Mello på ostadiga ben):

"S-schå...det är därför du vischar upp ditt tryne här? För att vältra dig likt ett schvin i min mischär? F-för att krossa mitt schischta uns av...av värdighet? För att schlita upp gamla s-schår och baschurera ut din triumf?"

(Mello, överraskad och besvärad):

"Vad ryar du om, birhals? Jag är här för att äta frukost. I fred! Flytta på dig!"

(Barguran, hätsk och armfäktande):

"Orm! H-har du schå mycket på ditt schamvete att du inte ensch k-känner igen mig?! Jag känner då igen d-dig! D-du tog henne ifrån mig och du bröt ditt ord! Hur kunde du? Ditt ord är etter värt! Sche på mig!"

(Mello, leende och granskande den berusade mannen):

"Nu vet jag vem du är, Bargan. Men det måste vara spriten som talar. Jag tog ingenting."

(Barguran, uppretad):

"Barguran! Jag heter Barguran! Å-å du vet att jag

TIDSLINJEN KRING MORDET (med ungefärliga tider)

DAG 1

19.45

Karavansällskapet anländer till värdshuset.

22.15

Representanten för Norderebiska Kompaniet, Emerik från Hevken, anländer tillsammans med sitt följe.

DAG 2

07.30

Mellos dispyt med värdens far, Barguran (*Den försupne patriarken*).

09.15

Mello växlar spydigheter med Emerik från Hevken (*Den bittre rivalen*).

13.25

Mello skäller ut Ugo (*Betjanten*). Undersöker senare godset (se s.6-7).

17.20

Mello beger sig ned till stallet för att kontrollera att hästarna blivit nyskodda. Herr Abigor/Teut Auwoul anländer samtidigt. Mello vägrar lämna ifrån sig godset (*Den nekade Herr Abigor*) och ber vakterna gå i skift utanför sin dörr.

18.25

RPna råkar höra delar av Helias och Bontosas konversation nere i skänkrummet (*De intrigerande älskarna*). Det börjar att regna kraftigt.

19.10

Kvällsmåltiden avbryts plötsligt av Teuts skenmanöver. Ugo bär senare upp den förgiftade soppan till Mello (*M som i mord*).

23.30

Mellos dödskamp väcker gästerna. Han hittas död i sitt låsta rum (*Att finna en mördare*).

talar sanning!”

(Mello, överlägsen och kylig)

”Det var Hanjas eget val. Jag hade helt enkelt mer att erbjuda. Skulle hon ha delat sin framtid med en drömmare och människospillra från Mastika Agga? Mig gav hon en son. Bara se på dig själv, Barugan. Tror du att hon skulle ha burit din avkomma?”

(Barguran, spottande och skrikande):

”Barguran! Barguran! Barguran! Jag borde ha dräpt dig! Jag borde ha dräpt dig för ditt schvek, uschla hund!”

(Barguran knyter nävarna i vredesmod, men märker sedan att han är iakttagen av rollpersonerna. Han stapplar då istället ut ur skänkrummet och ut på gårdsplanen utanför, gormande och upprörd. Mello äter frukost märkbart irriterad och utan att yppa ett ord mer om händelsen. Han beger sig sedan upp på rummet.)

Den bittre rivalen

Under dagens lopp (se tidslinjen) så stöter Mello ihop med den nyanlände köpmannarivalen Emerik från Hevken (se SLP), representant för det inflytelserika handelshuset Norderebiska Kompaniet. De delar en lång och bitter historia och när de två stöter ihop i korridoren utanför sina respektive rum blir RPna vittnen till ytterligare käbbel:

(Emerik, spydigt):

”Åhå, se där! Tyckte väl det luktade illa på det här stället. Tydligt tar värden in vilket skumrask som helst. Jag vet inte vad som är värst? Du, din åsna till son eller mördarpatrasket du omger dig med?”

(Mello, rappt och syrligt):

”Sicket bittert kärringgnat, avundsbälg. Är du kanske lite upprörd fortfarande över att jag snuvade dig på dina affärer i Lilla Gringul och rodde hem andelen i Baborstråket? Eller kan det vara smädan över att tre av dina rövarkumpaner straffades med döden av nargurerna när de i sin guldglust skändade Gamla Amawhines ruiner? Undrar hur de fick reda på allt? (Mello ler skadeglatt) Det måste ha tagit lång tid för dig att lisma dig till nytt förtroende bland barbarerna.

Sen behöver vi väl inte ens nämna alla hutlösa överpriser du betalat för pälsverk och palinoriska stridshästar? Det måste nog bero lika mycket på din lortingsliknande uppsyn som dåligt affärssinne.”

(Emerik, agiterad och intensiv):

”Ska vi tala om misslyckanden? Hörde att de stora mängder spannmål du köpte upp i Berendien blev råttföda i Entikas hamnmagasin. Allt bara för att den Huggerska hansan som du talade så väl om blev lite nervösa över alla nyutfärdade feliciska kaparbrev. Det var väl du som tog den största smälten, inte sant, dräggläpp?”

Eller varför inte tala om din ovana att, likt en loppbiten byracka, sukta efter smulorna från mitt väldukade bord? En av dina svagheter jag inte varit sen att utnyttja. Vi kan ju bara nämna det lilla tipset om guldfyndigheten utanför Himmelen som kostade mer än den smakade. Den falska kartan du köpte var ett litet beställningsverk av mig. Självfallet skulle du, i din girighet, skulle försöka slå mig på fingrarna genom att bjuda högst. Naturligtvis såg några av mina medarbetare till att trissa upp priset ordentligt.

Så du ser, jag vet mer om dina planer än du tror. Tids nog stoppar jag dig fullständigt.”

(Mello, försöker klämma i med något, men är märkbart skakad av rivalens ord):

”Över min döda kropp, snorslev.”

(Emerik, väser hotfullt leende):

”Vad som än krävs, min krumbente vän. Vad som än krävs.”

(De båda köpmännen återvänder in på sina rum och slår igen dörrarna i kraftfullt vredesmod.)

Betjänten

RPna får mot eftermiddagstiden (se tidslinjen) order av Mello att se till att betjänten Ugo kommer till hans rum omedelbart. Mello verkar ilsken och otålig. Någonting verkar vara på gång. Ugo påträffas på värdshusets utedass. Vaksamma/snokande rollpersoner kan snart höra en högljudd konversation inne på köpmannens kammare efter betjänten anlant:

(Mello, upprörd):

”Inte nog med att Bontosa svansar runt som en hynda med Helias, du har dessutom ljugit för mig, Ugo! Jag vill minnas att det var du som en gång tipsade mig om den där så kallade guldfyndigheten utanför Himmelen! Vad mer? Spionerar du för min konkurrent? Intrigerar och smider ränker? Mjugglöpare! Jag kan tydligt bara lita på mig själv! Jag tycks vara omgiven av bedragare!”

(Ugo, besvärad av hela situationen):

”Husbonn', ja' e ingen spion. Ni kan ju alltid lita på mig. Ja' spionerar inte. Å kommer inte ihåg nå' guldtips alls. Husbonn' kanske bara minns fel?”

(Mello, spydigt):

”Lita på dig? Det säger du? Kan jag verkligen det, Ugo? Hur vet jag att det inte ÄR du som spionerar för mina fienders räkning? Varför så frågvis om vår vistelse här på värdshuset? Något du vill snoka reda på? Jag har ju sagt att det inte anbelangar dig, lismare. Du ska enbart göra det du blir tillsagd! Ska det vara så svårt att veta sin plats? Är inte jag din husbonde? Vad för ränker smider du i din skalle, hjon? Hur kommer det sig att jag stötte på din gamle husbonde i egen person här på värdshuset? Vad har ni två kucklat ihop?”

(Ugo, upprörd men återhållsam):

”Husbonn' menar inte vad han säger. Jag har ju

alltid varit så trofast under alla år. Har ju alltid jobbat hårt vid er sida, Husbonn'. Ja' har inget att göra med herr Emerik."

(Mello, nu ännu spydigare):

"Tror min käre Ugo att han är outhärlig? Tror Ugo att det är svårt att hitta tjänstehjon? Vad var Ugo när jag fann honom? Levde likt en hund i Entikas slum! Och det efter att den där gnidaren från Hevken, kastat ut Ugo! Vad skulle Ugo vara utan min oerhörda generositet och mitt goda hjärta? Glöm inte bort att jag just nu håller på med mitt testamente. Ugo kanske ska passa sig - rätt som det är, så kanske Ugo bökar i fattiglorten igen! Ska Ugo då krypa tillbaka till den där blänkaren från Hevken?" (Mello skrockar överlägset och belåtet)

(Ugo, i ett försök att samla sig):

"Nä, Husbonn'. Jag vet min plats."

(Mello):

"Så vad står han då och gapar för? Stå inte och såsa här. Iväg med sig nu, och gör någon nytta, karl. Rengör min mantel, se till att hästarna skos om och säg till värden att jag tar kvällsmaten på rummet. Seså! Iväg nu! Och glöm inte att jag har ögonen på dig!"

(Ugo lämnar sedan rummet. Rollpersoner som befinner sig i korridoren kan se hur tjänaren knyter nävarna i uppdämd ilska. Man kan också höra honom muttra: "Du bli' nog strypt en vacker da', ditt svetiga svin.")

Den nekade Herr Abigor

Under kvällningen så anländer Mellos kontaktperson, mannen som går under kodnamnet Herr Abigor (Se SLP för utförligare information). Denne hade redan upptäckt handelssällskapet så tidigt som i byn Idhaborg, men ville försäkra sig om att det var rätt köpman. Efter diskreta efterforskningar bland folk som köpt varor av Mello, så satte han av mot den avtalade mötesplatsen, säker på att köpmannens girighet skulle få honom att vänta på den utlovade belöningen. När Herr Abigor anländer stöter han direkt på Mello som kommer ut från stallet (Se tidslinjen). Befinner sig RPna utomhus (kanske en RP precis har varit på dass?), eller kanske har ett rumsfönster som vetter åt stallet, så kan de höra det mer högljudda slutet av en längre dispyt (Språkkunskap eller om ngn RP kan palinorska => Mannen Mello pratar med har palinorsk accent):

(Mello, bestämt):

"Jag har tänkt över allt och mitt svar måste bli ett nej. Jag avreser imorgon bittida. Det blir ingen affär, Herr Abigor."

(Herr Abigor, förvånad och spydigt):

"Jaså? Aha, mer betalt ni är ute efter? Summan är ju mer än skälig, nasare! Men för all del, säg ert pris."

