

Midsommarmarknad

Ett scenario till *Drakar och Demoner 6*

Anatal spelare: 1 spelledare och 4 spelare

Speltid: 4-5 timmar

Författare: Kalle Edgar

Idé: Kalle Edgar

Ytterligare idéer: Claes Sundström

Korrektur: Kajsa Eklund och Tove Gillbring

Design och layout: Kalle Edgar

Bilder: Thomas Eliasson och Kalle Edgar

Kartor: Kalle Edgar

Tack till: SAS, för de flygtimmar jag skrev stora delar av scenariot. Codex 006 för Marknadsartiklen så jag slapp hitta på en massa från grunden. Claes Sundström för hjälp med PageMaker. Samt Anders och Tove Gillbring för att dom ville lägga upp scenariot på www.rollspel.com

Speltestare: Johan Edgar, Patrik Söderman, Tor Högberg och Pär Wirdfors

Detta Scenario skall innehålla:

- Själva scenariot (detta häfte),
- Stadshäfte. Beskriver sataden Ardin, dess invånare och liknande. Skall på www.rollspel.com
- De fyra rollpersonerna, en för varje stånd (Bönder, borgare, prästerskap och adel). Se slutet av detta häfte.

Förord

Detta är det första riktiga konventsscenario jag har skrivit. Visst har jag försökt förr, men det har alltid gått åt samma håll. Åt skogen. Jag har gjort detta scenario på ett annat sätt, så hoppas jag att det blir bättre.

Om ni skall spela scenariot i er kampanj utan att använda de medföljande karaktärerna så får du som spelledare se till att fogden har en hållhake på någon av rollpersonerna i gänget, så att de inte sprider informationen om Brandin Chira till vem som helst.

Jag hoppas att ni som spelar, och spelleder naturligtvis, kommer ha roligt när ni spelar detta.

Om ni har några frågor angående scenariot, om ni upptäcker något som inte stämmer, är olagligt, eller om ni hittar detta scenario någon annan stans än på www.rollspel.com så är det bara att skriva till mig på kalle_edgar@yahoo.com.

Mycket Nöje!

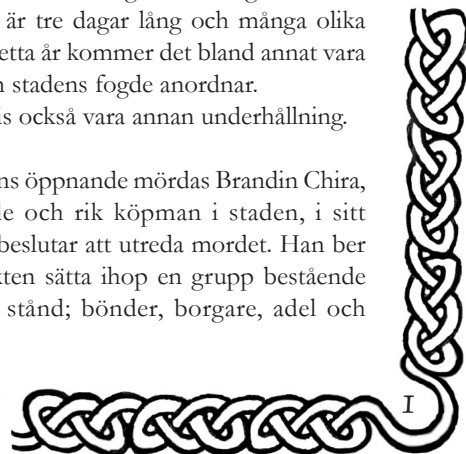
Kalle Edgar

Göteborg, våren 2001.

Inledning

Det är midsommar år 749 efter Torkils död i det lilla nordliga landet Arje, och i den lilla kuststaden Ardin skall det bli marknad. Det kommer dessutom under marknaden firas att staden haft sitt stadsprivelegium i femtio år. Detta har befolkningen i och runt omkring staden länge sett fram emot. Denna marknad är tre dagar lång och många olika spektakel brukar ske. Detta år kommer det bland annat vara en bågskyttetävling som stadens fogde anordnar. Det kommer naturligtvis också vara annan underhållning.

Dagen innan marknadens öppnande mördas Brandin Chira, en mycket framstående och rik köpman i staden, i sitt hem. Fogden i staden beslutar att utreda mordet. Han ber kaptenen över stadsvakten sätta ihop en grupp bestående av en person ur varje stånd; bönder, borgare, adel och prästerskap.



Förslag till stämningssmusik:

Detta är naturligtvis bara förslag. Du som SL får naturligtvis bestämma själv vad du vill använda och om du vill använda stämningssmusik.

STEN - En grupp ungdomar i jämtlandsområdet som spelar traditionella låtar med hårdrocksinfluenser. Mycket trummor, fiol och bas. Nästan helt instrumentalt. Det finns dock låtar på deras skiva som inte passar så bra (vad sägs om spela Mission Impossible med bas och spela en traditionell låt med fiol i SAMMA låt...). Bandet har lagt upp musiken att laddas ned från nätet i form av MP3.

The Gladiator Soundtrack - Skön stämningssmusik. Mycket episkt. Från filmen Gladiator.

The Braveheart Soundtrack - Personligen tycker jag att det är för mycket skotsk stämning, men det finns dom som tycker att det passar bra.

Om Scenariot

Detta scenario är ganska fritt och det är alltså inget "åka-snabbtågs-scenario". Det enda som är givet är början och från det att spelarna får fria händer är det totalt omöjligt att förutse vad de skall göra.

Hela meningen med scenariot är att spelarna skall få tag på information som leder till att dom får reda på vem som mördade Brandin Chira och varför han mördades.

Jag har skrivit scenariot för att man skall dela ut karaktärerna efter det att man läst introduktionstexten och att spelarna skall läsa de korta textstycken som tillhör varje rollsperson och välja efter en av dessa beskrivningar. När spelarna har läst in sig på sina respektive karaktärer börjar scenariot.

Om Karaktärerna

Rollpersonerna har blivit utvalda för att undersöka ett mord på ett av stadens stadsråd och främsta handelsmän. Fogden som mycket väl vet vilket kryp handelsmannen var, genom att använda sig en av stadens gamla lagar (se stadshäftet). Vill åstakomma slitningar inom gruppen. Fogden (Erik Wilfred) hoppas att spelarkaraktärerna inte kommer att lista ut vad handelsmannen vad för en typ till följd av slitningarna och att staden kommer därför inte förlora sitt ansikte utåt.

Bonden är smed i en by vid namn Bortby som ligger två dagars resa från staden. Han är där för att sälja smidesföremål på marknaden när han blir shanghajad till utredningsgruppen, och är därför inte så pigg på att flänga runt staden för att utreda ett mord.

Han blev vald då han var den förste från någon av de omkringliggande byarna som blev sedd på morgonen.

Borgaren är sergeant i stadsvakten och är den enda personen med någon egentlig stridsträning. Han har det här som jobb och hoppas på att någon gång bli löjtnant även om han inerst inne vet att han inte är tillräckligt högt upp på den sociala stegen för att komma dit.

Det är löjtnanten från hans pluton som har rekommenderat honom då han var den sergeant som var mest lämplig av de som hade vakten när mordet ägde rum.

Adelskvinnan är en svärdsmagiker och släkt med fogden. Hon har inte helt vitt mjöl i påsen och är eftersökt i grannlandet Granvelte för tjuveri. Hon reste till Arje för att ligga lågt ett tag.

