

LinCon 2003

Drakar och Demoner

**Titel:** "Krigshundars skall"

För fyra till fem spelare.

### Introduktion

Handelskammaren ekade högljutt av de indignerade rådsmännens stämmor och misstron låg i luften. Folk förbannade Kredaterna och man luftade sitt missnöje öppet. En stor del av de närvarande krävde krig, krig mot det land som dumpat handeln med kryddan odaljan, den mest lönande handelsvaran sedan guld.

*Rådets ordförande Frein Forleigh slog sin klubba i bordet och tog högljutt till orda när det värsta sorlet lagt sig.*

*- Nu har dryftats tillräckligt! Vi får inse varthän det bär om vi inte gör något! Det är dags att stoppa Kredaterna en gång för alla! Nu skall krigets hundar skalla!*

*Flera hurrarop hördes och sorlet steg till ett vrål bland de vanligen så sofistikerade rådsmännen.*

*Enkel retorik hotade nu rikets och hela regionens stabilitet med ett krig finansierat av handelsmännen, icke sanktionerat av kungen eller folket. Vad hade egentligen hänt? Vem var ansvarig? Vem kunde stoppa detta hotande inferno?*

*Och ni vet ju vem... Eller hur?*

### Bakgrund och Intrig

*\* Felicien har alltid velat ta över det rika Kredatien och gärna få det forna lydriket Sennuland som provins igen. Detta skulle både gynna Feliciens slavhandel (eftersom krig är en utmärkt "rekryteringsmetod") och ge flottan fler flottbaser. Genom att kontrollera Kredatien är Sennuland mer eller mindre tvunget att samarbeta med Felicien eftersom mycket av det som Kredatien producerar är nödvändigt i Sennuland (metall, säd, odaljan och andra lyxvaror). Om en konflikt uppstår mellan de bägge länderna torde Sennulands och Kredatiens militära styrkor bli tämligen uttömda. Detta gör dem till en sittande fågel för Felicien.*

Detta har en felicisk amiral insett och beslutat sig för att utnyttja. Amiralen är äregirig och inser att en lyckad invasion av TVÅ rika handelsnationer skulle ge honom status, pension och ett rykte som duglig krigsman i Felicien. Vem vet, han kanske kunde få fungera som guvernör för öarna om han spelar sina kort rätt...

När amiralen sen erbjuder sin hjälp sin hjälp till Sennulands Handelskammare är det ett led i den stundande annekteringen av både Sennuland och Kredatien. Dock kommer han ej att på något sätt visa sin riktiga styrka, inblandning eller intresse innan man besegrat Kredatiens flotta i grunden. För att ingens flotta skall vara något hot låter han Sennuländska Handelskammarens flotta och den Kredatiska stänga sig blodiga mot varandra och därmed stå som ensam herre på tappan när det väl beger sig.

Den feliciske magikern Xsantas, å sin sida, har inte begärt någon större kompensation för sin medverkan.

Han har sin egen agenda – att använda all odaljan som han kan komma över för experiment med odöda. Hans experiment kräver massor av odaljan och döda kroppar, så givetvis blev erbjudandet lockande. Han tänker knappt ta betalt, bortsett från rikliga mängder döda och odaljan. Vad ska en vis man med pengar till när han kan få en mäktig allierad, så mycket material han vill för att forska, och obegränsat med döda...

Xantas har med magi, alkemi, odalja och list tagit kontrollen över det Kredatiska handelskammaren och över den Kredatiens hov, men har mindre kontroll i Sennuland. Han har god kontroll över odaljaplantagen och med sin magi och alkemi ser till att odlingarna frambringa överflöd, på odlingarnas välstånd. Detta gjorde att prisdumpning blir möjlig och trovärdig.

Kriget är nästan oundvikligt nu eftersom odaljaplantagen blivit skadad av den hårda tillväxten och skörden. Xantas tänker skylla detta på sennuländska spioner (med stor sannolikhet rollpersonernas delegation – framöver alltså).

Den nu påverkade Sennulands Handelskammare med Frein Forleigh i spetsen vill förklara handelskrig mot Kredatien och tänker anfälla landet, men lider brist på trupper. Man vänder sig de bästa havskrigarna som finns att tillgå: den feliciske amiralen Teodari di Miram, den ransardiske krigsherren Radukan Navaja och hans grippyttare, lönnmördaren Levjtuch Danadan samt Abdel El-Kareem, erkänt duktig krigare. El-Kareem är inbjuden, men är ovillig till en början att "hyra ut" sina skepp med trupper. Dock blir han påverkad av Xantas och svänger totalt, liksom en del mäktiga och rika handelsmän. De övriga som vill söka fredligare lösningar blir trakasserade av en klan lönnmördare kallad "Repukerna", ledda av Levjtuch Danadan.

Man är medveten om att man tar en risk, då allt är på lån, och truppernas lojalitet svänger med vem som betalar dem bäst. Man är ändå övertygad och så pass harmsna över den djupa orättvisan med prisdumpningen på odaljan att de tar risken ändå.

Man har INTE tänkt på kopplingen till den feliciske amiralens nationalitet. Man är ju trots allt bara realpolitiker och handelsmän, inte historiker.

Den Feliciske Amiral som besöker gästbudet är den som har organiserat hela affären. Hans flotta, bestående av ett hundratal fribrytarskepp och slavgalärer, har gjort livet surt för både Kredatien och Sennuland, utan att röja sin nationalitet. Detta för att bygga upp flottan, skaffa bättre besättningar, rustar skeppen och piskar upp en hätsk stämning.

## Äventyrets troliga händelseförlopp

De fem huvuddelar som spelas blir troligen:

A) Det stora gästbud som handelskammaren ger, och där rollpersonerna tror någon är dem på spåren då ett mord begås, som de misstänker att DE skulle utsatts för, samt givetvis informationsinhämtning om rollpersonerna är vakna nog.

B) Intrigspelet och informationssamlingen efter gästbudet, med sabotage skenbarligen från den Kredatiska handelskammaren - Vilken falang av intressenterna ställer sig rollpersonerna på?

C) i Kredatiens huvudstad Agramos.

D) Resan mot vulkanön, då man upptäcker bitar av ett spökskepp / vrak. Man möter alvflickan Celene och ledtrådar kan fås om man undersöker detta. Besök på ett beredningsläger för odaljan.

E) Slutet: Vulkanön med landstigningsplatsen, odaljeplantagen med odöda som skördar odlad odaljan och Xantas förstås.

## ÄVENTYRET I KORTHET

### KAPITEL A

Del A inleds med banketten, överdådig likt ett kungligt bröllop där alla samlats, dels för att hitta finansörer, dels för att se vilka som står som står bakom de olika delarna av krigföringen. Man kommer att se Frein Forleigh i spetsen, följd av Teodari di Miram, en erfaren general och sjökrigsexpert från Felicien och Radukan Navaja från Ransard, som lovar ställa ett stort antal gripnyttare till handelskammarens förfogande. Mot betalning förstås. Den tredje gästen visar sig vara en legendarisk "problemlösare" med säkerhetsvakt (läs: lönnmördare). Den avslutas med att ett tal hålls, under rigorös kontroll av deltagarna (man vill ju inte att någon skall få reda på deras planer), där planerna som skissats fram offentliggörs för en liten skara kammarmän.

På banketten framkommer flera alternativ varför rollpersonerna ska åka till Kredatien. Alla alternativ innebär att man åker dit, men med olika allierade och olika fiender samt några skilda uppdrag.

### KRIGSHETSARE

Man åker dit för att förbereda en eventuell invasion av Kredatien. Då anmäler man sitt intresse för detta genom att kontakta ledaren för Handelskammaren Frein Forleigh. Man får i så fall uppdraget att under täckmantel besöka en gammal landstigningsplats som använts av en tidigare invasion som omtalats i legenderna, för att se om denna kan användas. Man en mäktig allierad, åtminstone synbarligen, nämligen den feliciske kaptenen som blir tilldelad dem med fartyg och eskort för överfarten. Krigshetsarna gillar INTE att man åker till Agramos på eget bevåg, men man KAN försöka övertala kapten (t.ex. Arkadia) väl ute till sjöss utanför Freins vakande blickar..

### FREDSIVRARE

För att krig inte ska bryta ut hoppas en liten grupp handelsmän i kammaren att man med diplomatiska medel kan förhindra en konflikt. De litar inte på Freins tal om att det inte går längre. Man sänder i såfall ut rollpersonerna som en del av en delegation för att föra förhandlingar med handelskammaren i Kredatien.

Man får chartra sitt eget skepp om man inte hänger med någon av de andra gruppernas planering.

De blir dock sinkade i Kredatien av rutiner och rena motarbetningsförsök och kan förlora värdefull tid. Man får åtminstone tala med några i handelskammaren eftersom man har viktiga papper med sig. NOT!

### KUNGENS MÄN

När kungen av Sennuland inser vartåt det barkar sänder han ut signaler om att man med alla medel måste stoppa sin egna handelskammare, som vuxit sig i hans tycke, för stark.

Med en kung som allierad får man tillgång till de bästa livvakterna, den kraftigaste skyddsmagin och tillgång till gammal information ur hovbiblioteket, om man ber om det. De skickas då som en delegation till huvudstaden Agramos i Sennuland, där de kan bli sinkade, såvida de inte hänger med någon av de andra falangerna.

Om de kombinerar dessa tre kommer de få stora fördelar. Det finns också en chans för rollpersonerna att träffa på handelsmän de känner igen i Kredatien, i färd att föra Freins uppdrag t.ex.

### KAPITEL B

Det inleds med en oroande insikt: folk har på ett mystiskt sätt ändrat åsikt och de fredsivrare som är mot ett krig mot Kredatien har problem, minst sagt. Rollpersonerna får tid att välja falang och införskaffa information om hur saker och ting står till. Det utkristalliserar sig tre falanger av intressenter. Fredsivrare som vill skicka en diplomatisk delegation för att prata förstånd, Krigsivrare som vill skicka en förstyrka för att inspektera landningsplats och införskaffa timmer och de Oinsatta som också vill undersöka hur det står till i Kredatien (där finns t.ex. hovet, vars hovmagiker tycker att besynnerliga saker är i görningen...)

