

Kristalldolken XII

# HÄMND OCH HEMKOMST

Ett äventyr i Brishamn, upprorsprovinsen

Av

Peter Olausson

Carl Niclas Larsson

Paul Padoan

"Om jag har sett längre än andra män så är det enbart på grund  
av att jag stått på jättars axlar"  
Isaac Newton

Detta är till stor del ett verk som grundar sig på vad andra gjort före oss.

Ett stort tack till:

Thomas Bull

Niklas Steenlås

Henrik Cederberg

Jan Talts

Bo Johnsson

## Introduktion för Spelledaren.

Detta äventyr är lite annorlunda än de flesta konventsäventyr, det är nämligen extremt fritt till sin uppläggning. Till en börja med en fast del som är gemensam för alla grupper och efter det så blir det i princip upp till spelarna och dig som DM att ro resten i land. Det kommer att krävas mycket av dig som spelleder men vi hoppas att vi fått med allt som behövs för dina behov.

Tidslinjen i äventyret är som följer (**Fasta möten markeras med F**)

INLEDNING: Val av utrustning och täckmantel i Brishamn ALLT F.

DAG 1: Ankomst till Brishamn F; Välja Vårdshus F; Träff med kontaktmannen F.

DAG 2: Undersökning på egen hand. Sammanstötning med Volpus F.

DAG 3: ; Auktionen F; Fria aktiviteter. Sammanstötning med Volpus på kvällen F.

DAG 4: Undersökning på egen hand.

DAG 5: Avrättning . F ? .

Rollpersonernas Nivåer:

Elgina Milius Rouge 8

Sabina Domitius Necromancer 6

Camilla Gemellus Fighter 7

Livilla Buppo Ranger 6

Messalina Ihvius Bard 6



## 1. Inledning.

Det almonska anfallet mot Brishamn var perfekt planerat. Inget kunde gå fel. Efteråt, när nyheterna om det totala nederlaget började komma till Almonds huvudstad Almondia, insåg ni, fruarna till de fem ledande Senatorerna i anfallsstyrkan, att era män kanske inte skulle komma tillbaka.

De brisiska myndigheterna tog naturligtvis alla chanser till politiska poäng. Senatoreernas tillfångatagande och bestraffning förkunnades med pompa och ståt...

Eldvaktens hessa röst hörs utanför Palatzo Messalina, "Midnatt, och allt väl!". I era öron låter det mest som ett hån, "inget väl", hade varit mer på sin plats. I fladdret från oljelampor har ni samlats för att få grepp om situationen. Senator Lemniscus Septum kom till er direkt från senatens nattsession och hade inga goda nyheter att förtälja. Senaten kan inte på något sätt tänka sig att hjälpa de i Brishamn fångna ädlingarna.

"De är fega och lögnaktiga hela bunten. Före anfallet var det minsann många ryggdunkningar och uppmuntrande ord. Nu när det hela inte gick så bra förnekar Senaten någon som helst officiell inblandning. På detta sätt blir inte relationen med Brishamn än mer inflammerad. Emellertid kan senator Drusus Agnatio och Antonius Caracalla tänka sig att hjälpa till privat, om det sker i det tysta och inte kommer ut om fångarna ej kommer tillbaka. Om ni ämnar hyra några kompetenta män till uppdraget att befria era män, kan ni säkert utverka någon form av stöd från dessa två, Caracalla har mycket god kunskap om Brishamn, och Agnatio har en oplockad gås med bland annat Marco Pantelleria, Brishamns gamla ambassadör. Allt jag kan göra är att önska er all lycka, och hoppas att ni på något sätt kan få hem min gode vän Aemilius."

När Lemniscus lämnat palatset lägger ni er till bords och diskuterar det hela. Ni kommer snabbt överens om att ett buffligt fritagningsförsök av några opålitliga knektar inte är aktuellt. "Om det skall gå rätt till måste vi själva vara på plats", slår Messalina fast.

Sagt och gjort, kontakter knöts och information och utrustning inhandlades. Resan till Brishamn med båt påbörjades raskt. Tiden till domens verkställning tillät inga lugna dagar

### 1.1 Information om Brishamn och den rådande situationen

Brishamn är en stor frihandelsstad som egentligen ligger på almonskt territorium. Era män skulle endast dit och visa dem tillräta. Staden ligger på Lupiska halvöns nordöstra spets. Dess landsida består av floden Vello och träskmarker. Resten den enorma halvön domineras stort av det almonska Imperiet.

Almond består av stora slättland med inslag av bergskedjor. Almondierna är av tradition ett mycket duktigt ryttarfolk. Landet styrs sedan många hundra år av en senat.

Attacken mot Brishamn var planerad av era män. Den borde naturligtvis inte ha misslyckats, då de trots allt är gräddan av almonds elit.

Ni har pratat lite med veteraner från striden som klarade sig tillbaka. Deras beskrivningar har samstämmigt berättat att allt gick bra hela vägen till Brishamn och in i staden över murarna. Sedan, helt plötsligt, kom motattacken... Tung magi från dolda magiker och överraskningsangrepp av infanteri. Alla var tvungna att fly. Senatorerna, som naturligtvis gick i spetsen, blev tyvärr kvar.

De kontakter ni fick hjälp av, Drusus Agnatio och Antonio Caracalla, kunde förmedla följande information:

En kontaktman i Brishamn tillhörande den almondska underrättelsetjänsten känner till ert uppdrag. Han kallas Imrik De'Luppe och kan kontaktas på Teboden De'Lupes. För att få kontakt med honom skall ni gå till hans butik och beställa Corynskt Körtelte.

En karta över staden Brishamn, med alla viktiga gator och stadsdelar utsatta.

Information om var någonstans Senatorerna sitter fångna: Ovorofästningen.

Det är förbjudet att utan tillstånd bära vapen större än en dolk i Brishamn och det är lika förbjudet att utöva magi. Tillstånd kan erhållas från det brisiska konciliet, men deras byråkrati brukar ta månader att trassla sig igenom. Det är även förbjudet att införa andra vapen än dolkar och liknande i Brishamn. Detta har ni dock klarat er ur då underrättelsetjänsten smugglar in önskat materiel åt er.

Det Rofocalska prästerskapet, Almonds dominerande religion, har försett er med en anseelig mängd tips och hjälpmedel. Pamfletter, helande drycker samt information om att Rofocalekyrkan skickat representanter till Brishamn för att köpa loss förlorade heliga ting. De nämnde också att Rofocale är, i Brishamn, en förbjuden religion.

## **2. Besök i Brishamn.**

### **2.1 Spelstart**

#### **Syfte**

Att få rollpersonerna att välja täckmantel och grundläggande inställning.

Det är några få brisiska mil kvar till Brishamns hamn. De högst belägna punkterna i staden har varit synliga en god stund. Vinden är måttlig men tillräcklig. Er kapten har försynt meddelat att ni kommer att vara framme innan middagen.

Upp på däck skiner solen gäckande. Ni har några timmar på er att välja en lämplig täckmantel. Utrustning av olika slag finnes under däck till ert förfogande, med Drusus goda minne. Dags att skrida till verket.

### **2.2 Ankomsten till Brishamn**

**Tid max 10 min.**

Slutligen glider ni in i Brishamn. I hamnbassängen så ser ni hur det är fullt av liv och rörelse. Fartyg från alla världens hörn trängs här. Vidska långskepp, drakskepp från draköarna, koggar från Audor och Coryne och till och med en Atzaisk Tribartokk med den blodröda rammen glänsande i solskenet. Fiskmåsar skriker och dyker efter mat och i barkasser rör flottister omkring och övervakar ordningen. Hamnsjåare sliter, förmän skriker, sjökaptener skäller och från ett myller av mindre båtar utbjuds allehanda tjänster. En jolle från flottan kommer och möter er och för er till Citadellet, där tullen tar vid. Ni kommer in i en stor hall där flera tullare sitter vid bänkar, många med en liten kö framför sig. Ett flertal bärare finns till hands för att ta hand om bagaget för de som inte vill bära själv. Skyltar på många språk finns uppsatta på väggarna. De sammanfattar Brishamns viktigaste lagar: inte bära vapen och inte kasta magikerformler utan tillstånd. Präster får kasta formler i religiösa sammanhang.

Bärarna kostar en silvercertin per person. Religiösa sammanhang innebär vid en mäsas eller motsvarande.

Slutligen så letar ni er fram till en tullare utan kö. En mager medelålders man flankerad av två vakter tittar på er. "Jaha välkomna till Brishamn. Kan ni vara vänliga att ställa er på ett led och ha ert bagage liggande bredvid er så skall

vi gå igenom formaliteterna"

Mannen frågar efter namn och skriver noggrant upp den i en liggare, samtidigt så påminner han om stadens vapenförbud och ber att få alla vapen större än dolkar. Han inkräver också utlänningskatten (1 silver per ben och besök). Tullarens bemötande varierar beroende på damernas täckmantel, han är artigare och mer tillmötesgående mot fint folk än mot pirater. I alla sammanhang är han dock samlad och strikt omutbar. Tänk på att tullaren har sett allt och hört allt. Dåliga försök att smugla in vapen går helt enkelt inte. Om han misstänker fult spel så ropar han på förstärkning och beordrar genomsökning av allt bagage. Om bagaget genomsöks så kommer också en magiker i tullens tjänst vid namn Pyx Celli och lägger Detect magic på bagaget. Kroppvisitation av fint folk förekommer dock inte annat än i extrema fall. Tullaren lämnar kvitton på allt som lämnats in. Innan de släpps iväg så varnas dock uppenbara magiker för att använda magi i Brishamn.

