

I en död poets sällskap

av Anders Blixt

Intrigsammanfattning

Spelarnas rollpersoner är fyra syskon plus deras tjänare. De har fått i uppdrag av sin far att resa till Atreburg för att inhämta det arv som farbror Bitrak efterlämnade när han nyligen gick bort. Bland de kvarlämnade ägodelarna hittar rollpersoner en brandskadad pappersbunt med fragment av ett illa skrivet episkt poem om en äventyrlig resa som Bitrak genomförde som ung. Detta är en ledtråd till en bortglömd skatt som finns på godset Rosenkälla i stadsstaten Nagreburg, långt därifrån.

Intrigen är uppbyggd i fyra steg. Steg 1 består av att rollpersonerna får tag i kistan med Bitraks poem. I steg 2 listar de ut att de ska resa till Nagreburg. I steg 3 befinner de sig i Nagreburg och ska lista ut var Rosenkälla finns någonstans. I samband med detta ådrar de sig uppmärksamhet från Valfärdsutskottet, Nagreburgs hemliga polis. Steg 4 avslutar äventyret. Rollpersonerna beger sig till Rosenkälla, som ligger i ruiner sedan en tid, och letar upp själva skatten. I samband med detta konfronteras de med Valfärdsutskottets män som vill ta reda på vad de gör där – och därtill undanröja den man som för närvarande äger godset och skylla hans död på rollpersonerna.. Oavsett vad som händer har de svårt att återvända till själva Nagreburg efteråt, utan bästa sättet för dem att komma undan, med eller utan skatt, är genom att ha ankrat upp sin segelbåt nära Rosenkälla och sticka så fort de kan.

I Atreburg

Farbror Bitrak

Rollpersonerna må vara släkt med Bitrak, men de känner honom inte väl, ty de har inte träffat honom på mer än tio år. Han var en säregen man med ett rykte som excentriker. De vet att Bitrak for vida omkring när han var yngre, men slutade med det på äldre dagar. Han hade inget riktigt yrke, men ägde en smärre förmögenhet av oklart ursprung. Bitrak umgicks inte så mycket med slakten, utan föredrog att leva ett enkelt liv i Atreburg tillsammans med sina vänner.

Följande stycken om Bitrak är inte kända för rollpersonerna när äventyret börjar.

Äventyrarens ungdom

Bitrak var äventyrlig till sinnelaget, men han deltog endast i en expedition till ett fjärran land. År 706 följde han med den tekeburgiske patriciern Sikrem tem-Vikrat ran-Sartis expedition till Zagrosia ombord på skeppet Silverfalken. Sikrem hade hört talas om en rik och grym småfurste, kallad Æarg, Herre till de Två Tornen. Expeditionen var framgångsrik. Äventyrarna dräpte Æarg, befriade hans slavar och plundrade hans palats.

På vägen från Zagrosia gjorde dock Silverfalken ett uppehåll utanför Nagreburg på Nagrö. Skeppet var så tungt lastat att Sikrem föredrog att lasta av en del av bytet och deponera det i källaren på herrgården Rosenkälla, ägd av hans halvbror Vikrat och belägen strax utanför Nagreburg. Det rörde sig om en samling böcker på bhakrit.

På vägen från Nagreburg till Tekeburg gick Sikrems skepp under. Endast Bitrak överlevde och simmande iland med en förmögenhet i ädelstenar i en börs fastknuten vid bältet. När han sedermera återvände till Atreburg var han rik nog för att klara sig resten av livet.

Bitrak ville inte förtälja mycket om sina äventyr. På äldre dagar berättade han dock delar av historien för sin flickvän Eos. Han ville också bli poet, så han skrev en lång episk dikt om Silverfalkens resa. Det publicerades aldrig och det mesta förstördes i samband med en eldsvåda 719.

