

Dödliga planer

Ett äventyr till Gondica av Anders Blixt Konventsäventyr vid Stockon 2-5 januari 1999

I. Natreke 725

Natreke styrs av ätten ran-Tark. Hari tem-Kistrit ran-Tark grundlade staden Ralburg under Svärdseran.

I samband med kriget 657 AS tvingade kejsaren furst Gulak II av Jasmir, vars armé hade ockuperat delar av Natreke, att dra sig tillbaka. Natrekes nuvarande furste, Torggrik III tem-Berkar ran-Tark, vet att dock landet sannolikt blir nästa offer för Jasmirs nuvarande furstes (Gulak IV) expansionslystnad, men att han inte kan lita på kejsarens hjälp, eftersom den kejsarliga guvernören i Poniak normalt stöder furst Gulak.

Numera är furst Torggrik allvarligt sjuk. Hans tre barn – Veddkar, Agret och Agreta – saknar för närvarande legitima ättlingar. Veddkar är befälhavare för landets armé. Agret är statssekreterare (motsvarar premiärminister). Agreta har inget ämbete. Det äldste levande barnet blir furste när Torggrik avlider.

Ia. Furstens familj

Torggrik, furste av Natreke

Torggrik föddes för 61 sedan som ende son och besteg tronen för 39 år sedan. Hans hustru fick tre barn – Veddkar, Agret, och Agreta – innan hon avled för 18 år sedan. Torggrik har visat sig vara en duglig härskare.

Fursten är allvarlig sjuk sedan fem år och tynar sakta bort i en okänd sjukdom. (Han lider av en långsam nedbrytning av det perifera nervsystemet, men det finns ingen läkare som kan identifiera sjukdomen. Inte ens mystagoger klarar av att åtgärda saken, ty ålderdomen är en åkomma som ingen kan övervinna med sunda metoder.) Han försvagas gradvis och orkar numera bara arbeta någon timme per dygn. Han har överfört mycket makt till sina söner och engagerar sig bara i viktiga ärenden. Torggrik är sängliggande och hans kropp är tunn och bräcklig, men hjärnan är fortfarande klar. Han väntar på att döden ska hämta honom, men till dess törs han inte helt släppa kontrollen över sitt land.

Prins Veddkar

Veddkar är 41 år och sin fars favorit. Detta har irriterat hans två syskon, särskilt Agreta. Från barnsben utbildades Veddkar till furste. Han visade sig särskilt skicklig som officer. Tyvärr är han också militaristisk och har samarbetsproblem med civilister. När Veddkar fyllde 35 utnämndes han till strateg, en post han haft sedan dess. Han är populär bland officerarna.

Veddkars hår är tjockt och svart med grå stänk och kroppen är stram och atletisk. Veddkar har hittills inte kommit överens med sin far om ett lämpligt äktenskap; sålunda är han fortfarande ogift, även om en del kvinnor har figurerat i hans liv.

Kleona

Veddkar har en oäkta dotter, Kleona, boende hos sig på slottet. Han har erkänt faderskapet, men har aldrig berättat vem som är modern (utom för Kleona som håller det för sig själv). Kleona är nu 12 år gammal. Veddkar har gjort sitt bästa att upfostra henne som en pojke, vilket gör att hon betar sig som en sådan och går klädd i pojkkläder. Den som inte känner till sanningen tar lätt miste vid ett möte.

Kleona är ungefär 130 cm lång och har kort blont hår och bruna ögon. Hon är oftast klädd i dyrbara plagg som har smutsats ned på grund av hennes vilda lekar. Hon har en ledarställning bland tjänarnas barn på slottet och ingen av dem är beredd att gå emot hennes vilja. Hon använder dem för att spionera på alla och envar, inklusive spelarnas rollpersoner.

Prins Agret

Agret, 39 år gammal, är mycket olik sin bror. Han föddes med missbildad västerarm vilket förhindrade honom från fysiska aktiviteter. Istället ägnade han sig framgångsrikt åt akademiska studier. När furstens hälsa försämrades utnämnde han Agret till statssekreterare. Nu ansvarar Agret i praktiken för landets styre och har skött detta dugligt och rönt folkets uppskattning.

Agret och Veddkar drar inte jämt. De har aldrig stått varandra nära och sedan fadern insjuknade har de glidit ytterligare isär. Agret anser att brodern är en ansvarslös krigare som inte förstår statsförvaltningens finesser.

Agret är lång med kortsnaggat grått hår. Han är änkling sedan fyra år – hans hustru Eos och desas tre söner dog i en epidemi som svepte fram över Imbri-halvön. Han har sedan dess inte velat diskutera ett nytt giftermål, trots att hans barn var de enda tänkbara tronföljarna i nästa generation.

Prinsessan Agreta

Agreta är 28 år och fursteparets tredje barn. Hon blev åsidosatt under barndomen, eftersom fadern ägnade sin tid åt sina söner. Men fursten försåg henne med goda lärare. Agreta blev främst intresserad av naturvetenskap. En lärare undervisade henne i hemlighet i aristosofi. Agreta behöll denna kunskap för sig själv, eftersom hon trodde att den skulle kunna gagna henne senare.

