

Slottet

ett scenario till Eon från Boningen



SLOTTET
(c) Boningen 2000-2001
<http://www.hobbyspel.com/boningen>

Idé och konstruktion:

Boningen

Layout:

Olav Nygård

Illustrationer:

Christoffer Saar

Simon Mårtelius

Karta:

(c) Neogames, använd med tillstånd

Rollformulär:

Folke Remén, modifikationer av Boningen

Speltest:

Joakim Andersson, Jonathan Berggren, Gustaf Browack, Johan Fagerlin, Balder Klett, Carl Ljungdahl, Simon Mårtelius, Johan Nordinge, Olav Nygård, Emil Thunström

Tack till:

Alla ovannämnda

Marco Berhmann för utlån av spelledarskärm

Dan Johansson för besvarade frågor

Neogames för karta

Guy Ritchie

Idéer, kommentarer och synpunkter:

Olav Nygård

olav@telia.com

Om scenariot

Slottet är ett scenario för 3-6 spelare och utspelar sig i Eons värld, Mundana. Regelsystemet som hänvisas till är Eons (el. NeoGames - har du spelat Neotech kan du spela Eon), och förkunskaper i världen och systemet är en fördel, om än inget krav. Kom ihåg att det är du som väljer om du vill använda regler eller ej.

Om regelsystemet

Eons regler baserar sig på färdighetsslag, där man med hjälp av tärningar ser om en karaktär lyckas eller misslyckas med en handling.

Ett färdighetsslag börjar med att spelledaren bedömer hur svår en handling är att genomföra. Bedömningen resulterar sedan i ett antal sex-sidiga tärningar som skall slås mot karaktärens färdighetsvärde. Som normalsvårt räknas tre sex-sidiga tärningar, enklare handlingar innebär färre tärningar innebär medan svårare innebär fler. Om tärningarnas sammanlagda ögon visar lägre eller lika mycket som karaktärens färdighetsvärde har handlingen lyckats, om inte - misslyckats.

Ob-tärningar

I Eon är alla slag sk obegränsade slag (ob-slag). Detta innebär att *varje slagen sexa tas bort och bytes mot två nya tärningar*.

Förord

Slottet är ett scenario skrivet till BSK19. Bakgrunden är enkel: efter att ha spelat ett dåligt konventsscenario för mycket väcktes den tidigare slumrande irritationen. För även om det finns otroligt många bra scenarion, finns det också förödande mycket dumheter i omlopp. Vi började tänka, och tanke ledde till ord, ord till handling. Och resultatet: det har du här.

Jag skulle inte för mitt liv vilja påstå att detta är det bästa scenario som någonsin skrivits, kanske inte heller ett av de bättre. Vad har vi då uppnått? Kanske ingenting, förutom att visa att den finns en bot på dumheterna. Således är detta scenario, i spelglädjens namn, utrustat med:

- Variabel spelarmängd
- Okomplicerad historia
- Färgstarka karaktärer
- Möjlighet för olika spelledarstilar
- Öppet slut

Kort sagt är detta scenario tänkt att tillhålla möjligheter, både för dig som spelleder och dem som spelar. Det är ni som väljer om ni vill ha socialrealism eller bara kul, tärningar eller friform, boffer eller tankearbete. Vi har lagt grunden, men det är upp till er att bygga tinnar och torn.

med förhoppning om en rolig stund

- författaren

INLEDNING

Det är en behaglig sensommarafon. Solen har precis sjunkit bakom horisonten och efterskenet av dess ljus hänger kvar vid himlen som honung. I den svala rymden far regnseglarna fram och åter – till synes vinglande men stundtals med häpnadsväckande precision. Inne på Blå tanden, Jhamalo Tamatz' sämst beryktade värdshus, märks dock inget av detta. Här är luften dunkel och kvav, precis som den varit hela dagen, och på de välfyllda bänkarna kurar ljusskygga individer vars arbetsdag precis är på väg att börja.

Stämningen inne på värdshuset är långt ifrån hjärtlig, och de skratt som då och då hörs är råa och verkar mer vara del i en invecklad revirkamp än ge uttryck för glädje. Inne på värdshuset är det dock få som av nöd är dystra. Här serveras förutom öl och tilltugg både laglig och förbjuden stimulantia, och för dem som så lyster erbjuder det inga problem att köpa sig umgänge för natten.

Så öppnas dörren, och trots skymningsdagern utanför verkar dörröppningen överkligt ljus mot väggarnas fuktgrå fond. In kommer en medelålders man, till yrket synbarligen köpman, med både välskräddade kläder och någorlunda välansat hår och skägg. Genast fångas allas uppmärksamhet av den nyanlände. Samtalen avbryts under det halva ögonblick det tar för en van hand att kontrollera att dolken finns på sin plats, misstänksamma ögon flackar runt lokalen och ett och annat leende sprider sig på de otvättade ansiktena. Sedan fortsätter samtalen som om inget hade hänt.

Den uppenbara misstron och utstuderade likgiltigheten verkar dock inte bekomma den nyanlände stort. Han kliver med säkra steg fram till värdshusets mitt, ignorerar de iskalla blickarna och illa dolda smädelserna och stannar där. Därefter häver han upp sin stämma. "God afton mitt herrskap. Underbar kväll. Jag har ett litet ärende som måste uträttas, och jag skulle behöva några raska män. Givetvis får ni betalt för besväret."

Nyheten emottas med blandade känslor, men i

värdshusets tryckande atmosfären vill ingen verka alltför angelägen. Några av de sturskare hånar halvhögt förslaget, och budbäraren. Mannen verkar dock inte märkbart besviken när han vänder sig mot dörren för att gå. Han har varit med tidigare och känner väl till spelets regler. Mycket riktigt hinner han inte riktigt ut ur den rökiga lokalen innan han hejdas av ett rop. Den välkläddde mannen ler omärkt för sig själv och vänder sig långsamt om. "Jag trodde väl det" säger han. "Värdshusvärd! Vi behöver en plats där vi kan diskutera ostört..."

Uppdraget

Uppdraget som rollpersonerna får består i att de skall stjäla en låst kista som finns i hertig Silversparres ägo. Enligt säkra källor finns kistan någonstans i hans slott som är beläget mitt i staden. Hur rollpersonerna gör för att få tag på det är upp till dem. När uppdraget är genomfört skall de lämna ett meddelande till värden på värdshuset Grå munken. Innan uppdragsgivaren lämnar rollpersonerna ger han dem 100 silvermynt var, samt två förseglade pappersrullar – den ena är en bild på föremålet de skall stjäla och det andra är meddelandet som rollpersonerna skall lämna på Grå munken. Belöningen för genomfört uppdrag är ytterligare 150 silvermynt per person. Dessutom får rollpersonerna själva behålla allt annat de stjälar i huset.

I KORTHET

Plats

Jhamalo Tamatz i norra Soldarn.

Tid

Scenariot börjar måndagen den 8 skördemånad 2966 e D.

Handling

Rollpersonerna blir anlitade att stjäla en kista som finns i hertig Silversparres ägo, i det slott som ligger i stadens kärna. Efter klargjort uppdrag skall rollpersonerna infinna sig på värdshuset Grå Munken för vidare instruktioner och omsider överlämnande och betalning.

Komplikationer

Förutom att hertigen naturligtvis inte vill bli av med någon av sina ägodelar kan rollpersonerna stöta på en mängd andra problem. Exakt vilka är upp till dig som spelledare, men det finns två stora problemen som rollpersonerna med största sannolikhet kommer stöta på. Det första är inre slitningar och det andra är inkquisitionen.

Inre slitningar:

Karaktärerna är skriva för att inbjuda till egoistiskt spelande, intriger och brutna löften. Därför är det ytterst troligt att åtminstone någon spelare kommer bli lurad av de andra, men kanske ännu



troligare att någon spelare kommer överlista alla andra.

Inkvisitionen:

Det historien inte förtäljer är att kistan tidigare tillhörde den jargiska kyrkan och att denna inte kan vara lugn innan kistan återbördats. Cilius Serafim Aurelius, kapten vid inkvisitionen, ålades av den jargiska aboraten uppgiften att återbörda kistan med innehåll till moderkyrkan. Till sin hjälp har han en handfull mannar, som precis som sin kapten reser incognito. Nu har de lyckats spåra kistan till staden Jhamalo Tamatz och befinner sig således i staden, redo att slå till.

BAKGRUND

Soldarn

Soldarn är en feodal monarki, vars kung för närvarande heter Sachsar Leijon den Vidsynte av Remulans ätt. Hur länge det förblir så är osäkert, eftersom de diplomatiska spänningarna inom landet, främst mellan Sachsar Leijon och Amirro Silversparre hotar att kulminera i inbördeskrig och ett tronskifte är i sådant fall långt ifrån otroligt.

Soldarn ligger på den sydöstra spetsen av den ashariska halvön, och närheten till havet och det sydliga läget ger landet ett behagligt klimat med ljus blandskog, bördiga fält och vinodlingar.

Språket som talas är ashariska, religionen är samorism och, framförallt hos bondebefolkningen, dyrkan av jordgudinnan Eliana. Hos de allra flesta

går tron på de tre guddomarna – samorismens Aurias och Pelias, morgonen och aftonen, och Eliana, jorden – hand i hand och båda religionerna lever i fredlig samexistens. En religion som dock inte tolereras är Daak, statskyrkan i det mäktiga jargiska kejsardömet. Fientligheterna är så långt gångna att troende från Jargien begivit sig in i Soldarn på korståg ett flertal gånger. De senaste åren har relationen förbättrats de två länderna emellan, men nu börjar det åter knaka i fogarna och kriget är inte officiellt avslutat. Några krigshandlingar har dock inte ägt rum de senaste åren, men många soldier känner ändå hat mot jargierna, om inte annat så för tidigare missioners skull.

Jhamalo Tamatz

Jhamalo Tamatz är en stad i norra Soldarn, kanske en dagsritt söder om den ashariska gränsen och ungefär lika långt väster om Jarnevik. I omgivningarna breder fält och ängar ut sig, framförallt i norr och öster, medan Iracskogens utkanter skymtas i söder och väster. Trots det bördiga läget är staden långt ifrån ett jordbrukssamhälle. Istället kommer stadens inkomster från handel och det gynnsamma läget tillsammans med de goda relationerna med grannlandet gör att staden är förhållandevis rik.

Staden består av två delar, den inre och den yttre staden. Den inre är den del som ligger innanför stadsmurarnas skydd, och med sina välskötta stenhus, kullerstensgator och patrullerande stadsvakter ger den hem åt stadens överklass: köpmän, samorimän och ädlingar. På en kulle i de norra delarna av

den inre staden tronar hertigens slott, vakar över sina undersåtar och låter ätten Silversparres baner fladdra stolt över husens tak.

Utanför stadsmuren ligger den yttre staden. Här är husen av trä, gatorna gropiga och torgen skräpiga. Hit kommer stadsvakten inte lika ofta, och en mängd tiggare och egendomslösa har sina hem i de leriga gränderna prång och skrymslen. Här bor hantverkare, lönearbetare och andra mindre välbärgade människor. Det finns också ett antal värdshus och övernattningsställen för den inte försumbara population som är på genomresa med de otaliga karavanerna som passerar här.

Som alla andra handelsstäder är Jhamalo Tamatz behäftad med problem: den ständiga genomströmningen av pengar och varor lockar till sig ljusskygga element, och hoppet om ett bättre liv får fattiga bönder att lämna sina gårdar i jakt på lönearbete i staden. Samtidigt som stadens handel blomstrar finns alltså också stor fattigdom i stadens utkanter. Andra moln på himlen är de interna spänningarna i landet, och många handelsmän följer oroade utvecklingen. I och med att hertigdömet som staden ligger i tillhör Amirro Silversparre – rikskung Sachsar Vidsyntes största fiende i maktkampen – skulle all handel gå i botten om ett inbördeskrig bröt ut. Än så länge går livet dock sin gilla gång, men många i staden menar att det inte är av en slump som hertigen låtit påbörja uppförandet av en ny stadsmur för att hägna in även stadens yttre delar. Arbetet har precis begynt och



ännu så länge går det inte att mer än ana grunderna, men projektet går stadigt framåt och om ett par år kommer muren säkert vara helt färdig. För många av stadens invånare symboliserar muren inte så mycket trygghet som den stundande konflikten, och eftersom många håller det för troligt att ett krig inte kommer bryta ut förrän muren är klar är det inte ovanligt att folk önskar att den aldrig skall bli det.

Väder

Äventyret utspelar sig i slutet av sommaren, då chansen till soliga dagar är som störst. Sommaren har varit varm och fin och det är fullt möjligt att bada i Jarnevikens friska vatten. Även i Soldarn märks det dock när sommaren tar slut och nätterna börjar bli både en smula kyliga och riktigt mörka. När scenariot börjar är månen i nedan, en process som fulländas till helgen varefter månen ånyo börjar svälla.