Bitraks bostad

Sedan 691 har Bitrak levt i Atreburg. Efter sin återkomst 706 har han inte arbetat, utan tiden fördrev han med att läsa och umgås med sina vänner. Han samlade på sig en förvånansvärd mängd böcker och dessutom av god kvalitet. Bitraks hus har ett sovrum, ett vardagsrum/bibliotek, ett litet kök och en vind. Huset har sköts om väl. Enligt testamentet ska det säljas och intäkten ska delas mellan vissa namngivna släktingar. Bitrak flyttade in i huset 719, efter det att hans föregående bostad hade förstörts av eld. Huset ligger i gränden söder om krogen kejsarens Baret.

Bitraks ekkista

På Bitraks vind hittar rollpersonerna en robust och ärrad ekkista, försedd med ett sofistikerat lås. I testamentet anges uttryckligen att kistan tillfaller rollpersonen Antar. Lotrit tem-Antenor har alla husets nycklar och han överlämnar denna till Antar så snart allt pappersarbete är avklarat.

Kistan innehåller en bröstplåt, ett fäktsvärd, en långdolk med ett juvelbesatt fäste (värd 100 d) och en sliten ryggsäck. Här finns också en tunn pappersbunt, inslagen i vattentätt tyg; den utgör ledtrådarna till fortsättningen av äventyret och beskrivs mer ingående nedan.

Sikrem tem-Vikrat ran-Sarti

Sikrem tem-Vikrat ran-Sarti, född 653 AS, tillhörde en ädel familj i Atreburg. Han var en berömd krigare som tjänstgjorde i kejsarens armé under många år. 691 drog han sig tillbaka från militärlivet och blev upptäcktsresande och äventyrare istället. Han hade vad som krävdes för detta: mod, ledarskap, intelligens och militär duglighet.

706 ledde Sikrem en sjöburen expedition till Zagrosia, men skepp Silverfalken återvände aldrig. Bitrak var den ende överlevande, men han nöjde sig med att informera Sikrems familj, vilka sedan vidarebefordrade nyheten till de andra expeditionsmedlemmarnas familjer. Skeppsbrottet blev inte allmänt känt, utan många trodde – och tror än idag – att Sikrems expedition försvann spårlöst.

Advokaten Lotrit tem-Antenor

Lotrit tem-Antenor är en av Atreburgs advokater. När Bitrak skrev sitt testamente för många år sedan deponerade han det på Lotrits kontor. När så Bitrak avled av hjärtfel, sex veckor innan äventyret började, skickade Lotrit ett brev om detta till Bitraks bror, rollpersonernas far. Lotrits kontor ligger invid Norreport.

Lotrit är en man i femtioårsåldern. Han är av medellängd, med grått hår och närsynt bruna ögon. Han bär alltid glasögon. Han pratar en hel del, men det är då om sådant som inte har med jobbet att göra, som skvaller ur Atreburgs societet. Han vet också att Bitrak brukade hålla till på Kejsarens Baret, och SL kan använda honom som redskap för att lirka spelarna åt det hålla.

Eos Gröne

Eos är en kort och fyllig kvinna i femtioårsåldern. Hennes smeknamn beror på henne förkärlek för gröna kläder. Eos' ögon är uppmärksamma och hennes tunga löper kvickt. Hon har alltid arbetat som sömmerska, med sin egen systuga och med

Atreburgs köpmannafamiljer som sina kunder.

Eos besitter avsevärd charm, intelligens och kvinnlighet, så det är fullt begripligt att Bitrak föll för henne. Deras kärlekshistoria varade i tio år, men de gifte sig aldrig och levde aldrig tillsammans, eftersom deras livssätt var alltför olika.

SLP-data

Det behövs inga SLP-data för de SLP som rollpersonerna möter i Atreburg. Det rör sig genomgående om människor som fungerar som informationskällor. Ingen är heller negativt inställd rollpersonerna, åtminstone inte inledningsvis.

"Två Tornens Herre"

"Två Tornens Herre" är en episk dikt, skrivet på 710-talet av Bitrak. Han har använt azuli och ett ålderdomligt orimmat versmått. Dikten skildrar Sikrem tem-Vikrat ran-Sartis expedition och dess undergång. Bitraks poetiska talang var dock begränsad. Han behärskade varken språket eller versmättet ordentligt, så texten innehåller många fel och avsevärda mängder usel poesi.