På grund av Agretas personlighet beslöt fursten för 8 år sedan att hon inte skulle få någon officiell funktion. (Agreta har varit lesbisk sedan tonåren, någon som familjen tämligen framgångsrikt har hållit hemligt. På slottet känner Endast fadern och bröderna – och den spionerande Kleona – till det. Homosexualitet är illa sett bland termalierna.) Prinsessan valde då att ägna sig åt studier istället. Fadern gav henne en egen lägenhet på slottet och ett underhåll. Agreta fördjupade sig snart i hemlighet i aristosofi. Hon var dock inte framgångsrik, utan hittills har alla hennes experiment misslyckats.

För tre år sedan mötte Agreta Tisa tar-Ibrat och snärjdes av hennes förförelsekonster. Tisa blev hennes älskarinna. Hon har skicklig spelat på Agretas mindervärdeskänslor och avund och har fått hennes att hata sin familj.

Agreta är lång och slank med tjockt brunt hår som bärs i en fläta. Hon är vanligen klädd i grönt.

Ib. Intressanta personer

Patel tem-Patel

Seniorkapten Patel tem-Patel är en 52-årig kort och muskulös man. Han trädde i ran-Tarks tjänst för många år sedan. Sedan 719 är han Ralburgs garnisonschef och en duglig ledare och administratör. Men han är också rigid. Han och Veddkar tycker illa om

varandra – eftersom båda är besserwissrar – och tvistar ständigt om struntsaker. Däremot kommer seniorkapten Patel bättre överens med den smidige Agret.

Sarlin

Sarlin är 17, stilig och blyg, med kort svart hår. Han anställdes 720 av Birta. Dessförinnan arbetade han med sina föräldrar som tjänare på en patriciergård nära Ralburg.

Tisa insåg att den ensamme pojken var ett lämpligt redskap och tog kontakt med honom för tre år sedan. Gradvis kom den viljesvaga Sarlin under Tisas kontroll och blev beroende av den beslutsamma kvinnan som verkade bry sig om honom. (Det rör sig dock endast om falsk vänskap.) Dessutom lärde sig Sarlin använda droger av Tisa (drogmissbruk är inte olagligt; bara illa sett). För närvarande är Sarlin bunden till Tisa och lyder henne fullständigt.

Få känner till förbindelsen mellan Tisa och Sarlin. Några kollegor, bl.a. Birta, vet att Sarlin ofta besöker Tisas butik men ser inget märkligt i det. Prinsessan Agreta vet att de är vänner, men litar på Tisas löften att det inte rör sig om mer.

Ailrat

Kapten Ailrat är 45 år och biträdande garnisonschef och chef för gardeskompaniet sedan fyra år.

Ailrat är lång och senig. Hjässan är tunnhårig och ansiktet pryds av en ståtlig mustasch. Ailrat är tillbakadragen och tycker inte om offentlighetens ljus, men är hängiven sitt arbete, sin furste och prins Veddkar.

När prins Veddkar arresteras blir Ailrat överraskad, men eftersom han är en lojal officer klagar han inte offentligt. Han är övertygad om att prinsen är oskyldig.

Tisa tar-Ibrat

Tisa är ursprungligen ötermalier. Hon tjänsar Gulak IV, vilken har smitt en plan att störta i Natreke i kaos. Detta skulle öppna vägen för Jasmirs erövring av landet.

Tisa anlände 721 till Ralburg. Hon etablerade sig som sömmerska. Agreta snärjdes av hennes förförelsekonster, så snart kände hon till härskarfamiljens hemligheter och började intrigera. Hon använde guld och droger för att skaffa sig spioner och lärde sig mycket om vad som skedde bakom kulisserna.

Tisa hyr en syateljé i ett hus i staden. Ovanför ateljén har hon sitt bostadsrum.

Tisa är lång, atletisk och attraktiv. Hennes bruna hår är kort och hennes gröna ögon är skarpa. Hennes aristosofiske herre har låtit utrusta sin lönnmördare med olika sofistikerade hjälpmedel som underlättar hennes värv. Tisa har bl.a. en dråparapa i sin ägo.

Dråparapan

Detta är en förvrängd markatta. Den är intelligent nog för att förstå Tisas order och hitta rätt mål. Dess ögon kan uppfatta både synligt och infrarött ljus och den kan därför lokalisera sina offer i mörker. Den angriper med huggtänder som injicerar ett snabbverkande dödligt gift i offrets kropp. Döden följer inom tjugo sekunder. Tisa har den som husdjur och ingen har förstätt hur farlig den egentligen är.

Birta

Birta är furstens äldfru sedan 713 och chef för hans tjänare. Under furstens sjukdom har hon visat stor duglighet och rönt mycken uppskattning från familjen och dess tjänstefolk. Hon är 54 år med långt grått hår och ett vänligt och diplomatiskt maner.

Hennes föräldrar var tjänare i furstens palats så hon har tillbringat hela sitt liv där på olika poster.

Rogran tem-Nerut

Rogran föddes för 62 år sedan i en patricierfamilj. Han visade snart stor intellektuell förmåga och rekryterades till statsförvaltningen. Han befordrades upprepade gånger tack vare duglighet och blev med tiden furstens förtrogne. 712 utnämndes han till Ralburgs borgmästare, en post som han framgångsrikt innehåft sedan dess. Han har samarbetat mycket med fursten och Agret. Däremot kommer han inte alls överens med Veddkar, eftersom borgmästarens feta lekamen, stora aptit och civila attityder inte passar prinsens sinnelag.

