

Mord och flera visor

av Anders Norberg,
kartor: Peter Lexelius,
publicerat 1991 i Armageddon #3 och 1993 i Armageddon #3 2nd Edition,
reviderat 1999 för Gondica

SL information

Äventyret lämpar sig för ca 3-5 inte alltför erfarna rollpersoner. För tre veckor sedan anställdes RP:na som livvakter åt köpmannen Kistrit tem-Fakre i staden Atreburg. Kistrits bror, Tarkit, har blivit mördad av okända sjörövare. Han anställer RP:na för att skaffa tillbaka sin brors medaljong, i vilken Tarkit förvarade en karta över var han gömt sin förmögenhet. Tarkit blev mördad av tre pirater och en puckelrygg vid namn Mirtis. Ett vittne fanns vid händelsens plats, en full sjöman vid namn Agret tem-Veddkar. Kaptenen över piraterna är Sikrem tem-Vikrat, en man som har varit efterlyst den senaste tiden. RP:na kommer att få hjälp av stadsvakten att lösa fallet. All *kursiv* text läses upp för spelarna.

Spelarnas information

Spelarna har sedan tre veckor tillbaka varit anställda som livvakter hos en viss Kistrit tem-Fakre, en rik köpman som slagit sig på handel med kryddor och ädla stenar. I dag är det RP:nas lediga dag och de får tillbringa natten i ett mindre hus i medelklasskvarteren som de får nyttja så länge de har anställning. Det är nu gryning i denna vackra stad som lystrar till namnet Atreburg och RP:nas härliga nattsömn avbryts av ett frenetiskt bankande på ytterdörren.

Där ute står en mager, småväxt pojke i 11-årsåldern, vars smutsiga, nakna fötter syns

under den alltför stora lappade jackan. Lågmält mumlar han fram att han är hitskickad av Kistrit tem-Fakre som genast vill tala med er så fort ni är klara. Som bevis på att han talar sanning lämnar han över ett papper med ett sigill som ni känner igen som Kistrits. Han säger att det är mycket bråttom. Sedan vänder sig pojken om och springer, samtidigt som han försöker behålla fotfästet på de hala kullerstenarna då han skyndar fram längs de blåsiga gatorna.

SL: Grabben arbetar som springpojke och tar lite jobb här och var. RP:na känner väl till vägen som leder till Kistrit tem-Fakres bostad. Det är som sagt var just före gryning och RP:na ska nu helst bege sig dit.

Era skor klappar mot den våta stenläggningen samtidigt som ni väjer för droppande takskägg och de otaliga lerpölarerna. Gryningen får himlen i väster att blekna och stormen från igår har bedarrat, även fast det blåser kraftigt. Nu drar endast några gråa skyar fram över den än så länge mörka himlen och några bleka stjärnor återspeglas i vattenpölarerna, då ni äntligen kommer fram till er arbetsgivares adress. Hans hem är beläget i de finare delarna av staden och består av ett tvåvåningshus i sten. Ni blir genast insläppta och förda till det rum som används som kontor. Kontorets skrovliga stenväggar täcks av ett flertal oljemålningar och vackra vävnader i invecklade mönster och olika färger, allt ifrån azurblått till smaragdgrönt. Stengolvet göms under en röd, mjuk matta som härstammar långväga

härifrån. I ett av hörnen står ett bord och några stolar i förgyllt trä, dekorerade med nakna figurer. På bordet står vin från Frekre i en kristallkaraff, samt frukt och godsaker i silverskålar. Och där, bakom sitt skrivbord av bastant ek, sitter Kistrit tem-Fakre. Han tittar upp från sina papper samtidigt som ni kommer in i rummet. Han är klädd i röda sidenbyxor och en jacka av svart sammet. Det är tydligt att han har försökt dölja sina dryga femtio år med en hinna av puder och annan kosmetika men har trots det misslyckats. Hans gråa hår är bakåtkammat och fastsatt i en hästsvans i nacken. Han säger åt er att sätta er och klappar sedan i händerna, och omedelbart kommer en prydligt klädd betjänt in med en bricka med vildfågel och potatis som han sätter ned på bordet. Efter att ni ätit en utsökt måltid tar er arbetsgivare till orda med en dyster röst:

"Mina vänner, sent inatt mördades min enda och älskade bror, Tarkit, efter att han hade återkommit från ett lyckat handelsföretag i Tekeburg. Hans misshandlade kropp hittades guppande i floden av några män ur stadsvakten som lyckades dra upp honom, men han var då redan död."