En person med Läsa Azuli nivå D eller E kan läsa texten, men detta innebär inte nödvändigtvis att han förstår vad som sägs. Bunten innehåller sju sidor/sidfragment, alla mer eller mindre märkta av lågorna. Det är numrerade, men inte i ordning eftersom de är de enda av den kompletta dikten som överlevde branden. Bitrak hade aldrig ork att rekonstruera hela den förlorade texten.

Handout

Sida 1

*Harpa, berätta om resan, min långsegling,
där länge
irrade jag sedan vi härjat Æargsborg, det*

vidriga nästet.

*Många människors sinnen och tankar lärde
jag känna,
talrika var de kval jag tvingades utstå på
havet*

Sida 5

*Sikrem tem-Vikrat talte, och Déos den
allsynte sände
uppifrån bergens topp två sakta svävande
örnar
som de såg närma sig högt i skyn med
utbredda vingar,
sida vid sida, burna först av den mäktiga
vinden;
sedan, ovanför torgets mitt och den sorlande
skaran
började de båda kretsas och slå med vingarna
häftigt
med lyckobringande blick de iakttog
männen.
Alla häpnade över den syn deras ögon fått
skåda;
innerst anade var och en vad som snart
skulle hända.*

Sida 23

*Återigen avfytrade vi våra musköter med
kraft.
Æarg-herren kastade så kortspjut som skar
Sikrem i armen
och blodet flödade fram. Och en svart man
med bajonett högg Epistors skuldra från
ovan,
men en kula fällde honom raskt till marken.*

Sida 27

*Med dessa ord bröt de upp; den ugglevise
äldlingen
gick med brådskande steg och jag hans
kämpe följde i spåren.
Och när vi efter en stund kom ner till
stranden av havet
fann vi vid skeppet där våra vänner med
blodiga vapen.
Fylld av stormarnas styrka talade ledaren till
dem:
"Skynda, kamrater, kom det är dags att*

*hämta vårt byte!
Ditåt finns allting staplat och klart. Vår ovän
lever ej,
ej heller hans kämpar: ej någon är kvar uti
livet."
Talade så gick han först, och männen följde
honom.
Skatterna bar de gemensamt ner till det
däckade skeppet,
stuvade sedan allt som Sikrem tem-Vikrat
sagt dem.
Männen löst förtöjande tåg och klev sedan
själva
raskt ombord, och var och en tog plats på sin
post.
Förlig vind fick de strax av den ljusnande
himlen,
östan sändes dem, brusande fram över
gråblåa vågor.
Ivrigt befallde då skeppsherren sina
kamrater
att göra allting klart för segling, och snabbt
blev han åtlydd.
Seglet hissades upp med väljorda tampar av
hampa.
Smattrade vind fyllde seglens buk, den
dånande vågen
forsade purpurmörk kring stäven som rusade
framåt,
klyvande böljande lätt på sin snabba färd
över havet.
Natten gick och gryningen kom och vi
seglade ständigt.*

* * * * *

*Sedan den lämnat sitt sköna hav steg solen
mot himlens
azurglänsande valv för att lysa upp Vidonias
land.
Då gled vi in mot Gråtorns stad, det
välbyggda fästet.*

Sida 29

*Vi talade så och Sikrem gick nedåt till
det lågvälvda lagerrummet under
herrgården, ett mörkt rum under Rosenkällas
jord.*

*Där ställde vi flertalet kistor, gamla av ek,
rymmande en blandning av skatter;
lade dem på plats, redo för våra framtida
återkomst, skulle så ske. Dörren reglades så
av hjältens anförvant som svor att skatten
bevaka.*

Sida 32

*När vi hamnen hade lämnat och inget annat
land syntes,
blott himmel och hav, då drog sig solen
tillbaka.
Svarta moln kom över skeppet och havet
mörknade runt oss.
Snart svepte över oss ylande havsvind,
blåsande storm över vattnet.
Stagen mot fören brast som muskötskott och
masten föll överbord.
Molnen mullrade och en åskvigga slog emot
skeppet, som skälvde
från fören till aktern.
Jag kastades så i havet av vinden, men fann
där den flytande masten.
Skeppet bröts sönder inför min åsyn, men jag
fördes bort av den ylande vind.*

Sida 33

*När jag begrundade detta i sinne och själ,
förde en stormvåg masten mot den steniga
stranden.
Jag kastade mig framåt och grep om en
klippa
och hängde fast där tills vågen löpt bort.*

Sidfragmenten förklarade

Här följer en förklaring för spelledaren vad
diktfragmenten verkligen syftar på.