II. Äventyret

IIa. Intrigen

Tisa har förgiftat furst Torggrik och sått missämja bland hans barn i syfte att skapa kaos i landet. Hon kommer slutligen att sporra Agreta till att försöka bli furstinna, ett ämbete hon inte förmår sköta.

Dödens ankomst

Handlingen börjar dag 1 när furst Torggrik förgiftas av Tisas agent och långsamt avlider. Samtidigt börjar Agret och Veddkar bråka på grund av lögnaktiga uppgifter spridda av Tisa. Hennes mål är att få Agret att fångsla Veddkar för förräderi i samband med furstens död. Därefter ska Agret mördas av Tisa, varpå hon uppeggat Agreta att utropa sig till furstinna.

I den stunden kommer Tisa att se till att kapten Ailrat får vetskap om Agretas aristosofiska forskning. Hon vet att officerarna inte tänker acceptera en sådan furstinna utan kommer att vidta motåtgärder. I det kaos som

följer smiter sedan Tisa från Natreke. Jasmir ska sedan utnyttja det kaos som utbryter.

Följande kronologi visar Tisas aktiviteter. Om spelarna är framgångsrika, kommer de att kunna stävja hennes komplotter och förhindra händelseutvecklingen.

Dag 1

Furstens kammartjänare Sarlin ger honom den första gift dosen. Ända tills Sarlin avslöjas kommer fursten att få en dos per dag. Samma dag delger Sitra Agret med sin berättelse. Agret grunnar över den men vet inte vad han ska tro.

Dag 2

Antar från gränsryttarna ger den falska postväskan till Veddkar. Denne blir övertygad att Agret hyser illasinnade avsikter mot honom. Antar lämnar Ralburg.

Dag 3

Sutran ger Agret sitt vittnesmål. Agret blir övertygad om Veddkars avsikt att slå samman Natreke med Jasmir. Sutran lämnar Ralburg.

Dag 4 – Äventyret börjar

Spelarnas rollpersoner anländer till Ralburg. Birta tar kontakt med dem, något som Tisa inte känner till.

Om aftonen inbjuds rollpersonerna på supé hos Agret.

Dag 6

Under kvällen mördas Birta av dråparapan. Agreta har under dagen berättat för Tisa att åldfrun misstänker att det är något skumt med furstens hastigt försämrade tillstånd. Om spelarnas rollpersoner inte har avslöjat något, vet paret däremot inte att Birta delgav dem en

del av sina farhågor.

Dag 7

Fursten avlider. Innan Veddkar för höra detta fångslas han på Agrets order och anklagas för förräderi.

Under natten mördas Agret av Tisas dråparapa. På morgonen dag 8 uppeggar hon Agreta, som inte känner till hennes roll i skeendena, att gripa makten.

Dag 8 – Komplotterns klimax

Agreta proklamerar sig som Natrekes ledare. Tisa sänder bevis för hennes aristosofiska verksamhet till kapten Ailrat. På kvällen gör en grupp officerare under hans ledning uppror, medan Tisa i tysthet mördar Sarlin och lämnar staden (se avsnitt IID). Om spelarna inte har lyckats med sitt uppdrag slutar äventyret här.

Tisas lögner

Tisa använder tre personer när hon förser Veddkar och Agret med falsk information.

Lögn 1: Sent på kvällen dag 1 besöks Agret av Sitra, en prostituerad. Hon säger att en av hennes kunder föregående natt, löjtnant Gurbart, berättade att "när prins Veddkar blir furste ska vi alliera oss med furst Gulak". Agret tackar för informationen och sänder iväg Sitra med några silvermynt. Han är förbryllad men tror att Gurbart har hört ett grundlöst rykte i kasernerna.

Sanningen bakom lögn 1: Sitra är en av Tisas informatörer. Hon snärjdes med droger, vilket Tisa ger mot gentjänster. Sitras kunder är huvudsakligen soldater och hon säger vad de berättar till Tisa. Nu har Tisa tvingat gatflickan att berätta lögn 1 för Agret. Den är väl uttänkt, eftersom Sitra verkligen hade Gurbart som kund föregående natt, även om

hans ord om den kommande alliansen är fabricerade.

Lögn 2: Dag 2 kontaktas Veddkar av gränsvakten Antar. Han anländer till häst tidigt på morgonen med följande berättelse. När han var på patrull igår fann han en död kurir på vägen till Jasmir. Denne hade fallit av sin häst och brutit nacken. Brevväskans brev bar furstens sigill så Antar beslöt att rida till furstefamiljen med dem. Veddkar tackar Antar som genast lämnar Ralburg. Prinsen upptäcker att väskan rymmer tre brev med furstens sigill och utan adress. För att undersöka vem som skrivit dem bryter han sigillen och förbluffas av innehållen. Alla är skrivna med prins Agrets karakteristiska handstil. Ett är ställt till furst Gulak och innehåller Agrets godtagande av Gulaks förslag att han vid faderns död skulle utropa sig till furste av Natreke och alliera landet med Jasmir. Ett annat brev är ett utkast till ett alliansfördrag. Det tredje är en lista på inflytelserika natreker som misstänks vara fiender. Veddkar finner sitt namn där. Han blir rasande och bränner breven. Det verkar som om hans bror och Jasmirs härskare konspirerar mot honom. Nu måste han finna ett sätt att klara sig ur knipan utan att avslöja vad han vet. Sedan dess har Veddkar försökt lista ut vilka officerare som är lojala mot honom. När hans far väl dör, avser han att ta itu med sin bror för gott.