Som månadens namn antyder är det nu som skörden bärgas och efter den varma sommaren är riklig sådan att vänta. Jhamalo Tamatz är visserligen inte någon jordbruksstad, men på de åkerlappar som ändå finns runt staden råder febril aktivitet och många daglönare har lämnat staden för att söka arbete på fälten.

Att se fram emot för befolkningen är årets rikaste tid, då visthus, spannmålsbodarna och sådesmagasin står fulla och torgen fylls med färskt rovor, grönsaker, bär, svampar och tidiga frukter. Således är det inte ovanligt med skördefestligheter och de religiösa mässorna är nu betydligt vanligare än vid någon annan tid på året - särskilt de ceremonier

som prisar jordmodern Eliana.

Kistan

Kistan som rollpersonerna fått i uppdrag att stjäla är en medelstor tingest, ungefär en gång en aln. Kistan är purpurfärgad och rikligt utsmyckad, med sirliga stålbeslag belagda med bladguld för att både se vackra ut och vara hållbara. Mitt på kistans framsida sitter ett fint lås, som dock (vid eventuella försök) visar sig vara mycket mer robust och beständigt än många mycket större lås.

Kistan är, med en vikt på omkring 50 pund, ganska tung och avsaknaden av handtag på sidorna gör den mycket otymplig. Kort sagt försvårar kistan reträtten ut ur slottet, vilket kan bli ödesdigert om rollpersonerna dragit på sig oönskad uppmärksamhet på vägen in.

Inkvisitionen

Rollpersonerna är inte de enda som är ute efter kistan - starka krafter från Jargien är också intresserade. Den mest påtagliga kraften sett ur rollpersonernas synvinkel är den lilla grupp ur jargiska inkvisitionen som finns i staden. Gruppen leds av ordenskapten Cilius, en mycket nitisk man som inget hellre vill än att återbörda kistan till Jargien. Cilius har länge tjänat den jargiska kyrkan, och tjänat den väl, och för ungefär ett år sedan ålades han uppgiften att samman med en handfull av de män som tjänstgjorde under honom söka världen kring tills de kunde återvända med kistan hem. Efter digra undersökningar och inte så lite heligt våld har Cilius och hans underordnade lyckats följa

kistan till just Jhamalo Tamatz. Var exakt klenoden finns har de dock inte lyckats komma fram till, förrän då rollpersonerna kontaktades av Jarl Girige för att stjäla det. Cilius, som nu äntligen ser slutet på ett års landsförvisning är mycket ivrig att själv lägga beslag på kistan. Det enda som hindrar tempelriddarna är det faktum att de är, bildligt och bokstavligt, omgivna av fiender - att vara Daaktrogen är inte direkt populärt i Soldarn. Om de får chansen kommer de dock inte tveka att ta den; i anslutning till värdshuset Grå Munken finns en uppsättning hästar redo för att med ryttare spränga ut ur landet inom ett kvarts dygn.

Tempelriddarnas namn

För att de jargiska namnen inte skall avslöja dem använder tempelriddarna pseudonymer på Grå Munken. Nedan presenteras deras riktiga namn såväl som de antagna.

Riktigt namn

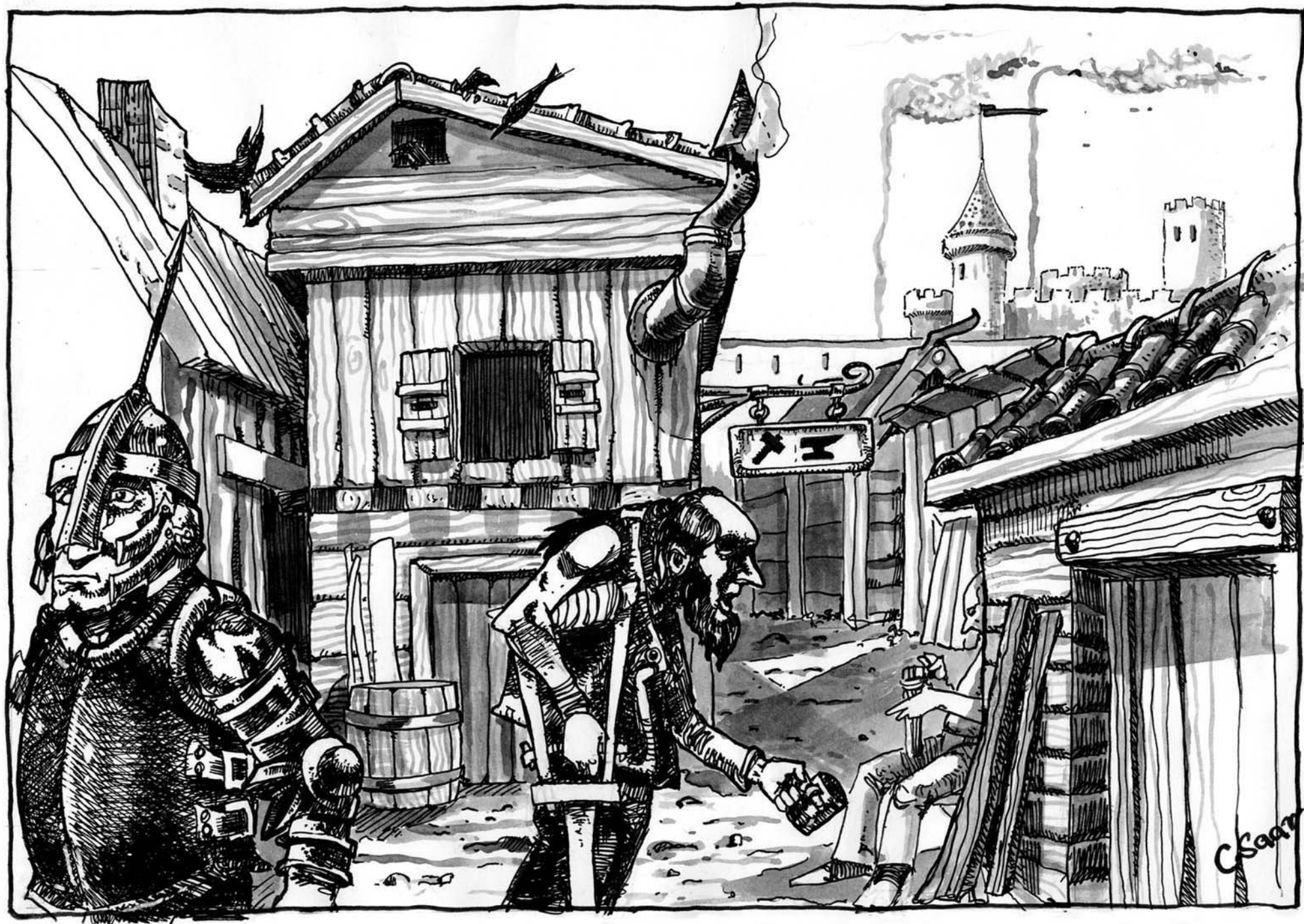
Cilius Serafim*
Iheltos
Jalantis
Luctrian
Pallian
Siliam
Theofrastus

Antaget namn

Cegel
Ilte
Jorm
Lage
Pore
Sten
Torril

*Kapten

För mer information om inkvisitionen, se *Tempelriddarna*, sid 23, samt *Cegel (Cilius)*, sid 27.



Blå tanden

Blå tanden är ett av staden Jhamalo Tamatz' otaliga värdshus, och också det med det sämsta ryktet. Allt går att köpas för pengar här – åtminstone sägs det så. Varför inte stadsvakten går in och rensar upp är oklart, men den troligaste förklaringen är att åtminstone ett par av de högre tjänstemännen inom stadsvakten står på värdshusvärdens, eller någon annan mäktig intressents, avlöningslista. Stadsvakten har dock, mest för syns skull, gjort en del tillslag inne på värdshuset men de enda som arresterats har varit småbrottslingar.

Blå tandens enda officiella rum är beläget i källarvåningen på ett förhållandevis nytt men i lika mått mätt nedgången hus, långt utanför stadens murar. Här trängs ett par tjog människor dygnet runt och sprider rök och kroppsodörer i den redan unkna lokalen. De många stamgästerna har sina väl inötna säten, och blod har spillts över rätten till dem. Mindre framstående personer och utbölingar är ofta hänvisade till pallar eller de väggfasta bänkarna om plats över huvud taget finns.

För att vara ett så pass ljusskyggt tillhåll har Blå tanden förhållandevis god mat. I jämförelse med många andra av stadens värdshus står den sig självklart slätt, men den är godkänd och således helt klart över de flestas förväntan. Utbudet är dock inte särskilt stort. Dryck finns det naturligtvis också i mängder, och det är också för den som de flesta sitter här. Dessutom finns både mer och mindre legala stimulantia att tillgå, och handeln med dessa preparat sker helt öppet. Även prostitutionen är utbredd. Hur mycket av värdshusets matsedel, dryckeslista och dylikt en person har tillgång till beror dock på hur välkänd han/hon är, eller hur väl han/hon känner värderna. De framstående stamgästerna får de bästa bitarna av maten, större portioner och ett billigare pris. Den förlust som värdshuset gör på detta får de mindre välrenommerade gästerna stå för, och även om värdshusvärderna skulle förneka det vid en direkt fråga är det inte ovanligt att han späder ut de drycker som beställs av värdshusets underklass.

Personer på Blå tanden

Värden

Värdshusvärderna på Blå tanden är en fetlagd, osympatisk herre i övre medelåldern, som lyssnar till namnet Lander.

Prostituerade

På värdshuset finns oftast en eller flera prostituerade. De som mer eller mindre regelbundet arbetar på värdshuset kallas för Mola, Caten, Shanna och Evie. Gemensamt för dem alla är att livet gått hårt fram med dem, och på grund av sitt yrke ser de alla ut att vara äldre än de egentligen är.

Stamgäster

Stamgästerna på Blå tanden utgörs i stort av två kategorier: de som vill upp och de som är på toppen. De senare är de odiskutabla härskarna, och kommer till Blå tanden för att få bra mat billigt, och kanske eventuellt visa upp sig. Denna kategori är de "riktiga" stamgästerna – när de är på Blå tanden är de värdshusets mittpunkt, men de har ofta bättre saker för sig än att sitta där hela dagarna. Den andra kategorien är de unga oerfarna brottslingar, som genom att vara på Blå tanden hoppas verka lika häftiga som sina idoler, de äldre, "riktiga" stamgästerna. Dessutom är de på Blå tanden för att inte missa något av vikt, och kunna ta tillvara varje tillfälle att visa sig

på styva linan, för att därigenom en dag själva höra till eliten.

Av de två kategorierna är det de yngre som kanske är absolut farligast, just därför att de ständigt är osäkra och måna om att visa upp sig är det de som är snabbast att slå. Å andra sidan slår det äldre gardet desto hårdare.

Bland de äldre, och respekterade gästerna, märks Tero, Amantel och Derek "Dyrken" Dycker. Dessa åtnjuter stor respekt, och på deras stolar tillåts ingen annan sitta ens om värdshuset är överfullt.

Den andra kategorien fyller ut de stora delarna av Blå tanden, där de etablerar sin plats genom att slicka uppåt och sparka nedåt. Den mest intressanta gästen i denna kategori är Aienne, en underskön kvinna som nyligen anlänt till Jhamalo Tamatz.

Poles handelsbod

Poles kuriosa är en liten handelsbod som drivs av en medelålders herre vid namn Pole. Här säljs underliga föremål av alla de slag och från världens alla hörn till de invånare som har råd att köpa sådant de egentligen inte behöver. Något som de flesta av de prominenta gästerna inte vet något om är att Pole dessutom sysslar med en omfattande försäljning av stöldgoods. Framförallt rör sig denna handel med konstföremål men även andra ovanligheter och artefakter kan köpas här av dem som känner till Poles hemlighet.

I ett ganska fint hus inte alltför långt utanför stadsmuren ligger Poles kuriosa, en liten handelsbod som drivs av en medelålders herre vid namn Pole. Butiken är inte anmärkningsvärd på något vis, men mellan de fyra väggarna ryms en hel del vitt skilda saker, somliga av högt värde och somliga av lågt. Bland vissa grupper borgare har det dock blivit väldigt fashionabelt att stoltsera med föremål från främmande kulturer hemma hos sig – rena prydadsföremål, bara för att visa att man har råd – och detta har spelat Pole i händerna. Även om omsättningen är långt ifrån stor, kommer det åtminstone någon kund varje dag, och omsättningen är tillräckligt stor för att Pole både skall ha råd att själv leva och dessutom köpa in nya föremål. För den vanliga populasen är Poles kuriosa bara ett pikant inslag i den annars så ordinära gatan, och få kan förstå att det faktiskt finns en marknad för de föremål han saluför. I och med att boden ligger utanför stadskärnan blir också kontrasten mycket tydlig – utanför butiken vandrar tiggare utan mat för dagen, medan rikemännen köper groteska och helt onyttiga föremål inne i den för att visa att de kan.