Sida 1: Detta är diktens inledning och den
följer vissa stereotypa mönster för azuliska
hjältedikter.

Sida 5: Detta är en beskrivning av ett
gynnsamt omen. Det inträffade aldrig, utan
det rör sig om poetens frihet att skildra
verkligheten i förskönade former.

Sida 23: En del av striden mellan Sikrems äventyrare och Æargs krigare.

Sida 27: Denna sida är den enda som är helt intakt. Den beskriver hur man lämnar Zagrosias kust och ankommer någon tid senare invid en stad kallad Gråtorn. Detta är den enda ledtråden till vilken stad skatten är belägen. Gråtorn är ett poetiskt namn på Nagreburg, använt i början i Blå Eran. Den bästa chansen att lista ut detta är genom att tala med en akademiker.

Sida 29: Sikrem gömmer delar av skatten i sin släktings hus. Här finns en ledtråd till var skatten är belägen.

Sida 32: Silverfalkens undergång.

Sida 33: Bitrak överlever katastrofen, medan hans vänner omkommer till havs.

Händelser i Atreburg

Besök på Bitraks favorittaverna

Ett kvarter från Bitraks hus ligger hans favoritkrog: Kejsarens Baret. Ägaren Idris kände sina stamkunder, däribland Bitrak, väl. Om rollpersonerna förklarar vilka de är och varför de är på besök får de ett gott bemötande. Bitrak verkar ha varit populär och hans vänner beklagar hans bortgång. Bitrak tillbringade mycken tid på tavernan, där han berättade otroliga historier, spelade kort och trivdes. Ingen på tavernan känner till något om hans äventyr i Zagrosia, men de vet om hans förbindelse med Eos och kan berätta var de ska få tag i henne.

Besök hos Eos

När rollpersonerna har fått höra talas om Eos har de inga problem att lokalisera hennes systuga/bostad i kvarteret söder om Bitraks bostad. Bitrak berättade lite för Eos om sin färd till Zagrosia och hon är villig att förtälja detta för rollpersonerna om de gör ett sympatiskt intryck på hennes. Hon kan därför bekräfta att expeditionen ägde rum, men hon

känner inte till hela historien. Hon vet inte vad Gråtorn kan vara för stad och hon har inte läst "Två Tornens Herre". Hon vet att Bitrak var amatörpoet, eftersom han skrev sentimentala kärlekspoem till henne, men hon bryr sig inte om versmakande.

"Gråtorn – vad är det?"

Rollpersonerna kan gå tillväga på några olika sätt om de vill ta reda på vad namnet Gråtorn kan åsyfta.

- Rätt bok, en som handlar om Vidonia på Vikrat den stores tid innehåller svaret. Det finns ett par boklådor på gatan mellan Sidendraken och Norreport. Det är fullt möjligt att få svar av den som säljer böckerna utan att ens köpa något om rollpersonerna lägger sina ord väl.

- En poet skolad i klassisk diktkonst kan svaret. Detta slags personer finns på Kopparsvärdet varje aftonen. Det är bara att gå dit och höra sig för.

- En akademiker inriktad på historia och samhällsvetenskap kan svaret. Folk av detta slag möts om aftonen på Sidendraken för djuplodande samtal. Det är bara att gå dit och höra sig för. Risken är stor att rollpersonerna dessutom drabbas av långgrandiga filosofiska utläggningar.

I Nagreburg

Resan till Nagreburg

Eftersom rollpersonerna är utrustade med en kutter kan de segla själva från Atreburg till Nagreburg. Resan är händelselös och tar tio dygn.