(Mello, föraktfullt):

"Pengarna kan jag vara utan. Jag har bestämt mig. Jag vill inte ha med er att göra längre."

(Herr Abigor, tjurigt):

"Erbjudandet låter nog så mycket bättre på morgonkvisten, när ni fått sova på saken. Sen finns det ju mer än ett sätt att få en katt, herr Camylos. Glöm inte det."

(Mello, upproriskt):

"Ingenting kan få mig att ändra mitt beslut! Glöm inte det du, avskrapsfnas!"

(Mello beger sig med stormsteg in på värdshuset, ber Bontosa ordna med vakthållning utanför rumsdörren och låser in sig på rummet. Herr Abigor hyr en sovplats över natten, sätter sig ned i gillestugan med ett stop öl och börjar att planera hur han ska lägga vantarna på godset och tysta den insyltade Mello. Se M som i mord.)

De intrigerande älskarna

Nere i skänkrummet i väntan på kvällsmaten sitter Mello Camylos son Helias tillsammans med den kvinnliga krigaren Bontosa. De båda har satt sig avskilt men diskret lyssnande rollpersoner i närheten kan ändå urskilja bitar ur deras lågmälda konversation:

(Helias):

"Jo, det var precis det jag hörde gubben säga."

(Bontosa):

"Men varför skriva det nu? Här på värdshuset?"

(Helias):

"Jag vet inte. Han har betett sig underligt senaste tiden. Vet bara vad jag hörde och om jag tolkade honom rätt i Arno, så kommer han att donera pengar till dem."

(Bontosa):

"Kan du inte bestrida det? Det är ju delar av din arvsrätt han leker med! Eller har den gamle gnidaren kanske till och med tänkt lämna dig helt lottlös? Kan det vara så illa?"

(Helias):

"Jag vet inte. Jag måste se vad han skrivit. Kanske finns det ingen anledning att oro sig, vem vet? Men jag tänker då inte sitta still utan att ingripa om han funderar på att donera mitt rättmätiga arv! Det vet du! De ska banne mig inte ha ett enda öre! Det ska jag stoppa!"

(Bontosa):

"Men var försiktig, älskade. Jag tror att gubben anar något. Han har bett mig ordna med vakthållning utanför sin dörr. En gör redan sitt skift. Jag kanske ska ta ett skift när gubben sover?"

(Paret avbryter sedan samtalet och gör övriga karavandeltagare sällskap.)



M SOM I MORD

Vid sjutiden den andra kvällen samlas värdshusgästerna i skänkrummet för att inta kvällsmåltiden som värdparet berett. Gästerna kallas ned genom att värdfrun Hylda låter en bronsskälla ljuda när maten är klar. Ett hällregn öser ned utanför värdshusknutarna och fönsterluckorna hålls därför stängda. Följande kursiva avsnitt kan läsas upp direkt för spelarna:

"Den bastanta värdfruns ivrigt klingande bronsskälla signalerar att kvällsmaten serveras och sakteliga beger ni och resten av värdshusgästerna er till skänkrummet på nedervåningen. Utanför husknutarna piskar fortfarande ett kallt hällregn men i det behagligt uppvärmda skänkrummet har de bastanta långborden dukats med väldoftande och nygräddat kornbröd, rökt korv av mustigt högländsvildfår och mjukt krämig getost. Ni tar plats vid långbordet närmast den sprakande brasan tillsammans med de övriga karavanvakterna, minus den stackars saten som blivit beordrad att hålla vakt utanför Mellos dörr. Tids nog blir det väl er tur, men ni får iallafall njuta av varm mat.

Värden och hans hustru dukar skyndsamt fram djupa träskålar, skedar och fyller stänkor med skummande porsöl. Från era sittplatser kan ni iaktta hur er arbetsgivares rival, Emerik från Hevken, släntrar ned i sällskap av sin tjänare och sina fyra buttra vakter. De slår sig ned vid långbordet nära skänken och skorstensstocken, på behörigt avstånd från bordet nära ert där Helias, Bontosa och betjanten Ugo har satt sig. Mannen som tidigare ville göra affärer med er uppdragsgivare och som verkar lyda under namnet Herr Abigor verkar inte vilja störa dem utan sätter sig vid bordet bakom. Gubben Lykta sover drucken i ett hörn och verkar mer intresserad av flytande föda än kvällsmat. Mello är tydligen kvar uppe på sitt rum, och verkar inte ha för avsikt att göra er sällskap ikväll.

Så kommer då äntligen den rykande varma soppan in, med nargurisk kryddticka, kvanne och lök. Ni låter er väl smaka av de framdukade läckerheterna."

När kvällsmaten har serverats så inser RPna snart att köpmannen Mello inte kommer ned för att äta. De är inte de enda som har lagt märke till det. Magikern Teut (*Herr Abigor*) har också gjort det. Teut har tidigare märkt att Mello låst in sig på sitt rum där han troligtvis också förvarar smuggelgodset. Magikern inser att det inte finns någon chans att Mello skulle släppa in honom på sitt rum frivilligt, men på något sätt måste Teut komma åt relikten och pergamentrullen, låsta dörrar och utposterade vakter till trots. Dessutom måste köpmannen undanröjas, dels för att han redan vet för mycket och dels för hans ångerfullhet som gör honom ytterst opålitlig. Men att undanröja köpmannen var Teut på det klara

med redan från början, därav den medtagna dödliga dosen Senossocker.

När den alltid så pliktrogne betjanten Ugo börjar sleva upp soppa för att ta upp på sin husbondes rum ser Teut sin chans att använda det dödliga giftet.

Lite buller och en ande...

Teut bestämmer sig snabbt för att skapa en skenmanöver så att han kan förgifta den soppa som betjanten Ugo ska bära upp till köpmannens rum. På något vis måste han leda bort allas uppmärksamhet. Med hjälp av färdigheten *Dölja magi* (se *Barbia*) kastar magikern obemärkt *POLTERGEIST E2* mot värdshusets kök (se *Drakar och Demoner Magi*). I den kalabalik som då uppstår och den uppmärksamhet som väcks när den argisinta anden löper amok i köket, så förgiftar Teut Mellos soppa. Det följande kursiva avsnittet kan läsas upp direkt för spelarna:

"Plötsligt hörs ett väldigt oväsen och metalliskt slammer från köket. Vårdens fru kommer utspringande, hysterisk och skrikande. Köksdörren har slagits upp på vid gavel och ni kan se hur järngrytor, bestick och andra köksredskap fara genom luften som om de vore stormfångade. Hyllor tycks dras ned av osynlig hand. Det gedigna arbetsbordet i furu välts över ända med och skrapar våldsamt över golvet för att sedan dundra in i den timrade väggen i andra änden av köket. Fruktansvärda bankanden och ohyggliga skrik hörs innifrån köket. Värden försöker desperat lugna sin vettskrämda hustru och t o m de hårdföra karavanvakterna verkar uppskrämda och nervösa med sina dragna klingor.

"Mirraghan vare oss nådig! Rädda oss från de dödas vrede!". Vårdfrun skriker ut sin fasa i makens famn. Allas blickar är vända mot köket där köksredskap kaosartat flyger omkring i tomma luften.

"Gör någonting! Gör skäl för er lön! In i köket med er, svinpälsar!". Bontosa ryter ut ordern till er och de andra vakterna. Det är uppenbarligen upp till er att tampas med vad slags väsen som än kan finnas i köket.

SL: Låt den frammanade och vildsinte anden skicka skarpslipade knivar, eldgafflar, brinnande vedträn från spisen och andra farliga ting mot RPna när de närmar sig rummet. I enlighet med spiritismbesvärjelsen *POLTERGEIST* så kan anden inte skada RPna (om du som SL inte känner dig småelak dvs), men det har ju inte de någon vetskap om. Låt spelarna tro att deras rollpersoner trotsar och turligen undviker en strid ström av farliga föremål. Som SL kan du fråga vad deras RP har i SMI och rulla några dolda tärningar eller låta dem slå några SMI-slag själva.

Besvärjelsen varar i 3 min och 45 sekunder och under denna tid är köket en veritabel krigszon av flygande föremål, högljudda bultanden och andevrål

(Känna magi => RPn får en förnimmelse av trolldom i sin närhet. Det kan yttra sig som vibrationer, en viss luktsensation eller vad nu du som SL finner lämpligt. Shamanism => RPn kan få veta att det rör sig om en bullerande som slitits från sitt andeplan och nu tar ut sin ilska på köket).

Medan RPna är upptagna med att finna hotet i köket och med att ducka kittlar, så förgiftar Teut soppan som Ugo hållt upp åt sin husbonde. Han sällar sig sedan till resten av gästerna som nervöst bevittnar "kampen" i köket (från säkert avstånd bakom skänkrumsdisken) och betraktar nöjd återstoden av sitt magiska spektakel. När besvärjelsen löpt ut faller alla föremål till marken och anden avlägsnas till sitt hemplan. Kvar finns endast en enorm oreda och en skock uppskrämda värdshusgäster.

Gubben Lykta (Barguran) har vaknat ur sin brännvinsslummer och börjar skrika barbiska okvädningsord åt alla för att de väckt honom genom att föra sånt liv. Han beger sig sedan ut i köket för att hämta mer dryckjom och verkar helt obekymrad över all oreda när han druckat raglar fram bland kittlar och andra attrajjer.

De övriga gästerna och värdparet diskuterar länge sinsemellan vad som kan ha skett. Värden Wulfbald återger en historia han hört av sin far redan som barn, om hur vissa i trakterna menat att de Elbisiska högåsarna var hemsökta av både gästar och lyktgubbar. De gamla berättelserna tycktes roa hans far och gav dessutom upphov till värdshusets namn. Men fram tills nu hade han bara trott att hans far ville skrämmas lite med påhittade spökhistorier. Nu är han inte så säker längre.

Vad som har hänt verkar ha skakat samtliga, men när de tror att faran är över beger sig gästerna upp på sina rum. Värdparet börjar smånervöst städa upp i köket och skulle inte ha något emot om RPna stannade kvar en stund i skänkrummet. Ugo bestämmer sig för att titta till husbonden och bär upp (den förgiftade) soppan. Utanför öser regnet ned fortfarande och förvandlar gårdsplanen till rena rama lervällingen.