En mindre känd del av Poles handel rör de riktiga klenoderna – ovärderliga föremål från både när och fjärran som inte kommit i hans ägo på helt rumsrena vägar. Pole har till exempel ett utvecklat samarbete med de för andra soldier förhatliga piraterna från Takalorr, såväl som Jhamalo Tamatz

mest namnkunnige inbrottstjuv, Derek Dycker. I dessa kretsar är Pole känd för att bara röra sig med de bästa varorna, och dessutom veta deras pris. Köparna är en liten skara som då och då samlas för att undersöka de nya fynden, beredda att betala hutlösa priser för föremål de är intresserade av. I gengäld betalar också Pole sina leverantörer, framförallt Dycker, de bästa priserna i staden – han har inte råd att förlora sina värdefulla kunder, och därigenom måste han se till att det finns föremål tillgängliga som kan fånga deras intressen.

Pole

Pole är en medelålders man med kort mörkbrunt hår och ett smalt mörkt skägg som följer ansiktets konturer. Han går för det mesta klädd i kläder som anstår en köpman – välskräddade men inte pråliga.

STY: 8	Lojalitet: 10
TÅL: 11	Heder: 11
RÖR: 10	Amor: 9
PER: 11	Aggression: 9
PSY: 13	Tro: 11 (Samor)
VIL: 12	Generositet: 11
BIL: 10	Rykte: 1 (Handelsman)
HÖR: 10	Tur: 11
SYN: 11	Resurser: 13 (Föremål)

Förflyttning: 7 m/runda **BF:** 9 kg, **UK:** 5 rutor

Chockvärde: 10, **Skadetålighet:** 6 rutor

VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Värdera 16, Skådespela 13, Gömma 15, Övertala 15

Språk: Ashariska 12

Utrustning: -

Grå munken

Grå munken, eller gråmunken som det vanligen kallas, ligger strax öster om stadskärnan, inte långt från vare sig Stortorget, slottet, eller handelshusens högkvarter. Själva värdshuset är respekterat och klientelet tillhör vanligen den rikare delen av medelklassen. De riktiga högdjuren i staden, handelshusens ägare och adelsmännen, brukar dock inte komma hit utan går hellre till det betydligt finare och dyrare Soldiern.

Värdshuset Grå munken sköts av en ålderstigen herre vid namn Tillus, och hans fyra medelålders döttrar Ines, Samgal, Livanie och Amanda. Förutom mat och dryck tillhandahåller värdshuset även husrum i förhållandevis fina rum. Ingen sovsal finns dock: ytterligare en indikation på att värdshuset inte är till för vilken landstrykare som helst.

Tillus och hans döttrar sätter stor heder i att hålla värdshusets atmosfär lugn och trevlig. På Grå munken ses aldrig några överförfriskade och oregerliga personer, luften är inte lika unken och rökig som den är på de flesta andra värdshus och överallt är det rent och prydligt. På det hela taget är det ett trivsamt värdshus som inte drar till sig de mer fest-sugna, men som också därför är det kanske bästa värdshuset att övernatta på om man verkligen vill sova.

Överlämnandet

Om rollpersonerna överlämnar meddelandet de fått från Jarl Girige till Tillus, kommer denne, efter att nogsamt läst igenom brevet både en och två gånger, att nicka och överlämna ett annan meddelande till dem, som han har haft liggande i en låda i sitt rum.

I meddelandet får rollpersonerna veta att de på ett smidigt sätt skall beställa ett rum på Grå munkens andra våning, där de skall ställa fyra tända ljus i fönstret och avvakta Galten på sitt rum.

Om rollpersonerna följer brevets instruktioner

behöver de inte vänta längre än till samma kväll, då de hör en diskret knackning på dörren. Utanför står en mager man, som förklarar att det är han som är Galten och att det är han som skall sköta överlämnandet.

Efter att noga ha undersökt kistan ger han order om att den skall förflyttas till ett annat rum på samma våning, och meddelar också att det är därefter betalningen kommer att ske. Först då allt detta är bestyrt, kommer två andra män från rummet dit kistan forslades, och överräcker en liknande kista samt dess nyckel. Denna kista är dock full med mynt av olika slag och valörer, och om rollpersonerna tar sig tiden att kontrollräkna kommer de att finna att summan stämmer mycket väl överens med den avtalade.

Då de båda kistorna bytt ägare meddelar Galten att uppdraget är slutfört, och ber rollpersonerna att aldrig mer kontakta vare sig honom eller uppdragsgivaren, eller besöka värdshuset Grå Munken igen.

Bakom kulisserna

Värdshuset Grå munken är på ytan sinnebilden för ett trivsamt värdshus, men bakom denna trevliga fasad opererar en mängd ljusskygga element. Just på grund av värdshusets avskildhet och lugn, samt värdshusvärdens hederlighet har så vitt skilda fraktioner som den jargiska gruppen agenter (se *inkquisitionen*, sid 6, *Tempelriddarna*, sid 23, samt *Cegel (Cilius)*, sid 27) och Jarl Giriges häleriorganisation fastnat för värdshuset som strategisk plats. Båda grupperna hyr permanent varsitt rum på värdshuset, och båda grupperna använder värdshuset som sambandscentral – den plikttrogne Tillus tar varje vecka emot känsliga dokument från båda sidor som han förvarar till den dag någon hämtar ut dem. Dessutom, och det är här han bräcker de flesta av sina kollegor, utan att läsa dem.

Bergakungen

I ett gulrappat hus i stadens inre delar ligger ölstugan Bergakungen. Läget innebär både att ölstugan har ett centralt läge - vilket attraherar mycket folk - och att kunderna, om de än inte är rika, i varje fall har råd att betala för sin öl. Dessutom är värdshuset beläget bara något stenkast från stadsvaktens kontor, vilket gjort den till något av dess kvarterskrog. Kombinationen av mycket öl och soldater har gjort Bergakungen till den mest maskulina krogen i staden, och det sägs allmänt att det här festas mest i staden.

Bergakungen är på gott och ont en typisk soldatkrog. Visst finns här många civila personer, men det är ingen tvekan om vilka som dominerar stället. Här trängs soldater från garnisonen med stadsvakten och förbipasserande handelsmäns livvakter. Även lycksökare från rikets alla hörn brukar kunna påträffas på de nötta träbänkarna. Kort sagt ser de flesta på Bergakungen ut att kunna hantera vapen, och majoriteten är därtill ganska kralliga. Stämningen är dock god, och även om testosteronhalten under kvällarna tävlar med promillehalten blir det mycket sällan bråk – för vem vill bråka i ett rum fullt av kraftiga krigare, som dessutom tillhör stadsvakten?

Underhållningens inriktning är också typisk för stället: uppträdande barder spelar så gott som uteslutande hjältesånger och dryckesvisor, kraftprov som armbrytning och ölhävning sker var och varannan kväll och vadslagningar, tärningsspel och utmaningar av annat slag är mer regel än undantag. Samtalsämnen är givna: öl, kvinnor, hästar och vapen - samt en hel del skrävel.

Värdshusvärden på Bergakungen heter Emann och är en trevlig karl som verkligen månar om sitt klientel. Vissa hävdar att han tidigare varit legoknekt eller något liknande, men med tanke på mannens goda humör och avsaknad av synliga lyten är det mer som talar emot detta rykte än för det. De flesta som besöker värdshuset går dock inte dit för

värdens skull, utan för den goda mat och dryck han serverar eller för de godingar som serverar den.

På Bergakungen sitter, som tidigare nämnts, folk ur både stadsvakten och garnisonen. De absolut mest prominenta gästerna är dock hertig Silver-sparres slottsvakt, som – varande lika goda kålsupare som någon annan – gärna tillbringar sina lediga kvällar och permissioner i Bergakungens skänkrum. Nästan varje kväll finns det någon ur slottsvakten på Bergakungen, och någon gång varje vecka brukar antingen en vaktkapten eller kanske till och med någon ur livvakten påträffas här. Detta medför också att det skvallras en del om vad som försiggår innanför slottets murar på Bergakungen; och även om ingen ur slottsvakten skulle förråda viktigare hemligheter händer det att de under fyllan och villan säger tillräckligt mycket för att det skall börja spekuleras. Dessutom finns ju alltid chansen att någon snappar upp något som slottsvakterna talar med varandra om.

Det bästa sättet att få reda på sanningen är dock att tala direkt med någon ur slottsvakten, även om det krävs stor förslagenhet och list (och/eller urringning) för att få något ur vakterna.

Ölstugan Odjuret

Absolut mest centralt i staden ligger Odjuret, med Stortorget larmande utanför portarna och hertigens slott tronande precis bakom. Alltså är det inte konstigt att man har en enorm omsättning på värdshuset. Det är hit man går om man har bråttom. Njutningsätare gör sig icke besvär, inte för att maten är dålig, tvärtom, men så fort man har tomt på bordet framför sig, eller kanske till och med innan om man är långsam i maten, kommer serveringspersonalen plocka undan tallrikar och bestick och börja bereda plats för nya kunder.

Odjuret är en trevlig ölstuga invid Stortorget, från vilken man har en utmärkt överblick över folkvimlet. Nackdelen med detta är att miljön är långt ifrån lugn, tyst och luktfri, men fördelen är att man slipper gå långt från torget om törsten skulle bli påträngande. Nore, ägaren, har dessutom månat om att verkligen ligga på topp, så förutom stadens kanske mest centrala läge har ölstugan även den kanske snabbaste serveringen och en prisvärdhet som gör att folk i gemen mer än gärna äter här. Kort sagt är ölstugan ständigt full; serveringspersonalen snabb med att bära fram maten och lika snabb att ta bort tomma fat för att göra plats för nya gäster.

På grund av att ölstugan har ett stort överskott på kunder och ett liknande underskott på utrymme har Nore satsat på matkorgar. Dessa fungerar så att folk som inte får plats inne på Odjuret kan köpa en matkorg som man tar med sig ut mot ett silvermynt i pant, och sedan returnerar till ölstugan. Matkorgarna är oerhört populära, särskilt på dagar med vackert väder. Vad som finns i dem varierar, men vanligtvis rör det sig om någon enklare mat som går snabbt att tillaga i stora kvantiteter och är möjligt att äta utan tallrikar och skedar.

Nore har ett mycket gott förhållande till de försäljare som har mer eller mindre permanenta stånd på stortorget, och köper i princip alla sina råvaror därifrån till låga priser. I gengäld äter nära nog

Personal på Odjuret

Nore: medelålders man och värdshusets ägare. Hjälper till där det för tillfället behövs, företrädesvis i köket. Det senaste året har dock Nore börjat servera mer och mer för att lämna sin köksplats åt syskonen Vanja och Li som visat sig laga bättre mat än han. Mycket vänlig och omtyckt arbetsgivare.

Vanja: servitris och köksa i tjugårsåldern. En av dem som varit anställda längst och rycker således in lite överallt om det behövs. Kommer från trakten.

Li: servitris och köksa i tonåren. Vanjas lillasyster. Hjälper precis som storasyster till i köket när det behövs.

Fell: servitör. Harims son, och således ganska mörkhyad och kort.

Harim: liten och tjock köksa. Kommer ursprungligen från Belu, men gifte sig med en lycksökare från Jargien och flyttade tillsammans med honom till staden för tio år sedan. Då han bara tre år senare avled i en sjukdom som han ådragit sig i Belu tvingades Harim finna ett arbete för att kunna försörja sina barn. Eftersom Nore kände hennes framlidne make, blev hon erbjuden en plats på det då nystartade Odjuret, och sedan dess har hon blivit kvar där.

varenda köpman på torget ur Odjurets matkorgar, också dessa införskaffade till låga priser.

För någon som önskar överblick över torget är Odjuret den ultimata platsen, men att vistas där vid middagstid är kostsamt eftersom personalen kommer försöka sjasa iväg alla gäster som inte äter eller dricker, alternativt äter eller dricker för långsamt. På förmiddagen och eftermiddagen då trängseln är lägre är personalen dock mycket mer tolerant.

Stortorget

I de centralare delarna av staden ligger Stortorget – stans kanske livligaste marknadsplats. Hit kommer varje dag så en stor del av stadens befolkning för att göra hushållsinköp, träffa andra människor och kanske botanisera bland stånden för att finna sällsynta varor. Runt torget finns också ett flertal butiker, ölstugan Odjuret och stadens största kyrka, så det är inte att undra på att trängseln är stor här.

Varor på stortorget

Djurhudar

Fisk – framförallt torkad

Godsaker – karamellstrutar och dylikt

Grisar – mera sällsynt än höns, men inte ovanligt.

Gurka

Hantverk – flätade korgar, mattor, knivar, enkla smiden och ev. något spelbräde.

Häst – ovanligt, bara vid riktigt stora marknadsdagar.