Sanningen bakom lögn 2: Det finns faktiskt en Antar bland fästningen Kuts gränsvakter. Om någon rollperson tar kontakt med Kut (en dagsritt bort mot Jasmir) får han veta att Antar är ute på patrull och inte återkommer förrän dag 12. Om man beskriver utseende på den Antar som besökte Veddkar visar det sig dock vara en annan person. I själva verket är den falske Antar en jägare vid namn Vikrat. Han har utfört många uppdrag för Tisa. När han lämnade Ralburg red han hem till sin by och kan inte spåras av utomstående. Han känner inte till innehållet i breven han överlämnade (han är analfabet). Breven är ytterst välgjorda förfalskningar

tillverkade av Rinagars skickligaste yrkesmän för Tisas räkning.

Lögn 3: Tidigt på morgonen dag 3 får Agret besök av Sutran, en av Veddkars tjänare, som berättar följande: "Ers Nåd, under natten när jag tände lampor passerade jag förbi prins Veddkars kontor och dess dörr stod på glänt. Prins Veddkar var där tillsammans med kapten Ailrat. De diskuterade något politiskt spörsmål och jag kunde inte undvika att höra vad prins Veddkar sa med entusiastisk röst: 'Fursten har godtagit mitt alliansförslag. När jag blir furste ska vi handla raskt.' Kapten Ailrat instämde. Resten av samtalet var svårt att uppfatta, eftersom de sänkte rösten, men enligt vad jag hörde verkar det som prins Veddkar tänker slå sig i lag med furst Gulak." Agret förvånas av Sutrans ord. Han ställer några klagörande frågor och får tillfredsställande svar. Han föreslår då att Sutran lämnar staden, eftersom han knappast är säker efter att ha avslöjat hemligheten. Sutran håller med och får en tung börs av Agret, varefter han beger sig iväg. Agret är nu övertygad om att Veddkar avser att offra furstendömet intressen för en allians med furst Gulak. Han har ju fått information från två till synes oberoende källor. Han avser att undersöka garnisonens lojalitet. Senare under dag 3 samtalar han med Patel och denne tror på vittnesmålen och allierar sig med Agret. Agret räknar också med borgmästarens stöd, eftersom han vet att denne ogillar Veddkar.

Sanningen bakom lögn 3: Sutran har varit Veddkars tjänare under tre år. Han är homosexuell, något som Tisa upptäckte häromåret. Hon har idkat utpressning för att få honom att berätta lögnen för Agret. Sutran blir lättad över Agrets förslag att han skulle lämna landet och mottar gärna hans pengar. Han köper sedan en häst i hyrstallet och försvinner mot Ritsar. Spelarna kan inte få tag i honom under äventyrets gång.

Iib. Uppdraget

Spelarnas uppgift är att upptäcka varför furstens barn har kommit i konflikt och i slutänden hitta den som har förorsakat detta. Om de sköter sitt uppdrag väl, kommer de att finna en konspiration mot Natreke och eventuellt kan de förhindra att den fullbordas.

Starten: Birtas berättelse

När äventyret börjar är spelarnas rollpersoner gäster i furstens palats. En av dem är vän med prins Agret och är inbjuden av denne att vistas en tid på palatset. De övriga är hans följeslagare.

När rollpersonerna anländer till palatset tilldelas de några angränsande rum. De upptäcker snabbt att palatset genomsyras av dysterhet. Furstens dåliga hälsa har försämrats ytterligare under dagarna före deras ankomst. Agret är upptagen med regeringsärenden och ber om ursäkt för att han är en dålig värd. Spelarna får klara sig själva. Deras ankomst är känd av många invånare, men dessa är mest upptagna med furstens sannolikt nära förestående bortgång.

Någon timme efter ankomsten kontaktas den främste av spelarnas rollpersoner av Birta. Hon har något att berätta och ber spelarna om hjälp:

"Jag vänder mig till Er eftersom jag är bekymrad över vad som sker just nu i furstens familj. Sedan hans höghet blev allvarligt sjuk har intet varit som det borde. Hans sjukdom förvärrades för några dagar sedan. Plötsligt kunde han inte äta och fick svårt att dricka, men doktor Brantrit har inte upptäckt något skäl för försämringen. Nu är hans höghet så svag att han inte längre kan tala.

Samtidigt började hans höghets barn gräla av någon anledning. Under den gångna veckan har Agret envist vägrat att möta

Veddkar med hänvisning att han är alltför upptagen. Agreta å sin sida har varit märkligt tystlåten och argsint. Mina försök att medla har bryskt avvisats, trots att jag har känt dem sedan de var barn.

Jag har talat med Agrets och Veddkars tjänare och de säger är deras husbönder är mycket bekymrade. Under den gångna veckan har de tagit emot besökare bakom lyckta dörrar och Veddkar har bränt papper i sitt kontorsrum. Om nu hans höghet skulle avlida och barnen bleve ovänner, skulle nog mycket ont drabba vårt furstendöme.