Om någon frågar hur tillstånd för magiker fås så förklarar tullaren att det erhålls från konciliet, men att det knappast är värt tiden, besväret eller pengarna för tillfälliga besökare, då tillstånd i princip inte ges till okända.

För att ta sig ifrån Citadellet blir det att ta båt igen, det finns tre alternativ; hyra en båt hos "Jullios juvliga jollar", ta en gondol eller vänta på vaporetton (stor pråmliknande passagerarbåt med låg status) som går en fast rutt genom staden.

### **2.3 Välja värdshus**

**Tid max 10 min.**

När damerna valt transport så begynner letandet efter ett värdshus. Alla Briser i tjänstebranschen är naturligtvis mycket hjälpsamma och vill visa dem till precis rätt värdshus. För att göra det enkelt för SL så finns det i princip bara 3 stycken. De visas nedan med pris (alla priser inkl frukost) och lokalitet.

Corynes ljuvhet, Gamla Staden, hög klass 5 sc per person och dag (dubbelrum) svit kostar 6 ep per dag.

Den gyllene korgen, 7 Torgen, medelklass 2 sc per person och dag (dubbelrum) svit kostar 4 ep per dag.

Sjövargen, Pålstaden, låg klass, 10 kp per person och dag (dubbelrum) ingen svit.

### 3. Träff med kontaktmannen

Tid max 20 min

#### Syfte

Att instruera hjältinnorna mera, ev som SL påpeka saker som de i sin iver kan ha missat. Att få rollpersonerna att börja fundera på hur de skall göra för att befria sina makar.

#### Imrik De´Luppe

I de instruktioner hjältinnorna fått i förväg ingår att de kan träffa sin kontaktman genom en théhandlare nämligen Imrik De´Luppe. De skall alla gå till denne och be denne sälja större mängder Corynsk Körtelthé (ett särdeles vidrig blandning).

Ni träder in i något som påminner om ett abranskt café. En stor sal som är mycket rikt möblerad. Massor med mattor, kuddar, thésäckar, rökelsekar och diverse silverföremål . En rikt klädd pojke tecknar åt er att vänta.

Till slut får de alla träffa Imrik. Imrik har har kritvitt hår, kraftfullt fårat ansikte och bär en mantel fulltecknad med arkana symboler. Han lyssnar uppmärksamt på spelarfigurernas frågor. Antaget att de frågar om Körtelthé så säger han att de skall "Gå till krogen Den Gäslande Gäddan och fråga efter ett privat rum; det svarta rummet. Er kontaktman kommer att sluta upp där någon timme senare."

Imrik kan diskutera mycket annat, men ingenting som rör damernas uppdrag. Imrik är själv kontaktmannen, så han måste ge sig själv tid att bege sig till Gäslande Gäddan. Observera att Imrik bara är kontaktman, han gör detta för pengar och tänker inte bryta någon allvarligare Brisisk lag, han ger information och förmedlar kontakter inget annat. När damerna har väntat en stund i det privata rummet så slocknar plötsligt ljuset och de hör en röst från dunklet.

Så det är jag som är er kontakt. Hur kan jag hjälpa er? Jag beklagar att det är mörkt men jag vill hålla min identitet hemlig.

Härifrån kan diskussionen gå at många olika håll, och säkert går den åt ett håll som vi inte förutsett. Tänk på att kontaktmannen blir mycket förnärad om rollpersonerna ifrågasätter hans kontakters pålitlighet, i sådana fall vill han ej ha med dem att göra längre. Nedan finns dock det som kontaktmannen vet eller kan hjälpa dem med:

A. Hjältarna finns i Ovorofästningen, bevakade men det går att få titta på fångarna mot 1 elektrumpistol, varje vardag mellan två och sex på eftermiddagarna.

B. Det hålles en auktion på det värdefullaste krigsbytet från invasionshären i över morgon kl 10:00 på förmiddagen på Guldtorget i de sju torgens stad. Många av hjältinnornas makars personliga tillhörigheter kommer att gå under klubban. Dessutom kommer antagligen en hel del av Brishamns elit att befinna sig där.

C. Det ryktas om en förrädare i de Almondska leden, men vem det kan vara är inte känt.

D. Om de frågar kan han hjälpa till med att kontakta tjuvgillet, men påpekar att de måste ha en riktigt bra anledning för att Nattkatt (Gillesmästarinnan) skall vara intresserad. Damerna måste tänka på att det är osannolikt att tjuvgillet tjänar något på att förråda Brishamn.

E. Kompaniernas vaktschema för Ovoroföstningen den närmaste tiden är: Idag 1 komp i tjänst 4 komp reserv; i morgon 4 komp i tjänst, 2 komp reserv; i övermorgon 2 komp i tjänst, 3 komp



i reserv; om tre dar 3 komp i tjänt, 1 komp i reserv. Och så vidare.

F. Avrättningsdagen kommer båda kompanierna att vara i tjänst.

G. Brishamns Konciliums ordförande heter Hastar Wiidare. Det går naturligtvis att träffa denne, särskilt på auktionen, men sannolikheten att denne skall gå att muta eller på något sätt hjälpa er är liten.

H. Kontaktmannen kan hjälpa till att skaffa legosoldater och flyktbåt om det behövs. Han vill dock veta vilken typ av folk de vill ha. Diskreta personer eller Stormtrupper? Vill de ha diskret folk hänvisar han dem till Abd-al Nefr. Vill de ha hårdingar tipsar han om Arnulf Bjarre Skum.

I. Om de vill ha någonstans att ligga lågt tipsar han om Torolf på baren Glada Laxen i Pålstaden.

J. Om spelarna önskar träffa kontakten igen måste komma överens med honom om en ny kod att säga till Imrik.

Imrik gör inga misstag, dvs han röjer inte sin identitet och går inte på några lätta avslöjningsknep. Han är en tillräckligt duktig magiker för att försvinna i intet om figurerna får för sig att tända ljus eller dylikt. I detta fall kommer figurerna att få det svårt att få mer information. Att återvända till Imrik De´Luppe fungerar inte eftersom att de inte har ett användbart lösenord längre.

## 4. En dag i Brishamn

Tid max 45 min

### Syfte

Att damerna skall se en hemmastadd Titus Volpus på Brishamns gator och att lära känna Brishamns geografi.

Dagen efter ankomsten har rollpersonerna fritt att göra vad de vill i staden. Beskriv staden och dess uppdelning i mindre områden av helt olika karaktär. Låt dem kunna gå runt och lära känna staden utan större intermezzon. De skall dock någon gång råka se in i en bärstol som passerar förbi. I den sitter Titus Volpus, känd almonds adelsman. Han ser hemskt hemmastadd ut i sina brisiska kläder...

Om inte damerna hittar på något dumt så upptäcker inte Titus dem. Han kommer i sådana fall att lägga sin "Phantom Steed" formel, hoppa upp på denna och rida iväg på närmsta kanal. Rollpersonerna kommer inte att hinna ikapp en häst som springer på vatten, bärstolen är hyrd och Volpus livvakter försviner i mängden. DM Om rollpersonerna förföljer Volpus i bärstolen så upptäcker han dem förr eller senare och agerar som ovan.

## 5. Rik och beklämd

### 5.1 Auktionen

Tid max. 45 min

### Syfte

Skapa en rollspelssituation, piska upp antibrisiska stämningar hos spelarna. Det primära syftet är att:

- 1: se om spelarna fattat vikten av att inte låta vissa artefakter hamna i felaktiga eller ovärdiga händer.
- 2: ge dem möjligheter att återfå viktiga föremål, som kan vara till nytta under äventyret, framför allt Gemellus magiböcker.

När ni lämnat ytterligare en trång gränd bakom er ser ni en stor uppspelt folkmassa. När ni tagit er fram en bit noterar ni ett sällskap taskspelare som är iklädda almondska rustningar. Det hela är ett spektakel där striden om Brishamn spelas upp igen, och det är inte direkt smickrande. Era män spelas av spensliga krymplingar som är uppklädda i era mäns rustningar. De förlöjligas totalt av folkmassan och de "ädla" brisiska motståndarna, bestående av fyra magiker- som lägger sömn och rökformler. Sömnformerna består av lhvius personliga poesi och kärleksbrev till Messalina, och rökformlerna genom att man tvingar hjältarna att fisa med hjälp av magi. Almondernas kapitulations ord är tagna ur ett av Sabinas brev till Pollio. När spektaklet är slut, kommer överviktig herre upp på scenen och tar till orda.

"Mina damer och herrar, detta stora skådespel är nu till ända och rekvisitan skall försäljas till högstbjudande. Lagt bud ligger, och betalning sker på platsen. Vi börjar med småsakerna och jobbar oss uppåt till de vekligt intressanta krigsbytena, så ni konnässörer kan ta en bakelse i "Cafe Gyllensångaren" tills vi blåser i trumpeterna."

Först ut är en samling av 156 kortsvärd, de flesta oskadade då de slängdes i flykten. De säljs i omgångar om ett dussin, 20, 25, 30, bättre kan ni de har ju aldrig varit i strid!!

Brishamnsborna låter sällan en god affär glida dem ur händerna, det vet ni ju sedan länge, men detta blir nästan för mycket.

Låt allehanda ointressanta saker gå till försäljning, när spelarna ledsnat eller säger att de väntar ut de intressanta föremålen, blås i trumpeterna. Då kommer följande föremål upp till

försäljning. Observera att okända kvinnor som handlar allt för aktivt kommer att dra

till sig intresset från tjuvgillet och den brisiska säkerhetspolisen. Nedanstående personer kommer att lägga motbud, de flesta bjuder, men endast namnet på den som är intresserad av att bjuda högst står skrivet, samt hur mycket han kan tänka sig att bjuda.