### KAPITEL C

Utspelar sig i Kredatiens huvudstad Agramos. Kan missas, t.ex. om man åker direkt till vulkanön, särskilt om man befinner sig under tidspress från Frein och krigshetsarna. I Kredatiens huvudstad Agramos kan man hitta ett flertal ledtrådar om man letar på rätt ställen, men löper stor risk att försenas eftersom alla försöker förhala rollpersonernas efterforskningar. Efter två veckors letande där får de det hett om örönen då kredaterna börjar hata dem på allvar och krigets hundar VERKLIGEN SKALLAR.

### KAPITEL D

Resan mot vulkanön, då man upptäcker bitar av ett spökskepp / vrak. Man möter Celene på allmän jakt efter en ond nekromantiker men litar inte fullt ut på rollpersonerna om de inte delger sin information. Dock nyfiken och lite naiv. Vill rollpersonerna ha henne med av olika anledningar så går det bra.

Fiskeby (ligger på andra sidan av vulkanön, landstigningsplatsen) som är beredningsplats för den odalja som fraktas vidare till Agramos. Även här kan man notera odöda och info om var man ska söka härnäst, men även här kan man bli försenade.

## KAPITEL E

Man får göra som man finner lämpligt med Xantas, och detsamma gäller för honom... Hans mottagande varierar beroende på deras avsikter. Kommer de som krigshetsare är han vänlig men ogillar att man snokar för mycket. Man kan konfrontera honom om de har varit snabba. Man kan få problem med krigshetsarnas delegation, om man själv inte är det, då de inrättat sig och börjat röka stora feta vattenpipor med odaljan och anfäller allt som rör sig i paranoia över att någon ska sno deras odalja.

### Våra hjältar?

#### *Om sällskapet*

Alla har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som man blev goda vänner. Man har åsikter som skiljer sig från varandra, men de gånger man gjort något gemensamt har de vänt misslyckanden till möjligheter. För deras eget bästa brukar man därför göra aktioner tillsammans.

#### *Rodrigo Accosta:*

Har rötter i ett rederi och är väl bevandrad med måttstock och ritningar över fartyg, planerade och i vardande. Han är besiktningsman och vill man få ett skepp i kvarstad är han rätt person att prata med. Drömmer om att konstruera det perfekta fartyget.

#### *Ocatvius Numeri:*

Hans handelshus hjälper andra handelshus samt ditt varv med bokföring och administration. Det händer att han importerar lyxvara och säljer dyrt. Han ser tidigt vart vindarna blåser på marknaden via sina siffror.

#### *"Dalkern": Leorio Vidello:*

Har ett mindre handelshus som importerar odaljan. Verkar dock som om hans privata bruk belastar vinsterna rejält. Han är språkbegåvad och har en otrolig känsla för hur man kommer in på nästa fest.

#### *Cedric DerLotten:*

Diplomat med goda kunskaper om hur man provianterar och utrustar expeditioner. Hans handelshus sysslar främst med rustning av skepp och proviantering således. Cedric har band till kungahuset och förvånade alla när han avstod en förläning och medföljande ridderskap. Ockult bevandrad. Vet vem man ska fråga angående hovets tycke och smak.

#### *Arkadia Asiri:*

Inflytelserik i marina kretsar. "Handelsfurstinna" över det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden. Driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Hon har därför god kontakt med de flesta kaptener och verkmästare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Hennes man styr egentligen handelshuset men har lämnat över ansvaret för driften till henne till omgivningens förvåning och glädje.

## KAPITEL A

### Sennulands huvudstad Daria

Daria är en tills helt nyligen fridull stad, med handel som otvivelaktigt viktigaste inkomstkälla och i synnerhet med odaljan som handelsvara och bas för ekonomin. De mäktigaste byggnaderna är byggda av sjöskumsten och sten. Husen sträcker sig max tre vångar upp, vilket gör staden flack och utsträckt.

Det är lätt att hitta, och befolkningen är inte främmande för främlingar som frågare efter vägen. Denna stad är en välbesökt handelsstad, med många nationaliteter och raser som följaktligen bereser den och inväntar tidpunkt för resan mot Krilloan.

Högsäsongen har inte infallit, men vissa blir höga på odaljan istället för att vänta på någon fånig säsong.... det är ALLTID säsong för ODALJAN.

#### (KARTAN: NR. 1)

##### 1. Gästabudet

Inledningen

Läses för rollpersonerna eller rollspelas (upp till SL)

Flera droskor har parkerat utanför handelskammaren, den ena pråligare än den andra. Livré klädda betjänare vaktar högfärdigt just sin droska, eftersom just deras är den finaste.

Byggnaden som inrymmer Handelskammaren är i röd sten, med ytterst fina skarvar och plåtbeklätt tak. Det är den mest magnifika byggnaden av alla i huvudstaden, näst slottet. Ett eget vaktorn står trotsigt i ena änden, högre än det högsta på slottet. Det är nybyggt för de pengar som man betalar in som avgift på handeln med odaljan.

Flera av handelsmännens vagnar har försilvrade navkapslar eller förgyllningar, likt adelsmännens, och att banketten lockat ALLA är det inget tvivel om. Det är trångt. På torget framför byggnaden har avlyst ett stort område, och provisoriska stallar satts upp för att ackommodera de ekipage som kommit långväga ifrån.

De vidöppna portarna flankeras av ett stort antal uniformsklädda soldater, men det är inte de vanliga uniformerna som stadsvakten har. Dessa uniformer är i högrött och guld, med någon okänd symbol på vapenskölden på bröstpansaret (*lyckat slag för Heraldiker att det är fråga om ett utländskt, perfekt ger att det är ett av de obskyra Feliciska* )

Innanför dörrarna hörs ett lågmält sorl och på baksidan skymtar man betjänare som springer mellan ett förrådshus intill och huvudbyggnaden. Även på torget springer stressat tjänstefolk och livvakter huller om buller. Det verkar som något lyxigt, ordnat kaos.

När man kliver in, bland de sista stängs dörrarna bakom en, och det enda som hörs är en röst tillhörandes Frein Forleigh, stridbar ledare för Kredatiens Handelskammare. All rörelse har avstannat och han hälsar samtliga välkomna och bjuder till bords. När alla har satt sig ner börjar det tysta springet av välanpassade servitörers fötter höras och banketten får sin början.

#### MELLANSPEL

Under bankettens början samsas man välvilligt om det som bjuds, men ju mer banketten fortskrider desto högljuddare blir diskussionerna om orsaken till banketten. Vissa menar att det är nu man ska dra upp planerna för införandet av plutokrati (köpmannavälde) på ön. Andra menar att Frein har samlat dem för att han behöver pengar för ett nytt stort projekt som ska skipa rättvisa åt de Kredatiska handelsmännen. Man hånar öppet de närvarande som inte är med i handelskammaren och äter gott, dricker en del och väntar med stigande förväntan på vad Frein Forleigh har för budskap. Eftersom folk äter så är det inte så mycket mer man kan koncentrera sig på, åtminstone inte till en början.

Man underhålls av gycklare värdiga ett kungligt hov, och får sig till livs både dansare från Berendien, knivkastare från Hynsolge och ormtämjare från Krilloan.

FREIN FORLEIGHS TAL

*(delas ut eller rollspelas)*

**När festligheternas stora inlednings nummer avklarats, en tam brunbjörn från Tricilve, börjar Frein Forleigh det tal han repeterat så många gånger de senaste veckorna.**

”Mina ärevördiga handelskollegor och nära vänner!”

”Vad jag nu ska ta upp är ingen nyhet för er”

”Jag pratar om odaljan, det som byggt upp stora delar av vår rikedom och vårt välstånd här i Kredatien”

”Flera gånger under den gångna tiden har våra konvojer förgäves försökt sälja sin last med vinst både i Krilloan, Felicien och i de andra länderna kring Kopparhavet.”

”Hur många av oss har inte fått lida för de dumpade priserna som rått marknaden?”

**De flesta nickar sitt bifall.**

”Vi alla vet hur svårt vi har haft att få fram tillräckliga kvantiteter för våra kunders behov.”

”Nu har vi dock fått svart på vitt vad som orsakar prisdumpningen”

”Det är ingen hemlighet att vi ,här i Kopparhavet, konkurrerar med de enda som förutom oss har tillgång till odaljan: Kredatien”

**Freins röst stiger nu ett par snäpp, och alla väntar spánt på fortsättningen.**

”När vi undersökt varifrån våra kunder fått sin odalja, har vi fått samma svar, gång efter annan: Kredatien.”

”Det är lönlöst att förmeka det och de gör inget för att dölja det.”

”De har dumpat priserna för att skada Kredatien och vår handelskammare!”

”Vår egen kung som har blodsband till Kredatiens härskare gör sig inget besvär, utan han anser detta är något handelsmän emellan”

”Alla försök till förhandlingar har gått i stöpet. ”

”Kredatiens handelskammare står under beskydd från deras kung, till skillnad vår, som på egen hand skapat välstånd åt innevånarna i Kredatien”

**Nu stiger Freins röst till ett rasande crescendo och han lutar sig fram över sitt talarpodium och hötter med näven.**

”Jag säger att det är dags att tillsammans sätta stopp för dessa ondskefulla planer på herraväldet över Kopparhavet! Det får vara slut med silkesvantarna” Vi har helt enkelt fått NOG!!”

**Flera i kammaren börjar applådera och hurra. Frein tvingas avbryta talet för att vänta ut applåderna och hurra ropen**

*Banketten fortsätter.....*

Ett kort tal hålls av Frein om alla de produkter odaljan kan användas till:

”Odaljan är som ni alla vet grunden för en mängd saker vi säljer; krämer, afrodisiaka och rökverk men även till för sådana saker som färgning, tätning och matlagning.

Nu förhindrar Kredatien dessa nödvändigheter att säljas med vinst. Handelskammarens existens är hotad, även handelsmännens, uppenbarligen.”

När alla lugnat sig något har gästerna möjlighet att äta och dricka ur ett hav av dyra maträtter och drycker, samt samtala. Rollpersonerna kan med lätthet gå i grupp utan att verka misstänkta, och samtala med de tjugotal andra dignitärer som dykt upp. Några av de som vill samtala med rollpersonerna:

Möjlighet för rollpersonerna att tala med de köpmän som är på festen.