Kistrit harklar sig och snyftar ljudligt, tydligen tagen av händelsen. Han fortsätter:

"De avskum som mördade honom tog allt han ägde, och de till och med högg av hans fingrar för att komma åt ringarna som han bar. Med det är en sak som jag måste ha tillbaka från dessa rövare och det är min brors medaljong. Den har en gång tillhört min vördade fader och är en ovärderlig släktklenod som sägs ge lycka och välgång åt den som bär den, även om det inte var så i min brors fall. Den liknar till utseendet en oval och är ca 7 fing lång, 4 fing bred och 1 fing tjock. Den är gjord i ädlaste guld och har en juvel fastsatt på framsidan. Min bror bar den alltid i en lång halskedja och behandlade denna klenod med största vördnad. Jag vill att ni, för min räkning, hämtar tillbaka den och

jag vill bara påpeka att allt jag har står till ert förfogande; min båt, mina pengar, mina sjömän etc. Ändå varnar jag er för att använda mina resurser till saker som inte gäller uppdraget, ty det skulle straffa sig hårt. Ett sista tips kan vara att ni uppsöker min personliga läkare, Urbart tem-Tylos, för han är den person som idag obducerar min brors kropp och han kan kanske ge detaljer om hur det hela gick till. Han bor på Irgurgatan.

SL: Som belöning kan Kistrit erbjuda betalning i pengar, kryddor, juveler eller vad SL befinner lämpligt, dock en liten bonus om de fångar eller dödar Sikrem. Anledningen till att Kistrit vill ha tag på amuletten är att Tarkit där förvarade en karta till platsen för sin nergrävda förmögenhet. Oturligt nog (för Kistrit) har han flyttat kartan till ett annat okänt ställe. De tre männen som hittade Tarkit vet ingenting om mordet och kan endast beskriva hur misshandlad han var.

När RP:na lämnar Kistrit har blåsten för tillfället mojnät, men i väster tornar mörka moln upp, och det verkar som om ännu en storm skulle dra fram över den än så länge sovande staden. Den drygt 200 steg långa vandringen till den angivna adressen går tämligen smärtfritt, förutom att några (sat-)ungar roar sig med att kasta lerklumpar på fredliga resenärer (i detta fall RP:na).

Irgurgatan, Urbart tem-Tylos

Även detta hus, som de flesta andra i detta kvarter, är helt uppfört i sten med ett solitt trätak. Efter det sedvanliga dunkandet på dörren kommer en liten, spenslig man att öppna dörren försiktigt på glänt. Han är klädd i en vit rock, som på ett flertal ställen har en djupröd färg. Hans små, svarta ögon (som aldrig tycks stå stilla) stirrar på RP:na samtidigt som han misstänksamt frågar vad de vill. Om RP:na säger att de kommer från Kistrit, släpper han in dem, samtidigt som han

verkar mycket lättad. Om de däremot inte säger vart de kommer ifrån och vad de vill, så regler han dörren inifrån och vägrar sedan att öppna (tills de säger att de kommer från Kistrit). Urbart är som sagt en liten, smal man med ett lätt brunt ansikte som pryds med en silvergrå mustasch. Även hans kortklippta hår har grånat och ni gissar att han är ca 50 år. Den stora hallen är sparsamt möblerad, endast med en ranglig soffa mot den högra väggen. Urbath förklarar att de måste vänta i hallen medan han går och hämtar några förfriskningar, eftersom själva "obduktionssalen" inte är en alltför trevlig syn. Efter några minuter kommer han tillbaka med några glas samt vin som han håller upp åt RP:na. Han slår sig ned på pinnsoffan och frågar RP:na vad han kan stå till tjänst med.