Hon blev vald då hon var den enda av det adliga ståndet i staden som fogden kunde avvara - han kan ju knappast släppa ifrån sig något av sina unga barn eller sin havande fru.

Prästen är en ung kvinna som tillhör nidendomskyrkan. Hon har länge drömt om att tillhöra kyrkans heliga krigare. Vad hon inte vet om är att det är Priorn från det kloster hon tillhör som har rekommenderat henne till fogden om det någon gång skulle dyka upp ett sådant här tillfälle.

Hon hoppas på att om hon sköter uppgiften väl så kommer hon tillslut hamna i utbildning för att bli en helig krigare.

Scenariots Bakgrund

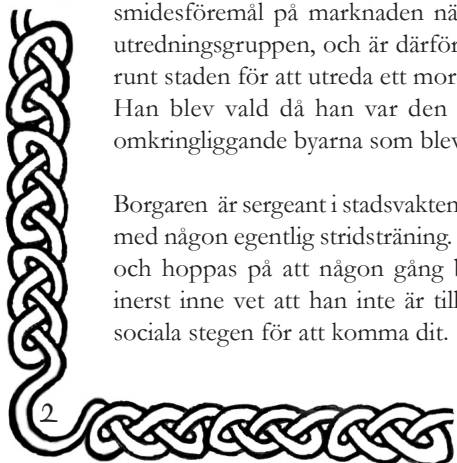
Den arjiske handelsmannen Brandin Chira har precis kommit hem från en handelsresa i Dranvelte. Under denna tid hade han anlitat en grupp med karavanvakter ledda av en man vid namn Torleif Svart. Brandin Chira har länge utnyttjat unga pojkar på sina handelsresor. Vad han inte vet är att en av de hyrda vaktarna, som heter Asgon Pelt, var en av Chiras gamla utnyttjade pojkar. Denne man kände först inte igen handelsmannen då det gått runt tjugo år sedan utnyttjandet skedde. Men så börjar han känna igen mannen som förstört hans liv och han blir helt säker på hemresan och han bestämmer sig för att mörda Brandin Chira. Han berättar dock för Torleif Svart vad han tänker göra och varför. Torleif rekommenderar honom då att vänta tills dom kommer fram till sitt mål och fått sina pengar.

Karavanen återvänder till Ardin utan större problem. Dagen efter dom kommit fram möts Brandin Chira och Torleif Svart och vakterna får sina pengar.

Samma natt besöker Asgon handelsmannen och ber honom om ett litet lån som förevändning för att komma in i huset. När dom kommit in i handelsmannens arbetsrum slår Asgon Brandin hårt i bakhuvudet så att han slås medvetslös. Asgon Pelt binder därpå fast Brandin i en av rummets fåtöljer och sätter sig i den andra för att vänta på att Brandin skall kvickna till. När han tillslut gör det förklarar Asgon varför Brandin sitter fastsurrad i en fåtölj och att han snart kommer att dö. Brandin, livrädd, erbjuder Asgon en större summa pengar för att han skall få leva men det får bara Asgon att ilska till. Efter en liten stund skär Asgon Pelt halsen av Brandin Chira och sätter sig i den andra fåtöljen igen för att se när handelsmannens liv ebbar ut.

Efter cirka en kvart tar han sig ut genom ett fönster och hoppar ned på gatan utanför. Vad han inte vet är att en av stadens hemlösa såg honom hoppa ut genom fönstret.

Mordet upptäckts av Siri, Brandin Chiras piga, tidigt på



morgonen. Svante, en annan anställd hos Brandin, meddelar mordet till Stadsvakten.

Fogden Erik Wilfred meddelas snarast och beslutar att använda sig av en av stadens gamla lagar för att förhindra att det skall komma ut att en medlem av Stadsrådet utnyttjade pojkar under sina handlesresor.

Inledning

Öppningstext

Denna text kan läsas högt för spelarna.

”Detta är en saga, och som alla andra sagor börjar den med ’Det var en gång...’. Om vi börjar med detta så kommer hela sagan utspela sig i vår fantasi.

Det var en gång en liten stad med cirka ettusenfembundra invånare som låg invid en strand, och denna strand råkade händelsevis ligga vid en vik där en liten flod mynnade ut.

På den lilla ön som ligger i flodens utlopp är en borg uppförd, själva huvudbyggnaden är fyrkantig med torn i varje hörn. Dessa torn är i fyra våningar, precis som resten av byggnaden.

I denna borg bor Erik Wilfred, fogde över staden och dess närliggande gårdar.

Låt oss nu lämna borgen på ön med den lilla palissaden runt sin strand och flytta våra blickar mot staden som håller på att vakna i morgondiset.

Runt hela staden går ytterliggare en trüpalissad med en uppkastad jordvall bakom. Det finns tre portar i muren, en mot söder, en mot norr och en mot borgen. Längs hela den östra sidan (den sida som vätter mot havet) saknas dock muren eftersom stadens hamn finns här. På andra sidan floden, från staden sett, håller ett tältläger på att uppföras. Det är här den årliga midsommarmarknaden kommer att vara från och med den kommande dagen.

Större delen av busen i staden är byggda i trä med halmtak och de flesta av stadens invånare bor i något av dessa bus. Det finns också några fåtal bus byggda av sten och trä i flera våningar med tak av skifferplattor. Dessa bus ligger nära den port som vätter mot borgen.

Vi skall nu på vår rundtur besöka ett av dessa bus. Vi följer efter pigan som går upp för trappan som leder till andra våningen. Hon går fram till den andra dörren på höger hand. Hon knackar på, men då ingen svarar knackar hon en gång till, denna gång något hårdare. Det kommer fortfarande inget svar från den andra sidan. Pigan tvekar lite, men sedan öppnar hon dörren och går in.

Hennes skrik får stadsvakten, som slumrat till i gathörnet precis utanför huset att vakna, och området hundar att börja skälla högt. Midsommarmarknaden kommer inte att vara sig lik i år.

Det är nu dags att introducera fyra av Sagans huvudpersoner, som ännu är ovetande vad som hänt och att Sagan har bestämt att det är dom som skall vara i centrum av vår berättelse.

Sagans makt är stor. Det enda som behöver sägas för att den skall börja berättas är ’Det var en gång’...”

Låt nu spelarna välja rollperson efter texterna som heter ”Bonde”, ”Borgare”, ”Adel” och ”Prästerskap”

Scenariots Början

När Scenriot börjar på riktigt befinner sig karaktärerna inne i kaptenen över stadsvaktens kontor. Där kommer han snabbt förklara deras uppgift och svara på några eventuella frågor om den. Han kommer sedan ge dom ett intyg på att de får bära vapen och en penningpung med 100 silvermynt som skall täcka eventuella utgifter. Sedan schasar han ut rollpersonerna och hävdar att de har mycket att göra.

- Rollpersonerna skall endast rapportera till honom. Inte till fogden. De har fem dagar på sig, sedan kommer fallet att avslutas.