När rollpersonerna kommer fram kan de välja mellan att ankra upp utanför staden på något diskret ställe och ta sig in till staden till fots. När de passerar genom en stadsport kommer de att utfrågas av otrevliga vakter varifrån de kommer och vad de ska göra i staden. Detta är obehagligt, men har inga

särskilda konsekvenser, undantaget om rollpersonerna betar sig väldigt dumt.

Rollpersonerna kan också välja att ankra upp i Nagreburgs hamn. Detta går bra, även om båten genomsöks av oförskämda tulltjänstemän. Detta är obehagligt, men har inga särskilda konsekvenser, undantaget om rollpersonerna betar sig väldigt dumt. En ankringsavgift om en sekun per dygn måste erläggas.

Välfärdsutskottets agenter

Välfärdsutskottet är Folkrådets hemliga polis. Dess agenter opererar civilklädda och har som uppgift att identifiera och ta itu med regimens fiender. De agerar ofta utanför lagens ramar och låter sina ändamål helga medlen. Gripna personer försvinner ofta spårlöst utan vare sig rannsakan eller dom. När så rollpersonerna kommer till staden och börjar snoka efter Rosenkälla, väcker detta givetvis Välfärdsutskottets intresse. Situationen kompliceras dock av att Välfärdsutskottets ledare, den barske och asketiske Toberk tem-Sperter, en man utan humor och medkänsla, tillhör Madrats politiska fiender och inser att rollpersonerna kan bli lämpliga syndabockar i ett mord på Madrat.

Därför kommer rollpersonerna att övervakas diskret av Toberks män, men ingen kommer att agera mot dem förrän efter ett besök på Rosenkälla. Det rör sig om skickliga agenter som inte låter sig avslöjas i brådrasket. De opererar i grupper om tre-fem man, så om rollpersonerna lyckas överrumpla en kommer hans kamrater till undsättning. Om rollpersonerna hamnar i bråk med Välfärdsutskottets agenter innan de har lämnat Nagreburg för Rosenkälla är äventyret över, eftersom de kommer att jagas tills de grips. Sedan ställs de inför rätta som orosstiftare och avrättas. Spelledaren kan vid behov låta någon SLP tipsa om det olämpliga att ställa till med bråk.

Händelser i Nagreburg

Lokalisera rätt byggnad

Fastighetsarkivet: Nagreburg har en välfungerande förvaltning och dess fastighetsarkiv – placerat i Rådhusets källare – är i god ordning. Rollpersonerna får dock inte leta själva, utan de måste anlita en av de anställda kanslisterna för att hämta fram handlingarna. (På detta sätt får Välfärdsutskottet reda på vad de håller på med. Givetvis har detta organ hyrda ögon och öron i arkivet.) Kanslisten har inga problem att lokalisera Rosenkällas handlingar. De finner då ett Folkrådsbeslut, daterat 43:e dagen i Hundens årstid 724 AS (för ungefär ett halvår sedan), som stipulerar att "plebejernas fiende" Vikrat tem-Vikrat ran-Sarti, rapporterad som landsflyktig efter revolutionen, berövas äganderätten till denna lantegendom och att det överlämnas som belöning till rådtribunen (folkrådsledamoten) Madrat tem-Bardus för hans insatser för folkets väl sedan den patriciska förtryckarregimen störtades.

Ett annat sätt att lokalisera rätt byggnad är att höra sig för på stadens värdshus om någon har något att berätta om Vikrat tem-Vikrat ran-Sarti. Folk minns honom och var han bodde, men eftersom tiderna är som de är berättar de också om vilken skurk han var och hur ädel Madrat, den nuvarande ägaren, är. Fortfarande når information om deras förehavanden till Välfärdsutskottet.

Oavsett vilken metod rollpersonerna väljer ådrar de sig sålunda Välfärdsutskottets uppmärksamhet och de övervakas diskret av fem agenter som jobbar i skift. När så rollpersonerna beger sig till Rosenkälla kommer en grupp om åtta andra agenter att bege sig dit, med order att döda Madrat, Tisa och tjänarna, tillfångata eller döda rollpersonerna och se till att skulden för mordet på Madrat och hans följe läggs på rollpersonerna.