Höns – såväl levande som döda, hela och i delar

Klädesplagg – mkt begränsat utbud, mest mössor, träsor och liknande massproduktionsvaror.

Krimskrams – prydnadsföremål, vackra stenar och liknande

Nötkreatur – ovanligt, bara vid riktigt stora marknadsdagar.

Nötter

Rovor

Sallat – av olika slag

Salt

Tomater

Tyger

Vin

Ägg

Örter – företrädesvis kryddväxter och örter med svaga eller inga egentliga funktioner inom läkekonsten.



Amirro Silversparre

Hertig Amirro Silversparre är en förhållandevis ung adelsman som för tillfället är hertig över förläningen Jhamalo Tamatz. Hans aspirationer stannar dock inte på långa vägar där – hertigen leder förhållandevis öppet en konspiration vars syfte är att överta kronan från rikskonungen Sachsar Vidsynte Leijon. Problemet för Silversparre är att även om många ställer sig på hans sida i den stundande konflikten, finns fortfarande en ansevärd mängd kungatrogna runt om i riket - och vad värre är: i Jhamalo Tamatz direkta omgivning. För att kunna inleda den storskaliga offensiv det handlar om för att överta kronan börjar hertigen nu smida planer för att städa framför den egna dörren - något som kan spela rollpersonerna i händerna.

Konflikten

Soldarn står långt ifrån enat i konflikten mellan ätterna Silversparre och Leijon – ungefär hälften av adeln står bakom vardera tronpretendenten. Vad värre är, för Silversparres räkning, står inte heller det egna hertigdömet enat. Medan de flesta grevar och baroner sällat sig till sin hertig, finns det fortfarande ett antal kungatrogna. Silversparre har därför påbörjat en kampanj för att övertala dessa ädlingar om att de tänker fel. I de flesta fall har bara tomma hot och hårda ordväxlingar ägt rum, men Amirro har sedan en tid tillbaka tröttnat på dissidenternas envishet och tänker tvinga dem till lydnad, om så krävs genom en regelrätt konfrontation. Herr Silversparre ser helst inga större blodsutgjutelser, eftersom detta med största sannolikhet skulle dra till sig onödig uppmärksamhet från rikskonungen och i värsta fall göra att denne känner sig tvingad att agera. Därför är hans plan att rusta i hemlighet så att ädlingarna inte har någon chans att hinna vidta åtgärder. På så sätt hoppas Amirro kunna få de kungatrogna att ge upp så fort de hör sin hertig skramla med vapnen.

Offensiven

Amirro har, med hjälp av de hertigtrogna vasallerna, under de senaste veckorna samlat ihop alla soldater han behöver och vill inte förspilla någon tid. Redan onsdagen den 10 skördemånad kommer

offensiven att ske, om inte något sker som gör att Amirro får lägga planerna på is för att ta i tu med mer angelägna saker...

Resultatet av offensiven är naturligtvis att en stor mängd av de soldater som för tillfället finns i Silversparres slott kommer att avlägsna sig, tillsammans med Amirro själv. Amirros fru och barn kommer även de följa med, för att ge utfärden en oskyldig framtoning. Den officiella förklaringen till utfärden är nämligen en avkopplande resa till hertigens kusins slott. Det är också här Amirros familj kommer tillbringa tiden, medan hertigen själv försöker tvinga sina undersåtar till lydnad. Sett ur inbrottssynvinkel är naturligtvis denna tid utmärkt, men slottet är dock långt ifrån oöverskådligt. Dessutom stannar många av tjänarna hemma eftersom hertigens kusin har egna.

Personer i slottet

I hertig silversparres slott kommer och går ständigt människor, som det anstår hos en aktad och välbärgad familj. På grund av den stundande offensiven är dock läget något annorlunda. Inga viktiga möten eller besök är inplanerade under tiden innan offensiven utan all aktivitet handlar om att färdigställa det som måste göras innan operationen påbörjas. Nedan följer en lista över vilka personer man kan förvänta sig att stöta på i slottet.

Hertig Silversparre	Husets ägare
Hertiginnan	Hertigens fru
Amund	Kock/Tjänare
Stet	Kammartjänare
*Anna Amasdotter	Kammartjänarinna
*Erik Björk	Tjänare
*Dale	Tjänare
*Jacov	Stallpojke
*Eilar	Stallpojke
*Slottsvakter	
Livvakter	
Soldater	

Personer markerade med asterisk (*) stannar i huset även efter den 10 Skördemånad.

Slottet

På en höjd, strax innanför Jhamalo Tamatz' stadsmur tronar hertig Amirro Silversparres slott. Från den omkringliggande staden kan inte mycket av slottet urskiljas, men de höga murarna och de stolta banér som fladdrar på de torn som faktiskt sticker upp ovan stadsmuren utstrålar majestät. Väl inne i stadskärnan går det inte att missa slottet, som nästan tar upp en femtedel av den inre staden. Det råder ingen tvekan om att slottets herre tillhör en av de mäktigaste adelsätterna i Soldarn.

Dag och natt

Det är naturligtvis stor skillnad på att besöka slottet på dagen respektive på natten, och det är dessutom stor skillnad på att besöka slottet före respektive under Silversparres utflykt. Över huvud taget var det mycket livligare på slottet dagtid då Silversparre var där, medan nätterna i stallarna snarare blivit mer livliga sedan han avrest. De flesta tjänare har visserligen så hög lojalitet att de fortsätter arbeta även efter det att Silversparre och hans familj rest till sina släktingar, men en inte föraktlig mängd av arbetsmoralen försvinner i och med detta, och allt går helt enkelt lite långsammare.

En annan stor skillnad är porten till slottet, som stod öppen delar av dagen när Silversparre själv är hemma, för att nästan uteslutande vara stängd och reglad när han inte är det.

Dagtid är det mycket folk i rörelse på slottet, och främlingar uppmärksammas ganska snabbt. Vid de tider porten står öppen finns minst två vakter precis vid ingången, för att kontrollera vilka som färdas in och ut ur slottet.

Nattetid är det naturligtvis mindre risk att bli upptäckt, men å andra sidan oändligt mycket mer misstänkt om man skulle bli det.

Muren

Runt herr Silversparres slott löper en mycket hög mur. Två öppningar finns i muren: en stor port på framsidan och en liten tjänaringång på baksidan som leder in på gården, bredvid stallen och föråden. Muren är av sten, men ganska slät. Svårigheten att klättra över muren är på grund av detta Mycket Svår. Det går dock att underlätta klättrandet, genom att till exempel använda en äntherake. På insidan går en trappa ned från muren till gårdsplanen.

Eftersom slottet huvudsakligen är ett befästningsverk är båda ingångarna bevakade. Den stora bevakas genom dubbla portar med porthus och fällgaller och en liten gård emellan. Den lilla bakdörren bevakas även den av ett porthus, men av mycket mindre storlek - snarare som en stor vaktkur. För att denna port inte skall vara en svag punkt vid en eventuell belägring är dörren mycket kraftig och järnbeslagen och på insidan finns fästen förberedda för regler och ytterligare förstärkningar. Båda portar är alltid låsta, och Svåra att dyrka upp med rätt utrustning - Mycket Svåra annars.

På murens östra sida finns också ett avträde som sticker ut. Svårigheten att klättra upp till detta är densamma som för att klättra över muren. Ett Svårt slag mot VIL kan dock vara på sin plats för att övervinna det äckel som platsen framkallar. Dessutom är det svårt att ta sig in i själva hålet -

ett lyckat Mycket svårt slag mot RÖR krävs.

För att ytterligare försvåra för inkräktare patrullernas murens krön av patruller om två vakter, som passerar ungefär med en minuts mellanrum.

Gårdsplanen

Innanför muren ligger husets gård, som i princip består av en stor grusplan. Visst finns här ett par träd, en rabatt och ogräs längs murkanten, men gården trampas dagligen av alltför många fötter för att ens gräs, maskrosor och groblad skall växa här annat än i små gulnande och halvdöda ruggar.

Gården är på intet vis stor, eftersom den största delen av platsen innanför murarna upptas av förådshus och borgen själv. Inne på gården går det inga regelbundna vaktpatruller, men det rör sig ändå en del folk på gården. Dessutom finns en hund på gården.

Förrådsbyggnaden

Förrådsbyggnaden är en ganska lång byggnad i trä. I denna byggnad finns stallarna och även förråd för ved, matvaror, spannmål, verktyg och vagnar.

Stallarna

Stallarna ligger i den delen av förrådsbyggnaden som är närmast huvudingången i slottets mur, och således också längst bort från huvudbyggnaden.

Hunden

Hunden som finns på slottsgården är medelstor och på inget vis en kamphund. Den har dock, som de flesta hundar, en viss vaktinstinkt, vilket gör att den kan ge skall om någon obehörig går in på fel ställen. Dessutom finns en viss chans att den följer efter rollpersonerna i hopp om att få mat eller bara för sällskaps skull.

STY: 8

TÅL: 10

RÖR: 14

PSY: (10)

VIL: 12

HÖR: 14

SYN: 11

LUK: 14

AGG: 10 - Skäller (Söker kontakt)

Förflyttning: 11m/runda, **Chockvärde:** 10,

Skadetålighet: 5 rutor

VINIT: 8, **Insikt:** 8

Språng (11), som anfallsmanövern Tackling.

Bett (10), ObH2T6, SI(1/2)

Undvika (10)

Motånfall

Rustning: Generellt [H1, K2, S1]

Tjock päls [H1, K2, S1] Täcker alla kroppsdelar.

För att spara yta och byggnadsmaterial är stallarna placerade direkt invid slottets mur, så att denna utgör husets fjärde vägg.

Stallet är inuti ganska snarligt vilket stall som helst, och det märks således inte på något vis att det tillhör en adelsman. Däremot kan en hästkännare se att hästarna, i den mån det finns några i stallet, är av yppersta kvalitet. Om Silversparre med familj skulle ha begivit sig av från slottet finns naturligtvis inte mer än två-tre hästar i stallet. Dessa finns där i händelse av att ett budskap brådskande skulle behöva föras iväg, eller ifall någon av tjänarna skulle behöva företa en längre färd.

I stället för hästar finns dock en mängd människor – alla stalldrängar finns kvar på slottet. I avsaknad av hästar att sköta om sysslar de med annat, till

Personer i stallet

När katten är borta dansar råttorna på bordet heter det, men det kunde lika gärna vara hertigen och tjänarna som ordstävets handlade om. I och med att ett antal tjänare lever i stallet, tjänar detta också som träffpunkt för dessa och deras vänner och bekanta. Särskilt gäller detta när hertigen är bortrest: chansen är då övehängande att alla tjänare kommer påträffas i stallet, eventuellt i sällskap med några från staden.

Även när hertigen är hemma håller stalltjänarna till här om de inte har något bättre för sig, eller arbetsgivaren står med piskan över dem.

Kort sagt är stallet den plats där det är troligast att stöta på folk i slottet, oavsett tid.

exempel spelar tärningsspel, festar eller uppvaktar tjänarinnorna.

För det lägre tjänstefolket är stallarna, tillsammans med det tillhörande spannmålsloftet, både arbetsplats och bostad, och nu – då inte husbonden är hemma – är det naturligtvis fritt fram för besökare, om man bara kan få dem förbi slottsvakten.

Förråden

Förråden upptar de tre följande dörrarna och utgörs av lika många, förhållandevis små, rum, belamrade från tak till golv. Vad som finns i förråden skiljer sig dock: det närmast stallet är ett vagnsförråd, där Silversparres vagn normalt står parkerad. Just nu finns dock inte mycket i rummet (förutsatt att rollpersonerna inte bryter sig in då Silversparre är hemma), förutom någon enstaka låda och kanske en skottkärra eller liknande. Nästa förråd är verktygsboden, och här förvaras alla hammare, släggor, yxor, sågar och liknande. Här finns också en hyvelbänk, ett städ och en ässja som dock verkar stått oanvänd en längre tid. Det tredje och sista förrådet är så vedboden. Här staplas färdigsågad ved längs väggarna, tillsammans med en del färdighuggen. Rummet verkar även fungera som visthus, och det hänger därför en del mat från krokarna i taken, utom räckhåll för råttor och hundar.

I förråden finns vanligtvis ingen, även om de flesta tjänare går förbi dem åtminstone någon gång varje dag.

Huvudbyggnaden

I den imponerande stenbyggnad som upptar större delen av gårdsplanen har hertig Amirro Silversparre sitt säte. En enda bastant dörr leder in i byggnaden, och de små stålramade fönstergluggarna ger ett beständigt intryck. Väggarna löper höga och släta i putsad sten, och i slottets hjärta reser sig ett högt och majestätiskt torn - det nav kring vilket huvudbyggnaden, slottet, ja till och med staden och hertigdömet kretsar. Och landet kommer, kan tilläggas, givet att Silversparre får sin vilja igenom.