### **De viktigaste budgivarna.**

Marco Pantelleria, Hastar Wiidare, Donna Luigina, Gianluca Viello, Bärulf Sturske, Constantine De Braganza, Rutmor av Merina, Jahanshuz Ala-Ud -Din, Brian Kinnock, Kellin Vermoss, Marco Bopo och Hrognvar Vusson Vist samt Styrbjörn Axelsson Klym (Rofocalepräster).

### **Buppos Rustning; intakt.**

Jahanshuz Ala-Ud -Din 280 Bdk

### **Pollio Domitius Magiska Gissel, hålles i tullnederlag.**

Hrognvar Vusson Vist (Kan bjuda hur högt som helst)

### **Buppos familjeklenod Svärdet Avslutaren, hålles i tullnederlag.**

Constantine De Braganza 150 Bdk.

### **Militärkonsuln Castor Gemellus personliga Standar**

Gianluca Viello 37 Bdk

### **Senator Ihvius Tält, fältsäng och dagböcker**

Marco Pantelleria 38 Bdk

### **Gaius Milius Satrapstandar & Fältlaboratorium**

Kellin Vermoss 90 Bdk

### **Formelrullar tillhörande Pontifex Domitius, 4 st.**

Styrbjörn Axelsson Klym, (Kan bjuda hur högt som helst) efter ett tungt motstånd från Rutmor.

Efter denna runda så bjudes de högre gästerna på ett exklusivt Corynskt vin och kanapéer. Möjlighet finns också för rollpersonerna att fraternisera något med de andra på auktionen. De flesta är dock mycket förtegnade om vad de är intresserade av och vad de tänker bjuda. Dock så hör rollpersonerna en konversation mellan Rutmor och Kellin:

Den kraftiga äldre kvinnan är något upprörd "De där Viderna verkar ju gjorda av pengar, de höjer ju med tio dukater i stöten. Och har du sett på dem? Det där är hårda typer". Mannen svarar "Lugna ner dig, tänk på att det är sällan som det kommer upp prästers magiska föremål till försäljning."

### **Senator Ihvius magiska senatorsmantel & skyddsring**

Brian Kinnock 260 Bdk

### **Pontifex Domitius Rofocale fältaltare & övrig sakral utrustning.**

Denna är packad i stora låror med text "Får ej öppnas" osv. Auktionsförrättaren informerar om att dessa artiklar kommer att hållas i tullnederlag och får hämtas ut när köparen lämnar Brishamn.

Hrognvar Vusson Vist (Kan bjuda hur högt som helst)



## **Militärkonsuln Gemellus magiska långsvärd, hålles i tullnederlag.**

Bärulf Sturske 170 Bdk.

## **Militärkonsuln Castor Gemellus magiböcker**

Jahanshuz Ala-Ud -Din 175 Bdk

## **Senator Ihvius magiska Sabel & kortsvärd, hålles i tullnederlag.**

Brian Kinnock 163Bdk

## **Krigsdagboken för Legio "Liberatione" & Legionens standar**

Donna Luigina, 65 Bdk

Efter auktionen så kan kanske ett antal ganska pankarollpersoner ge sig hemåt med diverse artiklar. Tänk på att tjuvgillet särskilt uppmärksammar okända damer som strör pengar omkring sig.

### **5.2 Träff med Rofocaleprästerna**

Rofocalekyrkans representanter Hrognvar Vusson Vist och Styrbjörn Axelsson Klym kommer antagligen inte att ta kontakt med damerna på eget initiativ. Om figurerna själva försöker ta kontakt däremot, så är prästerna åtminstone relativt hjälpsamma. De båda skall fungera som ett skydd för spelarfigurerna utifall att det skiter sig för dem efter auktionen. Rollpersonerna träffar prästerna på auktionen och kan senare i nödfall ta kontakt med dem på ett lämpligt sett som bestäms här. De kan alltså bistå med magiska helningsdrycker och en flaska med undervattensdekot. Dessutom har de naturligtvis en hel del, i Brishamn illegala, pamfletter som förklarar Rofocales överhöghet som de gärna delar med sig av om de kan och det känns säkert.

De lämnar inte under några omständigheter ifrån sig något av det de köpt på auktionen. De kan informera om att Pollio kan få köpa tillbaka sina egna saker om omständigheterna tillåter, dvs om han lever.

### **5.3 Våldsamt med Volpus**

**Tid max 35 min**

#### **Syfte**

Äventyrets enda obligatoriska strid. Hämnas på den usling som förrått Almonds hjältar, visa att kvinnor kan. SL, striden kan bli knölig, var organiserad.

Detta möte sker på kvällen eller natten på rollpersonernas tredje dag i Brishamn, om det absolut inte går att lägga in mötet den kvällen så får du som SL senarelägga det. Mötet måste dock ske före fritagningen. Striden äger rum på en kanal, helst i Gamla Staden men om nödvändigt på valfri plats. Grundhandlingen är att förrädaren Titus Volpus och hans livvakter är ute på en kvällstur i Volpus Gondol. Volpus med sällskap möter rollpersonernas gondol och Volpus själv känner igen hustrurna till de män han förådde. Volpus drar direkt slutsatsen att de är ute efter hämnd och anfall är bästa försvar. . .

Ni har hyrt en ny gondol för kvällen vilket kanske inte var den bästa idén. Gondoljären vid namn Pablo är en gammal kutryggig man med trasiga kläder och moloken uppsyn. Så snart ni lämnat kaj så börjar han berätta om sitt långa, olyckliga och katastrofylla liv.

Tips till historier är; när hans lager brann upp när han var köpman i tyger, när hans fru och barn drunknade i hamnen när han stod och såg på samt den riktiga klassikern, när hans förra gondol sjönk efter en olycka och den psykopatiska dvärgen som efter detta förföljde honom i månader för att få "ersättning".



Ni färdas från på "Canal Alundi" uppkallad efter en av Brishamns mer namnkunniga och förvirrade Illusionister. Det är lungt, lite i bakgrunden hörs det stilla tal ifrån husen vid kanalen, en familj sitter och äter på en balkong det stilla kuttrandet från duvor hörs till och med. En annan gondol möter er , en mer perfekt kväll än denna är svår att tänka sig. Om nu bara era män vore med er. Plötsligt så saktar den mötande gondolen in och upp reser sig Titus Volpus, Castors gamla rival sig upp. "Så det är hämnd Ni är ute efter! Från mig får ni inget annat än död!"

Volpus gondol innehåller Titus själv och hans tre livvakter, varav en hela tiden styr gondolen. De två andra siktar främst på att gå i närstrid med ev. rollpersoner som äntrar deras båt. Pablo missar alla räddningsslag vilket bör innebära att rollpersonernas båt är ur kontroll efter runda ett.

### **Runda 1**

Volpus börjar striden med att lägga Fumble på rollpersonernas gondol, samtidigt så kastar Volpus livvakter var sitt pilum.

### **Runda 2**

Volpus kastar Magic Missile (5 st) uppdelat på två rollpersoner, ytterligare två pilum. Om ingen ror så är rollpersonernas båt fortfarande inne i fumble området.

### **Runda 3**

Rollpersonernas gondol glider ur Fumble området, Storch kastar äntherhake, Volpus lägger Flame Arrow ELLER Vocalise beroende på läget.

### **Runda 4**

Om allt har gått som Volpus vill så äntrar hans två livvakter rollpersonernas gondol och gör slut på de försvarslösa damerna. Härifrån får du som SL improvisera resten av striden.

När striden är slut så har rollpersonerna exakt 5 rundor på sig att fly från platsen innan flottan kommer. Har du gott om tid på dig så kan du lägga in en båtjakt. Titus Volpus är gäst hos Rådsrepubliken Brishamn och som sådan har han tillstånd att både använda magi och bära vapen. Hans livvakter har även de tillstånd att bära vapen. Alla bär tillstånden på sig. Volpus har även nycklarna till sin våning i Gamla Staden på sig, om rollpersonerna tar sig in där så hittar de otvetydiga bevis för att det var Titus Volpus som förrådde invasionen.

## 6. Ännu någon dag att tillbringa i Brishamn

### 6.1 Synnerlig sammansvärjning

Tid max 50 min

#### Syfte

Att ge spelarna tillfälle att planera och utföra fritagningen

Den fjärde dagen som damerna tillbringar i Brishamn kommer inte att erbjuda några speciella händelser. Spelarna kan fritt tratta runt i Brishamn, besöka Citadellet, planera uppdraget och så vidare. Några av de andra följande scenerna kan komma att utspela sig om figurerna tar sig i kragen och gör något konstruktivt.

## 7. Ovorofästningen

### 7.1 Olyckligt på Ovoro

Tid max 35 min

Almonds Hjältar sitter inspärrade i ensamceller på andra våningen. SL Tänk på att kartan över denna våning bara visar ca 65%. M Buppo sitter i C1, försedd med fotjärn och kula pga våldsamt beteende; A Ihvius sitter i C2, försedd med handbojor pga många försök att dyrka lås mm; C Gemellus sitter i C3, försedd med en sorts munkorg som förhindrar tydligt tal och därmed formelkastning; P Domitius sitter i C4, även han med munkorg; G Milius sitter i C5. Alla har naturligtvis frantagits formelkomponenter och heliga symboler o.dyl.

#### Cellerna

Alla "lyxceller" är stora och välinredda med en bra säng, skrivbord, garderob, kamin (kol endast på vintern), potta och en länsstol. Fönstren är "arrowslits" vilka är blockerade med korsade fastgjutna järnstänger. Dörren är en solid sak i järnbeslagen fura och den är låst med dels nyckel som finns på närmsta vaktplats (kompc i tjänst har reservnyckel) samt tvärslå på utsidan. Celldörrarna har också en lucka (15\*15 cm) vilken låses med en hasp. Lyxfångar släpps ut en och en för att klippa sig, träffa skräddare och annat. Fångar med gott om pengar kan få ordna middagar i sin cell men måste då säga till i god tid i förväg samt betala lön för de extravakter som måste till för ett sådant tillfälle (extravakterna tas från något av reservkompanierna). Vid middagar och andra besök är säkerheten rigorös, besökare kroppvisiteras och undersöks med Detect Magic.