Vad Urbart kan berätta

Tarkit tem-Fakre blev anfallen och mördad bakifrån, troligtvis av flera motståndare. Han dog av ett flertal hugg och stick i buken samt av ett vasst föremål som punkterat den högra lungan, troligen av en dolk eller dylikt. Efter det hade mördarna rånat honom och kastat honom i floden, där han sedan hittades av några sjömän.

Enligt rykten så skall en sjöman ha sett vem/vilka som utförde mordet. Vem denne sjöman är vet han inte men tillägger att stadsvakten utreder händelserna och de vet nog mer än han själv. Han tillägger att detta är rykten han hört i hamnkvarten.

Ett antal andra köpmän har den senaste tiden blivit mördade på liknande sätt och troligtvis är det samma person(er) som ligger bakom. Urbart kan inga namn på de andra köpmännen, men troligtvis var de bara på genomresa då de blev mördade.

SL: RP:na bör bege sig till stadsvakten för att där tala med någon som har hand om fallet. Ett annat alternativ är förstås att bege sig till

hamnen och där försöka få tag på information. Nedan följer en beskrivning av alternativet.

Marknadsplatsen

En gråmulen dag som denna finns endast ett dussin stånd uppslagna och en liten brokig skara människor är de enda som befinner sig här just nu. Nio av stånden säljer olika matvaror, då främst frukt och grönsaker. De andra stånden ägs av en tunnbindare, en kittelflickare och en krukmakare.

SL: Ingen vet något om mordet och än mindre om något vittne.

Stadsvakten

Pokvat är kapten för stadsvakten. I vaktstugan (där Pokvat vanligen finns) befinner sig för tillfället bara löjtnant Rogret, en mörkhyad man av medellängd. När RP:na kommer dit får de beskedet att Pokvat är ute på sin dagliga patrull men väntas vara tillbaka om ca 2 timmar. De erbjuds att vänta där men om de vill kan de istället göra diverse inköp på marknaden eller besöka hamnområdet. Klockan är nu ca halv nio på morgonen. Läs detta senare när Pokvat anländer:

Klockan är nu ca tolv och vinden har vuxit sig starkare samtidigt som de första regndropparna faller från den blygrå himlen. Plötsligt slits dörren till vaktstugan upp och in kommer en väldig man klädd i röd mantel och en glänsande plymförsedd hjälm som han sätter ned med en duns på det lilla träbordet som ni samlats runt. Ni antar att mannen är Pokvat, kapten för stadsvakten. Pokvat är en kraftig man i sina bästa år och som mäter närmare två meter. Hans kortklippta, bruna hår är klistrat av svett vid pannan och hans ansikte pryds med en stor, svart mustasch som är i kontrast med hans melerade ögon, vilka utstrålar en lugn, självsäker blick. Han drar fram en ranglig trästol som han skjuter in till ert bord för att sedan sätta sig. Hans kalla

betraktande blick vandrar sakta till var och en av er och till slut tar han till orda med en kraftig basröst:

*"Vilka är ni och vad har ni för ärende här?"
I samma stund kommer löjtnant Rogret in och sätter ned en tallrik med någon soppa och ett halvfyllt glas med skummande öl. Kaptenen börjar genast att äta men släpper inte sin blick från er, tydligen väntar han på ett svar.*

SL: Efter att RP:na förklarat att de vill veta mer om mordet på köpmännen och om vittnet kommer Pokvat, istället för att svara på frågorna, att börja ställa motfrågor till dessa. Han kommer att fråga t ex varför de vill veta det, var de fått reda på att det finns ett vittne och att ett nytt mord skett, etc. När de svarat på frågorna kommer Pokvat att säga att detta är stadsvaktens sak men om RP:na får tag på något av värde så bör de kontakta honom. Pokvat kommer inte att avslöja namnen på de andra mördade köpmännen och säger att deras vittne inte avslöjat någonting av värde men om de vill träffa honom, kan löjtnant Rogret visa dem till dennes bostad.

Pokvat ropar på Rogret och beordrar denne att visa er till Agret tem-Veddkar. Rogret spänner på sig sitt harnesk samtidigt som han mumlar någon svordom om vädret.