Ingången

Den enda ingången i stenbyggnaden är en järn-beslagen ekdörr som är belägen mitt på ena långsidan. För att se till att borgen är så säker som möjligt är dörren dels belägen invid gårdsplanens största öppna yta, och dels ungefär fem fot upp på hussidan. Det enda sättet att nå till dörren är alltså att gå uppför en smal trappa som går utmed husets sida och på vilken det är så gott som omöjligt att dra sitt svärd, av utrymmesbrist.

Själva ekdörren in till slottet är dock så gott som aldrig låst, eftersom det är mest praktiskt att ha den olåst. Dörrkarmen är dock förberedd med hållare för en bom på insidan, och det finns även ett lås som dock inte ser ut att ha använts särskilt mycket.

Hallen

Innanför dörren finns en stenkorridor, som fungerar både som hall och extra försvarsmöjlighet. Från denna går dörrar som leder till alla rum på den nedre våningen. Det finns också en trappa som leder uppåt.

Nedre våningen

På det första våningsplanet finns tjänarnas arbets- och sovplatser. Här ligger köket, med en trappa ned till källaren, och matsalen som också fungerar som sovsal åt slottsvakterna. Dessutom finns ett litet rum åt de tjänare som står högre i rangord-

ningen på slottet. För tillfället lever här de två tjänarna Erik och Dale.

Övre våningen

Den övre våningen delas i två av en lång korridor. På den högra - östra - sidan ligger gästbudssalen, som också är den plats på vilken hertigen brukar hålla sina audienser. Här täcks väggarna av gobelänger och målningar, medan golven pryds av mattor. Ett par bord står framme, och resterande möbelemang finns antingen i ett förrådsrum på andra sidan korridoren eller bakom ett draperi längs den norra väggen. I väggarna i söder och öster finns fönster med färgat glas som skänker rummet en trolsk feststämning, och i väggen mot korridoren finns - dolda av gobelänger - små skottgluggar som talar om bistrare tider. På andra sidan korridoren finns ett par gästrum, samt ett förrådsrum närmast trappan. Inne i detta rum finns en del möbler, men också de hål som ger slottsvakterna möjlighet att beskjuta inkräktare som springer upp för trappan, eller hålla kokande olja över dem. I vardagslag står hela den övre våningen oanvänd.

Trapphuset

Från den övre våningen kan man via en dörr längst bort i korridoren komma in i det trapphus som är centrumet i slottets hjärta - det stora tornet. Trapporna leder både upp och ned, men trapporna nedåt är spärrade av en kraftig dörr som tydligt visar att den inte varit öppnad på år och dar.

Skulle denna dörr öppnas kommer man in i slottets mest ursprungliga delar; tornet är den äldsta delen och den nedre delen av det stängdes när huvudbyggnaden byggdes. Tornets bottenvåning har i svunna tider tjänat omväxlande som källare, fängelse och förråd, men är just nu föga mer än hem åt råttor och en del bråte. Anledningen till att våningen är avstängd är ekonomiska - den behövdes inte och gjorde det bara svårare att värma upp tornet. Dessutom ryktas det bland tjänstefolket att det spökar i källaren, vilket inte heller gör det mer aktuellt att återöppna den avstängda delen.

Trapporna leder dock även uppåt och med dem kommer man i stället till slottets mest aktiva delar, och då det är från detta trapphus som man kommer till alla rum i det stora tornet.

Stora tornet

Det stora tornet är den dominerande delen av slottet. Här har familjen Silversparre sina sovrum och arbetsrum, och även deras kammartjänare lever här. Dessvärre är denna del av slottet nogsnat låst förutom då någon är i rummen. De enda på slottet som har tillträde till rummen i denna del är, förutom familjen Silversparre själv, Erik och Dale, samt kammartjänarna Stet och Anna.

Silversparres sovrum

Nästan högst upp i det stora tornet ligger Silversparres sovrum - ett smakfullt inrett rum med

Slottet



gobelänger och mattor för att isolera mot stenens kyla. En himmelsäng upptar större delen av rummet, och vid dess sida finns ett nattduksbord. Dessutom finns i rummet en stol och ett klädskåp. En dörr i den södra väggen leder till Stets lilla kammare, och en annan i den norra leder till en trappa som för vidare till Silversparres arbetsrum, så att hertigen slipper gå ut i det egentliga trapphuset för att nå arbetsrummet.

Rummets ljus kommer från en oljelampa som finns på nattduksbordet, och ett vackert fönster som vetter mot sydost och den uppåtgående solen.

Arbetsrummet

Silversparres arbetsrum ligger högst upp i det stora tornet, ovanför hans sovrum. Till detta rum finns det två dörrar: en som via en trappa leder ned till Silversparres sovrum och en som leder direkt ut i trapphuset. Eftersom den senare är ganska opraktisk för hertigen att använda har den inte varit upplåst på länge, och låset har således mer eller mindre rostat igen helt, vilket gör denna dörr Extremt svår att dyrka upp (Ob6T6). Som tur är går det betydligt enklare att dyrka upp låset till Silversparres rum och det mellan silversparres rum och trappan upp – båda är normalsvåra att dyrka upp. Mellan trappan och arbetsrummet finns inget lås, även om det finns en dörr där.

Själva arbetsrummet är ganska stort, men efter en noggrann granskning kan man ändå sluta sig till att rummet inte är så stort som man kunde tro, med tanke på att det tar upp ett helt våningsplan i

tornet.

I rummet finns bokhyllor, ett par bänkar och ett arbetsbord belamrat med papper och pergament i prydliga högar. Ett bläckhorn står också framme, och ett par pennor står i ett ställ invid.

I tre väderstreck finns det fönster av god kvalitet, och för att släppa in så mycket ljus som möjligt är de nästan helt ofärgade. Varje av dessa fönster är faktiskt så stort att en fullvuxen person med viss möda skulle kunna ta sig ut genom det om bara glasen och ramen som de sitter i avlägsnades först. Problemet är dock att det är långt till marken från fönstret, och att det inte direkt är lätt att klättra på tornet.

Om rummet undersöks noggrant kan rollpersonerna finna en lönngång i den norra – fönsterlösa – väggen. Gången är dold bakom ett bokskåp som visar sig gå att vrida på om man flyttar på en plugg bakom böckerna på nedersta hyllan.

Lönngången

Gången som öppnar sig bakom bokskåpet leder i en snäv och brant trappa nedåt mot marknivå. Inne i trappan är det ganska dragigt, men ändå förvånansvärt varmt. Det är otroligt mörkt i trappan, och tillsammans med de ojämna trappstegen är den en dödsfälla god som någon, om man inte har någon ljuskälla med sig. Anledningen till att det är så pass varmt är att trappan löper längs med varmluftskanalen som distribuerar värmen från kökets spisar till hela huset.



Det dolda rummet

Lönngången mynnar ut i ett dolt rum beläget bakom gillesalen. Detta rum är bättre isolerat än trappan som ledde till den, och ett flertal kistor står här. Det är här som Silversparre förvarar sina dyrbaraste saker och sitt överflöd i väntan på bistrare tider. I rummet finns också en del intressanta papper rörande olika fältplaner.

Föremål i lönrummet

En kista med mynt, värde cirka 30 000 silver (ungefär 150 pund med kistan).

En liten kista med guld, värde ungefär 5 000 silver (25 pund inklusive kistan).

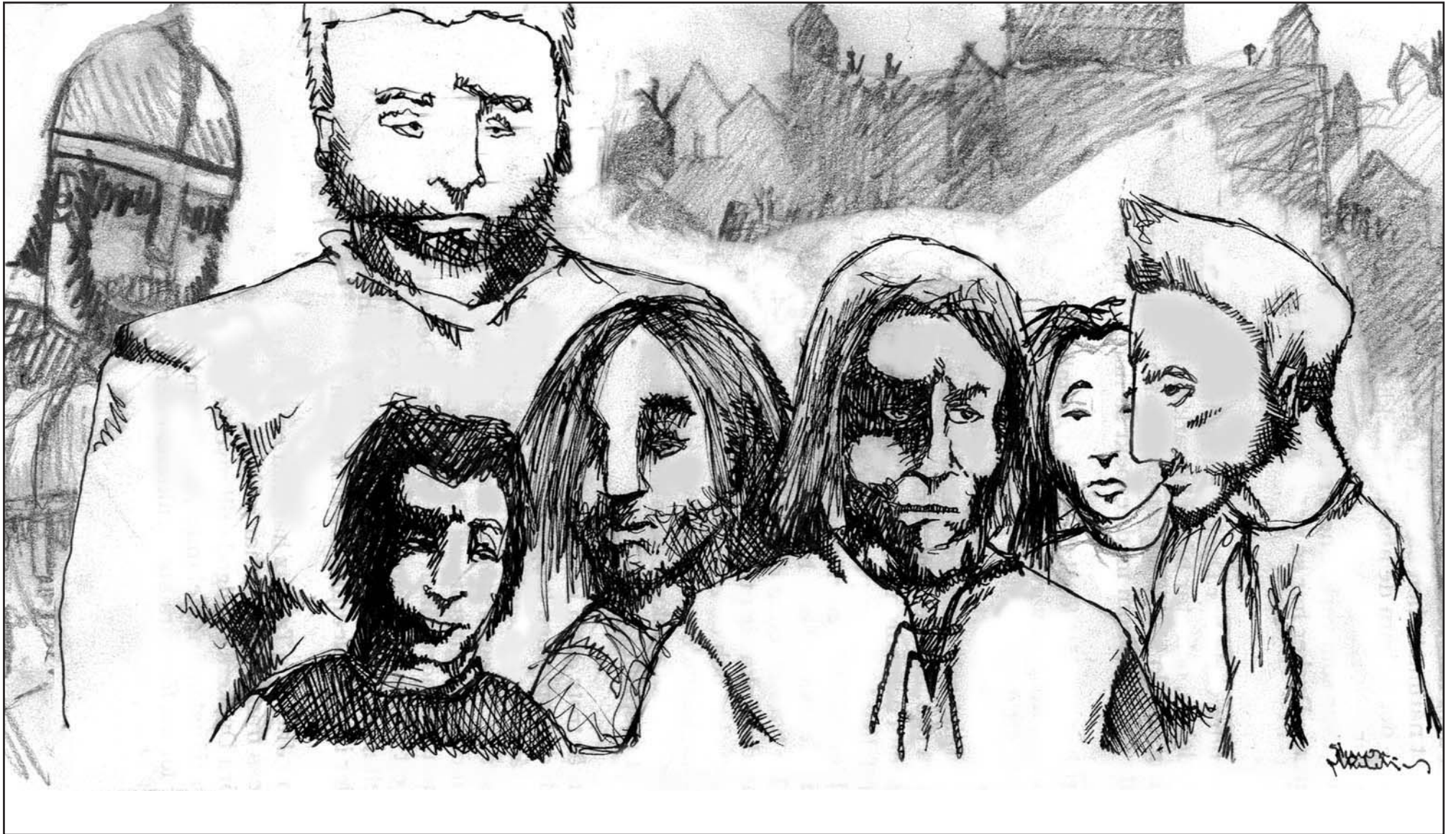
En ornamenterad kista, den som rollpersonerna söker.

Dokumentation, bland annat fälttågsplaner, men också gamla ättelängder och dylikt.

Diverse konstföremål, det mesta i dåligt skick - fula saker med alltför stort värde för att kastas.

Eventuellt annat, till exempel släktklenoder som är för värdefulla för att ha framme.

Karaktärer



Kammarpigan

Anna Amasdotter är en brunhårig kvinna, nyss fyllda tjugo. Hon har klara blå ögon och ett näpet ansikte. Hon är söt, om inte vacker, med en välproportionerad kropp. Anna tjänstgör sedan tre år tillbaka, då hennes familj flyttade in till staden från landet, som tjänarinna hos herr Silversparre. Då hertigen till helgen far till sin kusin tillsammans med sitt följe kock kommer Anna stanna i staden för att se till att allt är i ordning för deras hemkomst. Anna lämnar mycket sällan slottet, förutom under sina dagliga inköpsrundor nere på stadens torg så om någon vill träffa henne görs det enklast där.

Annas stora svaghet är att hon inte alltid drar de kvickaste slutsatser. Det är inte det att hon är dum – snarare tvärt om – men hon är ytterst blåögd och det är enkelt att övertala eller lura henne.

Anna sitter inne med mycken kunskap som kan vara användbar för rollpersonerna. Hon vet exempelvis att slottets herre Silversparre skall ge sig av till sin kusin och bli där i en vecka om allt går enligt planerna, hon vet hur slottet ser ut inuti, var vakterna går et cetera. Kort sagt vet Anna i princip allt som är värt att veta om slottet och det som där försigår.