Mellos sista suck

Enligt tidigare order (se s.12) så ska Bontosa ordna med vakthållning utanför Mellos rumsdörr under kvällen/natten. Beroende på hur många man har lejt (fyra+RPna) så kan vaktskiften vara av varierande längd. Det är upp till dig som SL att bestämma när RPna ska ha sina pass, men Bontosa måste ha passat runt tidpunkten för Mellos död (ca 23.30). Mello har varit uppslukad av att skriva sitt testamente och har helt glömt bort soppan Ugo förde med sig. Han äter den inte förrän ca 22.30. Bara ett tiotal minuter efter det börjar han bli lite disorienterad och känner sig så blossande varm att han klär av sig naken. Mello drabbas snart av kraftfulla halluci-

nationer där han först samtalar på ett druckat sätt med vad han tror är betjänten Ugo (se Villospår). Hallucinationerna blir alltmer mardrömslika och runt 23.25 börjar Mello att föra en massa oväsen i sitt rum. I sitt delirium med påföljande hjärtrusning tror Mello sig föra en kamp mot lejda och maskerade mördare och väcker med skrik och buller de sovande på värdshuset. Det kursiva nedan kan läsas direkt för spelarna:

"Ni vaknar av skrik och allsköns oväsen. Av ljudet av döma låter det som det kommer från ett angränsande rum. Med tanke på det som hänt tidigare i köket, så rusar ni kvickt upp ur bäddarna, fattar era vapen och skyndar ut ur sovsalen. Alldeles utanför står Bontosa med draget svärd och bultar på Mellos låsta rumsdörr, skrikande att Mello ska öppna. Köpmannen skriker, låter alldeles sjövid och verkar dessutom fara fram som en vilde inne på rummet. Det låter som han kämpar mot någon.

"Öppna dörren, Mello!". Bontosa avbryter bultandet och börjar att försöka sparka upp den bastanta och låsta furudörren utan större resultat. Hon vänder sig till er och skriker:

"Hämta en yxa! Hugg upp dörren!"

Ni hör hur köpmannen skriker i smärta och ren desperation när han verkar försöka försvara sig mot någon, omedveten om att ni där ute försöker få upp dörren:

"Mördare! Mördare! Hjälp mig Ugo, ahhh...guh!" Köpmannen tycks ha sån smärta att han längre inte kan skrika. En ljudlig duns hörs från rummet och allt blir plötsligt tyst."

Om RPna saknar yxa kan någon av de andra karavanvakterna ha en handyxa som de kan använda. En RP med färdigheten Låsdyrkning kan säkert få upp dörren snabbare och en magiker kan forcera låset med t ex besvärjelsen KNÄCKA. Se KP och SGvärden i beskrivningen av värdshuset. När RPna har fått upp dörren kan följande kursiva text läsas upp:

"Ni forcerar dörren och får se Mello ligga till synes livlös på mage mitt i rummet. Han är helt naken och vid hans högra sida ligger en kniv. Rummet är dunkelt upplyst av en ojelampas sken. En karmstol är omkullvält i hans omedelbara närhet och köpmannens kläder är spridda över rumsgolvet, likaså de vävda väggbonaderna. Björnfällerna ligger slängd i ett hörn, bäddens yllefilt och sängkläder av sämskat fårskinn är nerdragna på golvet. Fönsterluckorna är stängda. De flesta gästerna på värdshuset har nu vaknat och begett sig ut från rummen för att se vad som står på. De samlas oroliga ute i korridoren."

SL: Köpmannen har dött efter våldsamma kramper och har dessutom fallit handlöst och krossat struphuvudet mot stolsryggens hårda kant. Hade inte giftet dödat honom hade säkerligen halsskadan gjort det. RPna kan hitta ledtrådar genom att söka igenom rummet och t ex studera liket. Se nästa sida.

ATT FINNA EN MÖRDARE

Det blir stor uppståndelse bland värdshusets gäster när den berendiske köpmannen påträffas mördad. Vem är mördaren? Har brottet något med de övernaturliga händelserna i köket? Frågorna är många. Värden Wulfbald har inte haft ett enda mord på värdshuset, och inte hans far innan honom heller. "Lyktgubben" har alltid haft ett bra rykte bland köpmän, lycksökare och lokalbefolkningen. Det är en ren hederssak för Wulfbald att ta tag i hela situationen. Mördaren måste finnas och rättvisa måste skapas. Köpmannens kropp täcks över och sedan ber värden alla samlas nere i skänkrummet (SL: till stort förtret för Teut). Väl samlade där nere har Wulfbald ordet:

"Mina gäster, vad som har hänt är fruktansvärt. Det är första gången i det här värdshusets historia som någon bragts om livet. Mördaren - ja, jag säger mördaren, för vi hörde alla hur köpmannen kämpade för sitt liv - måste hittas och föras till rättvisan. Vi kan inte låta ett sådant nesligt dåd passera ostraffat. Jag antar att ni håller med mig? Bra, då är vi alla ense. Vi har här på värdshuset några dugliga karlar som tidigare visat prov på mod och handlingskraft (Wulfbald vänder sig mot RPna). Jag föreslår att vi utser dessa dugliga män till att finna Mellos mördare och sedan föra denne till doms i Idhaborg eller Nya Amawhine. Låter det rimligt, mina gäster?"

De samlade diskuterar saken för att sedan gå med på värdens förslag, även om köpmannen Emerik från Hevken öppet vädrar sin misstro mot att låta några av "Mellos strupskärare" agera "bysvenner". Naturligtvis skulle RPna kunna tveka att ställa upp, speciellt om de krasst beräknar värdens betalningsförmåga. Förutom trycket från allas förväntningar så meddelar då köpmannens son, Helias Camylos, att han ska belöna dem med 200 silver var om de hittar hans fars mördare.

Emerik protesterar glosögt mot att stanna kvar på värdshuset mer än till morgondagen, eftersom han "minsann har viktiga affärer i Idhaborg som inte låter vänta på sig". De är ju alla fria män och RPna är formellt inte representanter för lagen, men efter visst käbbel kommer dock alla överens om att stanna kvar på värdshuset minst fram till eftermiddagen nästa dag (SL: Emerik vägrar t ex att stanna längre än till ca 16.00). RPna har då åtskilliga timmar på sig att luska reda på vem som är gärningsmannen.

Silkesvantar eller tums kruvar?

Hur går då RPna tillväga för att hitta mördaren? Rollpersoner som inte tvekar att ta till med hårdhandskarna kan ju få för sig att tortera personer de misstänker och på så sätt få fram en bekännelse. Du som SL kan då påpeka att varken Wulfbald eller Helias

är direkt pigga på att låta oskyldiga torteras. RPna får inte glömma att en person som t ex Emerik från Hevken är en ansedd representant för handelshuset Norderebiska kompaniet. Att tortera honom skulle få svidande repressalier. Dessutom ser hans vaktstyrka till att inte ett hår kröks på hans huvud, så länge Emerik betalar rikligt. RPna måste nog finna mördaren på ett mindre brutalt sätt. Nedan följer några exempel på vad RPna kan göra:

BROTTSPLATSEN. Det torde vara en självklarhet att undersöka liket efter bästa förmåga, samt att undersöka köpmannens rum för att få en bild av vad som egentligen hände och hur. Se *Ledtrådar* samt *Villospår* för detaljer.

FÖRHÖR. Genom att förhöra personerna på värdshuset så kan RPna bilda sig en uppfattning om vilka som har alibin, om någon har varit vittne till något intressant och vilka som kan tänkas ha motiv att döda köpmannen. Se t ex *Ledtrådar*, *Villospår*, *Cui Bono?* och *Vad de kan berätta* för detaljer.

MAGI. Spelarna kanske deklarerar att deras rollpersoner använder magi för att finna mördaren. Vissa besvärjelser (se några listade nedan) kan vara extremt effektiva metoder för att avslöja Teut som mördaren och kan t o m förstöra hela deckarnöten om du som SL inte balanserar allt. Naturligtvis ska inte en spelare känna sig motarbetad av SL bara för att hans RP är magiker. Istället för att använda dig av plötsliga magistormar eller liknande, så kan en SL använda sig av subtilare knep (se listan). Har en RP gett intrycket av att vara magiker, så är Teut extra vaksam mot en sådan person, kanske skyddar sig själv och sitt rum med **ANTIMAGI** eller rentutav försöker förgifta personen? Tänk också på att t ex Wulfbald, hans hustru, Barguran mfl kan vara väldigt vidskepliga och rädda för allsköns trolldom. De uppskattar nog inte öppet magiskt gestikulerande och skulle nog bli livrädda om någon använde trollkonster mot dem.

Nedan följer några exempel på besvärjelser som kan rubba balansen i äventyret och kortfattade förslag på hur du kan "modifiera" dessa, utöver Teuts ev. **ANTIMAGI**:

- **VARSEBLIVNING - Al => Varsebli mördare?** Det kanske är fler på värdshuset, t ex Bontosa och några karavanvakter som begått ngt mord i det förgångna?
- **TELEPATISK SONDERING - Dr => Om du som SL använder beskrivningen som finns i modulen *Drakar*, så kan drakmagikern avläsa Teuts minne, förutom tankar och personlighet. Låt då RPn t ex ta del av Teuts barndomsminnen eller minnena av magikers första kärlek, dvs låt inte minnena i första hand handla om**



mordet på köpmannen Mello.

- **DRAKSINNE - Dr =>** Drakmagikern skulle kunna genomskåda eventuella lögnar under ett förhör. Låt Teut ljuga så lite som möjligt och fara med halvsanningar.
- **SANNHÖRSEL - Dr,M =>** Se ovan.
- **SYN - Dr, M =>** Genom minst SYN E2 kan man se och höra allt som försigått i ett givet område en dag bakåt i tiden. Kastas den dagen efter mordet så skulle det innebära att magikern ser hur Teut förgiftar soppan föregående kväll, vilket kanske skulle vara en smärre katastrof. Däremot så ser och hör magikern ALLT, dvs Bargurans fyllesånger, karavanvakternas väderspänningar, hur värdfrun efter ett uthusbesök med otvättade händer knådar deg, RPnas egna förehavanden etc etc. I denna kakafoni av intryck där ett dygn kanske komprimeras till dryga minuten kan det kanske vara svårt att urskilja soppförgiftningen? Kanske magikern missar denna detalj och istället bara lägger märke till att det var Ugo som slevade upp soppan. "The butler did it", som det kallas.
- **TALA MED DÖD - Dr, Sp =>** Vem har sagt att själen av en nyligen mördad man som dog i våldsamma hallucinationer är lättförstådd? Möjligtvis kan Mellos ande ge en fingervisning om hallucinationerna. Dessutom skulle besvärjaren snabbt betraktas som svartkonstnär och Helias skulle nog inte uppskatta spiritistens lek med faderns ande.
- **SEANS, MATERIALISATION - Sp =>** Se ovan.