#### Fångbesök & häckling

Alla besök på Ovoro inleds med en sammanstötning med vakterna vid porten. Tänk på att det är två grupper stationerade här: En grupp vid själva porten vilken visiterar misstänkta besökare och visar folk rätt och sådant. Den andra gruppen är stationerad inne i V1 och håller reda på trafiken i detta rum (som är hög) ledsagar besökare, hjälper till i nödsituationer och annat. Rollpersonerna lär börja med att prata med veteranen som är chef för dörrvakten, om de är trevliga mot honom så är han trevlig tillbaka. Veteranen vet ungefär vilka brottslingar som tagits in under hans vaktpass (hustrumisshandlare, knivslagsmål och sådant) samt om det är några intressanta rättegångar idag (SL hitta på beroende på situationen). Veteranen bör också göra det klart att de är den reguljära armén inte några fångvaktare. Om rollpersonerna frågar om de almondska fångarna så berättar han att en sitter i bojor för att han var våldsam och spräckte skallen på en fångvaktare (Buppo), vilket veteranen tycker är festligt samt att en annan sitter med bojor för upprepade rymningsförsök (Ihvius). OBS veteranen kan inga namn bara beskrivningar typ "En stor karl med grå ögon". Han kan dessutom berätta att almonderna hade en gemensam middag för några dagar sedan.

Om rollpersonerna önskar en visning av de almondska fähundarna så visas rollpersonerna in

till veteranen i V1 som tar betalt (en ep per person) och väntar tills gruppen som vill ha en visning blir tillräckligt stor. Innan besökarna ledsagas upp så letar vakterna igenom besökarna ordentligt, dolkar och väskor måste lämnas kvar i V1,

misstänkta personer (eller vackra damer) kroppsvisiteras ytligt. Efter detta så ledsagar veteranen och 4 soldater gruppen till andra våningen. Väl uppe så tar en av fångvaktarna över presenterar de fångna och öppnar de små luckorna. Besökarna får titta på fångarna bäst de vill i ca 1/2-timme (mer om det är en stor grupp) innan de leds ner. SL tänk på att fångarna lär känna igen sina fruar om de ej är maskerade och försöker kontakta dem. I fångarnas situation så kan de knappast förväntas att agera rationellt. Om fångarna känner igen sina fruar och börjar hojta så är i princip hela idén om att befria dem rökt. I vilket fall som helst så kommer säkerheten att fördubblas till avrättningen samt en tjänstgörande magiker att stationeras på denna våning. Fångarna kommer också alla att kedjas fast i golvet på sina celler.

## **8. Procession och avrättning**

**Tid max 60 min**

Dagen då Senatorerna skall avrättas (dag 5) firas med en stor karneval. Den hålls främst på Ovoroön, på och kring fästningen, samt i viss mån i De sju torgens Stad. Det bjuds på tornerspel, gycklare, dansande björnar och liknande uppvisningar. Hela denna del av Brishamn kommer att vara ett gytter av marknadsstånd och andra sorters försäljare.

Fångarna skall avrättas klockan tre på eftermiddagen på galgbacken som ligger på den södra delen av ön Ovoro. Redan klockan ett förs fångarna ut ur fängelset för att ledas i en procession genom De sju torgens Stad per båt. De är fängslade i kedjor och färdas i en barkass tillsammans med fyra vakter och sex roddare, alla av dem flottister. Både före och efter fångarnas barkass går ytterligare två barkasser, alltså fem stycken sammanlagt. I var och en av dem finns tio flottister. I den sista färdas dessutom en magiker som skall kunna avvärja ett eventuellt fritagningsförsök. Processionen är långsam och beräknas ta cirka en och en halv timme.

## **9. Tjuvattack ! (valfri händelse)**

### **Syfte**

Ge rollpersonerna en näsbränna om de varit extremt oförsiktiga, det går för bra för dem, de ej mutat Nattkatt (efter kontakt med henne) eller viftat för mycket med pengar t.ex. vid auktionen.

Denna attack kan bli knölig för dig som SL då du i princip blir tvungen att planera hela striden själv. Tänk dock på att tjuvarna oftast föredrar helt tysta stötar och gärna på natten. Vid ev. sängkammartjuvars inbrott tänk på att alla rollpersoner har vakna "Hear Noise" på minst 15%, samt att om tjuvarna missar sina "Move Silent" så får rollpersonerna slå mot sin Visdom -4 för att vakna. Om tjuvarna rotar i hjältinnornas sängar så blir slaget omodifierat eller med + beroende på vad tjuvarna har för sig.

**HÄMND OCH HEMKOMST**

**SPELLEDARINFO**



## APPENDIX

### Den fria staden: Rådsrepubliken Brishamn

Brishamn är en sjudande handelsstad belägen på en strategisk plats längs Låga Kusten bra precis på Almonds nordöstra hörn. Brishamn ligger på den strategiska plats där handelsvägarna från Vidernas länder, Audor, Draköarna och Abranien möts. Staden är byggd på några öar i floden Vello mynning. Brishamn hyser en befolkning på ca. 70 000 invånare varav en tredjedel utänningar på kortare eller längre besök.

### Politik

Brishamn är en plutokrati där den högsta beslutande makten utövas av ett råd med 50 ledamöter, Brishamns Koncilium. I konciliet sitter i huvudsak de framgångsrikaste handelsmännen i staden samt representanter för de 30 familjerna, stadens självutnämnda adel (många av dem flyktingar från Almond och Audor). Medlemmarna av konciliet väljs vart tredje år av Brishamns medborgare och valkampanjerna går ut på "skådespel, skattesänkningar och lag och ordning". Valen är direkta sedan några år tillbaka, varje väljare måste dock ha en personlig förmögenhet på 5 Brisiska guldukat. Det gamla systemet övergavs då det ansågs vara för Almondskt. Den gamla traditionen av att en familj är skyddslingar till någon av de mäktiga familjerna lever dock kvar, många brisiska familjer äger bara 5 dukater i valtider. Det skiljs inte på den dömande och den verkställande makten i staden. Sju magistrater sköter dessa uppgifter. Magistraten är direkt ansvariga för konciliet.

### Ekonomi

Stadens ekonomi bygger nästan uteslutande på handel. Varor ifrån i stort sett hela den kända världen finner sin väg till Brishamns marknadsplatser. Regelbundet hålls handelsmässor där stora partier gods byter ägare. Nästan alla stora handelshus i världen är baserade i eller har ett kontor i Brishamn.

Stadens skatter är:

Införselskatt	9% av varuvärdet.
Varor i tullnederlag	3,5% av värdet per månad
Ankringskatt	3 kopparstycken per fot och dag
Utlänningskatt	1 silvercertin per ben och besök

Brishamns koncilium har en fix idé, den brisiska valutan skall bli världens mest erkända. Av denna anledning så tillåts endast Brisisk valuta i alla officiella sammanhang. Att ens försöka växla utländsk valuta med en myndighets person betraktas som brott och bestraffas med förlust av den summa som förövaren försökte växla. Följdaktligen så finns det gott om växlings båtar på redan utanför Brishamn. I handelssammanhang så accepteras i princip vilken valuta som helst. Brishamns handelsmän har på de senare åren börjat göra upp stora affärer med växlare som något av de stora handelshusen har gett ut.

Penningsystemet är: **20 kopparstycken = 1 silvercertin**

**12 silvercertiner = 1 elektrumpistol**

**12 elektrumpistoler = 1 gulddukat**

Brisisk valuta är 25 % mer värd än Vidisk valuta, 15 % mer än Almondsk, ungefär lika mycket värd som Abransk och 10 % mindre värd än Atzaisk valuta. Avgiften för att växla är 3 - 10% beroende på summan som skall växlas.

## Lagar

Allmänheten är förbjuden att dagligdags bära vapen offentligt. Vapen tas om hand av hamnmyndigheterna vid ankomst till staden och vid avresan kan de hämtas ut. De fotpatruller som finns i staden har också till uppgift att efterleva förbudet. I Brishamn är det dessutom förbjudet att syssla med magi utan tillstånd tillstånd krävs dock icke för prästerlig magi i religiösa sammanhang, religiösa sammanhang definieras som "I samband med mässa eller ett för religionen väsentligt sakrament". Överträdelser mot dessa föreskrifter bestraffas i ringa fall med böter och utvisning av icke Briser och i allvarigare fall med hudflängning, förvisning och förverkande av egendom. Tillstånd för magiker fås av konciliet och där kan också magistratens bestraffningar överklagas under vissa omständigheter.

Dyrkan av de onda gudarna Tz'Horth, Barnoch och Rofocale är förbjuden i staden, straffet för detta är kölhalning.

## Folket

Brishamn är en smältdegel av olika raser och kulturer. De flesta invånarna är naturligtvis människor men det finns även dvärgar och hober i staden . Brishamn är också hemvist för Nomfolket som bor för sig själva på sina båtar. Briserna är öppensinnade personer i de flesta fall, den kraftiga invandringen till staden har också inneburit en större vidsynthet hos befolkningen men hos personer inom de 30 familjerna kan man ofta hitta den gamla Brisiska konservatismen som går ut på att förbjuda allt som inte de 30 familjerna kan kontrollera och tjäna pengar på. De senaste 15 åren har köpmännen också bedrivit en kampanj med syfte att förlöjliga de gamla Almondska dragen i Brisisk kultur (klientsystemet ex.vis.)