**(Persongalleriet AKT A)**

*Blanda gärna in personerna med nyckelpersonerna, så att feststämningen kommer fram och allt inte verkar helt uppenbart. Kanske återkommer någon av dem, om det tyckte rollpersonerna verkade intressanta. Om SL kommer på någon kul bifigur som t.ex. den enerverande jonglören som envisas med att jonglera med brinnande dolkar två centimeter från rollpersonernas näsa, eller den vackra men hårdhänta massös som alla kallar Olga. Fläska på bara! Men inte för länge....*

## 2. Gästabudet under senare timmar – vilket uppdrag väljer rollpersonerna?

*Frein Forleigh lägger ut krockar FALLANG W*

Den förste som kommer fram till rollpersonerna är Frein Forleighs närmaste rådgivare Rorenn. Med en intet sägande min frågar hon rollpersonerna om deras ”Uppenbara ställningstagande i denna ärorika situation?” Hur de ställer sig till det kommande kriget verkar det inte råka tvekan om från hennes sida. Hon ber rollpersonerna uppsöka henne för vidare **planläggning efter midnatt**. Hon ber rollpersonerna vara måttliga med alkoholen, innan hon går vidare till en annan grupp prominenta personer och samtalar, troligen om samma sak.

*Handelsmän mot krig prövar lyckan FALLANG F*

Den andre som kommer fram till rollpersonerna, är deras nära vän som de känt sen tidigare Max du Rietz. Han vinnlägger sig om deras absoluta diskretion innan han fortsätter. Om han inte får den beklagar han sig och lämnar dem (*observanta rollpersoner kan dock fortfarande se betjänten och hur Max ivrigt sen avtågar-se nedan..*)

Max berättar mer noggrant om sin oro. Han avbryts av en tillskyndande betjänt som meddelar Max du Rietz att ett bud han väntat på väntar ute vid hans ekipage på torget utanför.

Innan Max försvinner meddelar han rollpersonerna att det är en större skara handelsmän som resonerar som honom och att de ska träffas på ”Gyllne Tranan”. Eftersom de känner krögaren är tidpunkten inget problem, men att det bör ske nu under kvällen innan folk reser hem. Han ber även rollpersonerna att tänka efter två gånger innan man begår misstaget och stödjer en koalition med krigshetsare. Med snabba och ivriga steg skyndar han därefter ut med några andra handelsmän i släptåg.

Max blir därefter lönnmördad av lönnmördare (Se vidare under lönnmordet). Rollpersonerna märker inte detta om man inte följer efter och lämnar festen synligt.

*Kungens agenda – i lönnedom FALANG K*

Efter att flera av handelsmännen har avgjort var de bäst passar in i det stora spelet kommer Tjalvar Hedrog kanske att göra sitt drag från det Sennuländska hovet. Han frågar rollpersonerna hur de ställer sig i den konflikt som är under uppsegling.

Om han gillar deras svar (läs: ställer sig nationalistiskt tveksamma) föreslår han då omedelbar audiens hos kungen. Han förklarar att de har två timmar på sig att göra detta innan folk märker att de är borta och dessutom att Frein kommer hålla en viktigt möte midnatt.

Om rollpersonerna går med på att informera kungen, lämnar de festligheterna dolt för att färdas på huvudstadens mörka gator med två av Tjalvar Hedrogs livvakt. Tjalvar Hedrog lönnmördas fock tyvärr... och dyker inte upp på under krigsrådet med Frein senare.

*NEDANSTÅENDE ANGREPP SKER OM*

- *MAN FÖLJER MED MAX'*
- *MAN ÅKER TILL KUNGEN*
- *MAN TAR SIG TILL GYLLENE TRANAN*

*KORT SAGT, DET HÄNDER INTE OM MAN HÅLLER SIG TILL "KRIGSIVRARNAN" OCH INTE BEGER SIG TILL GYLLENE TRANAN ELLER KUNGEN!*

Rollpersonernas grupp blir anfallna av två synnerligen vältränade hamnbusar och en arbetarkvinna (lönnmördare) som endast tack vare stor tur blir nedgjorda.

Tre personer ur livvakten stryker med dock p.g.a. av de förgiftade vapen som lönnmördaren använder. Om Tjalvar Hedrog, Max eller någon av deras livvakter nedgörs dock dessa också.

*Undersökning av angriparna*

De är utrustade med exotiska vapen med något klibbig vätska (gift) och det sista man får från av de nu döende och döda angriparna ( Endast en hinner tala...)

är kommentaren ”Stoppa kungen, stoppa kungen...”

Om gruppen (var och en måste säga att de letar) noggrant undersöker liken upptäcker de följande:

Octavius ser att de inte är hamnbusar, att deras valuta är nytryckt och att de har en skum tatuering i form av en röd vattendroppe

Cedric inser att de var experter på tyst strid (lönnmördare) att deras vapen är svåra att få tag på här och att de har kredatiskt proviant

Arcadia kan konstatera att deras kläder är synbarligen sennuländska, men är sydda i kredatiskt tyg från Agramos.

Dalken känner att doften av giftet påminner om rå odaljan.

*Audiens hos kungen Endast Fallang K  
(men om övriga söker audiens, improvisera gärna)*

Då hade de fått bud om att skyndsammast bege sig till slottet. Rollpersonerna kommer in i yttersta hemlighet via underjordiska fuktiga gångar och förs till en löndör under slottet, lotsades de till lilla audiensrummet av en lakej. De kommer smidigt in i kungasalens audiensrum.

Inne i audiensrummet finns ett flertal stolar, vanligen avsedda för de många rådgivare som kungen omgiver sig med sig med. Så ej denna gång.

Rollpersonerna har möjlighet att ställa sig respektfullt inuti det tomma audiensrummet. Kungen sitter inte på tronen.

Efter någon stunds väntan anländer kung Benjamin III, fram ur väggen, syntes det dem,

Kung Benjamin III bär ett osäkert leende. Man kan se att han har sovit för lite. Påsarna under ögonen var hjälpligt maskerade med massor av puder. Hans ena ögonbryn åkte upp när han synar er att de församlade gästerna stod med nedböjda huvuden och han log lite för sig själv. Han pratar med trött stämma: -

*"Vi tror att svaret på gåtan med odaljans pris måste sökas på Kredatien. Vi måste agera med all hast."*

*"Vi har fått högst oroande upplysningar om att gästabudet kommer bevistas av minst fyra olika krigsherrar."*

*"Abdel El-Kareem känner ni nog till, nummer två kommer troligen från Ransard och en tredje från Felicien., den fjärde vet vi inget om, och det är oroande."*

*"Jag vill att ni tar reda på så mycket ni kan om vad de övriga kallar sig och deras planer."*

*"Jag avser att fatta beslut till mycket stor del på grundval av vad ni får fram, om det är tillrådligt att kontakta vår kusin."*

*"Är det något annat?"*

När kungen har fått den respons han vill och rollpersonerna inte har något att fråga om eller tilläga avslutar han med:

*"Gott. Meddela mig senast i morgon kväll om era framsteg. Nu skall jag ta en välförtjänt vila."*

Kung Benjamin gäspar öppet, vände sig om och går ut genom den enkla löndörren.

Rollpersonerna står nu återigen ensam i audienssalen och bör ta sig tillbaka till festen....

## FREDSIVRARNAS MÖTE

*Möte på Den Gyllne Tranan*

Max är inte där, men en oroad värdshusvärd öppnar om man bankar på. Max har inte kommit, men ett fåtal andra har kommit trots trakasserier förekommit mot nästan allihopa. Ingen har dock blivit mordhotad. Än.

Rollpersonerna är de största dignitärerna på mötet.

Vissa på mötet säger att det var förvånande att inte Nauru Kwaal dykt upp, då han antytt att han skulle göra det.

De övriga handelsmännen ber rollpersonerna om deras tjänster, då de ser ut att ha störst chans att lyckas förhandla/samtala med den Kredatiska Handelskammaren i kraft av sin status. Man kan bistå med en besättning, men har inga skepp att bistå med då samtliga ligger ute till havs eller inte klarar av längre havsresor. Orsaken är egentligen att man av rädsla för repressalier från Frein inte törs lova bort något av deras skepp. Särskilt nu när inte Max är här...

Man får ett förfalskat rekommendationsbrev (skrivet så det ser ut som om Frein själv skrivit det) som torde öppna några dörrar och kan få dem att fortsätta med de strandade förhandlingar som förts.

### 3. Banketten under de sena timmarna nära midnatt och efteråt – OBLIGATORISKT FÖR ALLA

Under den följande delen så får rollpersonerna återigen möjlighet att stifta bekantskap med flera intressanta personer. De flesta instämmer i Freins planer och har reda sett över sina fiskala tillgångar och planerar på att själva dra på sig stridsmunderingen. Runt på banketten rör sig dessutom flera överförskade livvakter som plundrar de bord som fortfarande har något på sig. Ett flertal handelsmän sjunger patriotiska sånger vid ett bord, vid ett annat roar sig en dekadent herre med att få en privatuppvisning av den Berendiska danstruppen.

En av de mindre prominenta handelsmännen anklagar någon av kockarna/tjänarna för att försöka förgifta honom med gammal sur mjölk. Ett gräl uppstår mellan kökspersonalen, kockarna och köpmannen. De hävdar å sin sida att köpmannens mage säkert förklenats av att bara äta "fin" mat, samt att de gäster som satt intill inte klagat. Det framkommer då att köpmannen hämtat mjölken direkt från köket. Undersöker man detta kärll, ser man att det intill ligger en hund som huttrar av skräck, helt oförklarligt.

*Det råkar vara den här vägen Xantas i astralform gått förbi under sina försök att spionera på de som besöker gästabudet.*

### OM MAN INTE BESÖKER KRIGSRÅDET

Rollpersonerna kan nu även notera att vissa personer har gjort förvånansvärda helomvändningar. Karim och Reidar t.ex.



#### 4. KRIGSRÅDET

Efter att Tuvalak Zebrin sonderat terrängen och sett hur många som vill träffas för ett krigsråd har man samlats i tornets allra översta del vid midnatt. Man har en magnifik utsikt över Daria.

Bakom Frein står några män och ser ut över samlingen. En verkar militärisk (finna dolda ting ger att det är en någon form av uppsatt officer, mycket bra resultat ger att det är en *felicisk* militär)

Frein inleder mötet med att kort presentera sig själv och antagligen antar han att de andra redan är bekanta med varandra, sen håller ett par av hans betjänter upp varmt, kryddat vin. I den kyliga luften i tornet ångar glasen och en väldoftande arom lägrar sig i rummet.

Han börjar tala.

”Vi har rätt till handel på samma villkor som Kredatien, men om de inte inser detta finns det en väg att gå! KRIG”  
”Vi ska med vapenmakt ta tillbaka det som rättmätigt tillkommer oss!”