Ledtrådar

LIKET. Genom att undersöka Mellos kropp och användandet av vissa färdigheter kan RPna komma närmare sanningen om hur köpmannen bragts om livet. Varje bit information kräver ett nytt lyckat färdighetsslag och informationen kan kompletteras med användandet av ytterligare färdigheter. Se även Villospår:

- **Finna dolda ting =>** Mello har ett kraftigt, rött märke över strupen/Kroppen har inga andra skador.
- **Läkekonst =>** Mellos struphuvud är utsatt för trubbigt våld, t ex ett hårt slag/Det är troligtvis krossat (-5 CL).

RUMMET. Mellos rum innehåller viktiga ledtrådar. Varje ledtråd upptäcks initialt med ett lyckat slag i aktuell färdighet (slå dolda slag som SL):

- **Den omkullvälta stolen - Finna dolda ting =>** Stolsryggens övre kant har spruckit.
- **Mellos kniv - Finna dolda ting (CL+10) =>** Kniven som påträffas vid Mellos sida, och som han verkar ha dragit för att försvara sig, har inte

"smakat blod".

- **Fönstret och dörren - Finna dolda ting (CL+5) =>** De bastanta fönsterluckorna är reglade från insidan, likaså var dörren låst från insidan. Fönsterkarmen är dammig och orörd. Det finns inga fotavtryck i lervällingen nedanför fönstret (en våning ned, Spåra kan också användas).
- **Kistan och en nyckel - Finna dolda ting =>** Den stora kistan som finns på rummet är olåst och en nyckeln kan påträffas under kudden i sängen. Nyckeln är till köpmannens låsta penningakista, som förutom köpmannens kassa rymmer järnskrinet (nyckeln sitter i låset) med det gyllene, ädelstenssmäckade relikvariumet. Pergamenttuben i läder med det gamla dalkiska brevet och Mellos nyskrivna testamente (se Villospår) finns också i penningakistan.
- **Bordet - inget färdighetsslag krävs=>** På bordet finns ett par tomma pergamentark, gåsfjäderpenna och ett halvfullt bläckhorn. En skål med den kryddstarka men nu kalla soppan som serverats under kvällen står också på bordet.
- **Soppan - Provmaka (CL-5) =>** Soppan i skålen har en svagt bittersöt bismak och smakar anorlunda än den som RPna åt på kvällen. Det kan röra sig om gift.
- **Soppan - Finna dolda ting =>** Om man rör om med skeden i skålen, så fastnar en bottensats av något kletigt, nästan kådaliknande ämne (SL: Giftet är mer lättflytande i upphettad form).
- **Soppan - Drogkunskap/Giftkunskap =>** Ett lokalt, dödligt gift som har bittersöt smak är saven (Senossockret) från Senoscypresen. Har man FV 14 eller mer i Giftkunskap så känner man automatiskt till Senossockrets alla egenskaper.
- **Relikvariumet - Finna dolda ting (CL+5) =>** Den handformade relikbehållaren i guld går att öppna och innehåller en mummifierad hand (tänka sig!).
- **Relikvariumet - Värdera (Värdesätta smycken och juvelerararbeten) =>** I krasst penningavärde så är hantverket värt runt 3000 silver. Det religiösa värdet är desto högre.
- **Relikvariumet - Geologi =>** Ädelstensutsmykningen består av karneoler.
- **Järnskrinet - Finna dolda ting (CL+10) =>** I skrinet finns det även en liten pergamentlapp.
- **Pergamentlappen - Språkkunskap =>** Den korta texten är skriven på dalkiska.
- **Pergamentlappen - L/S Dalkiska =>** Texten lyder: "Ett litet bevis på pergamentets äkthet" (Gosos íleis sók apeppossej).
- **Lädertuben med pergamentet - Språkkunskap =>** Texten är skriven på ålderdomlig dalkiska (Har man B3 eller högre i L/S Dalkiska så förstår man åtminstone det Mello kunde uttröna av brevet. Se s.6-7).

Villospår

LIKET. Den döde köpmannens halsskada (se tidigare) kan egentligen bli något av ett villospår, speciellt om RPna kopplar ihop skadan med t ex betjänten Ugos uttalande om strypning (Se s.12 samt *Betjäntens tänkbara motiv*) eller med den våldsbenägna Bontosa som hade vakten vid tidpunkten för Mellos död.

TESTAMENTET. Ett klassiskt villospår som kan väcka misstankar mot sonen Helias och i viss mån Bontosa. RPna hörde ju parets samtal (se s. 12) och i det nyskrivna testamentet donerar Mello 2000 berendiska guldkronor, nästan halva förmögenheten, till Lysande vägens kyrka. Testamentet är vare sig daterat, bevittnat eller beseglat än, men texten lyder:

Jag Mello Camylos från Entika, son till fadren Gebrik Camylos från Ytterby, upprätta härmed mitt testamente. Till min son Helias Camylos gifva jag mitt hus och boning i Entika och möblemang som finnas däri att tagas i besittning efter min död. Härav skola dock Ugo från Berga, som länge och troget tienat mig, gifvas huserum så länge han tienar min son och lefver. Därtill skola Ugo gifvas ett godt bolster och tvenne kuddar af dun, min godha kam af horn och tvenne mark silfver hvilket kommo från sonsdel som tack för trogen tienste tid. Därtill gifva jag sonen mina vägar, mina handelsdokument, min oxkärra, mina hästar, min läsesten, mina broscher och mantelspannen, mina ringar af guld, mina mårdskinnsfodrade kjortlar och mina grilnytunikor, min pälsbrämde mantel och mina mantlar af kläde jemte min barett af mård. Till sonen gifvas äfven alla mina penningar utom två tusenden berendiska guldstycken hvilka gifvas till de dalkiska munkarna i Berga solkloster hos hvilka jag väljer min gravplats. Penningarna gifvas som själagäfva för egen del med villkor att de skola nyttjas för klostrets andliga spis och praktiska drifvande. Till siökaptén Kederik Starke från Entika gifva jag min mantel af ehorre samt en mjuk kudde för dennes rövkvesa. Till skiöldmön Bontosa från Corsborg gifvas min faders swärd och brynja på villkor att hon går i sons sold. Till Mäster Breorn i Entika gifvas mina oxar."

S:T KATÓDIÓS MUMMIFIERADE HAND. T o m relikten kan bli ett villospår, ifall RPna börjar misstänka att de övernaturliga händelserna i köket och senare mordet kan ha haft något med relikten att göra. Rör det sig om en förbannelse eller rentutav en Dödmanshand? Var Mellos bane en odöd? Halsskadan som nämnts ovan kan ju ha uppstått när Dödmanshanden ströp Mello. Det tänkbara mysteriet med en dörr låst från insidan och den reglade fönsterluckan får plötsligt sin förklaring, då mördaren aldrig lämnat rummet! Strypmördaren finns ju i kistan!

SOPPAN. Den förgiftade soppan kan göra att betjänten Ugo misstänks eftersom det var han som ser-

verade den. Eller är det kanske rentutav värdparet som är giftmördare? Just det lokala giftet kan också leda misstankarna mot Barguran, som bevisligen kan allt om narguriska träslag. Emerik med sin Farincypressskåda (se SLP) kan misstänkas ifall RPna inte vet skillnaden mellan Farin- och Senoscyprensens kåda. En annan som kan misstänkas är kanske drängen Herse, då denne hittar pluntan där giftet förvarats av en slump på morgonen (se s.20).

MELLOS DRAGNA KNIV. Allt oväsen som hördes från Mellos rum under dennes hallucinationer (där han tog till kniven i tron att han blev attackerad) kan kanske bli ytterligare ett villospår. Var det någon annan på rummet? Var motståndaren så skicklig att Mello inte fick in ett enda hugg innan hans struphuvud blev krossat eller var det en ond ande? Har RPna ingen aning om Senossockrets hallucinogena effekter så kan den dragna kniven vålla grubblerier.

Cui bono?

Undan för undan så kommer RPna med hjälp av förhör och undersökningar att kunna minimera antalet misstänkta samt få svar på sina frågor om "när, var och hur?". De kommer nog att ställa sig frågan vilka som skulle kunna tänkas tjäna på köpmannens död, därav rubriken *Cui bono* ("till vems fördel?"). Både faktiska ledtrådar och villospår kan komma att prägla giftmördarens tänkbara motivbild:

SONENS TÄNKBARA MOTIV. Under Caddo-viselsen, där fadern både pratade om botgöring för gamla synder och besökte en rad heliga platser, så nämnde han även hur viktigt det var att Läran kunde växa sig ännu starkare hemma i Berendien. Den gamle Mello nämnde specifikt hur viktigt det skulle vara med växande solkloster i Kandra-regionen och att det skulle vara möjligt med donationer från välbärgade troende. Helias oroades under hela båtresan från Caddo, trots att fadern inte nämnde något mer om sina testamentesplaner.

När handelssällskapet senare tar logi på värdshuset "Lyktgubben" så hör sonen, liksom RPna, hur fadern skäller ut betjänten Ugo och i samband med det hör han också hur den gamle köpmannen nämner att han håller på att skriva sitt testamente. RPna påträffar senare Helias i diskussion med sin älskarinna Bontosa, där de både kommer överens om att de måste få en titt på testamentet och hindra donationen.

Sonen mördade sin far för att förhindra testamentesskrivningen med den ansenliga donationen. Utan bevittnat och giltigt testamente skulle sonen ärva hela förmögenheten (SL: Detta bygger på villospåret med Mellos testamente, se Villospår).

BETJÄNTENS TÄNKBARA MOTIV. RPna hör hur

Ugo blir hunsad av sin husbonde och hur han i upp-dämd ilska önskar att någon skulle strypa köpman-
nen. Ugo bär på kvällen upp den förgiftade soppan
till köpmannens rum, och är sålunda även den som
ser köpmannen vid liv sist. Ugo har även ett förflutet
i den bitter rivalen Emeriks sold.

*Betjanten hade blivit hunsad av sin husbonde un-
der många år, och fick till sist nog och ströp denne
(SL: Mellos halsskada, se Villospår)/förgiftade
denne. Droppen som fick bågaren att rinna över
var köpmannens hot att kasta ut betjanten i ett
liv i fattigdom igen/Betjanten var i maskopi med
Emerik från Hevken, och hade under åren som gått
agerat spion åt rivalen. Nu bestämde sig Emerik
för att ta livet av Mello, och Ugo bar upp sin hus-
bondes sista måltid.*

PATRIARKENS TÄNKBARA MOTIV. Mello och Bar-
guran hade ett förflutet med tiden i Mastika Agga, då
de båda var affärskompanjoner. Mello lurade dock
partnern på dennes pengar och stack iväg med Bar-
gurans stora kärlek, hans trolovade Hanja, för drygt
27 år sedan. När Barguran gav upp sökandet efter
Hanja och tanken på att ta hämnd på Mello, så slog
han sig ned i Trasimo där han lät bygga värdshuset.
Av en ren slump så dyker Mello upp på värdshuset
efter alla dessa år, och Barguran känner igen beren-
diern, vars anlete bränt sig fast i barbierns sinne re-
dan för 27 år sedan. De gamla såren rivs upp, och
hatet väller fram igen.