- De får dessutom inte sprida ut information som rör mordet under utredningen. Stadsvaktskaptenen bestämmer vad som får meddelas till stadens befolkning efter det att deras uppdrag är slutfört. Detta påpekar han ett flertal gånger.

- Eventuell betalning fås efter det att uppdraget är slutfört.

Se stadshäften för en personbeskrivning av kaptenen.

Tidschema:

Sceanriot har ett ganska tajt tidschema, detta för att kunna sätta sporrarna i alltför söliga spelare. Vädret beskrivs även för varje dag.

Dag ett: Rollpersonerna får uppdraget och intervjuar personerna i Brandin Chiras hushåll. Asgon ligger lågt på Lyckliga Grisen, ett av stadens värdshus.

Himlen är mulen och det är runt 20 grader varmt.

Dag två: Marknaden öppnar. På eftermiddagen lämnar Asgon staden norröver.

Strålände sol och 25 grader varmt.

Dag tre: Bågskyttetävling.

Dagen är varm och kvav och åska hänger i luften och hotar att avbryta tävlingen, men det bryter inte ut förän sent på eftermiddagen och då blir det en riktig urladdning. Regnet bara öser ner i stora tunga droppar och åskan drar sakta fram över staden. Det är strax över 25 grader varmt.

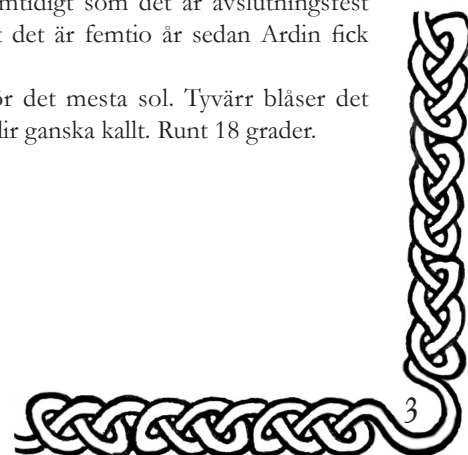
Dag fyra: Stavfäktingstävling.

Ången som tävlingen utspelas på är våt av gårdagens och nattens regn. Dagens solstrålar förhindrar inte att hela ången blir en leråker.

Runt 22 grader.

Dag fem: Asgon når Dranvelte och blir onårbar. Tidsfristen löper ut på kvällen samtidigt som det är avslutningsfest för marknaden och att det är femtio år sedan Ardin fick sitt stadsprivilegium.

Lite molningt, men för det mesta sol. Tyvärr blåser det ganska mycket så det blir ganska kallt. Runt 18 grader.



Viktiga Personer

Brandin Chira, mördad handelsman

Brandin Chira började jobba som gatuförsäljare i Ardin för cirka trettio år sedan och har jobbat sig upp till en av stadens rikaste och inflytesrikaste handelsmän. Han äger två små kustfartyg och två kontor i andra städer förutom i Ardin. En av dessa ligger i Dranveltes huvdstad och det var där Brandin var på sin senaste resa för att prata med kontakter, lokala handelsmän och liknande.

Brandin har länge haft smak för pojkar, men han har också vetat om att det inte vore lämpligt om det skulle komma ut så han har utnyttjat dom när han har varit på sina handelsresor. Eftersom Ardin är en sådan liten stad så skulle det snabbt spridas om han träffade en pojke på hemmaplan.

Dessutom så skulle dom i andra städer inte tro på någon pojke som anklagade en rik utlänsk handelsman för att ha skymfat honom.

Brandin har också de senaste åren lånat ut pengar till mycket hög ränta. Han har dock hållt det till några få personer och fått dem att lova att de inte skall sprida att han var en ockrare. För hur skulle det se ut om det fanns en ockrare i stadsrådet...

Brandin Chira hann bli runt femtio år gammal och lyckades få en imponerande kroppshyddan innan han dog. Han hade kortklippt grått hår med högt hårfäste och en begynnande flint. Hans ansikte var renrakat och ögonen bruna. Precis mellan adamsäpplet och hakan går ett skärsår som är runt 15 centimeter långt. Det är detta sår som orsakade hans död. Kroppen har dessutom hunnit förlora en hel del blod så den är ganska ljus.

Erik Wilfred, stadens fogde

Fogden har länge vetat om att Brandin Chira har utnyttjat pojkar under sina resor, men valt att inte göra något åt saken. Men då nu handelsmannen blivit mördad riskeras hemligheten att spridas och för att förindra detta, och på samma gång rädda stadens ansikte har han valt att använda sig av en av stadens gamla lagar. Nämligen att vid mord och liknande grova brott kan fogden bestämma att en utredningsgrupp tillsätts där minst en person från varje stånd deltar.

Erik hoppas på att slitningarna inom en sådan grupp förhindrar att dom får reda på vad handelsmannen sysslade med under sina resor. Och om dom händelsevis skulle få reda på det så beslutar han att gruppen skall meddela stadsvaktskaptenen allt dom kommit på.

Erik kommer inte figurera i scenariot och om spelarna försöker få till ett möte så är han alltid borta. Enda chansen för någon av dom att få träffa fogden är när Andrea är i borgen för att äta, sova, hämta utrustning eller liknande. Hon kommer då att träffa på sin morbror i någon av borgens spiraltrappor. Erik kommer då att le pilmariskt och fråga hur det går med utredningen för att sedan påpeka något som gruppen gjort som han inte borde veta om.

Detta borde ge hintar om att han vet om vad som försigår i hela staden.

Waldemar Havener, Stadsvaktens kapten.

Kaptenen är den person inom stadens styrelse som spelarna kommer att ha kontakt med. Det är han som ger spelarna uppdraget och det är honom som de kommer att rapportera till även om han till största delen är upptagen med administrationen över stadsvakten.

Waldemar vet inte om att Brandin Chira var en pedofil utan han har bara fått förhållningsorder från fogden när han träffade honom direkt efter mordet. Han har dock lånat en större summa pengar för att skicka sin dotter till en Trollkarl i huvudstaden.

Anställda hos Brandin Chira

Siri, piga

Siri är en söt flicka på runt 20 år som bara jobbat för handelsmannen i runt ett år då hon ersatt en annan piga som var tvungen att sluta lite väl fort.

Hennes arbetsuppgifter är att duka fram maten, tvätta, städa och liknande. Detta gör hon för en spottstyver, men hon behöver pengarna för att försörja sin make som skadade sig allvarligt i en hamnolycka. Han fick en tung lor över benen som krossades.