Hamnområdet

I hamnen ligger för tillfället nio fartyg, varav sju stycken är fiskebåtar, ett är Kistrits handelsfartyg samt ett mindre, snabbare men ändå slagkraftigare skepp. På babords sida är namnet 'Slagfågeln' målat med klara, röda bokstäver. Ni ser hur man packar matvaror och dylikt på fartyget som troligtvis snart ger sig iväg. Ni kan även skymta några vedingar ombord.

SL: Slagfågeln tillhör Sikrem och hans pirater. Låt spelarna känna sig betraktade av dessa och vid utfrågning kommer de inte att svara på någonting utan endast stirra hotfullt

på dem. Sjomännen som håller på att göra färdigt sina fiskebåtar för dagens arbete, vet ingenting av värde. Kistrits handelsfartyg är en karavell som heter 'Havsgudinnan'.

Agret tem-Veddkar

På väg till Agrets bostad tilltar vinden i styrka och driver nu byar av regn framför sig. På några sekunder är ni genomvåta och den mörkhyade löjtnanten svär samtidigt som han tar er genom de vindlande gränderna mot hamnkvartieren. En kall vind viner genom de trånga gatorna och får de vackert snidade träskyltarna till butikerna och ölstugorna att gunga häftigt. Ni kommer fram till båthamnen där nu endast två fartyg ligger. Rogret skyndar på stegen och yttrar ännu en lång harang när han håller på att halka omkull på den hala kullerstensbeläggningen.

SL: Det är Kistrits båt samt piratfartyget som ligger vid kajen. Beskriv Slagfågeln om de inte har sett henne tidigare.

Till slut kommer ni fram till ett slitet, gammalt trevåningshus i de sämre kvarteren i hamnområdet. Rogret berättar att Agret bor på tredje våningen i ett litet kyffe som han hyr av en gammal hantverkare. Han knackar på med hjälp av den slitna dörrklappen och dörren öppnas strax av en liten man som hostar ljudligt men lyckas till slut hälsa glatt på er med en hes röst. Rogret förklarar att ni vill träffa Agret och portvakten rycker till och säger:

*"För bara någon minut sedan kom en råbarkad herre..."
Hans prat avbryts av ännu en hostattack men han fortsätter:*

*"...som också ville träffa Agret. Konstigt, för så här många besökare har han aldrig haft på en och samma dag. Han måste ha varit väldigt snäll."
Han skrockar för sig själv när han lämnar er*

och går in till sig. En smal vinglig trappa leder till Agrets bostad och innan ni hunnit reagera är löjtnant Rogret redan halvvägs uppe i trappen.

SL: Om RP:na sätter efter Rogret kommer de att höra ett brak (som när en dörr slås in) och sedan en väldigt lång ramsa som inte passar i skrift. Det är Rogret som slagit in dörren och snubblat över ett omkullvält bord. Där inne håller en vedding på att anfälla herr tem-Veddkar med sin yxa, men Agret har försvarat sig tappert med en stol. Beskriv i vackra ordalag hur dörren står på vid gavel och en svärande löjtnant ligger raklång på golvet. Agret har blivit intvingad i ett hörn och väntar på nådastöten då RP:na kommer. Piraten kommer att anfälla den RP som ingriper först och verkar för det ögonblicket glömma Agret.

Veddingen är beväpnad med en stridsyxa och en dolk. För grundegenskaper och dylikt, se längst bak i äventyret. Han slåss till döden och vägrar att svara på några frågor om han skulle bli tillfångatagen. Glöm inte att han har en läderrustning. Agret är en storvuxen man med en stor ölmage. Större delen av hans ansikte upptas av ett gigantiskt, rött skägg som nästan räcker ner över bröstkorgen. Han tackar RP:na för deras heroiska insats och dunkar dem i ryggen med sina väldiga händer.