*Barguran kunde aldrig glömma Mellos oförrätt.
När den berendiske köpmannen anlände, var det
ett ödets nyck. Barguran skulle äntligen få sin
hämnd. Senos-cypressens sav som användes i sop-
pan påträffas naturligt i traktens skogar (SL: Se
Ledtrådar). Traktens trädslag var Bargurans spe-
cialitet, som gammal säljare av narguriskt timmer
i Mastika Agga. Soppan förgiftades då allas upp-
märksamhet var riktad mot de övernaturliga hän-
delseerna. Han låtsades bara vara full.*

VAKTCHEFENS TÄNKBARA MOTIV. RPna hör hur
Bontosa och Helias diskuterar Mellos testamente
(se Sonens tänkbara motiv). Som sonens älskarin-
na är arvet av betydelse. Dessutom är Bontosa känd
för att vara något av en manshaterska och våldsver-
kare, som säkerligen inte skulle dra sig för mord om
skälet var starkt nog. Hon stod dessutom anklagad
för dråp när Mello anlätade henne en gång i tiden,
och han använde hennes kunnande till allskonns
smutsiga handlingar.

*Bontosa mördade Mello på egen hand eller i sam-
röre med Helias, p g a arvet. Som Helias älskarin-
na skulle räknade hon med att få del av pengarna.
Bontosa var dessutom en dråpare och mansha-
terska.Steget till iskall mörderska skulle inte vara
långt. Hon hade dessutom både tid och läge att
mörda mannen då hon hade vaktpasset utanför*

*rumsdörren (SL: Detta bygger på villospåret med
Mellos halsskada, se Villospår).*

RIVALENS TÄNKBARA MOTIV. Efter att ha bevitt-
nat dispyten mellan rivalerna Mello och Emerik, så
torde det stå klart för RPna att de bägge köpmännen
har avskytt varandra under en lång tid och också
sökt sätta käppar i hjulet för varandra.

*Emerik från Hevken mördade Mello för att bli av
med en förhatlig rival. Det skulle inte vara första
gången hätsk rivalitet slutar i mord. RPna hörde
Emerik nämna att han skulle stoppa Mello vad
som än krävdes (se s. 11). Dessutom är köpman-
nen väldigt mån om att ge sig av till Idhaborg så
snart som möjligt.*

HERR ABIGORS TÄNKBARA MOTIV. Herr Abi-
gors motiv kan kanske te sig svårttytt för RPna. De
la märke till den hätska situation som uppstod då
Mello vägrade göra affärer med Herr Abigor (s.12),
men vad för slags affärer? Vad ville palinoriern köpa
egentligen? När RPna hittar relikerna och brevet så in-
ser de nog vad Herr Abigor var intresserad av. Om
de sedan kopplar ihop palinorier (de kanske osökt
tänker på Palins order?), relikerna och reliksmuggling
med mordet på Mello så borde det göra Herr Abigor
misstänkt.

*Herr Abigor och Mello var inblandade i en omfat-
tande, palinorisk reliksmuggling. Mello mördades
p g a att han vägrade lämna ifrån sig godset samt
att han visste för mycket. Herr Abigor räknade se-
dan kallt med att i ett senare skede kunna lägga
beslag på dyrgriparna, antingen genom stöld eller
genom att köpa dem av sonen.*

Vad de kan berätta

Under det att rollpersonerna i förhör och samtal in-
teragerar med äventyrets SLP så kan de få fram en
del information. Här beskrivs kortfattad vad en del
SLP kan komma med för slags information. Vad öv-
riga personer kan tänkas säga lämnas till SL:s fria
fabulerande:

HELIAS CAMYLOS

Naturligtvis har inte köpmanssonen erbjudit RPna
silver för att bli utsatt för svettiga förhör och bli
mordmisstänkt. Här krävs kanske lite subtilare me-
toder för att få reda på mer. Detta är vad Helias kan
berätta:

- Att han aldrig skulle kunna skada sin far och
högaktade honom, även om deras förhållande i
bland kunde vara kyligt.
- Att han låg och sov när han väcktes av oljuden
från sin fars rum (SL: Detta kan verifieras av
Ugo, som var vaken vid tillfället. Trots att Helias
och Bontosa diskuterat hur de skulle kunna ta
en titt på testamentet så beslöt Helias att skjuta

upp det bekymret till morgondagen).

- Att det ryktas att Emerik från Hevken har konkurrenters liv på sitt samvete och var känd för att hata Mello.
- Att hans far antingen hade något hemligt för sig på sitt rum eller helt enkelt vägrade äta i skänkrummet tillsammans med rivalen Emerik.
- Att det var Ugo som bar upp soppan. Såvitt Helias vet hade inte hans far bett om något kvällsmål.

BONTOSA

Den kvinnliga krigaren är snar till vrede och kommer inte att låta sig pumpas på information av några karlslokar. Hon skulle bli högst förolämpad om RPna misstänkte henne för mordet. Detta är vad hon dock kan berätta:

- Att hon hörde hur Mello under stunder verkade tala till Ugo inne på rummet, men att hon inte brydde sig om detta, eftersom hon sett Ugo gå in på sitt rum längst ned i hallen. Hon avfärdade det hela med att köpmannen troligtvis pratade i sömnen.
- Att Mello ville ha en vakt utanför dörren för att han fruktade att det fanns synnerligen sluga tjuvar på värdshuset. Troligtvis menade han då rivalen Emerik.
- Att hon precis börjat slumra till en aning då Mello började skrika och föra oväsen. Hon hörde däremot inga andra röster än köpmannens.
- Att köpmannen Mello en gång räddat henne från galgen och att hon absolut inte hade några tankar på att skada sin uppdragsgivare.

UGO

Trots att betjänten Ugo ibland blev behandlad en smula tveksamt av sin husbonde, så verkar han dock märkbart tagen av mordet. Han skulle bli chockad om RPna misstänkte honom. Detta är vad betjänten kan berätta:

- Han delade rum med Helias och låg till sängs men kunde inte sova. Helias sov, men vaknade upp av den skrikande Mello. De båda klädde sig som hastigast, för att sedan gå ut i korridoren.
- Sonen Helias ogillade sin fars nyvunna religiositet och tyckte allt hade drag av skenhelighet.
- Att köpmannen Mello fick ett järnskrin och en pergamenttub av en mystisk främling när de var på Caddo. Mello var mån om att hålla godset hemligt och förvarade skrinet och rullen i sin penningakista utom allas räckhåll.
- Att det var han som bar upp soppan. Husbonden kom ju aldrig ner till skänkrummet men ville säkert ha något att äta. När Ugo kom med maten så hade Mello låtit postera en vakt utanför dörren. När Ugo blev insläppt så såg han att Mello höll på att skriva något. Efter att ha lämnat soppan gick Ugo in på sitt rum och vilade en stund.

EMERIK FRÅN HEVKEN

Efter mordet så uppträder den berendiske köpmannen på ett nonchalant sätt och missar dessutom inte ett enda tillfälle att spy galla över den mördade konkurrenten. Eftersom rivalen Emerik har en egen vaktstyrka så kan det inte bli tal om några svettiga förhör, utan de bistra vakterna ser till att deras uppdragsgivare är fri att komma och gå som han vill. Detta är ett axplock av vad Emerik kan berätta:

- Att han är en tankens människa och våldsmetoder inte är hans stil. Han skulle förnedra en konkurrent, men inte mörda någon.
- Mello var en notorisk smugglare och fifflore som inte drog sig för regelrätta sabotage.
- Att Norderebiska kompaniet ansåg Mello vara småpotatis.
- Att Bontosa är en lönnmördare som har utfört många våldsdåd för Mellos räkning.
- Att både han och hans tjänare Klotvid väcktes av Mellos ryande.
- Att Herr Abigor är känd i byarna på grund av det billiga vin han brukar gå runt och nasa.
- Barguran är en försupen barbier som en gång i tiden var en välbeställd timmerhandlare i Mastika Agga men att han kom till trakterna i jakten på sin frus mördare.

HERR ABIGOR/TEUT AUWOUL

I sin roll som Herr Abigor så är det inte första gången Teut är gäst på värdshuset. Värden köper ofta tunnor med billigt sydligt vin eller annan dryck av honom. Detta är vad Herr Abigor kan berätta:

- Att han hade rummet mitt emot Mellos och väcktes av tumultet. Han hade inte hört något underligt innan dess.
- Att han hört många nämna att värdshuset och trakten omkring skulle vara hemsökt av spöken. Köpmannens död kanske har något med det att göra?
- Att han ofta färdas mellan byarna i affärer men att han inte är någon särdeles stor klippare, utan klarar sig nätt och jämnt. Han säger sig känna värdparet och drängen Herse relativt väl och tror inte att någon av dem kan vara en mördare.
- Vårdens far, Barguran, var egentligen den som lät bygga värdshuset. Vissa i trakterna menar att hans fru dog under mystiska omständigheter. Vad hon hette eller hur hon dog vet han inte.
- Att han uttryckt intresse av att byta sina varor mot en av Mellos två oxar, eftersom hans egen oxe börjar bli ålderstigen. Mello var mycket otrevlig och vägrade sälja eftersom han ogillade folk från Palinor.
- Norderebiska kompaniet dominerar handeln i Trasimotrakten med hjälp av tivelaktiga metoder.

VAD GÖR MÖRDAREN?

Vad har magikern Teut för planer efter att ha giftmördat köpmannen Mello? Och hur kan de förändras när rollpersonerna börjar lägga sina näsor i blöt?

Att mordet blev mer eller mindre en akt av improvisation från Teuts sida kan komma att ligga honom till last. Givetvis hade magikern fattat beslut om att undanröja Mello redan från början men han hade kallt räknat med att lägga beslag på smuggelgodset också. När sedan berendiern vägrade lämna ifrån sig godset och låst in sig på sitt rum med allt vad det innebar (se tidigare) så kom allt att bli en röra.