”För att stoppa de inbilska och högfärdiga herrarna på andra sidan måste vi sätta oss i respekt!”

”Likt ett barn som tror att det kan få vad det vill har de blivit arroganta och högfärdiga!”

”Det tolererar vi inte!”

”Krigets hundar skall skalla och likt våra förfäder innan oss ska vi lära Kredatien en läxa de sent ska glömma”

Applåderna blir öronbedövande och tar ett tag för att sluta.

De närvarande är bl.a:

Nauru Kwaal, Redare Reidar, Abdel Al-Kareem samt ett antal andra vilka är för rollpersonerna obetydliga och vars namn man har alldeles för svårt att komma ihåg.

Vad rollpersonerna däremot KOMMER ihåg är att dessa tre namngivna herrar inledningsvis var HELT emot idén på att Kredatien ligger bakom något slags dumpningsförsök eller att man skulle företa något offensivt mot Kredatien. Dessa uppför sig nu klart annorlunda än tidigare. Redare Reidar är t.ex. nykter trots sitt redlösa yrande och beteende tidigare. Al-Kareem har en hatisk blick och faller hatfyllda kommentarer om kredaterna och ”deras förbannade anhang!”. Reidar och El-Kareem påpekar nyttan med att bygga ytterligare fartyg och Frein lugnar dessa.

**OBS!! DETTA LÄGGER ROLLPERSONERNA ENDAST MÄRKE TILL OM DE SÄGER ATT DE STUDERAR DE NÄRVARANDE!!!**

Mötet är kort, och Frein ber att få återkomma med detaljerna så fort han har sänt ut en expedition som skall sondera landningsplatsen.

Om Frein inte fattat misstankar och tror sig ha deras lojaliteter kommer han nu föreslå rollpersonerna till deltagare i denna expedition, och i synnerhet Rodrigo Accosta och Cedric. Han förklarar nu också att det är bra om de övriga i gruppen följer med som täckmantel. Det officiella uppdraget är att man söker efter gott virke för att bygga en mindre beställning lyxskepp åt en äventyrare

som nyligen kommit hem berömd med en oherrans massa guldmynt.

Papper kommer att signeras och ordnas fram till rollpersonerna under morgondagen så att det hela ser officiellt ut om nyfikna skulle ha frågor. Transport kommer att ordnas med ett fartyg där kaptenen är lojal med Frein.

Om Rollpersonerna nu skött sina kort rätt och Frein litar på dem riktigt bra blir de inbjudna till ett mer exklusivt möte med andra insatta.

Mötet med de övriga handelsmännen avslutas och precis när den siste avgått inträder Chaggot Accosta, gripriyttaren, amiralen och en fjärde, okänd, man som inte vare sig presenterar sig, eller presenteras. De ser frågande på Frein, som besvarar deras miner med orden: ”Nu har vi vår expedition. Dessa är lojala mot oss och vår plan.”

På ön skall man möta Xantas, deras man på platsen, som kommer att ha mer information om läget. Dessutom skall man frakta en koffert med dokument till honom. En kort beskrivning av hur han ser ut ges åt rollpersonerna. Han betonar vikten av att vara tillbaka om senast fem dagar, utan att svara på frågan ”Varför?”.

Därefter ber han rollpersonerna gå ut ur rummet.

I detta läge står det rollpersonerna fritt att göra som de finner lämpligt. Dock schasas de bort från tornet om de dröjer sig kvar, av ett par artiga vakter som påpekar att man skall göra som amiralen säger. Denne kommer ut om de kvarstannar, och ber dem att ta den nattsömn de skall få då resan är väldigt krävande. Han ser mycket bestämd ut. Inte typen man säger emot, om man säger så...

## KAPITEL B

Hur rollpersonerna spenderar natten och var, är relativt ointressant. Men om de har något fuffens för sig får SL improvisera.

T.ex. kan de få för sig att bevaka några av de som varit på de olika mötena. Dock kommer de flesta helt enkelt att åka hem och sova ruset av sig. Dagen efter kommer de alla att åka till sina handelshus för att styra upp sin verksamhet, skicka ut order om klagörande av skepp .o.s.v.

De som bevistade mötet med fredsivrarna ligger lågt, och går inte ens utanför dörren. På kvällen samlas de återigen på Gyllene Tranan för att beklaga sig över situationen.

### 5. Söka information i bibliotek & via kontakter

Möjligen besöker rollpersonerna sina kontakter, eller ser över sina affärer. Dessa är beskrivna i karaktärerna och i persongalleriet.

#### *Bibliotek*

Givetvis har man tillgång till det kungliga biblioteket, OM man arbetar för kungen och ödmjukast ber om det hos hans magiker. I annat fall får man hålla till godo med informationen från övriga bibliotek.

#### Kungens bibliotek

Detta ger en god inblick i de historiska förhållanden som varit, men även en bonus. Man kan upptäcka att släkten di Teodari varit uteslutna sedan 100 år från den högadliga delen av hovet i Felicien. Orsaken nämns kort: efter en misslyckad insats i kriget mot Kredatien och Sennuland, som brutit sig loss från Felicien grepp, hamnade släkten i vanrykte.

*Att feliciern nu gör detta har sin orsak i att han vill återupprätta sitt och släkten goda namn.*

Angående landstigningsplatsen nämns dels att ön har värdelöst timmer eftersom palmer helt enkelt växer för fort, och att Sennuland under tiden av feliciskt styre lidit ett svidande nederlag med stor manspillan.

Angående odaljan sagda ö som en måttlig producent av odaljan.

Om man kontrollerar vilka böcker som försvunnit – se nedan om Bibliotekarien i Persongalleriet – ser man att dessa böcker inte har försvunnit härifrån. Dessa böcker handlar mycket om krigshistoria med många blodiga slag beskrivna.

Flera av de andra försvunna böckerna beskrev försök att skapa en golem och nytta och onyttan med odaljan och odöda.

#### *Vanliga bibliotek*

Se bibliotekarien under Persongalleriet.

### 6. Obligatoriska möten?

Spelarna kommer att stöta på minst en av följande intressanta personer:

#### *Kapar-Klaus med Daniella*

Hälsar gott på Cedric och Dalen som han nämner vid namn (Leorio). Beklagat sig över förlusten av sitt skepp, och säger att det var mitt i natten, skeppet kom från ingenstans utan ljus, och rammade deras fartyg.

Daniella och Klaus slungades bort från skeppet och hittade inte tillbaks i mörkret. De var tvungna att trampa vatten och driva tills de blev uppfiskade av en fiskebåt. De är förvånade över att deras besättning inte kom och räddade dem, och befarar det värsta.

#### **Fredsivrarna**

Man meddelar kort att besättningen är redo om de ordnat skepp. Bör noteras: varken kungens eller Krigsivrarnas skepp behöver manskapet – det blir till att prata med Rodrigos kontakter. Här kan SL påminna Rodrigos spelare om sin kontakt om han inte tänker på det själv. Om rollpersonerna får för sig att ta med sig de femton matroserna till Kungens eller Krigsivrarnas skepp blir dessa kaptener förolämpade och säger att deras egna män är de enda som åker med.

#### **Krigsivrarna**

Rollpersonerna får, om de förklarat sin lojalitet kvällen innan, de handlingar som utlovats, samt en tid och plats att infinna sig på för avfärden.

#### **Möten med kungen (kvällen)**

Han tackar rollpersonerna för den information de ger honom. Han vill dock ha mer. Han tycker att det är viktigt att man informerar hans kusin, kungen av Kredatien om planerna på krig från handelshuset. Om rollpersonerna har varit på Krigsrådet för att skaffa info och kungen tycker att de är pålitliga ber han dem försöka få skeppet att byta kurs ute till havs och först informera kungen om sakernas tillstånd.

Om man inte besökt krigsrådet eller inte vill åka med deras skepp erbjuder kungen att låna ut en oansenlig men duglig farkost med manskap och eskort. I detta fall löper man ut under natten till nästa dag. Att han erbjuder detta först när de sagt sig inte vilja resa med krigshetsarna beror på att hans eget skepp är långsammare.

## **7. Avresan**

Denna sker antingen under natten, följande dag eller så fort rollpersonerna är redo att åka. Dock måste de åka direkt när skeppet är klart, om de väljer att åka med krigsivrarna. Endast kungens skepp lägger ut tidigare såvida de inte tar någon annat flytetyg och försöker ta sig över tidigare.

### **Krigshetsarna**

Rollpersonerna åker med ett lyckligt skepp och eskort, tillsammans med en del av de soldater som vaktade banketten.

Kaptenen nämner, om man frågar, vilka handelsvaror som säljer bäst i Felicien att det är alviska slavar....

Om man nämner historien som Frein berättade om landstigningsplatsen och att den informationen sannolikt är falsk urskuldar han sig och säger att han litar på Frein och inte själv är så bevandrad i lärda ting. Blir då även lätt nervös...

Kapten försöker som de flesta i besättningen smila in sig hos Arcadia. Ute till havs är kaptenen mera tillfreds och på bättre humör. Fortfarande krävs det mycket och BRA övertalning innan han går med på att ändra kurs.

### **Grupp F**

Om de åker med eget eller timmermästarens skepp, får de en skranig besättning och ett skepp. Det är allt. Resan tar lite längre tid, och om man besöker Agramos tar det drygt tre dagar från Daria.

### **Grupp K**

Åker man med kungens skepp får man eskort av några skepp, vilket gör att resan till Agramos tar drygt tre dagar. Eftersom man åkte på kvällen kommer man fram innan både krigshetsare och fredsivrare tack vare god vind.

## DEL C: DEN HÄNDELSERIKA HAVSRESAN

### 8. Felicisk galär

**Krigshetsarna:** Åker förbi för att vara sociala... feliciska sjömännen samtalar om nyheter och med sina landsmän på andra skeppet. Nyheterna är att även Feliciska skepp försvunnit i området nattetid. Skeppet som man möter är inte detsamma som det nedanstående.

**Fredsivrarna:** Galären kommer skugga deras skepp och försöker anfalla. Dock pågår jakten till kvällningen, och den feliciska galärer verkar som uppslukad av havet när dagen gryr... *I själva verket anfölls den av "Spökskeppet" och sänktes.*

**Kungens skepp:** Man följer efter på avstånd, men törs inte anfalla. Kaptenen på skeppet vill inte närma sig den, då man inte har tid. Övertalar man kaptenen försöker det feliciska skeppet fly. Samma sak händer då på natten med det feliciska skeppet (och olyckligtvis en del av eskorten) som för Fredsivrarna. Kaptenen blir INTE glad.