Åsa, köksa

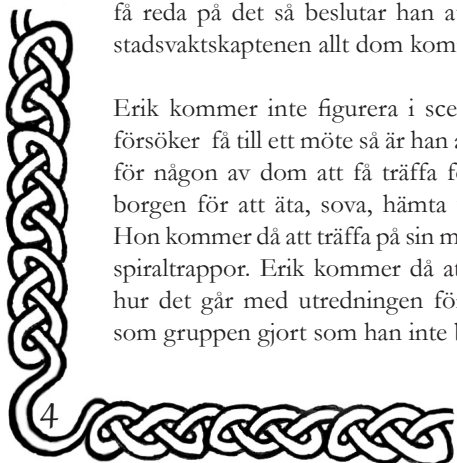
Hon är en typisk köksa: kort och knubbig med en stor barm och ganska yvigt grått hår. Hon kan vara runt 50. Hon har varit anställd i cirka tio år och under den tiden sett ett antal pigor komma och gå.

Åsa brukar laga ganska mycket mat eftersom alla rester delas mellan tjänstefolket, dessutom slipper dom ju laga mat när dom kommer hem efter en arbetsam dag om dom får "lite" rester med sig hem...

Svante, tjänare

Brandin Chiras äldsta tjänare är en gammal man med ett rynkigt stelt ansikte som är helt perfekt rakat. Hans svarta byxor och den vita skjortan är helt fläckfria. Han har en stel hållning.

Svante är en tjänare av den gamla sorten; han tycker att alla med pengar är mycket viktigare och de som inte har några kan man trampa på och avfärda vid dörren. Alla som har det någorlunda gott ställt eller är från något av de privilegierade stånden kallar Svante för 'herrn', 'frun', 'fröken' eller 'ers nåd'. Alla andra ber han torka av fötterna innan dom går in i huset. Tänk butlern i "Herrskap och Tjänstefolk" och gångra med tio.



Övriga personer

Torleif Svart, karavanvakt

Torleif är en svartmuskig man i 35 års åldern. Han har en ganska normal kroppsbyggnad. Han har svart yvigt hår och ett välskött svart helskägg.

Han har mörka kläder och en kort ringbrynja konstant på sig. Vid hans sida hänger en stridsyxia i en läderöglå.

Torleif är en barsk person, men också en bra ledare som tar hand om sina anställda. Om han inte var karavanvakt så skulle han kunna ha varit anställd som en troppledare i en riktig armé.

Torleif är ledare för den grupp vakter som skyddade Brandin Chiras sista handelsresa till Dranvelte. Gruppen består av tio människor av varierande kön och ålder. De är kända för att vara kompetenta vakter över ett ganska stort område.

Asgon Pelt, karavanvakt och mördare.

Asgon är medelålders man med kraftig kroppsbyggnad där det mesta är muskler. Han har ett flertal ärr på sin kropp som tyder på det våldsamma liv han levde.

Han har väldigt ljusblå ögon som är helt livlösa.

Asgon föddes för tjugo år sedan i de nordliga delarna av Dranvelte som son till en skogshuggarfamilj. När han var elva plockades han upp av den förbipasserande handelsmannen Brandin Chira och utnyttjades sexuellt.

Asgon svor att han skulle ta hämnd på den man som förnedrat honom, så han lärde sig att hantera vapen.

Så en dag upptäckte han att den man som hade anlitat honom som karavanvakt var den man som utnyttjat honom för så många år sedan. Asgon bestämde sig för att döda handelsmannen när dom kommit fram till sitt mål.

Konrad Brögger, fattighjon och vittne.

Konrad är runt 65 år gammal och har varit hemlös i mer än tio år. Innan dess ägde han en liten fiskebåt som han bodde på. En dag gick den på ett grund och sjönk, Konrad klarade sig men all möjlighet till att försörja sig gick till botten med båten.

Konrad är riktigt hemsk att skåda då han är klädd i helt trasiga kläder och han har inga skor på fötterna. Han är otroligt mager då hans enda sätt att få mat i magen är att sopa upp allt skräp som samlats på gatorna och gräva ned det en bra bit utanför staden.

För detta jobb får han en liten bit bröd och en skål med soppa eller stuvning lite då och då.

Ledtrådar

Förutom vittnesmålen, som behandlas senare, kan spelarna dessutom få ett antal ledtrådar att följa i jakten på mördaren.

Kroppen

Brandin Chiras kropp finns i källaren till Stadsvaktens huvudbyggnad. Där kommer den att finnas fram tills dag tre då den begravs på kyrkogården.

Det som är anmärkningsvärt är att kroppen har blåmärken runt hand- och fotleder som kommer ifrån det att han var fastbunden. Det finns ett skärsår på halsen som braggt honom om livet. Det är ca 15 centimeter långt och går precis mellan Adamsäpplet och hakan. Såret är djupt och går från höger till vänster (detta får spelarna bara reda på om dom frågar), vilket betyder att det gjordes av någon som var högerhänt om personen stogd framgör brandin när halsen skars av eller en vänsterhänt om personen stogd bakom Brandin. Både luftstrupen och kroppspulsådern är avskurna.

Förutom skärsåret finns det även en svullnad på bakuvudet som bara upptäckts om någon med första hjälpen undersöker huvudet.

Det finns bara lite skräp under naglarna och inget som tyder på att Brandin har satt sig till motvärn. För att få reda på detta krävs ett lätt slag på LÄKEKONST och/eller ett normalt/svårt slag på INT.

Lönebrevet

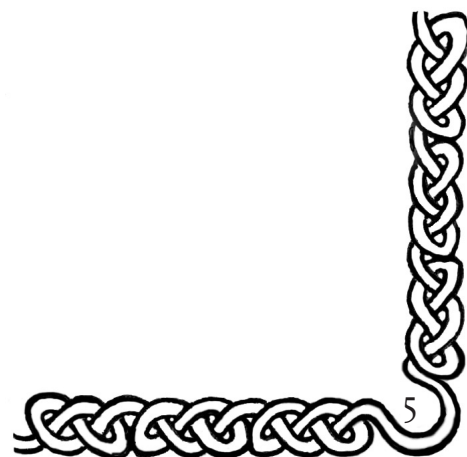
På skrivbordet i Brandin Chiras arbetsrum ligger det lönebrev som Torleif Svart skrivit på.

På brevet står det klart och tydligt att en grupp på tio personer blev hyrda för att skydda en karavan från Dranvelte till Ardin. Brevet har både Brandin Chiras och Torleif Svarts underskrifter och är daterat till samma dag som mordet skedde.

Kostnaden gick på 20sm per person och dag och totalkostnaden gick på 1.000 sm.

Skuldbreven

I kistan i Brandins arbetsrum ligger fem stycken skuldbrev och totalt skulle man kunna hämta ut 5.000 sm. Det brev med störst belopp är på 2.000 sm och är ställt till en Waldemar Havener (kaptenen i stadsvakten) och är daterat en månad tillbaka.



Vittnesmål

De viktigaste ledtrådarna spelarna kan få för att lösa mordet kommer från de personer som är inblandade i historien. För att få reda på informationen är spelarna tvungna att muta, hota och eventuellt utöva utpressning de personer som kan tänkas sitta inne med informationen.