När RPna börjar nysta i mordet så blir Teut en smula orolig. Han försöker att uppträda som om han har rent mjöl i påsen, och samtidigt kasta skuld på andra utan att det är alltför uppenbart att han försöker vilseleda RPna.

Returflaska?

Den tennplunta som han förvarade Senossockret i kastar Teut ut genom sitt rumsfönster efter kvällsmåltiden. Den landar i lervällingen dryga 20 meter söder om fönstret. Skulle RPna ge sig ut och leta i leran på natten så skulle det nog krävas en stor portion tur och ett lyckat slag i *Finna dolda ting* (CL-15) för att hitta pluntan.

Oturligt för Teut så upptäcks den (om inte RPna varit före) av den dumstarke drängen Herse när han tidigt på morgonkvisten beger sig ned för kullen för att hämta vatten från brunnen. Morgonsolens gnistrande reflektion i tennet väcker drängens nyfikenhet och han visar stolt upp sitt fynd i skänkrummet efter att ha kommit tillbaka med sina vattenhinkar. Han kan lätt visa var han hittade pluntan om RPna frågar. Resterna av pluntans giftiga innehåll kan avgöras med *Provsma* och *Giftkunskap* (se s.16).

När tennpluntan obehagligt dyker upp igen, så försöker Teut på ett diskret sätt misstänkliggöra drängen eller någon gäst som t ex har begett sig utomhus under morgonen ("*Vem som helst kan ju ha kastat bort den där giftpluntan. Gick inte den där Emerik på dass?*"). Exakt hur han går tillväga är upp till SL.

Teuts sista drag

För eller senare så kommer RPna att komma Teut på spåren och konfrontera honom. Skulle spelarna ha kört fast bland alla motiv och ledtrådar, så kan SL leda dem på rätt spår med diverse fingervisningar. (SL: *En sådan kan ju vara att Teut lite senare på förmiddagen diskret har frågat Helias om denne skulle tänka sig att sälja det gamla pergamentet, då det efter Mellos död hamnat i sonens ägo. Han har erbjudit 100 guld för den dalkiska texten (reliken är inte lika viktig) och Helias kan nämna det ovanstående för RPna, då han tyckte det var*

märkligt att Teut kände till brevet. Misstänksam förvarar nu Helias brevet och relikvariumet på sitt låsta rum. När köpmanssonen vägrar sälja så inser Teut att han måste ta till andra metoder. Magikern beslutar att dokumentet är såpass viktigt att hans täckmantel som simpel handelsman gott kan spolieras. Teut beslutar sig för att sätta hårt mot hårt genom att använda sin magi.)

Oavsett när och hur Teut blir avslöjad så kommer han att använda de mest offensiva besvärjelserna han har i sin arsenal (t ex CHOCK och PARALYSERING) och staven laddad med TERROR (bra mot många fiender) och BLINDHET. Kom också ihåg att han väljer att slå till mot de personer som verkar vara mest kraftfulla och modiga först (troligtvis RPna och Bontosa) och att han gärna överraskar med *Dölja magi*. Syftet är att slå ut eller skrämma de som kan tänkas stå i hans väg med alla medel han har till sitt förfogande, för att sedan leta reda på brevet. Han kommer inte att sky några som helst medel för att få tag på det, men hur han exakt går tillväga är mycket upp till SL. De som kan innebära ett hot mot Teut är främst RPna, Bontosa och i viss mån de karavanvakter som vågar trotsa en vred magiker.

Om spelarna behöver lite av en spark i baken, kanske är lite uttråkade och fortfarande inte verkar veta vem mördaren är, så låt Teut attackera när t ex alla är samlade för frukost eller nåt i skänkrummet.

ÄVENTYRETS UPPLÖSNING

Lyckas rollpersonerna besegra Teut och han fortfarande är vid liv, återstår det bara att föra honom till närmaste by och rättvisan. Naturligtvis kan detta innebära ett äventyr i sig. Kanske Teut försöker fly? Kanske Norderebiska kompaniet har sånt stort inflytande i byn att Teut går fri? Isåfall har RPna skaffat sig en mäktig fiende, men det är upp till SL att avgöra vad som händer. Har spelarna segat länge med mordgåtans pusselbitar så kan det vara lön för mödan att Teut får sitt straff.

Hursomhelst så får RPna 20 guld var av Helias, som nog vill att de ska tjänstgöra som karavanvakter när han reser hem till Berendien för att begrava sin far. Om RPna inte vill mota flugor som dras till den döde under nästan ett par veckors tid, så behöver säkerligen Emerik från Hevken dugligt folk till något? Eller så har de äntligen tid att söka de äventyr och tillfällen som Trasimo nejder och Nargurs skogar kan tänkas erbjuda...

Mello Camylos

Den 64-årige berendiske köpmannen och gnidaren Mello Camylos lyckas t o m vara i centrum efter sin död. Medan han befinner sig vid liv så kretsar allt kring Mello och dennes nycker. Rollpersonerna får tidigt en inblick i Mellos fingertoppskänsla när det gäller affärer och men även handlarens egocentriska läggning och hans allt annat än taktila manér.

Utseende: Köpmannen har med åren fått en alltmer tilltagande kroppshydda. I unga dagar var han smärt och vältränad, men ålderns höst och ett liv i välstånd har gett honom betydligt mer paddliknande drag. Mellos kinder är rosenröda, dubbelhakan dallrar och hans nötbruna ögon tycks bli alltmer inbäddade i hans feta ansikte ju äldre han blir. Köpmannens hjässa är kal och burrigt, grått hår täcker nacken och tinningarna.

Trots att Mello Camylos är en framgångsrik köpman med en väl tilltagen förmögenhet, så klär hans sig väldigt enkelt när han är på resande fot; en nöttunika i vinrött kläde, hosor, småslitna vristsnörskor och en lappad vadmalsmantel. Som huvudbonad bär han en enkel linnehätta samt en konformad stråhatt med platt topp.

Karaktär: Mello är självupptagen, snål och allmänt burdus. Hans armbågar är vassare än de flestas, och han är van att få sin vilja igenom. Kort sagt, så är han en tämligen osympatisk person som har den osvikliga förmågan att reta gallfeber på folk. För de som känner honom är han ett svin som gömmer sig bakom en fasad av nyvunnen religiositet.

Rollspelstips: Torka svetten från pannan. Var framfusig, envis och betrakta allt som en potentiell affär. Tveka aldrig att hacka på andra och påminn dem ständigt om deras brister och tillkortakommanden. Använd dig gärna av Lysande vägens sex bud (stigen) som moraliska pekpinor när du kritiserar folk.

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 17, KAR 9, Köpslå 19, Bluffa 15, Dalkiska B3/B3, Berendiska B5/B5, Prangi B3/B2, Värdera 18, Övertala 15, Administration 16, Geografi 15, Häleri 10, Kulturkännedom (nargurer) 13, Muta 14, Orientering 11, Områdeskännedom (Trasimo) 14, Teologi (Lysande vägen) B2, Stadskännedom (Entika/Atrema/Arno) 19/14/9, Räkning B4, Köra vagn 13, Överklasstil 15

Utrustning: handelsvaror, relik i järnskrin, pergamenttub i läder (med brevet), kniv, oxdragen vagn, sammetsbörs med 12 kopparören, 22 berendekronor och 10 guldkronor, pergamentark, penna & bläck, en låst och järnbeslagen träkista med 156 caddodaler, 73 kopparskillingar samt 503 berendekronor, 277 kopparören och 658 guldkronor.

Ugo från Berga

Vid den berendiske köpmannen Mellos sida åter-

finns den 37-årige betjänten Ugo. Den gamle bondsonen har varit handlarens trotjänare under de senaste tio åren och har sällan vikt från dennes sida.

Mello anlidade Ugo efter att ha träffat honom i Entika för drygt tio år sedan. Ugo hade redan i sin ungdom lämnat familjegården för att söka lyckan i Entika och fick tidigt jobb hos Emerik från Hevken, en framgångsrik köpman. Men efter åratal av tjänst så blev Ugo utkastad av sin uppdragsgivare, efter ett stort gräl, och levde knapphändigt på ströjobb som hamnsjåare då han mötte Mello. Mello fann historien om Ugos träta med rivalen såpass lustig att han gav honom anställning direkt.

I takt med att Ugo har visat sig duglig har Mello gett honom större förtroende och del i affärstransaktionerna. Betjänten har blivit den som sköter det mest praktiska, från inhandlandet av utrustning inför karavantåg till smörjandet av besvärliga tulltjänstemän.

Utseende: Ugo är en skarp kontrast till sin husbonde. Där Mello är fetlagd och under medellängd så är Ugo från Berga skapt som en lång stör. Han tornar upp sig för de flesta men hans sävliga, något håglösa utseende och knotiga, smala kropp gör att folk i allmänhet inte känner sig det minsta hotade av hans storlek. Ugo rör sig tämligen stelt och ser nästan komisk ut där han ryckigt stegar fram med sina jättekliv, likt en gigantisk bönsyrsa.

Likt sin husbonde klär Ugo sig tämligen pragmatiskt och flärdfritt i kjortel, hosor och struthätta av grovt, naturfärgat ylle samt halmstoppade remkängor.

Karaktär: Ugo är verkligen så jordnära man kan bli. Med sin enkla bakgrund djupt rotad i den berendiska myllan så är han välförknippad med praktiska göromål, hårt arbete och en respektfull inställning till naturen. Han trivs bäst i det öppna landskapet, på resande fot och när solen smeker hans ansikte. Under åren av tjänst hos både Emerik från Hevken och Mello Camylos så har Ugo dock upplevt en hel del, och lärt sig mycket om stadsliv, kommers och knivhård konkurrens. Sitt utseende till trots så är Ugo rätt klipsk och dessutom har han haft en god mentor i sin husbonde.

Rollspelstips: Tala sävligt och släpande. Se loj ut. Var sparsam med känsloutspel och låt Ugo ge intrycket av att vara en person som dämmer upp eventuell ilska inombords.

Intressanta egenskaper: STO 17, KAR 7, Köpslå 13, Bluffa 10, Berendiska B4/B2, Tala Prangi B1, Värdera 12, Administration 13, Geografi 12, Häleri 10, Muta 16, Orientering 12, Områdeskännedom (Trasimo) 10, Stadskännedom (Entika/Atrema) 14/10, Köra vagn 14, Dolk 10, Hantverk (jordbruk) B2, Trästäv 12, Stjåla föremål 12, Räkning B2, Spå väder 13, Överlevnad (generell) 12, Örtkunskap 10

Utrustning: vandringsstav, enkelt smidd men stor dolk nedstucken i det breda läderbältet, börs med

35 kopparören och 9 berenderkronor.