Sålunda vänder jag mig till Er med en bön om hjälp. Jag kan inte forska i detta spörsmål, ty jag måste ta hand om min sjuke herre. Men Ni är vänner till familjen och därför är hans lidanden i viss mån Era. Försök därför finna vad sker."

Strategi

Spelarnas främste hjälpare är Birta – under den korta tid hon har kvar i livet. Hon kan föreslå vilka tjänare de ska tala med. Men hon misstänker inte någon av sina kolleger för elakt spel. (Sarlin har varit mycket försiktig när han har blandat gift i furstens mat. Giftet är dessutom en aristosof-drog som är okänd för alla läkare i Ralburg.)

Spelarnas huvudproblem är att få folk att prata. De behöver utvinna information från många personer, varav en del inte har lust att avslöja vad de vet. De har inga juridiska medel till sitt förfogande, eftersom de endast är vänner till Agret; den enda metoden är övertalning, till exempel med ord, mutor eller tvång.

Betänk att ju fler personer rollpersonerna pratar med, desto större chans är det att Tisa för höra talas om deras undersökningar. När hon tror att hennes planer är hotade kommer hon att försöka mörda dem. Hennes komplott närmar sig fullbordan och hon godtar inte

utomståendes försök att sätta käppar i hjulet.

IIc. Händelser

Spelarnas främsta metod att nalkas sanningen är samtal med SLP. De flesta nedanstående händelser behandlar sådana konversationer. De kan inträffa i valfri ordning, eftersom det är spelarna som avgör vilka de ska träffa och vad de ska fråga om.

Samtal med tjänare

Veddkars och Agrets tjänare har noterat den plötsliga fientligheten mellan bröderna, men vet inte varför den har uppstått. De kan också ge en del information om Antars och Sitras besök (se stycket *Brödernas besökare* nedan). Var och en är dock lojal mot sin husbonde och kommer inte att lämna ut information som skadar denne dennes goda rykte.

Lämpliga tjänare att samtala med: Agrets kusk Retrad och stallmästare Andus, Veddkars kalfaktor Sikrand och husfru Elirba.

Samtal med prins Veddkar

Veddkar tillbringar för närvarande större delen av sin tid med sina officerskolleger. Han försöker lista ut vilka som är lojala och vilka som kan vända sig mot honom. Han är trött – bekymren får honom att sova illa – och vresig. Om spelarna nalkas honom enkom för att samtala kommer att han vara stingslig och ointresserad. Han diskuterar inte sin far och syskon med dem.

Samtal med prins Agret

Agret är rollpersonernas värd, men hävdar att han inte har särskilt mycket tid för dem på grund av faderns försämrade hälsa. Ankomstdagen bjuder han in dem på supé, men i övrigt får de klara sig själva. Han vill inte diskutera sina syskon med dem och kommer att vara artigt undanglidande när

ämnet kommer på tal.

Om spelarna skulle ge Agret övertygande bevis för att hans misstankar mot Veddkar är grundlösa, kommer han att ta till sig detta och sedan försöka reda ut motsättningarna med brodern.

Samtal med Agreta

Agreta är inte lätt att ha att göra med, inte ens för sin familj. Om spelarna talar med henne, kommer de att upptäcka att hon ofta svarar oklart. De kan faktiskt bli rätt förvirrade innan hon artigt uppmanar dem att lämna henne ifred. Agreta blir först inblandad direkt i furstendömetns problem när Tisa dag 8 uppeggjar henne att gripa makten, så hon besitter egentligen ingen intressant information dessförinnan.

Samtal med Tisa

Tisa är artig, men hävdar att hon enbart är sömmerska och likgiltig inför politik. När det gäller hennes relation till furstefamiljen säger hon bara att hon är sömmerska åt Agreta.

Samtal med läkaren

Brantrit tem-Ugrit ran-Grujts är furstens hovläkare. Han har inte kunnat lista ut vad furstens snabbt försämrade hälsa beror på och inser därför inte att han är förgiftad. Han misstänker inte elakt spel. Han vet att furstens söner grälar med varandra, men inte varför.

Samtal med stadsvakten

Stadsvakten är amatörmässig när det gäller mordfall. Vanligtvis är vakterna vana vid att finka småtjuvar eller berusade drängar som har slagits på tavernor. Dessutom kompliceras fallet av att det utspelar sig i furstens familj. Vaktchefen är väldigt bekymrad över att trampa på "fel tår" så han har uppmanat sina underlydande att vara försiktiga. En följd av

detta är att de egentligen inte gör något alls när det gäller mordet.

Att undersöka fursten

Ingen av rollpersonerna är så skicklig medicinare att han vid en undersökning av den döende fursten kan inse att denne är förgiftad av en obskyr drog.

Brödernas besökare

Spelarnas bästa möjlighet är att få tag i de som enligt Birta besökte Veddkar och Agret under de första dagarna. För skaffa fram ytterligare information om besökarna, måste spelarna kontakta ögonvittnen; Birta känner inte till några detaljer.

Sitra är välkänd bland garnisonens soldater, eftersom många har köpt hennes tjänster. Om spelarna talar med de soldater som vaktade prins Agrets kontor dag 1 avslöjar dessa hennes identitet och att hon "arbetar" på Svarta Hästen. Agrets tjänare känner inte till hennes namn, även om de har förstått att hon är en hora. De var därför överraskade över hennes besök.