I Brishamn pratas Brisiska, ett språk som ligger nära Nyalmondskan de flesta av stadens invånare pratar ett extra språk vanligast är Sydvidska eller Nyalmondska men även Abranska är vanligt, andra Vidska språk och Ihvska är ovanligare.

## Geografi

Brishamn karakteriseras av vattnets ständiga närhet. Staden består i stort sett av stadsdelarna Klippan, Gamla staden, De sju torgens stad, Citadellet, Pålstaden samt Båtstaden. Genom stadsdelarna går det stråk av kulörta lyktor längs de mest trafikerade kanalerna och nykomlingen gör det säkrast i att orientera sig efter dessa.

## Klippan

Klippan är stadens gamla akropolis. I dag är den mest bebyggd av de 30 familjernas palats, tjänarbostäder, teatrar m. m. Dock så har stadens förmögna handelsmän på senare år flyttat in i allt större grad. En mur skiljer rikemanskvarten från resten av stadsdelen där den inre hamnen ligger. Nedre klippan som området oftast kallas huserar Brishamns förvaltning, rad på rad av tullager, många etablissemang som inriktar sig på sjömän samt bostäder för den undre medelklassen.

## Gamla staden

Gamla staden består av äldre bebyggelse och det är oftast mycket trång mellan husen, kanalerna är dock breda, välskötta och välskyltade. Gamla staden var förut mest en stadsdel där handelsmännen bodde men då de i allt högre grad söker sig till klippan så har stadsdelen mer och mer blivit en medelklassstadsdel. Bebyggelsen i gamla staden är i mycket varierande skick alltifrån fallfärdiga ruiner till praktfulla palats. Stadsdelen har dock en ganska inåtvänd och stillsam atmosfär så utlänningar känner sig sällan riktigt hemma här.



## De sju torgens stad

Detta är enligt en Bris världens merkantila centrum. I denna stadsdel är kommersen livlig om, en vara inte finns till salu här eller det inte finns någon som kan skaffa den så är den förmodligen inte värd att äga. Här bor utlänningarna och här finns det massor av butiker, torgstånd m.m. Längs de sju torgen ligger kontoren för de största handelshusen, palats av extrem prakt. Kanalerna i denna stadsdel är få men extremt breda.

## Pålstaden

Kallas också Ovoro då den ursprungligen låg i sundet med detta namn. Pålstaden är ganska avvikande från resten av staden. Husen är byggda på 4-5 meter höga pålar och all trafik försigår under själva bebyggelsen. In i husen kommer man likaledes underifrån. Det är samhällets olycksbarn som till största delen bor i Pålstaden i närheten av De sju torgens stad är dock husen finare. Förtöjda båtar, repstegar, mjärdar och liknande finns överallt. Den enda kanal som är markerad här är den som leder till Ovoro-fästningen, stadens fängelse och galgbacke. Utanför Ovoro-fästningen ligger stadsdelens enda allmänning, en grustäckt klipphylla där galgbacken ligger området används också till marknader och festivaler då det är ganska stort. Oftast så är området utanför fästningen tomt då närheten till fängelset är obehaglig för de flesta av Pålstadens innevånare.

## Citadellet

Denna imponerande fästning är logi för Brishamns armé och flotta. En särskild flottbas med varv och allt ligger i Citadellets skugga. Citadellet är en ren soldatstad där man inte har något att göra om man inte är i stadens krigsmakt. Besökare utifrån har oftast en enda kontakt med Citadellet då det är här som inpasseringskontrollen av utlänningar sker samt uttagandet av vissa skatter, fartyg som ej förut varit i Brishamn mäts också upp här för ankringskatten.

## Båtstaden

Båtstaden är bebodd av det lustiga lilla nomfolket. De bor i sina flatbottnade båtar 20-40 fot långa och 5-15 fot breda. Båtarna har i de flesta fall däck och en överbyggnad av flätad vass. Förtöjda i klungor om 5-15 farkoster bildar de en riktig liten stad full av båtvarter och små kanaler i floden Vello delta. En färd genom båtstaden kommer garanterat inte att glömmas i första taget då nomerna är så kaotiska som en varelse kan vara och fortfarande fungera, att nomerna endast definierar ägande på samhällsnivå underlättar heller inte saken. En del Rautar präster och Ilver kan också hittas här. Enligt ryktet har också Brishamns tjuvgille en viss närvaro här.

## Krigsmakt och stadsvakt

Brishamn har en stående krigsmakt på 2250 man varav 1200 i armén och resten i flottan. I Krigsmaktens uppgifter ingår även att agera stadsvakt, soldater patrullerar på gatorna och flottister patrullerar på kanalerna. Brishamn utökar sin här med 1000-2000 legosoldater vid krigsfara. Eventuella arresteringar förs till ett centralhåkte (ett per stadsdel utom Båtstaden) där en representant för magistraten övertar fången. Centralhäktena dubblar också som domstol.

# BRISHAMNS FÖRSVAR OCH FÅNGVÅRD

## ARMEN: ORGANISATIONS ÖVERSIKT

### Det Brisiska infanteri regementet

Regementet leds från Citadellet, där regements ledningen har sitt säte. Som regements chef har Brishamn alltid valt en lokal hjälte av krigar eller tjuv bakgrund (lvl 11 - 13). Till sin hjälp har han en stab om 4 personer, dessa består av två av stadens skickligaste magiker, samt två präster från de största religionerna (lvl 9 - 15). Staben skyddas direkt av regements liv plutonen. (organiserad som en vanlig pluton, dock alla med 1 - 3 lvl över det normala) Regementet är indelat i tre st strids avdelningar, Klippans, Citadellets och Ovoros bataljoner. Varav Citadellets bataljon är de som är skickligast på strid, Klippans bataljon är bäst på parader och Ovoros bataljon på rutinarbeten så som bevakning och ordnings tjänst.

### Den Brisiska infanteri bataljonen

Bataljonen leds från respektive central häktet, placerat i Ovoros fästning, Citadellet och Klippans palats. Varje bataljon är organiserad på samma sätt, för att öka effektiviteten och spara på pengarna. Bataljons staben består av en chef, en prövad krigare eller tjuv (lvl 9 - 10). Till hjälp har han en rådgivare, vanligtvis en ung Magus som även han har visat sig lovande (lvl 7 - 8). Till sitt personliga skydd har även bataljonsstaben en livstyrka av greps storlek. (Organiserad som en vanlig grupp, dock har alla 1 - 2 lvl över det normala) Bataljonens stridande delar är indelade i fyra kompanier. Alla dessa blir inkallade då brishamn hotas, men normalt så tjänstgör ett kompani åt gången i 12 timmars intervaller. Av de övriga kompanierna så är ett i reserv i respektive centralhäkte, för vila och underhålls arbete, ett har 24 timmar beredskap och det andra har 48 timmars. På detta sätt jobbar man i 2 dygn och är ledig i 2 dygn.

### Det Brisiska infanteri kompaniet

Kompaniet leds av en ung krigare eller tjuv i karriären (lvl 5 - 7). Ensam ansvar han för kompaniet, även om det är brukligt att släkt och vänner hjälper honom då staden är hotat. För övrigt består kompaniet av tre st plutoner. Då kompaniet är i tjänst brukar ca 20% av manskapet vara borta på olika extra tjänster eller ledigheter.

## BRISISK INFANTERI PLUTON

Den brisiska plutonen leds av en ung yrkes militär, dock med flera års erfarenhet av armen. Ensam ansvarar han för sin pluton gentemot kompanichefen. Hans vardag består oftast av att försöka förstå skrivelser om hur han skall minska sina kostnader samtidigt som han höjer sin effektivitet, och den ständiga rädslan för omorganisation. Där emellan lyssnar han på olika brottslingars försök till vädjan alt. mutning av honom, visitering av hans tre grupperns arbete samt till att kriga. Plutons chefs stolthet och en osinande källa till oro är hans tre st. infanteri grupper.

## BRISISK INFANTERI GRUPP (NORMAL ORG)

Den brisiska gruppen är en nära sammanslutning av 10 soldater. De bor, lever, tränar, arbetar och festar tillsammans. Gruppen leds av en veteran med ett 10 tal år inom armen, som i många fall har bättre kunskap om saker och ting i Brishamn än pluton chefen. Han vet i alla fall när han skall sabotera en felaktigt given order så att plutonchefen tar på sig hela skulden.

Plutonchef (fig/theif lvl 3 - 4)

Veteran (fig/theif lvl 2 - 3)

Soldat (fig/theif lvl 1)



## **Vakt och beredskap**

### **Åtgärder vid larm**

Om kriget plötsligt skulle överaska Brishamn så kallar de stora larmklockorna vid respektive bataljons fäste till samling. Vid alla andra fall är det reservkompaniet vid varje bataljon som får lösa det hela, då vakt kompaniet ändå har fullt upp, och att kalla in de lediga kompanierna är alldeles för dyrt för en småsak som några förrymda brottslingar. Den gripbara delen av reserv kompaniet står uppställda ca 20 minuter efter larm på respektive borggård ca. 5 min sena på grund av att de ej var förberedda på denna övning.