### 9. Ankomst till Kredatiens huvudstad Agramos

(KARTAN: NR. 2)

Kredatiens huvudstad är något större till ytan, Men bebyggelsen går i samma stil och den främsta inkomstkällan är nu handel. Man har en föredelaktig position ut mot havet, och två större fästningar som har utsikt över hamnen.

Eftersom rollpersonerna varit här förr noterar de att den stinker av odaljan, redan ute till sjöss vilket verkar konstigt. De kan även tack vare detta raskt hitta till olika platser i staden som t.ex. tyghandlare, skraddare, timmermän och de mer ljusskygga element.

Man har inga problem att ta sig in i hamnen, oavsett skepp man anländer i, men kungens skepp får bättre mottagande.

Man noterar i staden efter iakttagelser att:

- fattiga människor berusar sig på odaljan (*de har ju råd nu när odaljan är billig*)
- överflöd av odaljan i olika former

### 10. Vad händer i Agramos?

*Letar efter / Kontaktar Repukerna*

Kontaktar man den person som Octavius kontakt nämnde är han ledare för lönnmördarskrået, men har som täckmantel en begravningsfirma. Han vill då kräva pengar från rollpersonerna då han tror de jobbar för Frein. Uppenbarligen är ju gruppen sennuländska handelsmän

*Detta torde synliggöra det klara sambandet med Freins inblandning. Man får också redan på Levjtjuch Danadans namn, en berömdhet i lönnmördarkretsar.*

### Kredatiens handelskammare

Om man visar upp falska eller äkta intyg från Frein så kommer man in i handelskammaren. Med de äkta kommer man att fråga sig vad rollpersonerna gör här, då man inte säljer timmer och att deras papper verkar vara i ordning. Om man inte visar upp dessa dokument (för att man inte har dom etc.) kommer man inte ens in i handelskammaren. De är inte medlemmar. Det Är en sluten församling.

Försöker man bryta sig in kommer man att attackeras av både hundar och vakter höga på odaljan. Det ska inte gå att bryta sig in, och det finns inte så mycket information dör i vilket fall, så det är lönlöst.

Handelskammarens ämbetsmän kommer att förhålla rollpersonerna så gott de går, allt i från byråkrati, seder och tider kommer hänvisas.

### "Du har vunnit två veckors vistelse i Agramos!"

Gruppen kommer valsas runt i staden och om gruppen tillåter det kommer detta att fortsätta tills två (2) veckor har gått och nyheter om stridigheter och sabotage av odalja fälten når staden...

Kriget har börjat och man har misslyckats. Äventyret slutar då här.

### Hovkansler Ekenrand (numera ex-hovkansler)

Befinner sig inte vid hovet, utan vid sitt gods, tre timmars färd utanför staden. Han förstår inte vad som hänt, och delar gärna med sig av vad han vet till Cedric:

- Kungen har fått en mystisk rådgivare ("Xantas heter han visst...") från antingen Sennuland eller Felicien
- Kungen har åldrats många år på bara några veckor
- Kungen är inte sammanhängande i konversationer
- Den nye rådgivaren har dålig hand med barn och djur
- Kungen betalar all lön åt den nya rådgivaren i odaljan, "Han är säkert missbrukare"

### Lokala köpman i odaljan ger svar:

F: Varifrån kommer odaljan ni köper?

S: Från vulkanön Ira

F: Vem köper ni den av?

S: En herre i byn där odaljan förbereds.

F: Var finns byn och vad heter den?

S: Baga Vita ligger på vår minsta ö, längst nordöst.

### Bibliotek

Situationen med försvunna böcker är här större än på Sennuland. Här har Xantas tagit de kungliga böckerna också, och ett antal bibliotekarier har fått sparken p.g.a. sin oförmåga att hålla boktjuvarna borta.

*Det är återigen Xantas som varit lite lurig... Magiker gillar ju böcker...*

## Hovet

Om man visar upp falska eller äkta intyg från kungahuset kommer man in hos hovet. De är inte medlemmar av den Sennuländska adeln. Man påpekar gärna att Cedric inte accepterade den titel hans kung hade i åtanke för honom.

Försöker man bryta sig in kommer man att dö eller bli fängslade och anklagas för högmålsbrott. Det tar OCKSÅ två veckor, och äventyret hinner avslutas.

Hovets ämbetsmän kommer att förhålla rollpersonerna så gott de går, allt i från byråkrati, seder och tider kommer hänvisas.

## Rykten kan dock uppfattas (på hovet i Kredatien)

- Folk frågar om man verkligen tänker införa plutokrati i Sennuland
- Man frågar spefullt hur mycket pengar man förlorat på odaljans sjunkande pris
- Kungen har blivit bättre med sin nye rådgivare
- Gamle Ekenstrand har dragit sig tillbaka på kungens begäran

## 11. Resan mot vulkanön Ira

Rollpersoner som är krigiska av sig kanske kommer hit först av alla...

Resan hit varit händelselös förutom den feliciska båten, och man har en dags resa kvar när natten och tystnaden lägger sig över havet.

Det är nu som en dimma dyker upp från ingenstans och sveper in båten (båtarna) så att man knappt ser handen framför sig.

Plötsligt stöter båten in i något (blir stött på?) mitt ute på havet. Vad är det?

*Det är det spökskepp / spökvrak som är resterna efter Arkadias makes skepp, och som nu är odött till sin natur. På nätterna stävar de ut på havet och reser vanligen med en mindre armé av odöda på sig. Just detta skepp har så stora skador att det inte BORDE flyta, vilket Rodrigo genast lägger märke till om han tittar på det. Det verkar röra sig utan segel, och ser ut att driva medvetet, mot strömmarna.*

På fartyget syns spår av en fruktansvärd strid, med intorkat blod som träet sugit åt sig. Doften av rå odalja är stark trots att deras skepp inte fraktade odaljan alls.

Arkadia känner igen makens skepp p.g.a. att när skeppet kolliderar med rollpersonernas studsar en liten bit av namnskylden ner på rollpersonernas fartygsdäck. Skeppet heter "Legira Asiri". Skeppet är även bekant eftersom sytt en hel del av de segel som en gång suttit på skeppet.

## 12. Celene ger sig tillkänna

Rollpersonerna förnimmer att de blir betraktade av någon som inte har något vapen riktat mot dem (vad de kan se i alla fall). Med avspända steg närmar hon sig dem och säger med sorg i rösten: "Detta skepp var en gång fullt av liv, men nu är allt dörr. Allt. Ni är de första levande jag sett på en vecka."

*Celene har simmat efter skeppet och följt efter det i hopp om att de ska ta henne till skeppets herre, vilken hon är övertygad om är samme man som krossade hennes gråsalvsbosättning och gjorde henne skeppslös.*

Cedric känner en stark olustkänsla när han tror att hon är en överlevande siren (se Cedrics bakgrund och historia).

Se för övrigt "Celene" i Persongalleriet

## 13. Vulkanön Ira

Felicierna och den feliciske kaptenen har rekognoserat området tidigare och vet en liten del om ön de har dock inte sett odalja odlingarna, och vet egentligen bra hur kustlinjen ser ut.

Den feliciske kapten för dem direkt till landstigningsplatsen, inte byn, om han inte blir beordrad eller övertalad, men som vanligt krävs det mycket och bra övertalning.

## *Byn Baga Vita*

### **(KARTAN NR. 4)**

På den sydvästra delen ligger den fiskeby som hanterar de stora mängder odalja som odlas. Man bereder den genom att lägga allt på ett korallrev, vilket renar odaljan och dessutom saltar in den för vidare transport. Allt har förflutit så i tiotal år, men nu har leveranserna ökat hundrafalt, och det är något som avspeglas i att fiskeredskap står och ruttnar, båtar tjäras inte om (bara ifall de fraktar odaljan).

Byborna i Baga Vita är från Soluna, och de är mycket svartare i skinnet. De verkar vara skräckslagna av något. Observationer av byn visar att det finns en del tystlåtna storvuxna karlar. Sennuländska / Kredatiska män ute och arbetar (odöda) men det är svårt att se

*Dessa zombies har skickats av Xantas för att påskynda beredningen, samt att hålla byfolken i schack. Byborna vågar inte vara i närheten av dessa arbetare.*

Några bybor kommer fram och ber rollpersonerna om hjälp att hantera deras nya medicinman som bor på andra sidan ön. Fast det blir ju språkproblem?

### *Den gamla landstigningsplatsen*

### **(KARTAN: NR.3)**

På den nordöstra delen ligger den plats där Xantas styr sitt begynnande ondskans imperium.

Vulkanön med landstigningsplatsen, odaljeplantagen med odöda som skördar odlad odaljan och Xantas förstås.

Man får göra som man finner lämpligt med honom, och detsamma gäller för honom... Hans mottagande varierar beroende på deras avsikter. Kommer de som krigshetsare är han vänlig men ogillar att man snokar för mycket. Man kan konfrontera honom om de har varit snabba. Man kan få problem med krigshetsarnas delegation, om man själv inte är det, då de inrättat sig och börjat röka stora feta vattenpipor med odaljan och anfäller allt som rör sig i paranoia över att någon ska sno deras odalja.

### *Xantas' hemvist*

I gravkulvertar nära odalja odlingarna har Xantas inrett ett tempel av ben, där vilar han under dagen (han hinner dock vakna när de kommer in hans kammare) såvida han var på stranden.....

## **Möte med Xantas**

### *Krigshetsarna*

Xantas möter dem på stranden och begär kofferten. Han visar dem kort runt och nämner att denna plats är lätt att försvara och timmer och fartygsvirke kommer fraktas hit (bara en halvsanning). De kan alltså resa hem ostört....

För dessa äventyrare är nu äventyret slut och SL kan läsa EPILOGEN

### *Övriga*

Om de konfronterar honom nu så kommer han först erbjuda sig att skona rollpersonerna om de visar någon "god vilja" eller ger honom ett skäl varför han ska göra det. Xantas kommer stolt hävda att rollpersonernas ansträngningar kommer vara fåfänga och att nu kan ingen stoppa krigets maskineri.

Xantas påpekar att Felicien säkerligen kommer hjälpa Sennuland och därför kommer nog rollpersonernas handelsintresse kunna fortsätta.