Helias Camylos

Helias har sedan modern Hanjas död för 15 år sedan fått följa med sin far på dennes handelsresor. Nu är köpmannasonen en fullvuxen man på 25 vint-rar och har lärt sig det mesta från sin far. Han har ärvt Mellos skarpa sinne för siffror och affärer och är i det stora hela något av en karbonkopia av en ung Mello Camylos, fast om möjligt ännu mer driven och hänsynslös i sitt agerande. Det är precis som om faderns mörka sidor har accentuerats och förstärkts i sonen.

Under det senaste året har Helias och den kvinnliga krigaren Bontosa haft en affär ihop. Helias har dock inga som helst känslor för kvinnan utan ser henne mer som en spelpjäs han kan använda. Fadern Mello har på ålderns höst börjat fundera på att skriva sitt testamente men har varit mycket hemlighetsfull och uttryckt sig kryptiskt gällande det hela. Den gamle köpmannens nyvunna religiositet är det främsta som oroar Helias i samband med testamentskrivningen (Se avsnittet *Dunkla motiv*).

Utseende: Helias påminner även fysiskt om fadern i unga år. Han är slank och senigt byggd, med kastanjebruna lockar och mörkbruna ögon. Ett välansat litet pipskägg pryder hans haka. Han ger ett energiskt intryck på de som iakttar honom, när han kilar runt i ständig aktivitet. Det är något vessellikt över den unge mannen.

Till skillnad från sin far klär sig Helias pråligt och bär en purpurfärgad sammetsbonett krönt med en påfågelsfjäder, blå houpeland och hosor i finaste grilny-tyg. Han bär dessutom ett dyrbart halssmycke i guld och ringar av samma ädla metall pryder fingrarna.

Karaktär: Helias är något av en snobb och gör inga som helst ansträngningar att dölja sin rikedom. Han är liksom sin far van att få sin vilja fram, och anser att allt och alla har sitt pris. Det gäller bara att hitta det rätta. Däremot är det inte sagt att allting ska smörjas med guld. Rent ekonomiskt är det mer fördelaktigt att skaffa hållhakar på folk och på så sätt få dem att samarbeta. Att gå med vinst är ju trots allt det viktigaste.

Rollspelstips: Var energisk, självisk och pompös. Se andra som förbrukningsvaror. Tveka inte att bryta löften. Skaffa hållhakar på folk och utnyttja situationer.

Intressanta egenskaper: INT 15, PSY 15, KAR 13, Köpslå 15, Bluffa 15, Ljugå 12, Berendiska B5/B4, Värdera 15, Administration 13, Geografi 12, Häleri 14, Muta 15, Områdeskännedom (Trasimo) 7, Stads-kännedom (Entika) 14, Dolk 8, Räkning B3, Finna dolda ting 13, Övertala 12, Rida 10, Överklasstil 17, Kunskap om fartyg 8, Marinheraldik B2, Sjökun-nighet 9

Utrustning: ridhäst, sammetsbörs med 6 kopparören, 13 berenderkronor och 31 guldkronor, fint halssmycke i guld värt 700 sm, stilet i dekorerad läderskida.

Bontosa

Bontosa är den 29-åriga kvinnliga ovatkrigaren som håller i säkerheten kring köpmannens handelsresor och blev anlitad för drygt fem år sedan, under en sällsamt paranoid fas av Mellos liv. Den gamle berendiern träffade henne då under en resa till Torsborg och räddade faktiskt henne undan galgen då hon stod anklagad för dråp. Köpmannen slogs av hennes färgstarka personlighet, bistert vackra yttre och stridsduglighet och vittnade falskt till Bontosas fördel. Efter att ha blivit frikänd från anklagelserna anställdes hon direkt av Mello.

Hon har kommit att bli något av Mellos högra hand och livvakt, och han har ofta använt hennes kunnande i mer ljusskygga förehavanden, när det t ex rört sig om att sätta konkurrenters magasin i brand eller att "övertala" någon motstridig person. Bontosa vet i princip det mesta om köpmannens skumraskaffärer, men tiger så länge hon får betalt. Bontosa vet dock ingenting om att Mello fick i uppdrag att föra relikten och pergamentrullen till värds-uset. Hon anar att den gamle köpmannen har med sig någonting värdefullt utöver handelsvarorna men har inte haft något större intresse av vad det kan vara.

Större intresse har hon dock ägnat åt köpmannens son, Helias. Trots att han är yngre, feg och fysiskt vek, så tilltalas hon på något vis av sonen. Kanske är det hans skoningslöshet i affärer och hans skarpa intellekt i kombination med det faktum att han snart torde ärva en ansenlig rikedom? Hon måste trots allt tänka på sin framtid efter Mellos hädangång.

Utseende: Bontosa är lång, solbränd och har sandfärgat, långt hår i en inbakad fläta. Hon är extremt vältränad, rör sig smidigt likt ett bergslejon och har bistra, isblå ögon. Hennes kropp är dessutom täckt av traditionella ovatiska tatueringar, däribland den ovatiska stamtatueringen, ett stiliserat silverlindsblad. Bontosa tvekar för övrigt inte att visa upp ett antal stridsärr, när hon befinner sig i drucken skräveltävling med karlar.

När hon inte är rustad för strid och iförd ringbrynja och hjälm, går hon klädd i knälång linnetunika och höga remstövlar. Vid dåligt väder bär hon dessutom en tjock mantel av kläde med prydnadsbräm av mård.

Karaktär: Som ung ovatisk flicka från Gamla skogen tävlade Bontosa alltid med sina äldre bröder och uppvisade ett manhaftigt beteende, åtminstone skulle det ha tett sig så i ögonen på söderns folk. Än idag hatar hon innerligt att förlora mot mansfolk

och hennes enorma tävlingsinstinkt och ibland skningslösa förhållningssätt gör att hon lätt uppfattas som en manshaterska. Hennes bistra humör, snarhet till vrede och det faktum att hon hyllar fysisk styrka, mod och vapenskicklighet gör att det krävs en speciell sorts man för att kunna handskas med denna amason.

Rollspelstips: Väs otrevligt, bete dig manligt. Explodera i oproportionerligt våld mot närgångna män. Visa brist på finesse och tänk våld först. Var modig. Men var också en gåta. Låt en mjuk sida skina igenom vid vissa situationer, t ex i kontakten med djur eller barn, men låt det vara ytterst temporärt. Ryt sedan bistert åt de som glott.

STY	15	SMI	17	KAR	15
STO	13	INT	12	KP	15
FYS	16	PSY	15	SB	+1

Förflyttning: L11

Färdigheter: Slagsmål 14, Dra vapen 15, Dolk 12, Kastkniv 14, Falchion 16, Stridsklubba 17, Kastspjut 12, Avväpna 13, Liten rundsköld 12, Hoppa 14, Klättra 13, Första hjälpen 10, Upptäcka fara 17, Lyssna 12, Finna dolda ting 12, Övertala 11, Härskri 9, Tala Ovatiska (howathiska) B5, Tala Berendiska B3, Anfall bakifrån 14, Bryta grepp 10, Hasardspel 11, Slå medvetlös 11, Trästav 12, Två vapen (falchion+stridsklubba) 15, Strid i mörker 12, Taktik 7, Överlevnad 13, Slåss till häst B2, Rida 14, Områdeskännedom (Torshem) 16

Utrustning: ridhäst, falchion, stridsklubba, rondelldolk, kastkniv i stövelskida, knogjärn m. spikar, vendelhjälm med kind/hakskydd och nackplåtar, kortärmad ringbrynjeskjorta, ridhäst, börs med 12 kopparören, 17 berenderkronor och 13 guldkronor, vapenvårdsutrustning, tenntärningar, kam av horn.

Barguran

Värdshuset "Lyktgubben" byggdes av Barguran för drygt 25 år sedan och är idag såpass sammanknipat med den gamle barbiern att han rätt och slätt kallas "Gubben Lykta" av lokalbefolkningen.

Det är dock få som kommer ihåg varför Barguran en gång kom till trakten. I sin hemstad, Mastika Agga, var Barguran under yngre år en framgångrik köpman som sålde narguriskt mastvirke vidare till söderns länder. Han hade varit så uppslukad av affärer att han hunnit bli 41 år och samlat på sig en ansenlig förmögenhet då han blev trolovad med den tjuugo år yngre och bedårande kvinnan Hanja, som kom från en respekterad köpmannaätt. Men allt kom att slås i spillror för drygt 27 år sedan när Barguran började göra affärer med berendiern Mello Camylos. Kompanjonens svek gjorde att barbiern förlorade både sin förmögenhet och sin stora kärlek. Mello och Hanja begav sig sedan söderut enligt ryktena. Barguran bestämde sig snart för att hämnas oför-

rätten och dessutom vinna tillbaka skönheten från Mastika Agga, men sökandet visade sig tämligen fruktlöst för den utblottade barbiern. Under sitt sökande söderöver träffade barbiern den narguriska kvinnan Nisa, som visade sig vara en förstående själ. Han gav snart upp sitt futila sökande, och slog ned sina bopålar i Trasimo där han sedan bildade familj med den trösterika narguriskan. De skötte sedan värdshuset tillsammans, och fick dessutom en son (Wulfbald) ihop. Efter att maken dött i en olycka för fem år sedan så började dock Barguran ta till flaskan och sonen med maka tog över ruljansen av värdshuset.

Utseende: Den 69-åriga Barguran är kortvuxen, senig och har ovårdat, grått hår som spretar från en allt kalare hjässa. Han har flätad, lång mustasch och hans kropp pryds av ovatisk tatueringskonst, t o m delar av ansiktet är tatuerade (tatueringarna fick han när han upptogs i Nisas klan). Han går klädd i en urinfläckad yllesärk och otvättad fårskinnsväst.

Eftersom han nästan jämt är kraftigt berusad så gestikulerar den krumryggade och spritstinkande barbiern yvigt och klumpigt. Det är få gånger han kan samtala med någon på stående fot, utan han brukar oftast ramla omkull för att sedan sitta gormande på golvet. Han avbryter och överröstar alla som samtalar med honom eller försöker föra en konversation i hans närhet med sin skrånande stämma och verkar mer koncentrerad på att låta sin röst höras än att lyssna på vad folk säger. Ibland är han inte ens kontaktbar utan sitter ihopkurad och blötsvettig i något hörn.

Karaktär: Barguran är numera trött och tård. Den sista riktiga livsgnistan han hade dog tillsammans med maken för fem år sedan och nu plågas han av gamla minnen och dränker sina sorger i rusdrycker. När Mello Camylos dyker upp på värdshuset väcks ytterligare bittra minnen till liv.