På godset Rosenkälla

Godset Rosenkällas huvudbyggnad är en nedbränd ruin. I samband med striderna när den gamla regimen störtades och Folkrådet tog makten angreps Rosenkälla av fattiga lantarbetare och kringstrykare. Invånarna flydde och huvudbyggnaden plundrades och eldhärjades. Däremot stod många av kringbyggnaderna kvar och likaså var jordbruksmarkerna intakta. Därför var egendomen Rosenkälla fortfarande attraktiv.

Rosenkällas nuvarande ägare Madrat tem-Bardus bor i en sidobyggnad, ursprungligen ett gästhus, tillsammans med sin älskarinna Tisa och två tjänare. De lantarbetare som sköter godsets jordbruk bor på olika torp runt om egendomen och figurerar därför inte i äventyret.

Rosenkällas skatt

När huvudbyggnaden plundrades sattes den i brand innan den var tömd. Resterna störtade samman och dolde nedgången till den källare där skatten finns. Källaren påverkades däremot inte av eldsvådan utan dess innehåll är oskadat. Ingen på Rosenkälla idag känner till vad som en gång placerades i källaren, eller ens att källaren finns, så Madrat har låtit husruinen stå tills vidare. Någon gång hoppas han få tid med att bygga upp ett nytt hus, men för närvarande tar politiken så mycket av hans uppmärksamhet att han inte hinner.

Skatten består av fem robusta träkistor med värdeföremål som plundrats från en helgedom i Zagrosia: gudabilder, heliga kärll, målade tavlor och liknande. Kistorna har varit förseglade för att klara en lång sjöresa, så deras innehåll har inte farit illa av lagring i källaren. Branden trängde aldrig hit ner. Det finns inte en chans att rollpersonerna kan bedöma skattens värde på plats, eftersom läget är alltför stökigt, men efteråt kan SL berätta att skatten värderas till ca 20.000 dukater, vilket är en ansevärd summa.

För att komma åt källaren måste rollpersonerna röja sig fram till rätt plats i husruinens bråte (en mantimme), rensa trappan från rester av nedstörtad byggnad (en mantimme), hugga sig igenom en bastant ekdörr (yxa finns på båten eller i Madrats bostadshus, en timme och bara en man kan hugga) och slutligen bära iväg kistorna till båten (två personer per kista, en halvtimme per kista).

Rosenkällas invånare

Madrat tem-Bardus

Madrat tem-Bardus har tillhört Folkrådet alltsedan revolutionen år 722.

Madrat är en lönnfet och tunnhårig man av medellängd, 57 år gammal, med stirrande blick och stressat beteende. Han är arbetsnarkoman och behöver alltid ha någonting att syssla med. Han är en fast anhängare av den nya Folkrådsregimen, främst av personliga själv. Nu har han fått chansen att förverkliga de ambitioner han hade redan när han som ung arbetade som kammarskrivare i Nagreburs statsförvaltning. Då såg han vad han betraktade som inkompetens i statens styre och han fick tydliga idéer om hur man borde göra i stället. Tyvärr är Madrat rigid i sina åsikter och tror att alla som inte delar hans uppfattning är dumma eller falska.

Madrat är enkelt klädd, ofta lite hafsigt, eftersom han inte fäster någon större vikt vid hur man bör se ut. Tisa gör dock en insats då och då för att snygga till honom.

Tisa

Tisa (22 år gammal) är Madrats älskarinna. Hon var ursprungligen en slumräv som begrep hur man skulle ta sig fram i livet. Efter Folkrådets maktövertagande mötte hon den medelålders och ensamstående Madrat. Utan större problem charmade hon honom och blev hans älskarinna. I gengäld fick hon ett avsevärt bättre liv än tidigare. Hon älskar

inte Madrat, men trivs med sitt nya liv och är därför lojal mot honom. Däremot är hon inte beredd att offra sig för honom. Eftersom hon har sett hur snabbt en rådtribun kan falla från sin upphöjda position, bär hon alltid smycken av guld och några börsar med dukater på sin person. På så sätt har hon ett reservkapital om hon skulle behöva fly i en handvändning. Hon vet att om Madrat faller måste hon genast lämna Nagreburg.