Antar nämnde sitt namn och uppdrag till vaktensoldater två gånger, först när han red in i palatset och sedan vid prins Veddkars kontor. En soldat minns honom som "gränsvakten Antar med ett budskap till prins Veddkar", men ser inget märkligt med det, eftersom många kurirer kommer och går i palatset. Veddkars tjänare minns besöket, främst därför att prinsen omedelbart efteråt brände några dokument på sitt kontor. De har listat ut att Antar var en kurir, men vet inget mer. Om någon spelare gör en kontroll med Kut, får han veta att Antar är ute på patrull och återvänder om någon vecka. Om han beskriver den Antar som besökte prinsen, visar det sig dock att de i Kut hävdar att det inte är den Antar de känner till. Spelarna kan inte få tag i den falske Antar, eftersom han har återvänt till sin hemby.

Sutran är välkänd hos palatsets invånare, eftersom han har varit i prins Veddkars tjänst i fem år. Ingen håller reda på hur han kommer och går, eftersom han har många plikter. Sålunda minns ingen hans besök hos prins Agret dag 3, inte ens Birta. Sutrans plötsliga försvinnande är dock omtalad bland tjänarna. Man vet inte varför han plötsligt lämnade Ralburg, även man har många fantasifulla gissningar. Om spelarna väljer att försöka spåra Sutran, kan de få ledtrådar (t.ex. ögonvittnen) som pekar mot Ritsar, men de är flera dagar efter honom och kommer inte att hitta honom.

Samtal med Sitra

Det är inte svårt att få tag i Sitra, eftersom hon är känd på Svarta Hästen. Ett par mynt i rätt hand ger hennes adress i utbyte. Hon bor i ett sjabbigt hyresrum runt hörnet från krogen.

Sitra är till en början inte villig att prata med rollpersonerna. Hon ber dem istället att fara åt helvete. Sitra är nämligen både beroende av Tisa för att få droger och är genuint rädd för henne.

Det finns bara ett bra sätt att få Sitra att tala: pengar. Om spelarna ger henne en generös summa kommer hon att berätta samma historia för dem som för prins Agret. Om hon får ett rejält belopp, tillräckligt mycket för att kunna lämna Natreke och satsa på en ny framtid annorstädes, kommer hon att säga sanningen: att Tisa tvingade henne att berätta historien genom att hota med att sluta leverera droger. Sitra har däremot inte aning om varför hon skulle berätta historien och känner inte heller till Tisas sanna bakgrund.

Samtal med Gurbart tem-Hari

Löjtnant Gurbart är 21 år. Till en början förnekar han samröre med prostituerade, men om han konfronteras med bevis erkänner han. Däremot förnekar han envist att han skulle ha sagt det Sitra påstår. Han blir upprörd om

spelarna envisas: "Skulle jag prata militärhemligheter med en hora? Vad tror ni att jag är? En berusad faun?" Dessutom hävdar han att det vore otänkbart för landet att ingå den allians som Sitra har beskrivit.

Kleonas strategi

Kleona är obrottsligt lojal mot sin far och vägrar att tro att anklagelserna mot honom är korrekta. Hon litar inte en sekund på prins Agret och prinsessan Agreta. Spelarrollerna kan vinna hennes förtroende om de lyckas övertyga henne om att de ska hjälpa hennes far. Kleona besitter en hel del intressant information som hon har snokat fram under de senaste åren, bland annat om förbindelsen mellan Tisa och Agreta. Hon har dock hållit det mesta för sig själv, eftersom hennes far inte har varit särskilt benägen att lyssna på henne.

Nu ägnar hon mycken tid åt att tubba tjänarnas barn att spionera åt henne. Dessutom lyssnar hon vid dörrar, kikar i nyckelhål och annat man kan vända sig av ett barn i den åldern.

Dråparapan slår till

Det är möjligt att spelarna betar sig så klantigt i sina undersökningar att Tisa förstår att de är henne på spåren. (Hennes informationskälla i palatset är Sarlin som lyssnar på tjänstefolkets skvaller.) Då kommer hon att försöka mörda dem, en efter en, med dråparapan eller med andra vapen. Hon är en duglig mördare och agerar försiktigt för att inte riskera sitt liv eller sin komplott.

Birtas död (dag 6)

Efter solnedgången dag 6 sänder Tisa dråparapan in i slottet på jakt efter Birta. Den finner henne på väg över gården med en lykta och anfaller snabbt. Dess gift dödar åldfrun omedelbart, varefter den försvinner i

nattmörkret.

Inom några minuter hittas kroppen av palatsvakterna, men ingen förstår vad som egentligen har hänt. Åldfrun tycks ha dödat av ett monster som har försvunnit spårlöst. Ryktet sprider sig snabbt genom staden under den 7:e dagen och berättelsen blir alltmer utbroderad. Stadsvakten får många rapporter om folk som har sett olika slags monster. En följd blir att folk föredrar att hålla sig inomhus efter solnedgången.

Furstens död och Agrets kupp (dag 7)

På morgonen dag 7 avlider furst Torggrik stilla i sömnen. Prins Agret är närvarande, eftersom han har vakat vid faderns bädd hela natten. Han beordrar tjänarna att hålla tyst tills han har informerat sina bröder. Tjänarna respekterar denna order.