Anna Amasdotter

STY: 9	Lojalitet: 11
TÅL: 10	Heder: 10
RÖR: 11	Amor: 14
PER: 14	Aggression: 8
PSY: 11	Tro: 9 (Samor)
VIL: 8	Generositet: 13
BIL: 8	Rykke: 3 (Söt)
HÖR: 10	Tur: 13
SYN: 11	Resurser: 7

Förflyttning: 7 m/runda **BF:** 9 kg, **UK:** 5 rutor

Chockvärde: 9, **Skadetålighet:** 6 rutor

VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Bokhållning 7, Etikett 12, Gömma 11, Hoppa 7, Jargisk skrift 9, Klättra 8, Matlagning 13, Rida 9, Räkning 7, Värdera 10, Övertala 9

Slottstjänare

Som varje riktig herreman har även herr Silversparre ett otal tjänare. De flesta är med på hans utfärd till jaktresidenset, men två av hans mest betrodda tjänare, Erik och Dale kvar i slottet; Erik för att slutföra herr Silversparres räkenskaper för våren och Dale för att se efter godset och utföra några brådskande ärenden som herr Silversparre själv inte hann med. Bland annat väntas ett bud från herr Silversparres kusin som har ett mindre baroni några dagsritter bort.

Varken Erik eller Dale är några ungdomar men även de två emellan finns ett stort åldersglapp: medan Erik är över 60 år är Dale bara i fyrtioårsåldern. Båda två är ganska fega och gömmer sig gärna om det skulle vara fara å färde. Dock sköter de båda sina respektive jobb nitiskt och kommer att göra sitt bästa för att förhindra ett inbrott i slottet.

Erik

STY: 7	Lojalitet: 16
TÅL: 8	Heder: 13
RÖR: 8	Amor: 8
PER: 10	Aggression: 6 (Feg)
PSY: 14	Tro: 11 (Samor)
VIL: 13	Generositet: 10
BIL: 15	Rykke: 1
HÖR: 7	Tur: 9
SYN: 6 (9)	Resurser: 9

Förflyttning: 5 m/runda **BF:** 7 kg, **UK:** 4 rutor

Chockvärde: 9, **Skadetålighet:** 5 rutor

VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Bokhållning 14, Etikett 11, Geografi 12, Heraldik 12, Historia 14, Jargisk skrift 12, Räkning 15, Värdera 10, Övertala 8

Utrustning: Läsglas, Käpp

Dale

STY: 9	Lojalitet: 15
TÅL: 11	Heder: 14
RÖR: 11	Amor: 10
PER: 9	Aggression: 7 (Feg)
PSY: 12	Tro: 13 (Samor)
VIL: 14	Generositet: 9
BIL: 13	Rykte: 1
HÖR: 12	Tur: 13
SYN: 10	Resurser: 8

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 10 kg, **UK:** 5 rutor

Chockvärde: 11, **Skadetålighet:** 6 rutor

VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Bokhållning 13, Etikett 13, Geografi 14, Heraldik 13, Historia 13, Jargisk skrift 13, Kulturkännedom 10, Ledarskap 9, Räkning 11, Övertala 9

Slottsvakt

Slottsvakterna är riktiga karllakarlar med bred bringa och kortklippt hår. När slottsvakterna inte är på pass i slottet händer det ganska ofta att de tar en bågare på ölstugan Bergakungen, som nästan uteslutande frekventeras av soldater. Slottsvakterna ser inte bara imposanta ut, utan är även riktigt hårdföra. Bra vis att komma i kontakt med dem är att bjuda på ett eller två stop och samtala om hästar, kvinnor och vapen – även om det enda bergsäkra sättet att komma dem inpå livet är genom en väl-svarvad figur.

Slottsvakt

STY: 14	Lojalitet: 13
TÅL: 15	Heder: 11
RÖR: 11	Amor: 13
PER: 10	Aggression: 13
PSY: 11	Tro: 8 (Samor)
VIL: 13	Generositet: 10
BIL: 9	Rykte: 2 (Biffig)
HÖR: 10	Tur: 12
SYN: 10	Resurser: 9

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 14 kg, **UK:** 6 rutor

Chockvärde: 14, **Skadetålighet:** 7 rutor

VINIT: 11, **Insikt:** 8

Anfallsmanövrer, närstrid:

Svärd (13), ObH2T6+2, SI(2/3)

Spjut (12), ObS4T6, SI(4/2)

Slottsvakternas namn

Arm	Barre
Drannel	Erik
Frisk	Garled
Lektar	Maslev
Oxel	Ralv
Sten	Tevald
Vale	Öder

Försvarsmanövrer, närstrid:

Sköld (12)

Undvika (10)

Motanfall

Rustning: Generellt [H10, K8, S6]

Öppen hjälm [H15, K12, S15], täcker 2

Fjällskjorta [H10, K8, S6], täcker 4-7, 14-18

Färdigheter: Dolk 11, Heraldik 12, Historia 8, Hoppa 12, Jargisk skrift 8, Kasta 10, Klättra 11, Krigföring 9, Ledarskap 12, Läkekonst 9, March 10, Sköld 12, Slagsmål 12, Svärd 13, Undvika 10, Övertala 10

Uppdragsgivaren

Den man som betalar för stölden är en medelålders köpman med en fot på varje sida om gränsen mellan lagligt och olagligt. Jarl Girige, som mannen allmänt kallas, är en aningens överviktig man med alldeles för mycket pengar och siktet inställt på mera. Sitt tillnamn till trots är Jarl inte övermåttan girig, han har snarare en näsa för goda affärer. En halvofficiell sanning är dessutom att Jarl är mellanhand för varor åt den undre världen, och det är genom sådana klipp som Jarl tjänar de stora pengarna. Anledningen till att Jarl aldrig åkt fast är lika enkel som genial: har rör så gott som aldrig själv vid de olagliga varorna och betalar alltid någon annan för att utföra de olagliga operationerna. Förfarandet har bara fördelar: lyckas allt gör Jarl en stor vinst, men betalar bara ut en lön, vid ett misslyckande förlorar Jarl en underhuggare, men sparar in en lön.

Jarl har välansat hår och skägg och går alltid klädd i välsittande och –sydda kläder. Dessutom tillhör han den försvinnande lilla delen av befolkningen som jämt verkar någorlunda nytvättad.

Jarl driver handelshuset Dulons filial i Jhamalo Tamatz, och även om det inte direkt är ett av de större handelshusen i staden känner de flesta till det.

Jarl Girige

STY: 9	Lojalitet: 9
TÅL: 11	Heder: 7
RÖR: 10	Amor: 11
PER: 11	Aggression: 8
PSY: 12	Tro: 7 (Samor)
VIL: 12	Generositet: 8
BIL: 13	Rykke: 7 (Rik)
HÖR: 10	Tur: 16
SYN: 11	Resurser: 14

Förflyttning: 7 m/runda **BF:** 10 kg, **UK:** 5 rutor

Chockvärde: 11, **Skadetålighet:** 6 rutor

VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Bokhållning 11, Dolk 8, Gömma 13, Hoppa 8, Jargisk Skrift 13, Lagkunskap 10, Skumraskaffärer 12, Värdera 14, Övertala 13

Språk: Ashariska 14, Jargiska 10

Tero

Tero är en av Jhamalo Tamatz viktigaste personer, genom att det är han som kontrollerar den största enskilda delen av den undre världen i staden. Hela staden innanför stadsmuren är hans territorium, såväl som viktiga bitar utanför stadskärnan. Inom dessa får inget ske, utan Teros medgivande. För att kontrollera sitt imperium har Tero ett antal mindre prominenta personligheter på sin avlöningslista och dessa är, måna om att stiga i gunst, ganska

nitiska i sitt värv.

För tillfället finns det två akuta problem i Teros värld. Det första är Bragdar Släggan, som är skyldig Tero en stor summa pengar. Tero hatar att ligga ute med pengar, och har därför börjat hota Bragdar för att driva in skulderna. Steget mellan att hota och utföra hoten är dock förhållandevis långt – om man har att göra med en sådan bjässe som Bragdar. I den stund äventyret börjar har det dock gått så långt att Tero börjar överväga att statuera exempel, även om han troligtvis kommer avvakta till dess vågskålen har vägt över än mer till Bragdars nackdel.

Det andra problemet är Dycker. I sin egenskap av levande legend i den undre världen rör inte Teros lagar och förbud denna man, som därför kan agera fritt även inom Teros territorium. Genom detta uteblir stora delar av den profit som Tero skulle gjort om han fått operera ostörd – åtminstone i Teros värld. Objektivt sett påverkar Dyckers verksamhet troligen Teros mycket litet, eftersom de ställen där Dycker bryter sig in ändå är utom räckhåll för Tero.

Tero ser ganska bra ut, och i och med att han ständigt har pengar verkar han se ännu bättre ut. Han har kort, blont hår och är i övrigt renrakad. I ena örat hänger en tung guldring och på armarna slingrar sig mytiska vidunder längs tatueringar utförda för många år sedan – vittnesbörder om ett förflutet på sjön.

Tero

STY: 12 Lojalitet: 9
TÅL: 15 Heder: 8
RÖR: 13 Amor: 12
PER: 12 Aggression: 12
PSY: 12 Tro: 5 (Samor)
VIL: 15 Generositet: 7
BIL: 10 Rykte: 4 (Rik)
HÖR: 12 Tur: 13
SYN: 12 Resurser: 13

Förflyttning: 9 m/runda **BF:** 13 kg, **UK:** 7 rutor

Chockvärde: 14, **Skadetålighet:** 7 rutor
VINIT: 11, **Insikt:** 9

Anfallsmanövrer, närstrid:

Svärd (15), ObH3T6+2, SI(3/3)
Dolk (13), ObS2T6+2, SI(1/2)

Försvarsmanövrer, närstrid:

Sköld (14)
Undvika (12)
Motanfall

Rustning: Generellt [H3, K4, S3]

Läderharnesk [H3, K4, S3], täcker 4-11, 14-18

Färdigheter: Dolk 13, Gömma 11, Hoppa 12, Jargisk skrift 8, Kasta 12, Klättra 13, Ledarskap 10, Skumraskaffärer 14, Sköld 14, Slagsmål 13, Svärd 14, Undvika 12, Övertala 10

Inkvisitor

STY: 13 Lojalitet: 15 (Daak-kyrkan)
TÅL: 14 Heder: 12
RÖR: 13 Amor: 7
PER: 11 Aggression: 13
PSY: 12 Tro: 17 (Daak)
VIL: 13 Generositet: 8
BIL: 10 Rykte: 1
HÖR: 10 Tur: 11
SYN: 10 Resurser: 7

Förflyttning: 9m/runda **BF:** 13 kg, **UK:** 7 rutor

Chockvärde: 13, **Skadetålighet:** 7 rutor
VINIT: 11, **Insikt:** 8

Tempelriddarna

Inkvisitorerna i Jhamalo Tamtaz är i fiendeland och mycket medvetna om detta faktum. Således bär de inga synliga tecken på sin Daak-tro, eller ens några tecken på att komma från Jargien. I stället gör de sitt bästa för att smälta in bland mängden och bär således jordfärgade kläder i linne och ull. Ett drag kan dock ingen förklädnad i världen dölja: blicken. Det syns på inkvisitorerna att de inte gillar att färdas i detta land, att de inte gillar dess religion eller invånare. På grund av aboratsens order är de dock tvungna att vistas här tills den försvunna kistan återbördats hem till Jargien, och de bär uppgiften med stolta och bistra miner.

Trots sina oansenliga utseenden är tempelriddarna

Anfallsmanövrer, närstrid:

Stridssvärd(13), ObH4T6, SI(3/3)
Dolk (13), ObS2T6+2, SI(1/2)

Försvarsmanövrer, närstrid:

Sköld (13)
Undvika (12)
Motanfall

Rustning: Generellt [H3, K4, S3]

Läderharnesk [H3, K4, S3], täcker 4-11, 14-18

Färdigheter: Dolk 13, Förhöra 10, Heraldik 13, Historia 10, Hoppa 12, Jargisk skrift 12, Kasta 11, Klättra 11, Krigföring 9, Ledarskap 12, Läkekunst 9, March 10, Ockultism 13, Sköld 13, Slagsmål 12, Svärd 13, Undvika 12, Övertala 10

dödliga krigare och det syns också på deras sätt att röra sig och agera. De har fått ett uppdrag av guds företrädare på jorden, och de kommer inte tveka att göra någonsing för att lyckas.

För att underlätta undersökningarna är inkvisitorerna utspridda i området kring Jhamalo Tamatz och sköter all sin korrespondens genom Tillus, den ovetande värdshusvärdens på Grå Munken.

Genom att ha hästar väntande i ett närbeläget stall är tempelriddarna också redo att på ett ögonblick lämna staden om de skulle bli påkomna.

För mer information om inkquisitionen, se *Inkquisitionen*, sid 6, samt *Cegel (Cilius)*, sid 27.