Siri

Hon har inte sett eller hört något underligt sedan handelsmannen kom tillbaka från sin handelsresa (från Dranvelte) för två dagar sedan.

Hon berättar snyftande att när hon anlät till huset (för dagen) tidigt på morgonen så, gick hon upp till Herrns (Brandin Chiras) arbetsrum, precis som vanligt, för att förklara att frukosten var serverad. När hon knackat på ett flertal gånger så gick hon in. Det första, och enda, hon såg var handelsmannen fastsurrad på en av stolarna sittandes i en stor pöl. "Det var blod överallt" säger hon och sedan faller hon i gråt för att vara oförmögen att prata på länge.

Om spelarna specifikt frågar om hon såg någon stryka om kring huset så förklarar Siri att hon såg en av fattighjonens skyffla upp skräp från gatan cirka hundra meter från huset. Om hon ombeds beskriva fattighjonet så säger hon att det var den gamle mannen.

Åsa

Åsa har inte så mycket att berätta, förutom det att Brandin var nere i köket när hon skulle hem. Han hade frågat hur det hade gått under hans frånvaro. Sedan tilläger hon att hon har svårt att tro att Brandin Chira hade några fiender.

Frågas hon ut grundligt tilläger hon att hon som vanligt ställde hon ut en liten skål med rester till de som skyfflar bort allt skräp på gatorna innan hon gick hem för kvällen.

På morgonen stod hon och lagade frukost som vanligt när Siri skrek till. "Flickstackaren var helt hysterisk" förklarar hon "det gick inte att få ett ord ur henne, och Svante var helt kall och släppte inte upp någon förrän kaptenen kom".

När väl kaptenen hade gått fick hon torka upp allt blod. Det var inte det lättaste och en del blodrester finns fortfarande kvar på mattan.

Under hela förhöret har Åsa röda ögon och snyter sig ofta i en tygbit.

Svante

Frågas Svante ut så berättar han att han var ensam hemma under kvällen. Om någon frågar om det var någon som besökte handelsmannen under dagen så hade det varit en svartmuskig man på besök. Han hade tydligen lett den grupp med karavanvakter som skyddat Brandin Chira på hemresan från Dranvelte. Han tilläger något förskräckt att karln hade på sig en ringbrynja inomhus.

Svante berättar att när Siri skrek till på morgonen så sprang han upp till övervåningen, fick ut "den hysteriska flickan" ur rummet, för att sedan be en pokje på gatan utanför

att hämta kaptenen över stadsvakten. Pojken fick några kopparstycken för besväret.

Svante vet om att handelsmannen utnyttjade pojkar under sina handelsresor. Han skulle dock aldrig avslöja det för någon annan. Han blir sur om någon skulle anklaga Brandin Chira. Det enda sättet att få honom att berätta det, är att använda magi eller att misshandla honom.

Att få Svante att berätta vad han vet genom våld ger -5 i AP per rollsperson.

Waldemar Havener

Om någon frågar honom om skuldbrevet så förklarar han att det var till hans dotters utbildning hos en trollkarl i Arjes huvudstad. Sedan förklarar han att han var hemma hos sig hela kvällen då mordet skedde, hans fru kan intyga att han inte lämnade huset under hela kvällen och natten.

Waldemar var den första ur vakten på mordplatsen. Han beordrade några ur stadsvakten att bära kroppen insvept i en matta till stadsvaktshuset och placera honom i källaren. Sedan gick han för att rapportera till fogden.

Konrad Brögger

För att få reda på Konrads existens så måste dom fråga ut Siri om hon såg någon vid huset när hon gick hem på kvällen. Hon svarar då att hon såg den gamle mannen inom fattighjonet. Elof vet vem som menas och frågar hans spelare om han vet var fattighjonet håller us så får du som sl. berätta var fattighjonet brukar gräva ner nattens skörd.

Detta ställe ligger en halvtimmes promenad sydöst om staden.

Kommer dom fram står Konrad och gräver ner skräp från nattens skörd tillsammans med två andra fattighjon.

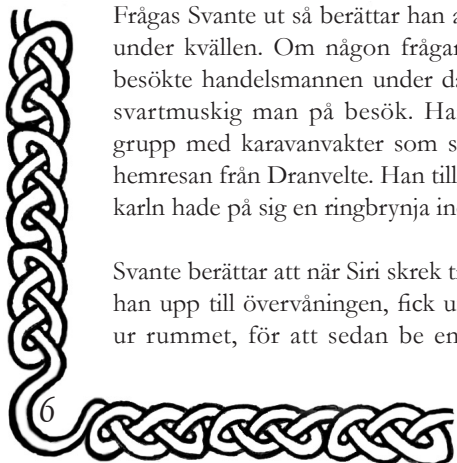
Konrad kommer bara att avslöja vad han sett om han blir bjuden på så mycket mat att han blir helt mätt, och då enbart när han sitter med maten framför sig (speltips: prata som att han har i munnen hela tiden, smaska och smacka mycket). Konrad berättar då att han såg att någon som hoppade ut igenom ett öppet fönster. Han hörde mannen hosta när han sprang därifrån. Han skulle inte känna igen mannen om han såg honom.

Torleif Svart

Torleif har hyrt ett av härbärgets Lungents sovsalar åt sig och sina män. För att få reda på detta får spelarna gå omkring och fråga på stadens värdshus och härbärgen (de hela två). En snabb utseendebeskrivning krävs för att få reda på att han finns på Lungnet.

Torleif kommer först bara medge att han var karavanvakt åt Brandin Chira på resan från Dranvelte, och att han var och fick betalningen på eftermiddagen samma dag som handelsmannen blev dödad.

Han kommer inte avslöja att det var en av hans anställda karavanvakter som mördade Brandin i första taget. Utan det krävs att spelarna har listat ut att det var Pelt som gjorde



det eller att det gått tre dagar då Torleif anser att Asgon borde ha tafit sig till Dranvelte.

Torleif vet mycket väl om att Brandin Chira utnyttjade pojkar på sina handelsresor. Asgon berättade detta för honom då Asgon förklarade att han skulle döda handelsmannen.

Det krävs att man nästan slår ihjäl Torleif för att han skall avslöja vad han vet.

Yttre omständigheter

De yttre omständigheterna för äventyret är mycket viktiga för händelseförloppet. Du som spelare uppmuntras därför att hålla reda på hur lång tid det har gått och vilken plats de olika personerna beffiner sig.

Marknaden

Här beskrivs marknaden lite snabbt. Om du som sl vill ha en mer ingående beskrivning hur en marknad fungerar rekommenderar jag artikeln om marknader i codex 006.