Därefter går Agret raskt till Patels kontor och informerar honom. Denne sänder åtta soldater för att arrestera prins Veddkar i hans boning. Detta tar ca tio minuter och därefter tillkännager Agret via palatsets härolder att fursten har avlidit och att Veddkar har gripits för förräderi mot riket. Tills vidare kommer Agret att sköta furstens plikter, men utan att anta titeln furste.

Nyheten är nedslående för landets invånare, eftersom Torggrik har varit populär. Prins Veddkars arrestering bekymrar folk och de funderar på hur det ska gå med furstendömet i framtiden.

Garnisonen är missnöjd, men soldaterna och officerarna är disciplinerade och godtar Agrets handlande tills vidare. De flesta tror att han har agerat i god tro, eftersom han tidigare har visat duglighet som statssekreterare.

Prins Agrets död (dag 7)

Strax före midnatt dag 7 sänder Tisa

dråparapan för att mörda prins Agret. Den smyger in genom ett fönster till hans rum och dödar honom där han sover i sin säng. Eftersom den är tyst upptäcks mordet först på morgonen den 8:e dagen.

IId. På den åttonde dagen

När Agreta utropar sig till landets ledare dag 8 läcker Tisa information om hennes aristosofiska forskning till kaptén Ailrat. Kaptenen diskuterar detta med några kollegor. De godtar inte en sådan furstinna och genomför en kupp för att stöta Agreta och befria prins Veddkar. I samband med detta lämnar Tisa Ralburg, efter att ha mördat Sarlin, och beger sig mot Ritsar. Följande avsnitt visar vad som händer under den 8:e dagen.

Agretas proklamation

Agreta äter frukost i gryningen. Tisa anländer till hennes våning och delar måltiden utan att referera till nattens händelser. Under måltiden kommer en budbärare från seniorkaptén Patel med information om prins Agrets död. Garnisonschefen har sammankallat ett krismöte vid andra dagvakten, vid vilket Agreta, Patel, borgmästaren och Ailrat ska diskutera den allvarliga situationen. Agreta lovar att infinna sig.

Mellan budskapet och mötet lyckas Tisa uppegga Agreta att ta över tronen. Hon spelar skickligt på hennes hatiska känslor mot sin familj. Hon nämner också konflikten mellan Patel och prins Veddkar utan att gå in på detaljer.

Sammanträdet sker i palatsets stora mötessal. Agreta driver envist linjen att hon, på grund av anklagelserna mot Veddkar, är den ende som kan bli landets härskare, även om hon inte ännu behöver anta titeln furstinna. Hon stöds av Patel, medan Ailrat opponerar

sig. Kaptenen försvarar enträget Veddkars goda namn, men på grund av oerfarenhet av denna typ av politiska diskussioner lyckas han inte vinna stöd. Borgmästaren är mycket bekymrad över händelseutvecklingen och stöder till slut Agreta bara för att furstendömet ska få en härskare i krisen.

Vid tredje dagvakten kallas härolderna till mötessalen och får en text, skriven av Agreta, som ska proklameras för stadens folk. Det korta budskapet meddelar att Agreta nu har tagit ledningen för furstendömet på grund av den kritiska situationen efter Veddkars arrestering och Agrets död. Agreta lovar att hålla fast vid sin fars politik.

Vid denna tidpunkt får spelarna reda på Agrets död och Agretas proklamation. Om de är i staden hör de ett häroldsutrop. Om de befinner sig på palatset underrättas de av en tjänare.

Efter mötet informerar Patel i enrum Agreta om vilka misstankar som riktas mot Veddkar. Agreta, ovetande om Tisas konspirationer, godtar berättelsen. Hon är faktiskt rätt nöjd, eftersom hon nu kan ge igen mot sin avskydde storebror.

Kapten Ailrat får ett meddelande (6:e dagvakten)

Nu gör Tisa ett sista drag. Hon kontrollerar Bakri, en av Agretas tjänare, genom hans drogmissbruk. När Agreta har utfärdat sin proklamation, beordrar hon sina tjänare att bege sig till furstens våning och iordningställa den. Bakri stannar dock kvar i hennes våning för att ta hand om en del ting. Tisa har nycklar dit och kommer och går som hon vill. Nu beger hon sig till dit, letar reda på några dokument och beordrar Bakri att överlämna dem till kapten Ailrat och sedan återvända.

Vid sjätte dagvaktens början besöker Bakri kapten Ailrats kontor och övrräcker dokumenten. Han säger att han fann dem i

Agretas arbetsrum och att de verkar så konstiga att han tycker att myndigheterna bör ta en titt på dem. Han återvänder sedan till våningen, där han mördas av Tisa (slås ihjäl med en eldgaffel).

Ailrat chockeras av dokumenten. Två är aristosofiska ritualer på dalaö, nedtecknade med Agretas handstil som är välbekant för Ailrat. De är äkta. Deras marginalanteckningar på termali noterar misslyckaden och hur ritualerna ska modifieras i framtiden. Det tredje dokumentet är en välgjord förfalskning. Det tycks vara ett brev från Patel – vars handstil Ailrat också är välbekant med – till Agreta, i vilket Patel godtar ett förslag om samarbete för ömsesidigt personligt gagn. Ailrat drar då slutsatsen att Agreta och Patel konspirerar tillsammans för att ta över furstendömet.