Rollspelstips: Sluddra och skrik. Överrösta andra konstant. Var långgrandig och omständig. Pocka på deras uppmärksamhet, ge sken av att ha något viktigt att säga, för att sedan bara svamla och ödsla deras tid. Fråga vad det är för dag och om de är där för att köpa timmer.

Intressanta egenskaper: FYS 6, KAR 5, Köpslå 15, Tala Barbiska B4, Tala Berendiska B1, Tala Prangi B3, Värdera (trädslog & timmer) 19, Geografi 9, Dolk 10, Områdeskännedom (Trasimo) 15, Stads-kännedom (Mastika Agga) 18, Alkoholkonsumtion 22

Emerik från Hevken

Den framgångsrike köpmannen Emerik från Hevken är en av Mello Camylos absoluta ärkerivaler. Under årtal av intrigerande konkurrens och t o m regelrätta sabotage så har de båda berendierna utvecklat ett sällsamt hat gentemot varandra. De är som

hund och katt. De gånger deras vägar har korsats har verkligen varit efterfyllda stunder där smädelser och hot hört till vanligheterna.

Emerik är dessutom representant för Norderebiska kompaniet, ett mäktigt berendiskt handelshus som har stora ekonomiska intressen i Trasimobygden. Med sådan solid uppbackning så har han alltid kunnat vara en nagel i ögat på Mello, trots att rivalens handelsresor ofta stötts av den Huggerska Hansan.

Utseende: Den 65-åriga Emerik är klart över medellängd, hyfsat smärt och har flygigt och kortklippt, vitt hår. Hans rynkiga anlete domineras av en skarp, rak näsa och buskiga ögonbryn, som till skillnad från kalufsen fortfarande är mörka. Dessutom är det svårt att missa den väldigt breda munnen när bleknariga, tunna läppar ger vika åt pärlemovita tänder i ett blixtrande men rovdjurslikt hånleende.

Han klär sig i en karmosinröd linnetunika, en knållång tabard i ylledamast, sandaler samt en baret av finaste grilnytyg.

Karaktär: Liksom sin rival är Emerik en slipad och välbärgad affärsman. Han är en riktig barracuda och har krossat en rad konkurrenter. Trots att han är förmögen, uppsatt och har flertalet personer på lönerullorna, så föredrar han att vara ute på fältet, i affärernas centrum. Det har också att göra med Emeriks oerhörda misstro gentemot folk. Han har inte blivit rik genom att lita på folk. Alla är potentiella mutkolvar och svikare. Han involverar knappt ens sina tre söner i affärsverksamheterna.

Rollspelstips: Hånle och var nedlåtande. Tveka inte att köpa folks tystnad. Prata överhuvudtaget inte med kvinnor eller personer ur de absolut lägsta samhällsklasserna.

Intressanta egenskaper: INT 16, STO 15, KAR 14, Köpslå 17, Bluffa 15, Berendiska B5/B5, Erebosiska B4/B3, Tala Prangi B2, Tala Ovatiska (howathiska) B2, Värdera 17, Övertala 17, Administration 14, Geografi 16, Upptäcka fara 15, Muta 16, Områdeskänedom (Trasimo) 13, Allmänkunskap 10, Förfalskning 10, Geologi 9, Ljuga 13, Sjökunighet 11, Stadskännedom (Entika/Lindaros/Nohstril) 16/13/12, Räkning B3, Dolk 8, Överklasstil 18

Utrustning: diverse handelsvaror (ett par tunnor fint berendiskt vin för försäljning, uppköpta pälsverk och den dyrbara kådan från den narguriska Farincypressen), dolk, två draghästar och en vagn, bältesbörs med 12 kopparören, 15 berenderkronor och 22 guldkronor, en låst och järnbeslagen tråkista med 367 berenderkronor, 225 kopparören och 312 guldkronor.

Herr Abigor/Teut Auwoul

Mellos kontaktperson på värdshuset, mannen som går under kodnamnet *Herr Abigor*, heter i själva verket Teut Auwoul och är en 52-årig palinorier och

magiker från Khartotum. Han tillhör Palinors knapadel även om hans ätt har månghundraåriga anor. Förutom att vara den siste i sin ätt är Teut dessutom en Palinsbroder (medlem i Palins order). Hans magiska kunnande och hans användbarhet för orden har gjort att Teut kunnat stiga i graderna i *Trasimo Cirkel* trots att hans ätt inte tillhör de bemedlade. Trasimocirkelns medlemskrets sträcker sig så långt söderut som till Torsborgstrakten och har Timmerstaden i Nargurs skogar som nordlig gräns.

Som *Herr Abigor* ikläder sig Teut rollen som ensam nasande handelsman från Khartotum, en harvande lyckosökare i Trasimo nejder. Det hade varit helt otänkbart för Teuts nobla hjälteförfäder att sjunka så lågt som en köpmans triviala handelsidkande, men tiden av välstånd för ätten är ett minne blott och pengar luktar som bekant inte. Rollen är dessutom perfekt, då Teut kan färdas fritt över stora områden för att hålla kontakten med ordensmedlemmar, eller med t ex smugglade relikier bland handelsvarorna. Allt utan att väcka alltför stort uppseende där han vankar fram bredvid sin knarrande oxkärra. Traktens folk är sedan åratals vana att se honom vandra från by till by, och de mäktigare handelsintressenterna i området uppfattar knappast hans tämligen småskaliga affärer som ett hot.

Utseende: Teut är högväxt och rakryggad. Hans hy är vaxartad och blek, ögonen är gråblått kalla och det korpsvarta håret hänger rakluggat och axellångt. Ett välansat och väloljat bockskägg pryder Teuts haka.

Palinoriern bär en askgrå, fotsida yllesärk, en svartfärgad tabard i ylledamast samt en mörkgrå mantel av kläde. På fötterna har han låga remstövlar och på huvudet en karmosinröd linnehätta.

Karaktär: Teut Auwoul är kyligt beräknande och nästintill skrupelfri och hänsynslös i sitt agerande. Även om han är mer än bara en initierad Palinsbroder, så fäster han ringa värde vid ordens föreskrifter om de inte passar hans personliga syften. Han är maktthungrig och ser orden som en språngbräda, en ypperlig chans att återvinna den makt och status hans ätt en gång ägde.

Rollspelstips: Spela rollen som knotande gårdfarihandlare men låt Teuts kallt strama och nobla stolt-het och hållning skina igenom då och då. Var kalkylerande och sky inga medel.

STY	14	SMI	13	KAR	10
STO	14	INT	15	KP	14
FYS	13	PSY	26	SB	+1

Förflyttning: L11

Färdigheter: Trästav 11, Bredsvärd 10, Vanlig sköld 8, Dolk 9, Astrologi 10, Ljuga 12, Bluffa 14, Drogekunskap 12, Giftkunskap 16, Upptäcka fara 15, Köpslå 13, Värdera 12, Skådespeleri 10, Lyssna 10, Finna dolda ting 12, Kulturkännedom (nargurer) 11, Övertala 13, Berendiska B3/B3, Prangi B2/B2, L/S Erdir

B2, L/S Ithilgroms tunga B2, Dalkiska B3/B4, Palinorska B5/B5, Områdeskännedom (Trasimo) 16, Geografi 10, Kunskap om odöda B4, Kunskap om det övernaturliga B2, Kunskap om andeplanet B4, Spiritism 17, Nekromanti 15, Räkning B2, Teologi (Palinism) B3, Dölja magi 14 (se *Barbia* s.102)

Besvärjelser (i minnet): Antimagi 12, Sigill 13, Andebeskydd 13, Mental projektil 11, Chock 11, Tala med död 12, Paralysering 13, Astralt spår 11, Poltergeist 13, Smärta 12

Besvärjelser (i formelsamling): alla ovanstående besvärjelser + TERROR och BLINDHET samt 2T4 extra (S1T8+5) ur spiritism, nekromanti och allmän magi. Formelsamlingen finns dock i en låst kista i Teuts hus i Idhaborg.

Utrustning: oxdragen liten kärra med diverse handelsvaror (enkelt lergods, några bäverskinn, 5 alnar filtat ylle, en kagge starksprit, 2 säckar korn och 10 skålpund salt), bältesbörs med 16 kopparören, 22 berenderkronor och 2 guldkronor, vattenskin, vadmalspåse med 112 falska guldlibror (hynsolgiska mynt), ränsel med några dagsransoner torkat kött och en rökt korv, en mortel, påsar med en dos gult Mennonpulver (se *Torshem* s. 10) och två doser Rekupera (se EDD). Dessutom äger Teut en knotig vandringsstav av ek där han lagt BLINDHET E2, SIGILL E2 i ena änden och TERROR E1, SIGILL E1 i den andra. Besvärjelserna utlöses när den aktuella stavänden slås i backen tre gånger i rask följd.

Typisk karavanvakt

Dessa värden kan t ex användas för de fyra vakterna i Emeriks sold eller de karavanvakter som arbetar tillsammans med RPna. Naturligtvis kan du som SL modifiera grundegenskaper och färdigheter efter behov.

Karaktär: Karavanvakterna är garvade stridsmän, troligtvis fd soldater och legoknektar, och är hårdföra och sträva i sin natur. De är alla anställda för sitt yrkeserfarenhet och har kadaverdisciplinen i ryggmärgen, oavsett hur mycket de kanske gnäller på sina uppdragsgivare vid lediga stunder.

Rollspelstips: Var fåordig, småbutter och vaksam i tjänst men släpp loss totalt och bli högljudd när det är dags för fest och tärningsspel.

STY	14	SMI	12	KAR	10
STO	13	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	12	SB	+1

Förflyttning: L10

Färdigheter: Dolk 12, Dra vapen 13, 1 Närstridsvapen 14, 1 Avståndsvapen 14, Sköld 13, Upptäcka fara 13, Lyssna 10, Finna dolda ting 10, Tala Berendiska B2, Tala modersmålet B4, Områdeskännedom (t ex Trasimo eller Nidabergen) 12, Orientering 11, Harsardspel 12, Rida 13, Överlevnad 10

Utrustning: vapen, rustningar som t ex kittelhjälm/

konhjälm/öppen hjälm med nässkena (alla räknas som *öppen hjälm*), harnesk/haubergon som t ex härdat läder/benlamell/vadderad aketon/kortärmad ringbrynja, diverse personlig utrustning som t ex piptobak, tärningar och mynt.

SPELARKARTA-TRASIMO



VÄRDHUSET LYKTGUBBEN