### **Vaktkompanis rutiner**

Kompaniets ledning och en pluton är grupperad vid själva centralhäktet. (Citadellet, Ovoro och Klippan) Chefen visiterar kompaniets arbete, utför en allt större del pappersarbete och ser till egna affärer. Plutonen vid respektive central häkte utför bevaknings arbete mot sabotage av befästningar, vapen lager samt skyddar bataljonens förläggningar. Soldater i armen har alla en sängplats vid det central häkte som bataljonen besitter, vilket ca 70% av armen utnyttjar. För övrigt så förbereder man sig för de två dagliga vaktavlösningarna, kl 06.00 och 18.00, med nästa kompani. Själva vaktavlösningen är en exercis historia mellan de plutoner som skall bevaka själva häktet, där de försöker bräcka varandra i vapen drill och samtidigt. Höjden av lycka är att inför sin kompanichef lyckas få den andra plutonen att göra bort sig. Detta skådespel brukar även locka till sig en del civila åskådare.

Kompaniets två övriga plutoner har vakttjänst i respektive stadsdel. De har varsin liten vakt lokal för en grupp. Vaktlokalen är ej till för att behålla eller att låsa in fångar i, utan för att allmänheten skall veta var de kan be om hjälp samt för att grupperna skall kunna sitta ner ett tag under sina 12 timmars vaktpass. Plutonchefen gör här, mellan visiterings varven, sitt pappers arbete. Vaktgruppen i reserv är inte alltid här, utan skall svara på larm, eskortera brottslingar till centralhäktet, och följa med chefen runt på inspektioner. De kvarvarande 2 grupperna patrullerar av ca. en fjärde del av bataljonens område per grupp, vilket gör att de koncentrerar sitt arbete till av de själva valda områden. Dessa områden är mer exakt enligt följande; Klippan motsvarar själva klippan, inre hamnen fram till blå kanalen och båtstaden (vilken aldrig ser en vakt soldat om de inte blivit kallade). Citadellet omfattar alla fästningar för att avspärra inre och yttre hamnen från Ovoroön till och med vågbrytaren. Ovoro omfattar själva ön, De sju torgens stad och det mellan liggande Pålstaden (som även den ser patruller väldigt sällan, dock mer ofta än i båtstaden). Flottan ansvar där utöver för alla vatten vägar och Gamla staden. (vilket kommer att behandlas senare) Till detta skall också nämnas att Ovoro är staden enda fängelse och att de andra bataljonerna samlar ihop och för dit sina fångar två gånger per dygn strax efter sin normala avlösningstid.

## **Fästningen Ovoro**

### **Stadsfängelse och bataljons fäste utnyttjande rutiner mm**

#### **Lokalernas andvändnings områden.**

Källaren; här sitter Brishamns farligaste förbrytare de är ca 100 st (om ingen blivit uppäten nyligen) slagna i järn på ett 120 kvadrat meter stort område. Här finns också stadens fruktade förhørs rum i själva mitten. källarens västra delar tillhör själva domstols väsendet, och fylls upp av de som ej blivit åtalade ännu.

Markplanet; längst österut är själva köks regionerna där efter kommer tjänsteförrättande kompanichef och plutons chefs lokaler. I mitten av fästet är två grupper ur plutonen grupperade som vakter mot otillbörligt passerande, både ut och in. Här passerar varje dygn över 400 personer ut och in som har rätt till det. I slottets västra delar tas upp av rättsmaskineriet. Då

nästan alla brott som förs fram bygger på vittnesuppgifter är karaktärvittnen av stor vikt vid varje rättegång. I dessa salar träffar och förbereder sig både åklagare och försvarare. Fångar förs upp från källaren till domstolen, fällda förs

därefter upp en våning för att slås i järn och förs därefter till sin cell. Kvarvarande delar av våningen är första kompaniets logement samt smedjan för reparation och underhåll av vapen och rustningar.

Första våningen; Östra delen andra kompaniets logement, centralt ligger vapen förråden till bataljonen och in hyrda legoknektar i händelse av krig. Västra delen är bataljons ledningens kvarter vilket bevakas av dess egen livvakt. I de västra delarna har också själva domaren sina lokaler när han inte sitter till doms över de olyckliga. På denna våning finns dessutom tredje kompaniets lokaler, norr om den östra delen samt grovsmideriet där alla verktyg och tillbehör till slottet görs och fångarna slås i järn.

Andra våningen; består av åtta st välhållna och välmöblerade celler för rika fångar och de som staden anser vara värda en bättre behandling. På balkongerna patruller plutonens sista grupp i fyra st 2 mannapatruller, en per långsida och våning (våning två och tre) i syfta att upptäcka och varna för plötsliga anfall mot staden. På denna våning sover också eventuell övrig personal i fästningen d.v.s uppsassare, kökspersonal och ibland fångvaktare.

Tredje våningen; Detta är fjärde kompaniets lokaler på balkongerna patrullerar en tvåmannapatrull per långsida enligt tidigare.

Fjärde våningen; Denna våning används som en enda stor fängelse cell. Detta 240 kvadratmeter stora område hyser ca 200 mindre farliga brottslingar men även de slagna i järn.

### **Väktare och andra**

Sex st väktare ansvar för att de ej dömda brottslingarna i källarens västra delar blir förda till rättssalen, bevakar dem under deras rättegång, för dem till smedjan på övervåningen för att bli slagna i järn, samt föra dem till deras nya celler. Då domstolarna endast dömer under dagtid, minskas personalen till två under natten. Staden har också tre st förhørsledare och tortyr experter anställda de kan hittas i förhørs rummet under vilken tid som helst av dygnet. För fångtransport används de övriga väktarna. Källaren i övrigt bevakas av åtta st väktare dygnet runt. Lyx fångarna på andra våningen åtnjuter så länge de har pengar att erbjuda bekvämligheten av fyra st väktare/tjänare, två st i västra delen och två st i östra delen. Slutligen så finns det sex st väktare på fjärde våningen. de sitter oftast och spelar kort vid sitt bord framför trappan. Väktare är krigare (lvl 1 - 3) eller tjuvar (lvl 1 - 5) som tycker om att terrorisera andra som inte kan försvara sig, men att med kniv och piska försvara sig mot kallt stål är en helt annan sak. Väktarna arbetar även de i 12 timmars pass men byter klockan 08 och 20 varje dygn.

### **Lås och nycklar**

Alla celler är låsta. Nycklar till dessa har närmaste väktare även om han är inne i cellen. Fångar som väntar på rättegång har arm och fotjärn som låses med hänglås dessa får de av gruppen som grep dem och behåller dem på till dess de blivit dömda. Dömda fångar byter sina bojor mot nya som nitas ihop av grov smeden på andra våningen, därefter förs de till källaren och nitas fast i en golv fast ögla av förhørsledarna eller tas till fjärde våningen och låses fast till en ögla i golvet med ett hänglås. Nycklarna till dessa hänglås innehas också av de närmaste väktarna. Lyx fångarna på andra våningen slås dock ej i järn, även om deras cell dörrar hålls låsta.

### **Flottan**

Flottan ansvarar för alla vattenvägar och gamla staden. Flottan har ca 250 man i tjänst och 250 i reserv. 50 man av folket i tjänst och hela reserven är utspridda på flottans alla båtar. De kvarvarande 200 bevakar Gamla Stadens centralhäkte och besätter två st. vaktlokaler i Gamla staden samt patrullerar Brishamns vattenvägar i grupper om 6 - 10 soldater. Detta blir ca tolv

st patruller som rör runt i flottans livbåtar, beroende från vilket fartyg de tillhör i krig.

**HÄMND OCH HEMKOMST**

**Persongalleri  
i Brishamn**



### **Abranska sjömän/pirater**

Dessa individer kan påträffas nere i och i närheten av pälstaden. De kan köpas för att hjälpa till att utföra uppdrag i det fördolda. De skulle aldrig gå med på förslag som "Gå in i citadellet och..." men däremot, mot rätt betalning skulle de köpa "Följ med oss på en försiktig tur in i citadellet och..."

Deras ledare heter Abd-al Nefr, en skicklig och försiktig man som tror på ödet och pengar. Han och hans gäng är primärt sjömän, men de kan även en hel del annat såsom att omärkt ta sig in i byggnader och låna lite pengar. De skall inte kosta alltför hutlöst mycket, men de är definitivt inte billiga i drift. Abd-al Nefr kan också hyra ut sitt skepp om det skulle behövas. Kostnaden för detta är ca 50 Bdk om rollpersonerna berättar vad de tänker göra. Om de kommer med en lögn så blir det naturligtvis billigare men de får också en spännande natt när Abd Al Nefr vägrar att fly och istället iskallt omförhandlar sitt pris till minst 80 Bdk.

### **Brian Kinnock**

Kinnock kommer från Draköarna och är primärt intresserad av att relativt billigt köpa in nån dyrbarhet på auktionen. Han tänker sälja vidare eventuella prylar på Draköarna. Brian är en lång och ståtlig herre med tydliga spår av havet i sitt ansikte. Han har handlat länge och kan sin marknad. Det är med säkra ögon han avgör huruvida varor är värda sitt pris eller ej. Han är självsäker och en aning nedlåtande mot "nybörjare". Han ger aldrig några tips eller liknande vinkar om vad han tänker bjuda på förrän under själva auktionen. Han kan mycket väl använda bulvaner.

### **Bärulf Sturske**

Sturske är från Audor är en rättfram man som avskyr taskspeleri. Han vill bjuda på vapen som han kan tänkas använda. Hans resa hit gick just ut på att hitta ett antal bra vapen att köpa. Auktionen kom som en gudagåva för honom. Bärulf är en kraftig man med en aningens begynnande ölmage. För tio år sedan kan han ha varit en riktigt stor krigare. Numer är han bara bra. Han har ett hetsigt temperament och blir lätt irriterad på brisernas "lättja"; deras förmåga att aldrig göra en dags äkta hantverk. De skor sig på bara på andra och producerar inget själva. Almonder är för övrigt ett riktigt pack.