Ailrat beslutar sig för att vidta motåtgärder. Veddkar måste befrias och Agreta och Patel stoppas. Han sammankallar några pålitliga kollegor för att planera.

Officerarna möts (7:e dagvakten)

Tio kaptener och löjtnanter ur Ralburgs garnison samlas i Ailrats hem för att höra vad han har att säga. De instämmer i att läget har blivit oacceptabelt och beslutar att genomföra en kupp för att rädda landet från Agreta. De planerar i tre kvarts väkt för den kommande natten, varefter de lämnar huset för att vidta förberedelser.

Revolten inleds (2:a nattvakten)

Kupplanen betonar överraskning och djärvhet, eftersom man vill lyckas med ringa blodspillan. Officerarna har följande mål: att befria Veddkar, att fånga eller döda Agreta och Patel, och att neutralisera de soldater som inte står under kuppmaakarnas kontroll, helst utan våld.

Om spelarna inte har löst gåtan före kuppens start slutar deras undersökning då. De placeras artigt i rumsarrest av åtta soldater eftersom kuppmakarna är osäkra på deras lojaliteter. De hör skottlossning från olika platser i palatset under natten. Nästa morgon, när kuppen har lyckats, släpps de fria. Då har både Veddkar och Agreta stupat och Patel är arresterad. Tisa har mördat Sarlin och lämnat Ralburg. Natreke står inför en osäker framtid, utan någon uppenbar tronföljare, och riskerar jasmirisk eller kejserlig intervention. Spelarna kan inte göra särskilt mycket åt situationen.

Ile. Händelser dag 8

Undersökning av Agrets död

En noggrann undersökning av Agrets lik avslöjar att han har dödats på samma sätt som Birta. Det finns inga tecken på motstånd, utan kroppen ligger i en naturlig ställning i sängen. Mördaren bör ha kommit in genom ett halvöppet fönster, eftersom dörren är reglad från insidan. Soldaterna som vaktade utanför dörren under natten har inte lagt märke till något remarkabelt.

Undersökning av Agretas våning

Om spelarna vill undersöka Agretas våning dag 8 måste SL hålla noga reda på klockan. Från andra dagvåkten är Bakri ensam där. Tisa anländer vid sjätte vekten, tillbringar en kort stund med att leta fram rätt dokument och sänder därpå iväg Bakri till Ailrat. Bakri återvänder efter en halv väkt och mördas då. Tisa lämnar sedan våningen. (Hennes ankomst och avfärd har observerats av många tjänare, men de är vana vid att se Agretas sömmerska här och finner inte besöket uppseendeväckande.) Under eftermiddagen kommer inga besökare dit.

När spelarna undersöker våningen finner de endast intressanta saker i Agretas arbetsrum (dörrlåset måste dyrkas upp, S16). Där finns fler bevis för aristosofiska studier, bland annat många böcker.

Jakten på Tisa

Om spelarna misstänker Tisa vill de kanske försöka hitta henne i staden under dag 8. De kommer dock att misslyckas, eftersom hon håller sig i rörelse och får information om vad som sker från sina drogkunder. Om hon märker att hon är förföljd försöker hon hålla sig undan och fly från staden.

III. Viktiga SLP

Prins Veddkar

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 5T

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

Vapen: Musköt 5T, Pistol 5T, Fäktkonst 5T

Kleona

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

Färdigheter (ett urval): Rida 4T, Spänst 5T

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

Vapen: Fäktkonst 4T, Slagsmål (alla komponenter) 4T

Prins Agret

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

Färdigheter (ett urval): Historia 5T, Juridik 5T,

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

Vapen: Inga

Prinsessan 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	3T+2	FF	5

Färdigheter (ett urval): Talekonst 4T+1 .

Språk (tala/läsa): Högtermali (modersmål) E/E, Azuli E/E, Bhakrit C/C, Dalaö E/E, Zaki D/D

Vapen: Pistol 3T+2

Ailrat

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

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

Vapen: Musköt 4T, Pistol 4T, Fäktkonst 5T

Tisa tar-Ibrat

STY	2T+2	SYN	3T+1
UTH	3T	HÖR	3T+1
SMI	3T	LUK	1T
REF	3T	KÄN	1T
FIN	3T	SMA	1T
VIL	3T+2	SB	0
UTS	3T+1	TÅL	17
BIL	3T	FF	5

Färdigheter (ett urval): Sömmerska 5T, Omärklighet 4T.

Språk (tala/läsa): Ötermali D/D, Högtermali D/D, Azuli C/C, Dalaö C/C.

Vapen: Pistol 4T, Dolk 4T

Dråparapan

STY	1T3	SYN	3T
UTH	2T	HÖR	3T
SMI	5T	LUK	2T
REF	5T	KÄN	2T
FIN	3T	SMA	2T
VIL	2T	SB	-2
UTS	—	TÅL	9
BIL	—	FF	8

Färdigheter (ett urval): Omärklighet 6T

Vapen: Huggtandsattack 6T (skada 1T (stick) plus injektion av dödligt gift; offret avlider inom 2 r. En person överlever dock om han spenderar en virtuspöäng.)