Om de angriper eller uppvisar godhetens rättfärdighet kommer han skratta gott och försöka ta kål på dem, Om Celene är med rollpersonerna när de angriper kommer han att fly illa kvickt i en förberedd portal medan skelett håller spelarna sysselsatta. Celene skjuter en pil efter honom, portalen upplöses och ett högt skrik från portalen hörs samtidigt som den sönderfaller....

Skeletten och zombie arbetarna stannar upp och gör inget motstånd om de blir sönderslagna.

För dessa spelare är äventyret nu slut och SL kan läsa EPLOGEN.

## **EPILOGEN – Felicien Vinner**

För de spelare som stöttat krigshetsarna och Frein eller de som spenderat två veckor på fel ställe brakar helvetet löst i fyra månader, då kriget rasar mellan Sennuländska flottstyrkor och Kredatiska. Efter de fyra veckorna har gått ti ända är flottorna så försvagade att det är en smal sak för Amiral di Teodari att med en relativt liten styrka anfalla och belägra, för att slutligen inta Sennulands huvudstad, och därefter Kredatiens, varpå de blir lydstaten till Felicien, som i forna tider.

Felicien har blivit något större varpå amiralen fått en hedervärd adels titel och ett stort stycke land. Det viktigaste är att han fått sitt namn återupprättat.

Vad hände med Xantas och hans odöda?

Ja, det är en annan historia...  
Men den kommer, var så säker!

## **EPILOG – Xantas slås ut**

När Xantas slås ut stoppas det billiga flödet av odaljan omedelbart. Man kan återvända i triumf, och utan Xantas' inflytande kan man se hur de som varit påverkade långsamt vaknar upp ur sin galenskap. Flera veckor efter den händelsen har ingen ännu sett till vare sig Frein Forleigh, den feliciske Amiralen eller några ransardiska gripnyttare. Troligen har de bra tillfälligt dragit sig tillbaka och planerar något lurttills nästa konvent.

Självklart blir spelarna rikligen belönade av båda kungahusen och de bägge handelskamrarna.

# FIN

## Persongalleriet

### *DEL A – samtalsvilliga med på festen*

**Abdel El-Kareem** – Klädd i fotsid vit kaftan med en vit turban på huvudet och en blå mantel. En tom krökt dolkskida hänger slarvigt vid sidan av. Han undrar om man hört några rykten angående de svarta piratankornas lojalitet och huruvida man kan påräkna deras stöd eller passivitet inför den kommande kampanjen. Talar mycket om krigsinsatsen och småler mest när hans egen inblandning kommer på tal. Hans reaktion utlöser en mindre angenäm blick från Frein (FDT: svårt). Varför? Jo, El-Kareem har en liten flotta men är bestyckade till tänderna, och utgör en ständigt skräck för de pirater som trotsar varningarna och anfaller hans handelsfartyg. Kan bli en besvärlighet om han insisterar på att få del av kakan i proportion sin nytta, som Frein motvilligt skulle medge är mycket stor.

"En man som gillar sand, som jag, ser havet som de bästa dynerna."

"Skulle inte tro att NÅGON utom de riktigt korkade vågar anfälla MINA skepp."

"Behöver ni min hjälp? Glöm det, jag riskerar inte mina skepp för något så futtigt som ett handelskrig, och SÄRSKILT inte ett av Freins galna projekt!"

**Tuvalak Zebrin** – Siare, Anonym, med endast en brun kåpa och , men med en hypnotiserande blick. Hans fjärrskådande blick verkar kunna se rakt igenom folk och in i framtiden. Gör ett antal illavarslande uttalanden varav ett direkt berör rollpersonerna. Tystlåten, men intensiv. Verkar vara magiker, eller om det bara är den genomträngande blicken... Eftersom han kan se in i framtiden, lovar han att avslöja något viktigt för karaktärerna om det hela håller på att gå åt pipan. Han säger dock inte hur, men att just DE ska vara på sin vakt.

"Cedric, er har jag drömt om. Det är ingen idé att gömma sig. Var istället på er vakt."

"Ni är i sällskap med Max. Om inte, så kommer ni snart vara det."

"Tänka sig, drömmen hade till och med rätt om den grälle dalken."

**Chaggot Accosta** – Rundlagd man i purpurröda och solkig handelsmansskrud, äter nästan ständigt mat eller frukt . Skojar med den yngre brorsonen Rodrigo och gratulerar till dennes engagemang.

"Det här är lysande för rederiet, de andra handelshusen har lagt in flera nya beställningar och hyrt skepp av oss"

"Nämen, grattis! Det är inte var dag man får sin släkt med i något viktigt! Gör nu bra ifrån dig pöjk! Slakten tittar"

**Nauru Kwal** – fiskeribranschens okrönte konung. I svavigt blått tyg med en tiara i silver verkar han nästan feminin till utseendet. Mannen är mkt fet, och det syns på hela ansiktet, som förutom att vara helt kosvart, är kolossalt likt en gris. Står med över hundratalet fiskebåtar under sin flagg, och gör grova förtjänster på att ha monopoliserat fiskhandeln med en slogan: "Ett hav, ett folk, en fiskare. Billigt!"

"Ni har nog hört om rekordfångster, snart ska ni få se på de RIKTIGT stora fångsterna! Till det bästa priset förstås!"

"Ät mer fisk!"

"Vi i fiskeribranschen är inte intresserade av att starta handelskrig för en vara vi inte handlar med!"

"Odaljan är billig, det är bara att köpa!"

**Pennerin**, ljusalv som obehindrat rör sig mellan borden, människorna och allt det andra, mer intresserad av arkitekturen på byggnaden och danserkornas rörelser. Finner nöje i formen förklarar han. Ett misstänkt maniskt beteende gör att man direkt identifierar honom som TUNG missbrukare av odaljans mer exotiska och beroendeframkallande produkter.

"Se på denna utsökta dans! Sådan skönhet, vilken lycka!"

"Färgen, F-ääääärgen!" (läses med Ernst-Hugo Järegårds stämma, hes av för mycket skrikande)

"Jag talar inte med dalker. Det gör ont i mina stackars ögon!"

**Laszlo, livvakt**. Butter, sur och förbannad. Han har tappat bort sin köpman och letar med dålig framgång efter honom överallt och ingenstans. Stor, rustad, beväpnad och bitter. Elak typ.

"Har ni sett mästare Joachim? Svart hatt, trång jacka, snattrar som attan?"

"Varför har dom bjudit hit en felicisk amiral? Jag trodde vi kunde klara sånt här själva!"

"Med all respekt... Ur vägen!"



**Redare Reidar.** Vithårig, med en orolig blick, och rynkad panna. Klädd i sober kaptenmundering. Letar efter en försvunnen kvinnlig arvinge som skall ta över firman. Hon är borta, och han dränker sina sorger i odalja-kryddat vin.

"Jag måste ha tag i... <hick> Luna! Allt annat är oviktigt... nästan... kanske den här flaschkan då..."  
"Sche för böveln till att ni har korkbälte på er!"  
"KRIG? Över min döda kropp! De är ju släkt!"  
"Våra flottor måste hålla schamman mot kolonialmakten... ! (svimmar och blir bortförd)"

**Klomul Ferc.** Bortkommen diplomat från Klomellien. Har kommit till fel fest, förstår inte dialekterna och vill bara tillbaka till sitt skepp "Dole Mercana". Frågar på kraftig dialekt, med sitt bästa försök till Jori om inte någon kan visa honom vägen ut ur detta hedonismens därhus.

"Jak inte se ut. Vart vara ute?"  
"a'Regin-tal, forbeint arsch!"

Nyckelpersonerna

#### **Frein Forleigh.**

Lång, bred och med en bestämmande röst hör man honom innan man ser honom. Han har dock svart halvlångt hår, färgigt ansikte och ett ormlikt leende. Oftast talar han med honungslen röst och lockar med goda villkor, för vad det nu månne vara som diskuteras. Bär nu en svart mantel med silverbrokad och ett par silverne mantelspännen.

Frein är ledare för handelskammaren och har viktigare saker att göra än att konversera någon lägre stund med rollpersonerna. För att underlätta "flykt" från besvärliga rollpersoner kommer en tjänare att meddela att hans närvar är önskad någon annanstans, IDELIGEN, om rollpersonerna försöker tala med honom.

"Som en av arrangörerna är min främsta uppgift att roa en god vän. Nu måste jag gå och roa någon annan."  
"Hoppas allt är till belåtenhet? Har ni det trevligt?"  
"Antar att ni blir kvar länge? Det är ett långt gästbud."

**Amiral Teodari di Miram.** Högburet, arrogant huvud, ärrat ansikte, vithårig, med välansat vitt skägg och rejäla pröjsare. Han är kraftig och muskulös trots sin ålder, troligen runt de sextio, och för sig väldigt självsäkert. Inger respekt och/eller fruktan. Svart rock med feliciska emblem i guld med safirer från flottan, och den tillhörande felicisk amiralsmössa.

Första intrycket är en man med pondus och ett uppdrag. Han verkar vara typen som inte åter något komma i hans väg. Åter förmodligen små barn.

Han synar rollpersonerna noga och lägger deras utseende på minnet. Observanta rollpersoner känner sig som inlagda i ett kartotek med en gång. Sånt känns. Han värderar genast deras stridsförmåga, intelligens och förmåga att anpassa sig. Tystlåten, iakttagande, letandes efter vapen och hotbilder, allt inom loppet av några sekunder. När/om han finner rollpersonerna harmlös konverserar han om saker som vädret, sjöslag, med

målade beskrivningar för att se om rollpersonerna klarar lite blodiga beskrivningar. Cedric får kalla kårar av att lyssna på honom. Han konverserar max tre minuter. Han blickar på rollpersonerna som han vet vad de tänker.

"Det här var sannerligen en trevlig fest som Frein anordnar, inte sant?"  
"Ursäkta mig, jag måste tala med Reidar där borta."

**Max du Rietz.** Nära vän till samtliga i sällskapet. Driver handel på Jorpagna, och har inte drabbats lika hårt av de låga priserna på odaljan då tjära och sten ingår i en väsentlig del av hans handelshus

Max är oroad över krigsplanerna och Freins vrede och vill att man fortsätter med förhandlingarna, han tycker inte att förhandlingarna har gått i stöpet utan att man måste ge Kredatien mer tid. Han vill att man undviker mansspillan på båda sidor.

Kidnappas och avrättas av lönnmördare då man misstänker att han är spion för främmande land, vilket förmodligen är sant. Dyker alltså INTE upp senare i äventyret på Gyllene Tranan. Lämnar automatiskt över ledningen för fredsivrarna till någon annan. Rollpersonerna kanske?