Han bjuder dem även på billigt mjöd samtidigt som han frågar vad som egentligen har fört dem hit. Eftersom RP:na troligtvis vill veta när, var och hur mordet gick till (i annat fall är Rogret intresserad av det) så går den gamle sjöbjörnen med på att visa dem till platsen där mordet ägde rum, samt att berätta allt han vet. Rogret kommer att skicka iväg den mycket upprörda portvakten att hämta Pokvat innan de beger sig ut i det uppsprickande molntäcket (det har slutat regna men det blåser fortfarande en kraftig östanvind).

Agret visar er till de bättre kvarteren i hamnområdet och till slut in på en liten

bakgata med en återvändsgränd. Inga människor syns till. Han förklarar att efter en av de värre nätterna på stadens värdshus, hade han släpat sig hem för att kunna sova ruset ur sig. Han pekar mot några tunnor och fortsätter:

"Där låg jag alltså när jag plötsligt hörde nå'n jävla flöjtmusik som närmade sig va. Jag tänkte rusa upp och klappa till'an men va fan, benen ville inte lyda. Och det var tame'tusan en jädra tur, för plötsligt kom en liten flöjtspelande krympling hoppande och efter honom kom en välklädd man som verkade drogad. Sedan så..."

Samtalet när ni ser hur en liten puckerlygg sakta närmar sig med fem stycken män med dragna vapen. De anfaller.

SL: Det är givetvis Mirtis och fem pirater som anfaller. Anledningen till att de visste var RP:na och Agret befann sig är att huset var bevakat. Agret kommer att kasta sig bakom tunnorna för att slippa bli skadad och Rogret kommer att anfälla någon pirat med långspjut. Mirtis håller sig i bakgrunden. Går striden dåligt för piratanhanget kommer Mirtis att fly. I en av de döda (?) piraterna kan RP:na hitta en karta instoppad i en ficka. (Om spelarna inte tänker på att muddra de döda, bör SL låta Agret göra det.) Den föreställer ett skepp (Slagfågeln) samt en ö med omnejd.

Efter att piraterna är döda eller bortjagade kommer Agret att komma fram igen. Om de visar honom kartan säger han att han kan ta dem dit för ett billigt pris (1 d). Han känner igen ön sedan hans långa fisketurer. Tyvärr så har han ingen båt och följaktligen inga män så det blir RP:nas sak att fixa detta. När Agret och RP:na står och diskuterar dessa saker anländer Pokvat samt tre andra män ur stadsvakten. Han kommer att kräva en ordentlig förklaring av de rollpersoner som fortfarande är i stånd att tala. De övriga tre männen hjälper de sårade. Efter att de berättar vad som hänt kommer Pokvat nästan att

komma i extas över att fallet med morderna snart kan vara löst. Han kan lova RP:na 15 man plus han själv som för allt i världen inte vill missa en sån här sak. Oturligt nog är hans två patrullfartyg ute till havs och jagar pirater. Han säger åt RP:na att skaffa en båt medan han själv och hans män gör sig i ordning. Om två timmar kan han vara klar. Han väntar då i hamnen. Rollpersonerna kan få tillgång till Kistrits båt bara de frågar honom. Om de passerar hamnen kan de se att Slagfågeln är borta och endast hennes vita segel syns långt borta.

Vid hamnen två timmar senare

Pokvat och hans femton män är redan där när ni kommer. Några av Kistrits sjömän (6 st) håller redan på att förbereda Havsgudinnan för avsegling. Ni visas ombord på detta fartyg och till en hytt där sex personer får plats att sova, fastän det är mycket trångt. Färden till ön sägs ta cirka 14 timmar. Havsgudinnan har en långbåt med sig på släp.

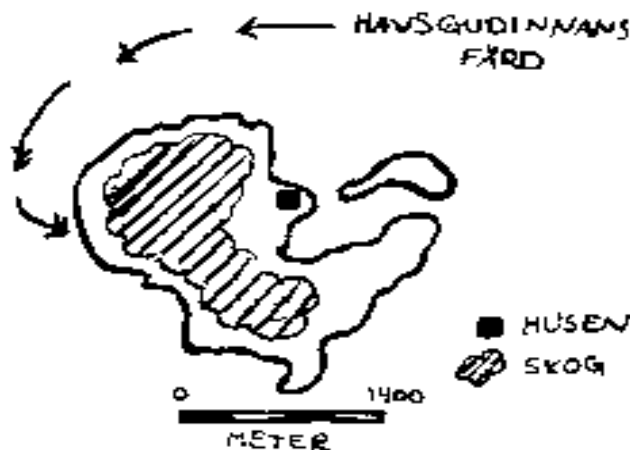
SL: Under själva resan händer ingenting av värde, förutom att en av vakterna ramlar och bryter armen. RP:na bjuds på mat och dryck. Skeppet är inte byggt för strid utan endast för frakt av varor. Detta medför att Havsgudinnan