Stämning

Tänk dig stortorget i staden där du bor, slå upp så många tält att du knappt kan röra dig mellan dem. Släng dit så mycket folk att dom nästan står på varandra. Tänk tältlägrat på Roskilde eller Hultsfred. Har du bilden i ditt huvud? Bra, nu lägger du in försäljare som försöker överrösta varandra med rop som "Härvare Finfina Rovor! Nästan Gratis!", "Speciellt pris för dig min herre/dam". Men även det obligatoriska "Färsk Fisk" samtidigt som en fisk som sätt bättre tider trycks upp strax under näsan på en.

Det är många olika dofter på samma gång. Djurspillning blandas med matos från det närbelägna matståndet. Närmare floden beblandas stanken från fiskhandlarna med dofterna kryddsäljarens lager.

Ha denna bild i huvudet när du skall beskriva den för dina spelare. Ett bra ord på vägen är; Kaotisk.

Innehåll

Marknaden ligger väster om staden, på andra sidan om Ardinfloden. Det består av ett stort tältläger med smala gator som slingrar sig fram mellan bodarna. Stadsvakten försöker upprätthålla gatorna men har en svår uppgift framför sig då de senanlända slår upp sitt tält på första bästa plats. Vilket brukar bli mitt på dessa gator.

De flesta stånd består av att innehavaren har brett ut en filt på marken där han visar sina varor. Det finns även ett fåtal bodar byggda i plank precis vid bron som leder över floden in mot staden

Eftersom det är den vanlige bybonden som har majoriteten av stånden innehåller de flesta samma sak: Lite rovor, några

skjortor, enkla bruksföremål i trä och liknade. Det finns några smeder som säljer knivar, mantel-/bältesspännen, broscher och andra enkla föremål, de flesta kan även sko en häst om det behövs. Det finns även stånd som säljer färsk fisk, men även läggerare, slaktare, apotekare, skräddare, och något ovanligare en kryddhandlare bland stånden. Marknaden innehåller *inte* stånd som säljer vpen.

Naturligtvis så finns det även tiggare och andra mindre nogräknade element på marknaden och om man inte passar sig och skyltar altför mycket med penningarna kan man få en tom börs och ett värkande huvud alldeles gratis... Naturligtvis försöker stadsvakten med sin blotta närvaro förhindra detta men på grund av folkmängden och antalet vakter är detta tämligen hopplöst.

Även Fogden finns i utkanten av tältlägret där han samlar in skatt, avgör tvistemål och dömer ficktjuvar. Hans präst förrättar vigslar på löpande band, skrivarna kan skriva brev åt släktingar och vänner för en billig penning.

Lite varstans dyker det även upp gycklare och barder som underhåller marknadsbesökarna mot några kopparmynt.

Händelser

Detta är några få saker som spelarna kan råka ut för när de besöker marknaden för att köpa/sälja föremål och eller tjänster.

Rån - Någon av rollpersonerna, eller någon i närheten, blir bestulen på sin börs med pengar. Det ända som dom hinner se av tjuven är en grön kortärmad tunika och en blond kalufs som försvinner lite *för* fort i mängden. Får dom tillbaka börsen? Det är upp till dig.

När dom besöker fogdens område pågår ett mål om en ko där två män från olika gårdar hävdar att det är just deras och inte den andres. Efter att ha lyssnat på De båda männen och lyssnat på sina rådgivares och befolkningens åsikter förkunnas domen (Gues What? Det är upp till dig hur det slutar).

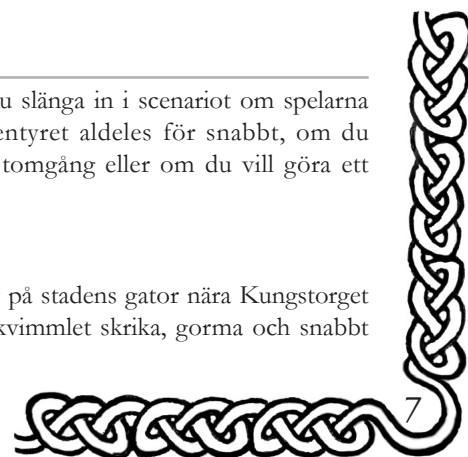
Naturligtvis finns det andra saker som kan hända, t ex de olika prutningarna när man köper/säljer en vara. Använd hellre en muntlig diskussion än att bara slå ett slag på Köpslå (eller varför inte in kombination?). För idéer, tänk på prutningsscenen i filmen "Life of Brian".

Händelser

Dessa händelser kan du slänga in i scenariot om spelarna håller på att klara äventyret aldeles för snabbt, om du känner att det går på tomgång eller om du vill göra ett litet avbrott.

Ingenkänning

När rollpersonerna går på stadens gator nära Kungstorget så börjar en man i folkvimlet skrika, gorma och snabbt



ta sig fram till gruppen.

När han kommit fram kommer han peka på Andrea och skrika att hon är en tjuv och att stadsvakten skall ta fast henne.

Allt stohej kommer att tillkalla en patrull ur stadsvakten och sergeanten i den nyanlända gruppen kommer att ställa en massa obehagliga frågor till Andrea och inte alls bry sig om att Elof hävdar att han har allt under kontroll.

Mannen som skriker och gormar är en handelsman som kommer ifrån Dranveltes huvdstad där Andrea är eftersökt för inbrott och spioneri. Innan mannen åkte så såg han ett antal efterlysningssafficher i staden.

Överfall

Mitt i natten när spelarkaraktärerna är ute och går på någon av stadens mindre gator hoppar en grupp rånare ut från lite bråte. De ber spelarna att sluta upp med att ställa frågor om vissa personer för att sedan hoppa på rollpersonerna för att visa att de menar allvar. De mommer inte döda rollpersonerna och om det går dåligt för dom så flyr de snabbt från platsen. Blir någon tillfångatagen så kan han berätta att de blev kontaktade av en svartmuskig man och han betalade i klingande silver för att gruppen skulle hoppa på rollpersonerna.

Som du förstått har Torleif Svart får reda på att spelarna är Asgon på spåren och hyr in en av stadens mindre ligor för att hota rollpersonerna. Gruppen består av fem man med påkar i händerna.

Tävlingarna

Under marknadsdagarna kommer det vara två olika tävlingar; en bågskyttetävling på tredje dagen av scenariot och en stavfäktningstävling på den fjärde. Båda dessa tävlingar är arrangerade av fogden och det är även han som står för priserna.

Under hela tiden pågår en febril vadslagning bland åskådarna.

Förhoppningsvis kommer någon eller några av spelarkaraktärerna vara med på dessa tävlingar.

Bågskyttetävlingen

Det är ett 80-tal bågskyttar som har ställt upp sig för att vara med. Alla får skjuta tre pilar var. När alla har skjutit går de tjugo bästa vidare, för att sedan bli tolv. Efter det sex och till sist en final med de tre bästa skyttarna.