Galten

STY: 7	Lojalitet: 8 (Jarl)
TÅL: 8	Heder: 8
RÖR: 10	Amor: 9
PER: 11	Aggression: 5 (Feg)
PSY: 15	Tro: 7 (Samor)
VIL: 15	Generositet: 8
BIL: 12	Rykte: 2
HÖR: 10	Tur: 9
SYN: 14	Resurser: 13

Förflyttning: 7 m/runda **BF:** 7 kg, **UK:** 5 rutor

Chockvärde: 10, **Skadetålighet:** 4 rutor
VINIT: 5, **Insikt:** 5

Färdigheter: Bokhållning 8, Dolk 10, Förhöra 11, Gömma 13, Hoppa 8, Ledarskap 10, Jar-gisk Skrift 12, Skumraskaffärer 13, Värdera 13, Övertala 12

Galten

Galten är en smal och senig man som sköter de ljusskygga delarna av Jarl Giriges verksamhet. Hans hår är grått och stripigt, och ansiktet är vanställt av ett illa läkt ärr som korsar överläppen och vänster kind. Ögonen är små och svarta, men fruktat skarpa och detsamma gäller hans intellekt.

Galten har varit med länge och känner spelets regler väl. Han skulle aldrig göra affärer utan att ha några trogna råbusar med sig, en läxa han lärt sig av sitt vanställda ansikte. Själv bär han nästan

aldrig vapen - kanske framförallt eftersom hans klena kroppsbyggnad gör honom till en allt annat än respektingivande motståndare.

Amantel

Amantel är en av Jhamalo Tamatz mest namnkun-niga brottslingar, jämte Tero den som styr över stadens ljusskygga aktiviteter. Men medan Tero styr över sådant som händer i staden, förgrenar sig Amantels nät mer finmaskigt och längre ut längs landsvägarna. Mer än Pole sköter Amatel sta-dens handel med stöldgoods, och smugglar genom hantlangare veckoligen stulna föremål, droger och exklusiva varor ut och in ur Soldarn. Genom ett väl utvecklat samarbete med pirater från Takalorr, diverse småtjuvar och ashariska stråtrövare passerar varje dag stora rikedomar genom Amantels imper-ium. Det är också till stor del Amantels förtjänst att Blå tanden inte slagit igen för länge sedan, genom att tillhandahålla lyxartiklar som sprit och kryddor till delar av stadens societet har deras inflytande gjort att stadsvakterna aldrig slagit till på riktigt mot krogen.

Råbarkad sälle

I de kretsar som rollpersonerna rör sig i finns det en hel del osunda bekantskaper som kan göras. Nedan beskrivs typvärden för de ohederliga typer som huserar på Blå tanden och kanske själva kommer försöka lägga beslag på kistan. Dessa värden kan även användas för de två män som följer med Galten när kistan överlämnas.

Buse

STY: 14	Lojalitet: 8
TÅL: 14	Heder: 8
RÖR: 11	Amor: 14
PER: 9	Aggression: 14
PSY: 11	Tro: 6 (Samor)
VIL: 13	Generositet: 4
BIL: 6	Rykte: 1
HÖR: 11	Tur: 10
SYN: 11	Resurser: 8

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 14 kg, **UK:** 7 rutor

Chockvärde: 14, **Skadetålighet:** 7 rutor
VINIT: 10, **Insikt:** 8

Anfallsmanövrer, närstrid:

Knytnäve (14), ObK1T6+2, SI(1/2)
Kortsvär (13), ObH2T6+2, SI(2/3)
Dolk (12), ObS2T6, SI(1/2)

Försvarsmanövrer, närstrid:

Undvika (11), Parera, Motanfall

Rustning: Generellt [H0, K0, S0]

Ingen

Färdigheter: Dolk 12, Gömma 12, Hoppa 12, Kasta 12, Klättra 13, Skumraskaffärer 14, Slagsmål 14, Supa 14, Svärd 13, Undvika 11, Övertala 10

Spelarkaraktärer

Sex av karaktärerna som kan påträffas i Jhamalo Tamatz är tänkta att användas av spelare. Dessa är:

Aienne
Bragdar Släggan
Cegel (Cilius Serafim Aurelius)
Derek Dycker "Dyrken"
Egil
Felix

Som synes är de döpta för att du som SL enbart genom bordsplaceringen enkelt skall kunna veta vilken spelare som är vilken (där första är A, andra B osv). Självklart är det upp till dig om du vill använda dig av detta, eller låta spelarna välja karaktärer fritt - även om de inte är sex.

De karaktärer som inte spelas av någon kan också användas som SLP, antingen som gäster på Blå Tanden eller som vanliga medborgare.

Återigen är det du som får avgöra vad som passar.

Innan karaktärsbeskrivningarna finns deras viktigaste värden angivna, för att underlätta för dig vid bland annat dolda slag.

Värt att tänka på är att om Cegel (Cilius Serafim Aurelius) spelas av en spelare som inte är hemmastadd inom Eons värld Mundana kan det vara bra om han/hon får en kort genomgång om inkvisitionens makt och funktion innan spelet börjar.

Aienne			Derek Dycker "Dyrken"		
STY:	10	TÅL:	10	STY:	9
PER:	17	PSY:	14	TÅL:	11
BIL:	10	HÖR:	10	RÖR:	17
		SYN:	10	PER:	10
Tur:	7	Gömma:	10	PSY:	11
Söka:	10	Värdera:	10	VIL:	12
		Övert.:	14	BIL:	5
				HÖR:	14
				SYN:	15
Bragdar Släggan			Egil		
STY:	21	TÅL:	15	STY:	12
PER:	9	PSY:	8	TÅL:	12
BIL:	5	HÖR:	12	RÖR:	12
		SYN:	12	PER:	6
Tur:	13	Gömma:	10	PSY:	10
Söka:	10	Värdera:	5	VIL:	12
		Övert.:	10	BIL:	4
				HÖR:	9
				SYN:	10
Cilius Serafim Aurelius			Felix		
STY:	10	TÅL:	12	STY:	8
PER:	11	PSY:	14	TÅL:	10
BIL:	13	HÖR:	14	RÖR:	14
		SYN:	8	PER:	14
Tur:	10	Gömma:	6	PSY:	12
Söka:	7	Värdera:	5	VIL:	11
		Övert.:	15	BIL:	7
				HÖR:	11
				SYN:	15
				Tur:	17
				Gömma:	14
				Smyga:	11
				Söka:	13
				Värdera:	10
				Övert.:	12

Aienne

Aienne är en enastående vacker kvinna i de sena tonåren. Hon har ljusbrunt hår och gröna ögon och är vacker på ett naturligt sätt – Aienne tillhör det fåtal människor som skulle kunna kräla i ett

träsk, aldrig borsta håret eller tvätta sig på ett år och fortfarande vara attraktiv. Hon är av medellängd och vikt, och har en kropp och ett ansikte som får världen på fall. Dessvärre döljer det sig, bakom detta fagra och väna yttre, en intelligent



men skrupelfri kvinna till synes helt utan respekt för samhällets normer. Ofta använder hon sitt vackra utseende för att skaffa sig själv lättköpta förmåner av olika slag.

Som om inte detta vore nog är Aienne förhållandevis lynnig, och det kan vara väldigt svårt att hålla sig väl med henne – särskilt om hon får någon öl innanför tunikan.

Aienne kom på kant med tillvaron redan vid födseln – med en prostituerad mamma och en alkoholiserad pappa var det svårt att göra något annat. Aienne tvingades snart utföra småstölder och tiggeri för att bidra till hushållets ekonomi. Hon avskydde dock sin situation – att behöva kämpa för livhanken på samhällets botten. Dessutom avskydde hon sina föräldrar – hennes far för att han, brutal och ofta onykter, slog sin fru och dotter, och sin mor för att hon lät sig slås. Redan som sjuåring rymde hon alltså från sitt hem för att aldrig mer återvända.

Den första tiden som rymling var hård och prövande, och på sina sätt minst lika obehaglig som tiden hemma. Redan efter två veckor fick Aienne

Bragdar Släggan

Bragdar är ett mänskligt monstrum och utan tvekan en av Soldarns absolut starkaste män. Folk vänder sig om och gapar när Bragdar går förbi, i den mån de vågar, och på krogen tittar kvinnorna beundrande på hans muskler medan männen skryter för varandra när han är utom hörhåll om att de minsann skulle kunna ta Bragdar i ett hederligt slagsmål. Sanningen är dock att de troligtvis inte alls skulle kunna ge Bragdar stryk i någon form av styrkemätning, men hederliga eller ohederliga metoder. Ett stående rykte, som dock varken kunnat bevisas eller motbevisas, är att Bragdar är så stark som det är möjligt att vara – eller kanske till och med lite starkare. Sant är dock att Bragdar aldrig förlorat ett knytnävsslagsmål, eller någon annan styrkemätning, även om avundsjuka tungor talar om att de sett kraftigare män på tirakernas piratskepp.

Bragdar lever sedan hösten 2964 e D i Jhamalo Tamatz, där han livnär sig på ströjobb – vanligtvis som livvakt eller utkastare. Vad jobben handlar om är Bragdar inte så nogräknad med, även om han av bekvämlighetsskäl inte tar jobb som är olagliga – om det inte finns någon speciell anledning. Just nu finns det en väldigt speciell anledning – genom otur och en lång överksam period har Bragdar hamnat i stor skuld till Tero – en av Jhamalo Tamatz undre världens mäktigaste personer. Skulden är inte direkt liten och har dessutom med räntans hjälp växt till nära 500 silvermynt. Bragdar är inte överdrivet klipsk, men även han förstår de faror som det innebär att vara skyldig en sådan

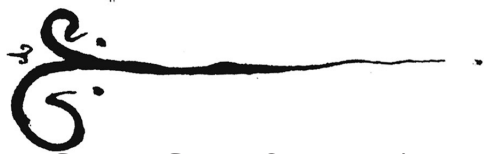


man sådana mängder pengar, oaktat om man är aldrig så stark. Vidare vet Bragdar att summan vid nästa veckas början kommer att ha växt till ännu mer, så situationen börjar bli ohållbar. Bragdar vill alltså få tag på mycket pengar snabbt, och bryr sig inte längre om vad han behöver göra för att få tag på dem.

Bragdar är längre än många, men ändå inte onaturligt lång. Däremot har han onaturligt tjocka armar och ben och en bål som en fullvuxen kvinna knappt når runt. Bragdar väger lika mycket som två vanliga människor, och för att förse denna groteska kropp med energi åter han kopiösa mängder vid måltiderna. Det enklaste viset att få Bragdar ur balans är också att förhindra honom att äta – just när det gäller detta beter sig Bragdar som ett 300-punds barn. En annan egenhet hos Bragdar är att han känner obehag för djur av alla de slag, efter att ha blivit sparkad av en häst som liten. Obehaget är värst i närheten av hästar – Bragdar är i det närmaste paniskt rädd för dessa fyrbenta djur, men även andra djur såsom hundar och katter hyser han en kraftig aversion mot.

Bragdar klär sig i enkla jordfärgade kläder, som lätt ger ett intryck av att vara för små. Han har tjockt ljusbrunt hår, som är relativt kortklippt och en kraftig skäggstubb.

Även om Bragdar kan hantera ett flertal vapen och även äger ett stort sortiment, bär han aldrig med sig vapen om han inte har anledning att tro att de kommer komma till användning.



Cegel (Cilius Serafim Aurelius)

Cilius Serafim Aurelius är en man av medellängd, med mörkt välansat hår och dito skägg. Han ger inte intryck av att vara vare sig stark eller smidig, men ändå utstrålar han både makt och självsäkerhet. Cilius ser helt enkelt ut att ha varit med om mer än de flesta, men är förvånande välbehållen. De flesta skulle nog gissa att han är omkring trettiofem, men det finns något obestämbarhet över honom som gör att han lika gärna skulle kunna vara trettio som femtio.

Cilius har en särställning inne på Blå tanden, i och med att han är den som minst av alla önskar att han var där. Med rätta känner han en stor avsky för patrasket som sitter där – han är inte som de. Fram till för nästan ett år sedan arbetade Cilius som kapten för en grupp jargiska tempelriddare, men då hände något som skulle komma att sända Cilius liv i en annan riktning än han från början hade tänkt sig. Under ett religiöst möte i Tibara fick Aurelius inställa sig hos själve aboraten, och av honom ålagd ett heligt uppdrag: att återföra en kista som försvunnit någonstans på den ashariska halvön. Cilius blev både stolt och förskräckt av uppdraget – stolt för att blivit ålagd ett ärofullt uppdrag och förskräckt eftersom åliggandet innebär att han, och hans män, inte kunde visa sig i Jargien igen förrän de hade kistan i sin ägo.

Efter en lång tids sökande och med hjälp av både hot och list lyckats spåra själva kistan till den soldiska staden Jhamalo Tamatz, där den helt verkar ha försvunnit. För att få reda på sanningen har

Cilius och hans mannar spritt ut sig för att göra efterforskningar på olika ställen i staden. Så kommer det sig att Cilius en kväll på Blå tanden då han nästan gett upp hoppet får höra talas om ett uppdrag som verkar lovande...