### **Constantine De Braganza**

Brisisk handelsman som "absolut bara måste" ha ett litet minne från "invasionen" för att det var ju så fantastiskt otäckt och spännande. Den attityden har han utåt åtminstone. Han försöker tona ned sina eventuella inköp till att vara krimskrams som egentligen inte duger till nåt. Han vill hemskt gärna lägga vantarna på Senator Buppos svärd "Avslutaren". Constantine är en slug och erfaren köpman som gärna framstår som lite av en fjolla. Han är dock riktigt hänsynslös om det skulle behövas. De Braganza kan mycket väl börja flörta med någon av damerna i gänget.

### **Donna Luigina**

Donna Luigina är brisiska ända in i benmärgen. Hon skulle sälja sin man och sina barn om så var lönsamt. Hon befinner sig på auktionen mest på grund av att hon retar sig en aning över att hon inte hade förkunskap om invasionen och kunde profitera på den via kidnappning eller liknande. Om rollfigurerna börjar prata med henne kan hon ge information av typen, "Jovisst kände vi till invasionen innan den blev av" och "Naturligtvis har ni förrädare i era egna led", men detta kostar en hel del pengar och ger inget matnyttigt egentligen. Hon har ingen aning om vem förrädaren är eller om det ens finns någon. Det är bara något hon antagit. Donna är en kort och mörk dam i 40 till 50 års åldern. Handelshuset Luigina har hon styrt i över tio år med en hand av järn. Hennes man är blott en galjonsfigur med en vek vilja.



### **Gianluca Viello**

Gianluca vill ha ett standar. Han har samlat på militära tingestar i årtal och har här för första gången en verklig chans att lägga vantarna på ett äkta almondskt standar. Han är en gammal och något långsam man som anser att hans samling är det mest intressanta man kan tala om. Detta är något som de flesta inser efter ett par minuters samtal med honom. Man kan antagligen få en hel del intressant information om både Ovorofästningen och Citadellet ur honom om man bara lägger manken till. Det blir inte en så särdeles rolig stund dock, då man först är tvungen att vada genom information såsom "förändringar i sabelns krökning de senaste hundra åren" och liknande.

### **Hastar Wiidare**

Wiidare är det brisiska konciliets ordförande. Han är i vanliga fall inte ute och rör på sig på stadens gator och torg. Det går att ordna ett möte med honom innan avrättningen om man lägger manken till och orkar med Brishamns byråkrati, men definitivt inte tidigare än två dagar innan avrättningen. Hastar är en upptagen man som inte ser livet på samma sätt som rollfigurerna. Senatorerna är bara brickor på ett stort spelbräde, och de råkade hamna ivägen och måste därför tas av planen. Han kan alltså inte på något sätt mutas eller övertygas att släppa männen. Det ligger alldeles för stor politisk prestige i deras avrättning. Han bryr sig inte ett skvatt om ifall damerna försöker hota med att avslöja Volpus. Som om han brydde sig om den mannen. Volpus förrådade ju Almond, så han skulle säkert kunna förråda Brishamn också.

### **Jahanshuz Ala-Ud -Din**

Denne abranske köpman ser auktionen som ännu ett intressant sätt att studera detta folk. Han roas inte av att prata med damer som jämlikar och kommer mest att synas i sin bärstol eller sittandes bland mjuka kuddar i något hörn rökandes en stor pipa.

### **Imrik De Luppe**

Imrik är egentligen almondier och en duktig magiker (Diviner), men dessa fakta är inte kända. Vad folk dock känner till är att han är en av de största théhandlarna i denna del av världen. Imrik är lång, med ett mycket fårat ansikte och har kritvitt hår. Han är lätt att känna igen då han en gång i tiden var mycket muskulös. Dessutom är han storhandlare i drogörter också, något som heller inte är enormt spritt. Imriks primära uppgift är att hjälpa rollpersonerna men han tänker icke riskera sig själv eller sin täckmantel.

### **Kellin Vermoss**

Kellin är en mycket kompetent magiker från Draköarna. Han avskyr våghalsighet och impulsivitet och kommer antagligen inte hänga med i budgivningen om det går snabbt. Han vill vara säker på om det han gör är rätt i alla lägen. Kellin är intresserad av fältlaboratoriet som skall gå under klubban och har i förväg tänkt ut exakt hur mycket han kan tänka sig att bjuda. Kellin har ingen direkt användbar information som kan gagna spelarna. Han trivs bra med att vara på resandes fot och har inte varit i Brishamn någon längre tid denna gång. Han har dock varit här förut och hittar bra. Kellin är antagligen den mäktigaste magikern norr om Almond. Kellin känner Rutmor av Merina.

### **Marco Bopo**

Marco Bopo är stadsplaneringsarkitekt i Brishamn. Han har stora problem med båtstaden som bara brer ut sig mer och mer över sina utstakade gränser. Han beivrar bara auktionen som ett nöje och har inga planer på att egentligen köpa någonting. Marco beklagar sig gärna över sina problem. Han är en ganska liten person som ser relativt oansenlig ut. Bopo kan mot en rimlig ersättning tala både länge och väl med Hastar Wiidare om fördelarna med att släppa senatorerna. Det kommer naturligtvis inte hjälpa, något han vet om, men det spelar mindre roll eftersom han får betalt. Om han får nys om damerna kan han till och med söka upp dem för att

erbjuda just den tjänsten. Marco Bopo kan även ge relevant information. Han kan, mot betalning naturligtvis, berätta exakt vilken processionväg som Senatorerna kommer att föras innan de skall avrättas. Denna stämmer faktiskt, mot all förmodan. Se Processionen för närmare detaljer.

## **Marco Pantelleria**

Marco Pantelleria har precis avslutat sin tid som ambassadör för Brishamn i Almondia. Han avskydde intensivt det inåtvända och stela almondska attityden och livsstilen. Han tillbringade mest sin tid där med att låtsas att ha enorma mängder pengar och leva på krita och lånade medel. Han betalade naturligtvis inga av dessa skulder innan han for. Han har en bra och stor kunskap om den almondska adeln och kan mycket väl känna igen rollfigurerna. Han förstår naturligtvis vad de tänker göra. Inte för att det stör honom egentligen; han har en del roliga minnen av flera av senatorerna och deras evinnerliga intrigerande i Almondias badhus. Marco har dessutom tagit med sig Drusus Agnatio hustru, något som hon inte motsatte sig.

Marco låtsas gärna att inte känna igen rollfigurerna om det verkar som de inte vill det. Han kan dessutom presentera de charmanta damerna för övriga maktpersoner på auktionen om de visar intresse för det.

## **Nattkatt (Lorenza Saylath)-Tjuvgilletts överhuvud**

Lorenza har relativt nyligen tagit över rollen som Nattkatt efter sin mor som började bli trött på sin roll i Gillet. Detta är inte allmänt känt bland gilletts medlemmar. De har aldrig riktigt haft grepp om vem Nattkatt är. Hursomhelst så har Lorenza nu axlat sin mors börda och hon gör det med bravur. Hon är kunnig inom många områden, inte minst tjuvars utan även barders och krigares. Nattkatt med gille hjälper gärna ensamma och lallande almondska damer att bli en aningens fattigare. Se Tjuvattacken. Lorenza kommer antagligen enbart att figurera i bakgrunden och aldrig visa sig. Det är en mycket liten chans att rollfigurerna får någon möjlighet att träffa henne om de inte är enormt ihärdiga.

## **Ovorfästningens tjänstefolk**

### **Betjänter**

Betjänter är det relativt ont om i Ovorfästningen eftersom ingen egentligen bor här. Dock så finns det en hel del officerare som bor där relativt mycket. De betjänter som trots allt ser fästningen som arbetsplats anser sig vara mycket högt i rang inom tjänstevärlden. De är alltså mycket svåra att få att titta åt ett annat håll om man skulle vilja det.

### **Kökspersonal**

De som jobbar i köket är ganska nöjda med sin lott. De behöver inte oroa sig för mat eller husrum och de får ganska bra betalt. De är med andra ord svåra att muta, men inte omöjliga.

Daniello Gondolla är förstekock och mycket stolt över sin färdighet i att skapa maträtter. Han anser att han är en av de bästa kockarna i världen. Han blir en aning sårad om man påpekar att de flesta kockar hellre skulle arbeta på en finare restaurang eller dylikt. Han skulle, om han hade pengar, sluta på fästningen och öppna en egen krog inne Brishamn... Detta är allmänt känt bland de övriga i köket, som ofta får höra hur olyckligt lottad Daniello är.

## **Rofocalepräster**

### **Hrognvar Vusson Vist, Styrbjörn Axelsson Klym.**

Dessa båda herrar representerar Rofocale, naturligtvis inte officiellt i Brishamn. De är långa och ståtliga och har båda två typisk Nord-Vidsk frisyr. Den består av långt hår, längre hår betyder högre status, med mycket stenar, fjädrar, berlocker och flätor i. Inga Nord-Vider har skäggväxt. Då båda två är av hög rang har de således långt svallande hår. Det sägs att en Nord-Vidsk mans hela levnadshistoria kan utrönas ur hans hår med tillhörande attiraljer. De har nästan obegränsat med pengar i sitt uppdrag att återköpa kyrkans tillgångar som Pollio Domitius förlorade. Hrognvar är präst och Styrbjörn krigare. De avskyr Audor och dess

invånare, så de kommer antagligen fälla spydiga kommentarer om Bjärulf Sturske.

### **Rutmor av Merina**

Rutmor av Merina är en gammal men kraftig dam med strikta åsikter och övertygande argument. Hon är en mycket kompetent karaktärsbedömare och faller inte för skådespelerier eller liknande. Hon är egentligen en högt uppsatt präst i en obskyr religion i Vidmark. Hon kommer inte att anstränga sig enormt mycket för att kunna köpa någonting förutom formelrullarna. Däremot är hon uppmärksam på vem som bjuder vad och när. Rutmor är trots sin framtoning som modersgestalt egentligen väldigt lat och vill inte på något sätt ta på sig några uppgifter eller uppdrag.