Den som vinner får 20 gulmynt, den som kommer tvåa får 10 och den som kommer trea får fem gulmynt.

Hur tävlingen går till rent regelmässigt får du som SL bestämma vilket som passar bäst för din spelgrupp. Några förslag är: Slå ett slag på motståndstabellen för varje skott (svårighetsgrad 10) eller ett helt vanligt färdighetsslag (lyckas man träffas tavlan, lyckas man bra så är det närmare mitten och ett perfekt så träffas mitten exakt).

Dom tre som kommer komma till finalen, om inte spelarna blandar sig i, är: Skeaf, en jägare från en by norr om Ardin, han har fv 15. Fenge, en soldat från borgvakten, han har fv 16 och den siste är Fjörm, en kvinnlig dvärg från bärigen i öster, hon har fv 18.

Stavfäktningstävlingen

Den är ett trettiotal förhoppningsvisa som samlas på samma äng som bågskyttetävlingen den fjärde dagen. Dessa delas upp i två lagen som ställer upp på var sin sida i inhägnaden. När tävlingsmarsken blåser i hornet gå de två lagen mot varandra och börjar slåss.

Tävlingen har ett flertal regler för att göra det hela något säkrare: Vid första träff är man ute. Fallr någon blåser marsken i hornet och då skall båda sidor sluta slåss, bryter någon denna regel blir han diskvalificerad, tills det att marsken blåser i hornet igen då tävlingen fortsätter. Blir det ena laget mycket större än det andra avbryts tävlingen och lagen delas upp igen. Slag i ryggen är förbjudna. Endast hjälm är tillåten som skydd och slag skall bara markeras.

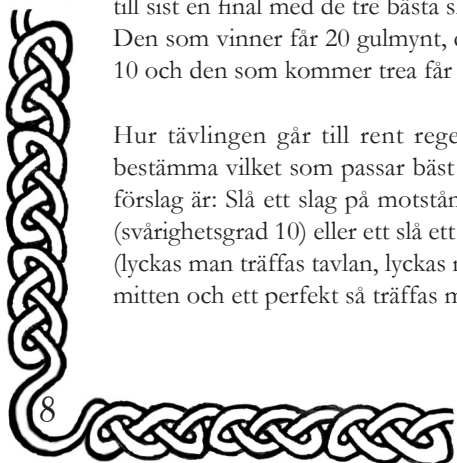
Den som är sist kvar vinner 20 gulmynt, den som blir utslagen sist vinner 10 och den som blev utslagen näst sist vinner 5 gulmynt.

Trots de olika reglerna uppstår en stor mängd kroppsskador, mest blodutgjutelse på händer och näsblod. Men även några brutna armar och fingrar förekommer. Dock så dör ingen.

Asgon Pelts planer

Asgon planerade inte så mycket för vad som skulle hända efter mordet. Men genom en diskussion med Torleif Svart så beslutade dom att han skulle ligga lågt på härbärg ett dygn efter det att mordet blev utfört. Sedan skulle han ta en av gruppens hästar och ta sig norrut till Dranvelte. De ansåg att skulle Asgon väl nå Dranvelte så skulle eventuella förföljare försvinna.

Torleif Svart beslutade att han skulle försöka uppehålla eventuella personer som kommer och ställer frågor i tre dagar så att Asgon skall hinna till Dranvelte. Efter dessa tre dagar kan Torleif berätta hur mycket han vill (det är upp till dig som SL att bestämma hur mycket Torleif avslöjar).



Avslutning

På eftermiddagen den femte dagen kallas rollpersonerna till Waldemar Havener, Stadsvaktens kapten, för att berätta hur utredningen gått och vad dom kommit fram till.

När dom är klara tackas dom för sin medverkan och Waldemar förklarar att om dom skulle yppa så mycket som ett ord om utredningen kommer dom kastas i borgens fängelsehålor. Oberoende för vilket stånd dom tillhör. Men om spelarna inte har kommit fram till någonting överhuvudtaget så tackas dom bara och visas på porten.

Vad det gäller betalningen kommer dom inte få vad som utlovas, vill du vara snäll så ge dom hälften. Jag rekommenderar dock att du inte ger dom någonting...

När rollpersonerna blivit utshasade ur Waldemars arbetsrum kan du läsa upp någon av de följande texterna, naturligtvis bara en av dem.

Följande kursiverade text kan läsas hög om spelarna kommer fram till vem som mördade Brandin Chira:

”Den ensamme ryttaren skrittade fram på vägen. Där frömmen knappast hundra meter bort var hans mål; Gränsen. Två dagars nästan konstant ridande hade äntligen nått sitt mål.

Han manade på den ångande hästen mot gränstationen satidigt som han bostade till, en ljudlig och irriterande bostning.

Han var nästan framme nu.

- Asgon Pelt? Hördes en röst strax framför ryttaren som frös till.

- Det är väl Ni som är Asgon Pelt, inte sant? Sade rösten igen. Nu kunde man se mannen som talade där han stog lutad mot en granstam vid sidan av vägen.

Ryttaren vred på sitt huvud under sin kåpa och nickade, så bröt han ut i en ny hostatak.

- Det är en besvärlig bosta Ni dragit på Er. Hördes från mannen vid trädet.

- Varför vill ni veta mitt namn? Frågade ryttaren.

- Jag ville vara säker...

- Säker på vad då?

- Att vi fått rätt man.

- Vadå ni... Längre än så han inte ryttaren fören ett ljudligt 'tvang' hördes och ett armborstlod stack ut ur ryttarens bröst och kroppen gled sakta av från hästen.

- Han fick bara vad han förtjänade. Hostade mannen på marken fram åt den person som nu stod lutad över honom.

- Det tror jag säkert. Men bara för att folk får vad dom förtjänar betyder det inte att vi måste strunta i att bestraffa dom som utför det.

Kombinerade höstningar och gurglingar hördes nu från mannen med lodet stickande ut från bröstkorgen.

- Det var så sant. Fogden Erik Willfred sänder sitt tack till Er för att Ni hjälpte honom att bli av med kräket.”

Följande text kan läsas högt om spelarna INTE kommer fram till vem som mördade handelsmannen:

”Den ensamme ryttaren skrittade fram på vägen, där frömmen knappast hundra meter bort var hans mål; Gränsen. Två dagars nästan konstant ridande hade äntligen nått sitt mål.

Han manade på den ångande hästen mot gränstationen satidigt som

han bostade till, en ljudlig och irriterande bostning.

Han fortsatte att skritta fram längs vägen ända fram till gränstationen och förbi in i Dranvelte. Onåbar för de som förföljer honom...”

Platser

Brandin Chiras hus

Brandin Chira ägde ett av stadens finare stenhus vid Borgporten.

Husets undervåning är byggt i sten med några få fönster som vätter ut mot gatan utanför medans övervåningen är byggd i trä med ett flertal fönster.