Som inkvisitor i Soldarn gäller det att ligga lågt – Soldarn och Jargien ligger i religiöst krig mot varandra, och en kyrkans man från Jargien riskerar inte att bli långlivad om hans tro blir allmänt känd. Därför har Cilius fått hålla tand för tunga och stå ut med saker som gör att vreden bränner inom honom hellre än att röja sin övertygelse. Lyckligtvis är det inte bara i tron Cilius är säker – han hanterar skickligt sitt svärd och bär alltid en lätt rustning under sina enkla kläder.

Förutom Cilius finns i Jhamalo Tamatz, med direkt omnejd, ett halvdussin jargiska tempelriddare, alla förklädda på samma vis som Cilius och förvisade från hemlandet till den dag de kan återvända med den förlorade relikten. Inkvisitörerna meddelar varandra genom olika kodade meddelanden som lämnas på värdshuset Grå munken. Till exempel finns här information om alla de olika agenternas förehavanden, så att Cilius snabbt kan få tag på dem om så krävs. Dessutom hyr agenterna ett rum på värdshuset, där de träffas för att göra upp planer för framtiden.

Värdshuset Grå munken är idealiskt för ändamålet, i och med den lugna atmosfären och de få gästerna. Dessutom sätter värdshusvärden stor heder i att nogsamt utföra de uppdrag som åläggs honom och därför låter han samvetsgrant meddelandena ligga

på hans värdshus utan att ställa onödiga frågor. I samröret med sina trosbröder och på Grå munken använder Cilius pseudonymen Cegel.





Derek Dycker ”Dyrken”

Derek Dycker är en av Jhamalo Tamatz äldsta och skickligaste fasadklättrare. De många åren inom brottets bana har härdat honom och gjort honom i det närmaste helt känslolös. Medan han i början enbart sysslade med inbrott, har det på senare tid hänt att han fått uppdrag som lönnmördare. Dycker är som person inte särskilt välkänd, men däremot har hans olika pseudonymer och de tillnamn han fått en förhållandevis stor berömmelse. Det vanligaste namnet i folkmun är ”Dyrken”, och det sägs att han aldrig misslyckats med att komma in i en byggnad som han föresatt sig att ta sig in i. Detta rykte, och många andra därtill, är i det närmaste helt sanna, något som, om inte annat, bevisas av Dyckers gråsprängda hår – det är bara de absolut skickligaste som överlever inom det gebit som Dycker verkar i.


Dessutom tillhör Dyrken den lilla skara av tjuvar som verkat hela sitt liv i en stad och fortfarande inte blivit känd av myndigheterna – Dycker har så vitt någon vet aldrig straffats.

Som medlem av det äldre gardet i stadens undre värld har Dycker en egen plats på Blå tanden, Jhamalo Tamatz mest förtalade värdshus, och står högt i hierarkien i de ljusskygga kretsarna. Dycker har dock aldrig försökt skapa sig ett syndikat, utan jobbar helst ensam, vilket gör att även om de flesta ser på honom med respekt så har han ingen egentlig makt.

En annan bieffekt av Dereks långa år är att han ser lätt föraktfullt på nykomlingar, och avskyr folk som inte håller sig på sin plats. Det absolut värsta i

Dyckers ögon är ynglingar som höjer sig själva till skyarna för att de genomfört något enklare uppdrag åt en mäktig syndikatledare, och betar sig som om de utfört något i det närmaste omöjligt. I sin egenskap av att ha utfört i princip allt möjligt och omöjligt brukar Dycker ta varje tillfälle i akt för att punktera deras uppblåsta ego. Således hände det en gång att två ynglingar kom in på Blå tunnan, helt uppspelta och adrenalinstinna, ivrigt berättande att de gjort världens stöt och bestulit en cirefalisk köpman på en stor säck silver. Dycker var på extra dåligt humör denna dag, och blev mäkta vred när han hörde de yngres självgoda svada. Han flyttade därför över till deras bord och bad dem berätta om sin bedrift, och hur de hade lyckats med den. De två var redan duktigt berusade, och inte så lite kaxiga. Därför svarade de att de nog kunde tänka sig att dela med sig av ett knep eller två mot ett par silvermynt. Dycker samtyckte och de två började ivrigt berätta, och när historien slutligen var över tackade Derek, kastade tre silvermynt på bordet, reste sig upp och gick ut. Det dröjde ända till dess att notan skulle betalas som de två lade märke till att de tre mynten var av cirefaliskt ursprung.

Dycker ser både gammal och sliten ut, men är trots detta kvickare än de flesta. Dessutom besitter han en seg envishet, och den spinkiga kroppen är oerhört senig. Håret på Dyckers huvud är halvlångt och gråsprängt, men han har i övrigt lite eller ingen kroppsbehåring – och således inget skägg. Dyckers största svaghet är hans vidskeplighet, han kan skjuta upp en stöt med ett dygn trots att förutsätt



ningarna därigenom kraftigt försämrats bara för att han sett hört göken gala från söder. Dessutom är Dereks arrogans mot ”unga hetssporrar” ett stort socialt problem. Saken görs inte heller bättre av att Dycker verkligen lever efter principen ”själv är bäste dräng”, och om en gärning inte gynnar honom ser han heller ingen anledning att utföra den.

I och med att Dycker är född och uppvuxen i Jhamalo Tamatz har han en gedigen kunskap om stadens baksida, såväl som dess framsida. Han har goda kontakter med hälarer Pole, som vanligtvis brukar saluföra Dyckers stöldgods till mycket höga priser. Dessutom står en av stadens högt uppsatta tjänstemän, Melander, i tacksamhetsskuld till Dycker, något som han ibland utnyttjar för att försvåra stadsvaktens eftersökningar.



Egil

Egil är en ovårdad medelålders man; smutsig och med trasiga kläder. Han har levt i Jhamalo Tamatz i större delen av sitt liv och tillhör nära nog Blå Tandens inredning. Sitt levebröd tjänar han mestadels genom småstölder och tiggeri, men under åren har han hunnit med både inbrott och rån, och dessutom – i sin ungdom – varit stråtrövare i Asharien.

Att vara kriminell så länge och på så begränsad yta som området i och kring Jhamalo Tamatz och den ashariska gränsen faktiskt utgör är en svår konst och kräver någonting extra. Och, det är just vad Egil har. Till skillnad från många andra av de äldre kriminella i staden är inte Egil exceptionellt skicklig, smart eller smidig, men han besitter en annan tämligen ovanlig och underskattat förmåga: han ser ut som alla andra. Nästan alla som träffar honom kommer finna något vagt bekant över hans drag, som såg man en väns släkting eller någon man råkat stöta till på torget. Däremot kan nästan ingen som sett Egil i förbifarten dra sig till minnes hans utseende, eller ens kunna peka ut honom om de träffat honom på ett värdshus.

Naturligtvis beror inte detta fenomen enbart på Egils utseende, eller brist på distinkt sådant, utan kanske mer på hans enastående förmåga att ändra kroppsspråk, rörelsemönster och dialekt i en handvändning och därigenom snabbt uppslukas av en massa.

Det bör dock påpekas Egils förmåga är helt och hållet naturlig, och således har sina begränsningar. Precis som andra människor kommer Egil bli igen-

känd av dem han samtalat med om de får syn på hans ansikte och inte kunna gömma sig undan en förföljare bland tre andra människor. Är det däremot lite skum belysning och Egil undviker ögonkontakt skall det mycket till för att någon skall fästa sin uppmärksamhet vid honom.

Som en bieffekt av Egils anonymitet har han mer eller mindre själv glömt bort vem han är. Efter år av förställanden kan Egil lika lite som andra dra sig till minnes vilket som är hans ursprungliga, ”riktiga”, sätt att tala, röra sig och agera. Dessutom har självförtroendet och det sociala livet blivit något lidande – när de flesta inte kommer ihåg honom från ett månvarv till ett annat är det svårt att få nya bekanta. Och, som det sociala livet ändå är minimalt, har de sociala normerna inte heller stor makt över Egil. Han rakar sig sällan, tvättar sig och byter kläder mer sällan, använder ovårdat språk och anstränger sig nästan för att inte vara trevlig mot någon.

En annan egenskap som sprungit naturlig ur förutsättningarna är en viss mytmani. Och naturligtvis: vem kan döma honom? Skulle någon komma på hans bluff, kommer Egil låtsas vara någon annan nästa gång de möts och undgår således alltid de varaktiga negativa effekterna som vanligtvis blir en konsekvens av uppdagade lögnen. Så van som Egil blivit vid lögnen, har den också – precis som de olika rollerna – till viss del tagit över honom. Eftersom det aldrig spelar någon roll kan han ljuga trots att det egentligen inte finns någon anledning till det, såväl som i situationer där det kan finnas

anledning att inte göra det. Därmed inte sagt att Egil maniskt måste ljuga: det är mer så att när han inte tänker på vad han säger, säger han det han inte tänker.

Vad gäller heder och moral kommer Egil knappast omsjungas i hjältekväden – han har inte många bekanta och pengar är en mycket rimlig anledning att förlora några av de han har. Kort sagt kan man, i hans ögon, aldrig få så mycket pengar att det är värt att dela med sig om det inte är absolut nödvändigt.



Felix

Felix är en bekymmersfri man i tjugårsåldern som ägnar sig åt småförselser som falskspel, ficktjuveri och svindleri. Han är relativt oförstörd av det kriminella livet och ser fortfarande allt som den lek det en gång började som.

Felix största egenhet är allt brukar gå jämnt upp för honom. Visserligen har han hamnat i problem ett antal gånger, men det har alltid löst sig på ett eller annat vis innan situationen blivit direkt farlig. Å andra sidan fungerar detta oftast även åt andra hållet – mycket genom Felix egen förskyllan. Felix tänker sällan igenom saker så noggrant som vore lämpligt och med ett självförtroende stärkt av vetenskapen att det (hittills i hans liv) aldrig gått riktigt fel händer det ofta att han gör saker som andra skulle dragit sig för.

Felix ser ganska bra ut och är charmig på det sätt som bara riktigt självsäkra personer kan vara. Således vet de flesta vem Felix är. Skvallret som följer honom är också mycket riktigt baserat på lika delar fascination och avund, något som smidigt rentvår Felix från alla misstankar om brottslig verksamhet. Skulle någon komma med anklagelser tolkas detta genast som förtal och samtidigt som många stör sig på Felix finns det minst lika många som beundrar honom och talar till hans försvar.


Felix klär sig i enkla men hela och rena kläder till skillnad från många inne på Blå Tanden. Det blonda håret är kortklippt och spretar hit och dit i en nonchalant avsaknad av frisyren men ansiktet är alltid sorgfälligt rakat. Kroppen är smal och ger

inte intryck av att besitta någon påtaglig styrka. Med rätta, kan tilläggas: Felix har aldrig haft ett rejält arbete, och troligtvis aldrig att skaffa ett heller. Hans händer bär också vittnesmål härom – välskötta och lena har de få likheter med de flesta andra mäns grova och valkiga. Det är dock med dessa Felix arbetar, och under årens lopp har han blivit lika skicklig på att trolla fram de vinnande korten som bort en köpmans börs.

Som tidigare nämnts är Felix, med sin intagande personlighet, också skicklig på att få folk att låta på pungen frivilligt: genom lögner, smicker och övertalning.

Felix svagaste punkt är som tidigare nämnts att turen gjort honom bortskämd. Alltså är hans självförtroende nästan oändligt, och som alla vet är självförtroende ett tveeggat svärd. I kombination med en bekymmerslös livsinställning blir resultatet en aningens tanklös ung man som hellre löser problemet det ögonblick de uppenbarar sig än planerar i förväg. Beslut fattas hellre med hjärtat eller ryggmärgen än med hjärnan, och ju äventyrligare desto bättre.

Felix moral är det ytterst dåligt ställt med. Pengar och föremål tillhör den som lyckas ta dem – den som blir av med dem förtjänar helt enkelt inte bättre, eftersom hon varit dum och ouppmärksam nog att bli bestulen. Felix bekymmerslösa mentalitet gör dock att han sällan stjälar för att ha pengar i morgon, skulle något bli över är det en oväntad bonus och blir det inte det är det bara att stjäla något annat i morgon.



Ett intressant karaktärsdrag hos Felix är att han är kungatrogen. Detta kan vara ett stort problem, särskilt som Jhamalo Tamatz är själva högsätet för kungamotståndarna. I och för sig rör sig Felix inte riktigt i de kretsar som sätter politik högst på dagordningen – men det är ett känsligt ämne och många problem skulle uppstå om det blev öppet känt. Om inte annat skulle stadens hertig ha lätt för att hålla sig för skratt, så Felix försöker ligga lågt med sin politiska övertygelse.