**Tjalvar Hedrog.** Försöker när allt håller på att bli klart för honom att få rollpersonerna att prata med honom.. se vidare under KUNGENS MÅN. Under större delen av banketten samtalar han med andra.

DEL B

## STADENS INFORMATIONSKÄLLOR

Förord

Det är tänkt att rollpersonerna ska ta egna initiativ här, och då gärna utnyttja sina kontakter i staden för att få veta mer och få ledtrådar, beroende på vilket uppdrag de tagit sig an.

*Drogmäster Axel Nystjärna* (kontakt till "Dalkern")

Känner till att man experimenterar med framställning av gift på Kredatien, baserat på odaljan. Vet inte hur långt de kommit. Orsaken sägs vara att odaljan nu blivit så billig att det är ekonomiskt försvarbart, samt att kredatiska handelskammaren fått en ny alkemist (vars namn börjar på c, k eller x). Vill gärna ha ett bättre prov på giftet om rollpersonerna kan komma över det. Betalar bra för det.

*Snickarmäster Ledan Tricura* (kontakt till Rodrigo)

Ledan har varit legosoldat i Hynsolge och har värdefulla råd att ge till de kaptener som planerar att ge sig ut i piratvattnen i Kopparhavet. Han har även ett nybyggt mindre skepp för ankar (som ännu inte är chartrat) i hamnen. Han kan tänka sig att ställa sitt fartyg till förfogande om Rodrigo lovar godkänna hans nästa skepp (som besiktningssman).

*Skattmäster Joar Skallagrim*, (kontakt till Octavius)

tjuvgilletts revisor, du har en god kontakt med Joar vilket gynnar handel med mer förbjudna, diskutabla och inkomstbringande varor. Undre världen är bra till mycket. Han vet med ledning av tatueringen på de dödade lönnmördarna (om rollpersonerna säger det) att det är lönnmördare från Kredatien samt rekommendera en person (Woibard på begravningsbyrån "Blodsdroppen") att prata med där.

*Urolas Rapilin* flottchef och överhuvud för stadsvakten (kontakt till Arcadia).

Kan frisläppa fängslade rollpersoner. Om de sitter i stadsvaktens förvar vill säga. Var inte på gästbudet, utan befann sig på marinstaben och skrev av Arkadias mans skepp "Legira Asiri" som försvunnet, troligen förlist. Dessutom är det höjd beredskap beordrad, då man inte fått in över 30% av de skepp man sände iväg för två månader sen, inga inlöpande skepp har kommit på två dagar..

*Godtycklig bibliotekarie IMPROVISERA*

Denne stackars man har fått ett flertal böcker stulna samt har fått problem med tusentals spindlar som vävt väv och lagt ägg i hans bibliotek. Besöker man biblioteket ser man tydligt mängder med nät och spindelägg, men inga spindlar. De böcker som var stulna handlade de flesta om odaljan, magi och gamla krig och landstigningsplatser i länderna runt Kopparhavet.

DEL C

**Sennuländsk handelskamarrepresentant (alla)**

"Rådet är inte samlat. Återkom senare."

"Vi kan inte ge er hans adress, tyvärr, handelssekretess, ni förstår säkerligen."

"De här dokumenten är bra, men ni saknar en stämpel från tullen. Vi får be er kontakta dem."

Tullkontoret: "Nej, vi utfärdar inga sådana stämplor, det gör stadsvaktskaptenen. Varför behövs en sån stämpel? Ja visst ja, ni är Sennuländare!"

"Vad tycker ni om vår rådssal? Imponerande, men tom."

"Det är några rådsherrar som vill prata med er, dom finns ute på sitt lantgods, endast en dags resa härifrån."

*Väl där; ingen hemma! Väntar man där en dag blir man tillsagda en annan adress, med samma resultat. Etc.etc.*

*Godtycklig sömmerska (motsv.)*

"Ja, jag känner igen det här arbetet, prata med Laraoria, det är hon som har sytt de här sömmarna."

"Det var definitivt inga vanliga kläder det här! Typiskt beställningsjobb... Troligen dyrt. Mycket dyrt."

*Laraoria, sömmerska*

"Ja, det där var ett intressant beställningsarbete. Jag minns det eftersom mjölken surnade samma dag. Helt oförklarligt."

"Beställaren var en mystisk herre från Felicien, betalade i odalja. Sämsta affären jag gjort."

"Xantas tror jag han hette, likadant namn som den nye kunglige... ja, ni vet. Nej, jag vet inte om det är samme person. Jag kommer inte in vid hovet. De kommer till mig."

*Woibard (hemlig ledare för lönnmördarskrået)*

Om rollpersonen visat dokument i handelskammaren från Frein, tror han att de är utsända av honom, med betalning för kontraktet på lönnmorden i Senulands handelskammare)

"Ni kan hälsa Frein att det var knepigt, den där killen på torget. Det fanns BARA 200 vittnen. Mina mannar mula'n."

"Sen hoppas jag att Levjtuch Danadan är nöjd. Det e en riktigt hemsk typ. Trevlig kille faktiskt."

"Så ni sa att det var Joar Skallagrimsson att rekommenderade mig? Jodå, den här tatueringen verkar bekant på något sätt..."

*Observanta rollpersoner kan se att han själv har samma tatuering i handflatan...*

DEL D

*Celene*

Hon är en smärt och vaksam gråalv med långbåge. Precis som avlegenderna har hon ett utseende som utklassar Arkadias, och övriga människors. Hon är klädd i en alvsk dräkt anpassad för havet i grått fint tyg som saknar utsmäckningar. Det imponerar på Arkadia. Hennes röst är stadig och ren och inger förtroende. Hennes hållning är stolt, men som om hon vore på jakt eller på sin vakt mot någonting. Hon saknar utrustning förutom en lätt ränsel, en vattenflaska och koger på ryggen, vari det ligger ett flertal slanka pilar.

Skäl till varför hon kan tänka sig slå följe med rollpersonerna:

- rollpersonerna delger sina misstankar och observationer om den skumme magikern/rådgivaren/alkemisten.
- Man beskriver fenomenen man hört talas om angående t.ex. surnad mjölk, rädda djur, etc.
- Man charmar henne med odaljan.

Övrigt: Celene är "vindvävare" (kan på magisk väg få vindarna att blåsa så skeppet tar sig fram snabbare) och får maten att bli färsk. Ger bra stämning på fartyget.

Frågar man hur hon tagit sig fram över haven svarar hon:  
"Jag KAN simma."

## **Rodrigo Accosta, 27, Förste skeppsarkitekt och Timmerman av Accosta varvet**

### **Utseende**

Du är klädd i en välsittande och praktiskt tunika med hosor i ljusblått. Ett par trendriktiga spetstofflor i blått och guld sitter på fötterna. En större ring med en treudd syns på högerhandens långfinger. En ljusblå basker sitter på huvudet. Baskern har en liten gul fjäder instucken i ena kanten. Du har ett ungt utseende, dock härdat av ca tio års hårt kroppsarbete. Du har skarpa drag, fyrkantigt ansikte med örnäsa. Flera av dina tidigare kamrater skulle kalla dig snobbigt klädd. De du umgås med nu har inga problem med detta dock. Du ser nyfiken ut. Växlar ständigt mellan att stödja på vänster fot till att stödja på höger fot.

### **Karaktär**

Du har en nyfiken men försiktig karaktär. Redan som barn fick du lära dig att allt inte är vad det verkar, och det är aldrig bra att rusa in i något. Eftersom dina förfäder varit timer män fick du lära dig att se vilket timmer som var bra, men att aldrig fälla avgöranden förrän du jämfört flera skogar och massor av träd. En vaksam och något obeslutsam karaktär, då du inte alltid är lika snabb att fälla avgöranden som andra. T.ex. köpmän. Brusar sällan upp om det inte gäller kvinnor eller fartyg när de missköts.

### **Historia**

Du är en stolt man med ca tio år i yrket och har sett din far sjösätta några av de vackraste fartygen i Kopparhavet. I unga år spenderade du ett antal år i Berendien, för att studera deras skeppsbyggarkonst och hämta in nya intryck. Din far stannade kvar för att ta det lugnt på ålderns höst, men själv återvände du till Sennuland för att hålla familjefanan högt på ett av familjens gods i utkanten av huvudstaden. Du har utbildats vid de bästa skolorna och fått ett par välbehövliga års erfarenhet från grunden. Att hugga timmer är en vardagssyssla för dig. Att besiktiga fartyg likaså.

### **Mest kända bedrift**

Kopierade framgångsrikt en alvkonstruktion, Goldinen, och fick den att uppföra sig precis som det var tänkt... i skala 1:15. Ett skepp ni ritat och byggt på varvet vann kappseglingen "Kopparhavet runt" förra året.

### **Makt**

I släktens handelskartell har du ännu inte mycket att säga till om, men de flesta skepp som löper ut besiktigas av DITT varv. M.a.o. Du bestämmer vilka skepp som är sjövärdiga. Folk har ofta misstankar om att Accostas egna skepp gynnas av detta, men ännu har ingen lyckats bevisa något...

### **Bostad**

Du huserar självklart vid varvsbyggnaderna, och har ett flertal gånger fått släpas i säng från ritbordet under idoga försök att skapa något unikt. Hemmet, även kallad Villa Accosta, har en egen flygel som du förfogar över. Det har hänt att du bott hos släktingar under kortare perioder eller tilldragelser.

### **Kontakter**

*Chaggot Accosta:* farbror som tillsammans med din far driver det varv du arbetar för. Chaggot lever mest på de övrigas goda namn, och är mest intresserad av makt och pengar. Men om man frågar honom om råd, visar det sig ofta att han har något vettigt att komma med, särskilt när det gäller vem som är vem i handelskammaren. Chaggets fiender brukar råka illa ut eftersom han sällan glömmer en oförrätt. Shaggot är just nu riktigt sur på Kredatien, vilka han ger skulden för det fallande priset på odaljan. *Snickarmäster Ledan Tricura:* Ledan har varit legosoldat i Hynsolge och har värdefulla råd att ge till de kaptenen som planerar att ge sig ut i piratvattnen i Kopparhavet. Han har även ett nybyggt mindre skepp för ankar (som ännu inte är chartrat) i hamnen.