inte seglar så särskilt fort samt att det finns stora utrymmen för varor, vilket gör att hon är ganska djupgående. De väcks vid gryningen följande dag med orden att man har skymtat ön.

Gryning vid ön

Soluppgången förvandlar den molniga, järngrå himlen till ett praktfullt skådespel. Över de kalla, mörka vågorna kastar Havsgudinnans kraftiga för upp vita, skummande vågkammor då hon fortsätter för full fart framåt. På ett kommando från Agret saktar båten och vänder för att sakta segla norrut. Ön verkar vara ett föga inbjudande ställe. Förutom en liten vik med en mindre strand kan ni se en liten mindre ö just framför den större. Öarna är omgivna av skarpa klipprev som river upp vitt skum i det mörka virvlande vattnet. Agret säger att för att undgå upptäckt måste vi segla runt ön och gå iland på baksidan där skogen kan täcka oss. Pokvats män börjar göra sig redo för strid när Agret skriker att göra färdig långbåten för sjösättning. Under mycket buller och bång firas långbåten ned i vattnet, men tyvärr så finns det endast plats för ett dussin män.

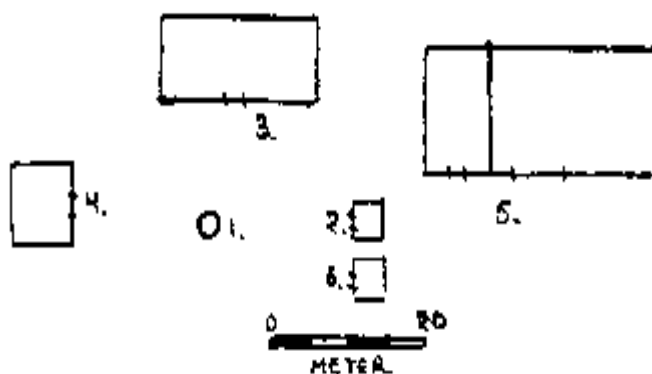
SL: Rollpersonerna får givetvis följa med och resten av platserna upptas av Pokvat med så många män som ryms. Agret stannar kvar ombord.



Efter någon timmes rodd stöter ni på stranden och Pokvats män drar upp båten och täcker över den. Det har nu ljusnat på riktigt när Pokvat leder in er lilla trupp i den glesa skogen. Vid slutet av skogen stannar Pokvat och längre fram kan ni se några byggnader samt ett par män. De befinner sig ca 250 meter framför er.

SL: Att ingripa nu skulle förmodligen ge en ganska jämn kamp, men om RP:na väntar till

natten (då piraterna har fest) så skulle det nog ge dem vissa fördelar. Pokvat ställer sig likgiltig i frågan och tillägger att de skulle nog kunna besegra dessa avskum när som helst. Om de angriper på nattetid (efter eller under festen) får piraterna -1T på alla färdigheter förutom Sikrem som håller sig nykter. Tänk på att det är mindre chans att träffa med avståndsvapen i mörker. Nu bor det 20 pirater sammanlagt i husen. Du kan även låta en mindre patrull pirater gå förbi där RP:na är belägna och vem vet vad som händer då?



Uppåt på kartan är norrut

1. Eldstad: Här lagas det mat morgon, middag och kväll. På natten brukar man grilla någon spädgris över den öppna elden. Här står alltid två vakter (med bågar).

2. Förråd: Byggnaden är ca 5x6 meter och dörren dit är låst (en av vakterna vid eldstaden har nyckeln). Detta är ett förråd innehållande allt ifrån jordbruksredskap till en del vapen samt fartygsutrustning. I vapenväg finns där tre muskötter, fyra svärd samt två kastspjut.