1. HALL.

En trappa går upp mot andra våningen. En dubbeldörr som leder rakt fram går in till matsalen och en dörr till vänster som leder in till tjänstefolkets uppehållsrum. Det är öppet upp till andra våningen.

2. TJÄNSTEFOLKETS RUM.

Här befinner sig Åsa, Siri eller Svante när dom inte har någon syssla. Det finns ett bord med några stolar, en öppen spis med stolar framför och en liten bokhylla med några få böcker som dom fått från handelsmannen.

3. MATSALEN.

Bord med stolar. På väggen finns det ett flertal gobelänger.

4. KÖK.

Har en dörr som leder in på gården innanför, det är denna dörr som tjänstefolket använder.

5. HALL, ÖVERVÅNING.

En gång leder runt öppningen som leder ner till första våningen. Runt öppningen finns ett robust staket. Det finns tre dörrar.

6. GÄSTRUM.

Används inte ofta.

Här finns en säng med ett täcke av dunbolster och ett litet träskåp som är tomt.

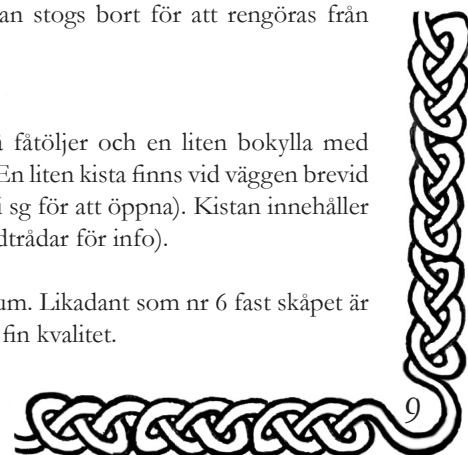
7. BIBLITEK.

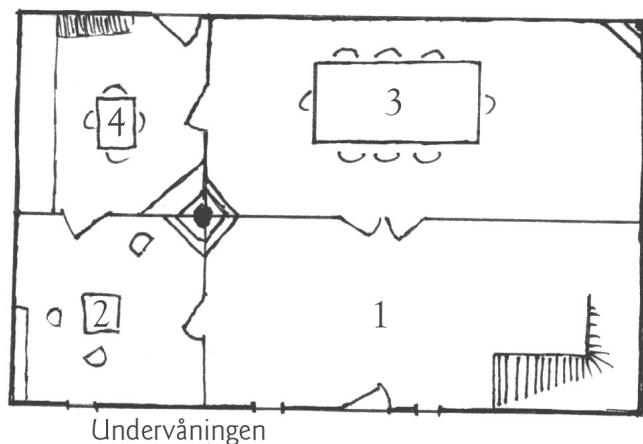
Här mördades Brandin Chira framför eldstaden. Det märks att det brukar vara en matta där då golvet är mycket ljusare än resten. Mattan stogs bort för att rengöras från allt blod.

8. ARBETSNUM.

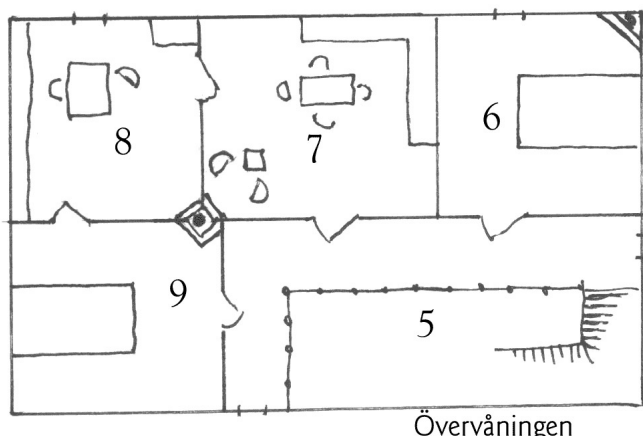
Ett skrivbord med två fåtöljer och en liten bokhylla med Brandins räkneskaper. En liten kista finns vid väggen brevid fönstret (den är låst -5 i sg för att öppna). Kistan innehåller några skuldbrev (se Ledtrådar för info).

9. Brandin Chiras sovrum. Likadant som nr 6 fast skåpet är fullt av kläder i mycket fin kvalitet.





Undervåningen



Övervåningen

Lagerlokaler

Branin Chira äger ett av stadens agerhus (nummer 20 på kartan). För att ta sig in behöver spelarna ta sig förbi vakterna som står utanför.

Dessa vakter tillhör inte stadsvakten. De är ganska uttråkade och har väldigt torra strupar.

Inne i lagerlokalen finns det högar med tygbalar, främst i ofärgat linne och en hel del ull. Det finns även en del kistor med varierande innehåll (bl a en del böcker).

Under den största högen med tygbalar finns det en lucka i golvet som leder ner till ett 1m³ stort hål där en låst kista finns. Kistan är ganska svår att dyrka upp (-10 i Dyrka Lås). Inuti kistan finns det 200 guld 1500 silver och 500 kopparmynt.

Rånarna

De fem rånare som överfaller spelarna i händelsen "överfallet". Använd även dessa för de krigare som finns med i Torleifs band (fast då har dom bredsvärd, ringbrynja och stor rundsköld)

NAMN: OKÄNT

RAS: MÄNNISKA

ÅLDER: CA 30

YRKE: KRIGARE/RÖVERA

YRKESNIVÅ: LÄRLING

STY 15, FYS 13, SMI 12, STO 15 INT 11, PSY 10, SPI 10, KAR 11

INITIATIVMODIFIKATION: +2

STRIDSKAPASITET: 18

ATTACK 1: 10

ATTACK 2: 3

PARERING 1: 5

KROPPSPOÄNG: 52

VAPEN:

Klubba; BV 10, skada 1T8+1

SKYDD:

Inget

ÖVRIG UTRUSTNING:

Slitna och smutsiga kläder, totalt 12 silver och 15 kopparmynt.

Torleif Svart

För beskrivning av Torleif se tidigare i häftet.

NAMN: TORLEIF SVART

RAS: MÄNNISKA

ÅLDER: CA 30

YRKE: KRIGARE

YRKESNIVÅ: MÄSTARE

STY 17, FYS 15, SMI 13, STO 15 INT 14, PSY 16, SPI 10, KAR 14

SKADEBONUS: 1T6

INITIATIVMODIFIKATION: +3

STRIDSKAPASITET: 40

ATTACK 1: 16

ATTACK 2: 8

PARERING 1: 10

PARERING 2: 8

KROPPSPOÄNG: 100

VAPEN:

Slagsvärd, BV 20, skada 2T8+2

SKYDD:

Ringbrynja, Öppen hjälm av metall. Stor Rundsköld.

ÖVRIG UTRUSTNING:

3 guldmynt, 101 silver, 12 koppar, Slitstarka svarta kläder.