Tisa är av medellängd, smärt och utpräglad feminin. Hennes kläder är alltid vackra, om än rätt så enkla till snittet, och örnsnibbar och nacke pryds av eleganta guldsmycken. All denna skönhet och vekhet är en mask hon har anlagt för Madrats skull. I själva verket är hon betydligt mer kallblodiga och handlingskraftig än hon verkar. Under sina år i slummen har hon begått flera dråp i självförsvar, så hon tvekar inte inför att tillgripa våld.

Lardir och Agreta

Lardir (60 år) och Agreta (58 år) är ett gift par som arbetar som tjänare på Rosenkälla. De kommer från själva Nagreburg och kom hit tillsammans med Madrat. De arbetar hos honom för att det ger en stadig inkomst. De

hyser inga politiska ambitioner, känner ingen stark lojalitet mot sin husbonde och är främst intresserade av att leva ett hyggligt liv. De har det bättre nu än tidigare, så de är inte missnöjda med de nya regimen. Om rollpersonerna möter någon av dem under äventyrets förlopp blir gamlingarna mest rädda. I ett krisläge gömmer de sig.

Folkrådets agenter

Detta är en grupp om åtta hårdföra män som har ett tydligt uppdrag. De tänker utföra detta effektivt och med minsta möjliga risk för sig själva, så deras plan är att bränna inne Madrat och hans folk i huset och skjuta ner dem som försöker ta sig ut. När det gäller rollpersonerna så tänker agenterna antingen försöka överrumpla dem i bakhåll eller vara bedrägliga och utge sig för att vara bundsförvanter som räddade dem från ett bakhåll från Madrats sida. Om fyra eller fler agenter stupar i strid flyr de resterande.

SLP-data

Madrat

STY	3T	SYN	3T+1
UTH	3T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	3T+1	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T+1	SB	±0
UTS	3T	TÅL	20
BIL	3T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Spänst 3T+2

Språk (tala/läsa): Högtermali E/E, Azuli D/D,

Vapen: Nej

Tisa

STY	2T+1	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T	SB	±0
UTS	3T+1	TÅL	15
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Omärklighet 4T+2, Spänst 4T

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Pistol 3T+2, Dolk 5T, Kastkniv 5T

Utrustning: Tre kastknivar gömda i kläderna, två pistoler finns i huset

Lardir

STY	2T+2	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T
SMI	2T+1	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T	SMA	1T
VIL	3T+2	SB	±0
UTS	2T+1	TÅL	16
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Inga av intresse

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Nej

Utrustning: Inga av intresse

Agreta

STY	2T+1	SYN	3T
UTH	2T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	2T+2	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T	SB	±0
UTS	3T+1	TÅL	15
BIL	2T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Inga av intresse

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) D/D

Vapen: Nej

Utrustning: Inga av intresse

Folkrådsagent

STY	3T	SYN	3T+1
UTH	3T+2	HÖR	3T
SMI	3T	LUK	1T
REF	3T+1	KÄN	1T
FIN	2T+2	SMA	1T
VIL	3T+1	SB	±0
UTS	3T	TÅL	20
BIL	3T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Rida 4T, Spänst 4T+1, Omärklighet 4T+2

Språk (tala/läsa): Högtermali D/D

Vapen: Musköt 5T, Pistol 4T, Fäktkonst 5T, Dolk 4T+1

Utrustning: Karbin (med 10 patroner), två pistoler (med 10 patroner) i sadelhölster, fäktsvärd, långdolk, läderskydd på torson, ridhäst

Poängsättning

Om rollpersonerna fick med sig skatten på sin båt och lämnade Nagreburg: 10 poäng

För varje rollperson som stupar eller hamnar i Nagreburgs fängelse: – 1 poäng.