3. Piraternas bostad: Ett ca 20x9 meter stort hus byggt av blandade träslag. Dörren står ofta på vid gavel och en stank av surt vin blandat med andra oangenäma dofter slår emot RP:na när de går in. Här inne sover 26 pirater

(oturligt nog har antalet reducerats) och deras sovbäddar ligger pryddligt uppradade intill väggarna. Mitt på golvet ligger en vinfaska, två tärningar samt 6 ertug.

SL: Om man letar noga bland sängarna kan man hitta tre halvfulla vinfaskor, 16 dukater samt 27 sekiner. Här inne befinner de flesta pirater sig när de inte är ute och fiskar eller njuter av det vackra vädret.

4. Sikrems bostad: Detta hus mäter 9x7 meter och är mycket pryddigare än de andra (byggt av ek). Ett skrivbord som står mot den norra väggen är överfyllt med papper och ett bord med en stol är placerad i det sydöstra hörnet. En kista står mot den västra långväggen.

SL: Detta är som sagt Sikrems bostad. Han tillbringar den mesta delen av sin tid här med att planera sin nästa "expedition". Kistan måste dyrkas upp (S16). För övrigt bär Sikrem nyckeln. Ekkistan innehåller mynt (16 q, 97 d, 113 s, 203 e), ett flertal smycken samt en oval medaljong i guld med en infattad rubin på framsidan (gissa vems?).

5. Inhägnader: Två slarvigt byggda inhägnader. I den mindre går fem grisar och bökar i den leriga jorden och i den större finns två kor som ligger och slöar.

6. Förråd: Även detta är ett förråd men denna gång innehåller det mat. För annan beskrivning, se 2.

Avslutning

Efter att den tolv man starka truppen har besegrat (?) piraterna kommer Pokvat (om denne ännu lever) att tacka RP:na för ett gott arbete. Kistan innehållande pengar och dylikt skall ges bort till anhöriga till offren. Medaljongen får rollpersonerna med glädje ta med sig. Slagfågeln beslagts av stadsvakten, och kommer i framtiden att användas som piratjägarfartyg. Husen på ön bränns efter att all utrustning flyttats därifrån.

Kistrit kommer att ge dem den avtalade belöningen, men kommer efter det att verka synnerligen sur och bekymrad över att kartan inte fanns i medaljongen. Detta kan användas som en öppning mot nya äventyr.

Spelledarpersoner

Mirtis, puckelryggen

Ålder: 52 år

Huvudhand: Höger

Utseende: Brunna ögon, grått spretigt hår (nästan flintskallig), puckelryggig, snart inga tänder kvar.

Grundegenskaper och färdigheter

Räknas som "typisk pirat" men har också Spela flöjt 14 och Apotekare 14. STY = 8.

Beskrivning: Mirtis är på ytan en lugn och sansad person som ofta kväver sin ilska. Han dömdes fredlös efter att han oskyldigt dömts för mordet på en köpman. Han togs om hand av Sikrem, som behövde någon drogkunnig i sitt piratband. Han är egentligen en feg person som hellre flyr än stannar och slåss när han är i underläge.

Utrustning: Flöjt, långdolk, grå rock, 15 d, 11 s.

Sikrem tem-Vikrat

Ålder: 33 år

Huvudhand: Vänster

Utseende: Svart hår till axlarna, svart pipskägg och slokmustasch, gråblå ögon.

Grundegenskaper och färdigheter

Samma som kapten Hosgirk i Skuggor från det förflutna i Gondica-spelet. Sikrem är dock inte förvrängd.

Beskrivning: Sikrem är en grym person som är hård men rättvis mot sitt manskap. I strid är han ytterst farlig med sitt långsvärd

och lämnar ingen nåd till sina fiender. Han har varit piratkapten i ett år nu. Han har även en grön papegoja som följer honom troget.

Utrustning: Fäktsvärd, 2 pistoler, "snobbiga" kläder, 30 d, 70 s, läderkyller, en kikare samt ovannämnda papegoja.