### **Torulf på Baren Glada Laxen**

Torulf är ägare och Bartender på Baren Glada Laxen i Pålstaden. Han har en "ligga lågt" service vid sidan om. Torulf hyr ut platser på sin vind (vilken har en dold uppgång) till behövande. Detta kostar 1 ep per person och natt. Torulf har 20 platser och ställer få frågor. Tänk dock på att detta är ett ställe man skall gömma sig på, d.v.s. trångt och obekvämt.

### **Vidska vikingar**

Finns tillgängliga som legosoldater. De håller till i pålstaden och kan ställa upp som våldsam backup. Subtilitet tillhör inte deras vokabulär. Vidernas ledare heter Arnulf Bjarre Skum och är en fåordig man som helst ser damer som tillfälliga nöjen eller som uppapperskor. Deras långskepp kan även hyras för en snabb flykt ut ur Brishamn. Kostnaden för detta är ca 50 Bdk om rollpersonerna berättar vad de tänker göra. Om de kommer med en lögn så blir det naturligtvis billigare men de får också en spännande natt när Arnulf Bjarre Skum iskallt slänger rollpersonerna överbord. Det är osmart att lura en Nordvid. . .

**HÄMND OCH HEMKOMST**

**FIENDER!**



## **Titus Volpus & Livvakter**

### **Titus Volpus, Senator, Exgeneral och förrädare**

Man; Almondier; Bard (Härold) 10; Str 11; Con 9; Dex 15; Int 13; Wis 12; Cha 15.

Ac 5; Mv 12; # At 2 (Sabel, H-hand/ Gladius, V-hand) THACO 15(Sabel)/16 (Gladius)

Dam 1t6+2 (sabel)/ 1t6+1 (gladius)

Hp 38

Tjuvfärd: PP 54%; DN 69%; CW 75%; RL 57%

SA: Use Wizards scrolls, Use Clerics scrolls (15% chans att det skiter sig), Räknas som magiker på sin egen nivå för skadeberäkning m. m. på sina formler.

Formler: Nivå 1: Magic Missile (5 st), Burning hands (1t3+20 dam); Jump

Nivå 2: Forget; Vocalise; Esp

Nivå 3: Dispel Magic; Flame Arrow (2 bolts)

Nivå 4: Fumble

Utr: Bracers of Defence Ac 6, Sabel +1 (sp 3), Gladius+1 (sp 2), Potion of Water Breathing, Potion of Extra Healing, Scroll of Passwall, Avoidance, Fly. Phantom Steed

### **Ärransikte, Exlegionär**

M; Ac 4; Mv 12; Fighter 3; #At 3/2 (gladius)/1 (pilum); THACO 17/18 (pilum);

Dam 1t6+3 (gladius)/1t6+1 (pilum); Str 16

Hp 20

Utr: Banded mail, Gladius (sp 3), 2 Pilum (sp 4).

### **Storch, Exlegionär**

M; Ac 5; Mv 12; Fighter 3; #At 3/2 (gladius)/1 (pilum); THACO 17;

Dam 1t6+2 (gladius)/1t6 (pilum); Con 16, Dex 16

Hp 24

Utr: Nitad läderrustning, Gladius (sp 3), 3 Pilum (sp 4), änterhake.

### **Rorsman, Exlegionspejare**

M; Ac 7; Mv 12; Tjuv 4; #At 1 (gladius); THACO 18;

Dam 1t6+1 (k-svärd); Str 17, Con 16

Hp 15

Tjuvfärd: PP 45%; OL 37%; F/RT 35%; MS 33%; HiS 25%; DN 15%; CW 88%;

RL 20%

Utr: Läderrustning +1, gladius (sp 3),

OBS: Duktig simmare, kan mycket väl simma under en båt och göra en ryggattack.

## **Tjuvattack!**

### **Viljo**

M; Ac 6; Mv 12; Tjuv 5; #At 2 (kastdolk)/1 k-svärd; THACO 16(kast)/18;

Dam 1t4 (dolk)/1t6 (k-svärd); Dex 18

Hp 20

TjuvFärd: PP 60%; OL 57%; F/RT 45%; MS 50%; HiS 41%; DN 20%; CW 90%;

RL 25%

Utr: Läderrustning, vapen, dyrkar.

### **Enriq**

M; 1/2 Ilv; Ac 8; Mv 12; Magiker 3/Tjuv 4; #At 1 dolk; THACO 19; Dam 1t4+1

Str 16; Dex 16; Hp 10.

TjuvFärd: PP 60%; OL 52%; F/RT 45%; MS 33%; HiS 35%; DN 15%; CW 98%;

RL 20%

Utr: Dolk, svarta kläder, Potion of Gaseous form. Ring of prot +1.

Formler: Nivå 1: Sleep, Color Spray, Nivå 2: Knock

### **Rudolph**

M; Ac 7; Mv 12; Tjuv 3 (Thug); #At 1; THACO 18; Dam 1t4 dolk)/1t6 (k-svärd); Con16; Hp 14

TjuvFärd: PP -5%; OL 30%; F/RT 10%; MS 0%; HiS 15%; DN 5%; CW 35%;

RL 0%

Utr: Nitad läderrustning, vapen, rep.

### **Stijna**

F; Ac 4; Mv 12; Tjuv 4 (Burglar); #At 2 (kastdolk); THACO 16(kast)/19;

Dam 1t4 (dolk); Dex 17

Hp 12

TjuvFärd: PP 25%; OL 70%; F/RT 45%; MS 50%; HiS 35%; DN 15%; CW 85%;

RL -5%

Utr: Svarta kläder, 4 kastdolkar, dyrkar. Sash of Defence Ac 7

### **Clive**

M; Ac 8; Mv 12; Tjuv 3; #At 1 (k-svärd); THACO 19;

Dam 1t6 (k-svärd);

Hp 9

TjuvFärd: PP 40%; OL 33%; F/RT 30%; MS 27%; HiS 20%; DN 15%; CW 87%;

RL 0%

Utr: Läderrustning, kortsvärd, dyrkar, spanska ryttare,

## **Brisiska Trupper.**

### **Brisisk Inf grupp**

#### **Sergeant**

M; Ac 5; Mv 12; Fighter 3; #At 3/2 (Bredsvärd)/1 (klubba); THACO 17/18 (klubba);  
Dam 2t4+3 (bredsvärd)/1t6+1 (klubba); Str 16  
Hp 20

Utr: Chain mail, Bredsvärd (sp 5), Klubba (sp 4), handbojor, blandning av peppar & klipulver (kastas i närstrid), Alarm visselpipa, penna & papper.

#### **Soldater 8 st**

M; Ac 6; Mv 12; Fighter 1; #At 3/2 (Bredsvärd)/1 (klubba); THACO 19/20 (klubba);  
Dam 2t4 (bredsvärd)/1t6 (klubba);  
Hp 10 ; 8; 9 ; 10 ; 6 ; 5 ; 8 ; 8 ;

Utr: Ring mail, Sköld, Bredsvärd (sp 5), Klubba (sp 4), handbojor, rep, Alarm visselpipa, penna & papper.

#### **Soldater 2 st**

M; Ac 7; Mv 12; Tjuv 1 (Thug); #At 1; THACO 19; Dam 1t6 (k-svärd)/1t4 (klubba); Con16;  
Hp 5 ; 6 .

TjuvFärd: PP -15%; OL 0%; F/RT -5%; MS -10%; HiS 5%; DN 10%; CW 50%;  
RL 0%

Utr: Nitad läderrustning, kortsvärd (sp 3), klubba (sp 4), rep, handbojor.

### **Brisiska Flottan, Patrull båt.**

#### **Sergeant**

M; Ac 5; Mv 12; Fighter 3; #At 3/2 (Huggare i H-hand)/1 (Main Gauche i V-hand); THACO 17/19 (Main gauche V-hand);

Dam 1t6+3 (huggare)/1t4+1 (Main gauche); Str 16, Dex 16  
Hp 20

Utr: Nitad läderrustning, Huggare (sp 5), Main gauche (sp 2), handbojor, blandning av peppar & klipulver (kastas i närstrid), Alarm visselpipa, penna & papper.

#### **Sjömän 4 st**

M; Ac 8; Mv 12; Tjuv 2; #At 1 (Huggare); THACO 20/19 (änterhake)

Dam 1t6 (Huggare)/1t8 (änterhake);

Hp 8 ; 7 ; 9 ; 8

TjuvFärd: PP 35%; OL 29%; F/RT 25%; MS 21%; HiS 15%; DN 10%; CW 86%;  
RL 0%

Utr: Läderrustning, huggare (sp 5), rep, änterhake (sp 8), penna & papper

#### **Roddare 3 st**

M; Ac 7; Mv 12; Fighter 1; #At 3/2 (Huggare)/; THACO 19/20 (klubba);

Dam 1t6 (huggare)/1t6 (klubba);

Hp 10 ; 8; 9 ;

Utr: Nitad läderrustning, Huggare (sp 5), Klubba (sp 4), handbojor, rep, Alarm visselpipa,

#### **Ev tillförd magiker**

M; Ac 8; Mv 12; Magiker 5; #At 3/1 kastpil; THACO 18; Dam 1t3

Int 17; Dex 15; Hp 10.

Utr: Kastpilar 9 st, kläder, Ring of prot +1.

Formler: Nivå 1: Sleep, Magic missile \* 2 , Charm Person

Nivå 2: Glitterdust, Scare

Nivå 3: Melfs Minute Meteors (5 st THACO 16)