### *Om de andra i sällskapet*

Du har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom ni alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som ni blev goda vänner. Visst de andra har åsikter som skiljer sig från dina, men de gånger ni gjort något gemensamt har ni vänt misslyckanden till möjligheter. Man måste kunna ha meningsmotståndare som vänner också. För er handels bästa brukar ni därför göra gemensamma aktioner ihop.

*Ocatvius Numeri:* Girigbuk. Slug. Organisatorisk. Rebell. "Om han kan tjäna på det kan vi lita på honom."

Hans handelshus hjälper andra handelshus samt ditt varv med bokföring och administration. Det händer att han importerar lyxvara och säljer dyrt. Han ser tidigt vart vindarna blåser på marknaden via sina siffror.

*"Dalkern":* Frossare. Manisk. Uthållig. Slösaktig. Social. "Är det sant att ni dalker inte kan se färger?"

Bekant sedan en fest där du även träffade Cedric. Verkade som något manisk. Muttrar ofta om odaljan som alltings välgörare. Har ett mindre handelshus som importerar odaljan. Verkar dock som om hans privata bruk belastar vinsterna rejält. Han är språkbegåvad och har en otrolig känsla för hur man kommer in på nästa fest.

*Cedric DeLoitte:* Fegis. Gammal. Vidskeplig. Kunnig. Berest. "Säg, är prinsessan lika vacker som det sägs?" Diplomater med goda kunskaper om hur man provianterar och utrustar expeditioner. Hans handelshus sysslar främst med rustning av skepp och proviantering således. Cedric har band till kungahuset och förvånade alla när han avstod en förläning och medföljande ridderskap. Ockult bevandrad. Vet vem man ska fråga angående hovets tycke och smak.

*Arkadia Asiri:* Vacker. Gift. Inflytelserik i marina militära kretsar. Skötsam "Allt är säkert väl med er make."

"Handelsfurstinna" över det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden. Driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Hon har därför god kontakt med de flesta kaptenen och verkstärtare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Hennes man styr egentligen handelshuset men har lämnat över ansvaret för driften till henne till omgivningens förvåning och glädje.

**Rodrigo Accosta, 27, Förste skeppsarkitekt och  
Timmerman av Accosta varvet**

STY 16  
INT 13  
KAR 12  
SMI 14  
STO 10  
FYS 16  
PSY 13

KP 13  
Förfl: L10

***Färdigheter***

Bluffa 8, Finna dolt 9, Första hjälpen 12, Gömma sig 11, Hoppa 14, Klättra 14, Köpslå 13, Lyssna 12, Rida 11, Sjunga 9, Slagsmål 8, Smyga 13, Spåra 5, Stjåla föremål 6, Upptäcka fara 11, Värdera 11, Övertala, 7

Tala/L/S Berendiska B5, Tala/L/S Feliciska B5, Tala Jori B3, Administration 6, Dans 8, Dolk 13, Geografi 6, Skeppsbyggeri B4, Snickeri B2, Knopar 11, Räkning B4, Sjökunnsighet 10, Överlevnad Hav 10

***Extraordinär utrustning:*** Testikeldolk (antik) med Accostas vapen stilfullt ingraverat, läderrustning, förstoringsglas,

***Utrustning (lätt tillgänglig i bostaden)***

Finkläder, arbetskläder, TUNG verktyglåda (mätsnöre, räknesticka, passare, linjal, trähammare, etc.), läderförkläde, rejåla arbetsskor, penningpung (50 sm, 5 gm samt några kopparmynt), kassaskåp i hemmet (innehåller reverser, skuldebrev, reda pengar och värdepapper till ett värde av ca 50.000 sm), sigillring, vax, skrivdon,

***ÖVRIGT:*** det mesta går att få fram inom några timmar, bara man skickar ut tjänare till de rätta ställena – OBS! Detta får INTE missbrukas! Rådgör med SL.

## **Octavius Numeri, 48, Handelsfurste av Handelshuset Numeris**

### **Utseende**

Du har en svart mantel som nästan skymmer en mörkblå tunika med silverbrodyrer. Hosorna är även de mörkblå med ett stort bälte varpå ett antal extra fack kan anas. På huvudet sitter inte något alls, inte ens hår. Ett par halvt spetsiga öron får ibland folk att tro att de har att göra med en gammal alv. Ett par sirliga stövlar med järnskoning gör att det märks var du går. Du har runda drag, med vaksamma ögon och en näsa för affärer. Näsan har ett par platta breda näsborrar som får folk att tro att du kommer söderifrån.

### **Karaktär**

Du har alltid gillat pengar, och siffror. Pengar är vad som får världen att fungera och göra som du säger åt den. Andra människor kanske ser dig som en smula girig, men du är bara sparsam. Strategiska utbetalningar till rätt personer har dock aldrig varit ett problem för dig, inte om du kan köpa lojaliteter. Du söker ständigt sätt att öka ditt inflytande och skulle definitivt inte ha något emot att bygga ditt imperium på handel, då de verkar vara ett lätt sätt att tjäna pengar.

### **Historia**

Som revisor åt din far i Krilloan upptäckte du hur lätt det var att trolla med siffror, och fick fly då du upptäckts med att begå allvarliga bokföringsbrott vid tjugo års ålder. Efter detta grundlade du en handelsinrättning i Marsklandet, sen en i Jorduashur. Samtliga förstördes av barbarer. Du sökte dig därför till sydligare (inte fullt lika primitiva?) nejder och hamnade i en av de största handelshusen, vilket du sedermera "tog över". Numera driver du ett stort handelshus i Sennuland med god förtjänst, främst på handel med odaljan men även lite exklusiva varor – varor som ofta köps billigt, paketeras och säljs dyrt.. Ditt handelshus sysslar även med finansiell rådgivning åt flera av de andra handelshusen. Du har övervägt att även handla i slavar men p.g.a. varans oberäknelighet har du ännu inte gett dig in helhjärtat.

### **Makt**

Rik. Ditt handelshus som du styr över gör beräkningar och finansiell rådgivning åt flera av de andra handelshusen. Därför får du ganska tidigt reda på trender och tycken och kan påverka dessa.

### **Mest kända bedrift**

Har under flera år haft störst inkomst gentemot nedlagd kostnad. Gjort dig själv till en av de rikaste i stan.

### **Bostad**

Du bor i en paradvåning i den mest kommersiella delen av huvudstaden: Vid vattnet när handelskammaren. Med en stab av betjänter ser du till att livet löper friktionsfritt i hemmet. Du har även några trevliga tillflyktsorter och en paradvilla utanför staden.

### **Kontakter**

*Skattmäster Joar Skallagrim*, tjuvgillet "revisor", du har en god kontakt med Joar vilket gynnar handel med mer förbjudna, diskutabla och inkomstbringande varor. Undre världen är bra till mycket  
*Nauru Kwal* – fiskeribranschens okrönte konung. Mycket fet och tät man. Ståtar med över hundratalet fiskebåtar under sin flagg, och gör grova förtjänster på att ha monopoliserat fiskhandeln med en slogan: "Ett hav, ett folk, en fiskare. Billigt!". En skrupelfri man men har också bra koll på det ekonomiska läget. Fredlig.

### *Om de andra i sällskapet*

Du har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom ni alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som ni blev goda vänner. Visst de andra har åsikter som skiljer sig från dina, men de gånger ni gjort något gemensamt har ni vänt misslyckanden till möjligheter. Man måste kunna ha meningsmotståndare som vänner också. För er handels bästa brukar ni därför göra gemensamma aktioner ihop.

*Rodrigo Accosta*: Stark. Dum men väluppfostrad. Traditionsbunden. "*Din farbror är visst för kriget?*" Har rötter i ett rederi och är väl bevandrad med måttstock och ritningar över fartyg, planerade och i vardande. Han är besiktningsman och vill man få ett skepp i kvarstad är han rätt person att prata med. Drömmer om att konstruera det perfekta fartyget. Familjen Accosta anlitar flitigt dina kunskaper i räkenskaper och juridik.

*"Dalkern"*: Slösaktig. Oaktsam. Kortlivad? Missbrukare. "*I ditt fall kostar odaljan mer än du tjänar på den.*" Muttrar ofta om odaljan som alltings välgörare. Har ett mindre handelshus som importerar odaljan. Verkar dock som om hans privata bruk belastar vinsterna rejält. Han är språkbegåvad och har en otrolig känsla för hur man kommer in på nästa fest.

*Cedric DeLoitte*: Vidskeplig. Tvivelaktiga kontakter. Insiktsfull. "*Du som vet, hur får man egentligen hovets gunst?*" Diplomaten med goda kunskaper om hur man provianterar och utrustar expeditioner. Hans handelshus sysslar främst med rustning av skepp och proviantering således. Cedric har band till kungahuset och förvånade alla när han avstod en förläning och medföljande ridderskap. Ockult bevandrad. Vet vem man ska fråga angående hovets tycke och smak.

*Arkadia*: Mentalt stark. Attraktiv. Plågad. "*Om vi vill påverka kapten, prata med Arkadia, hon vet en hel del...*" "Handelsfurstinna" över det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden. Driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Hon har därför god kontakt med de flesta kaptener och verkmästare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Hennes man styr egentligen handelshuset men har lämnat över ansvaret för driften till henne till omgivningens förvåning och glädje.

**Octavius Numeri, 48,  
Handelsfurste av Handelshuset Numeris**

STY 10  
INT 15  
KAR 10  
SMI 12  
STO 12  
FYS 11  
PSY 15

KP 13  
Förfl: L10

***Färdigheter***

Bluffa 13, Finna dolt 10, Första hjälpen 5, Gömma sig 7, Hoppa 6, Klättra 8, Köpslå 18, Lyssna 11, Rida 8, Sjunga 5, Slagsmål 7, Smyga 10, Spåra 5, Stjåla föremål 2, Upptäcka fara 12, Värdera 17, Övertala 13.

Administration 13, Dans 11, Dolk 8, Förfalskning 17, Geografi 11, Giftkunskap 6, Heraldik 12, Historia 5, Kulturkännedom allmän 14, Kunskap om magi 3, Muta 16, Navigation 5, Räkning B5, Schack & Brädspel 16, Simma B2, Språkkunskap 10, Undre världen 12, Överlevnad Hav 10.

***Utrustning***(lätt tillgänglig i bostaden)

Kassaskåp i hemmet (innehåller reverser, skuldebrev, reda pengar och värdepapper till ett värde av ca 250.000 sm), sigillring, vax, skrivdon, kulram, våg, krita, griffeltavla, MASSA räkenskapsböcker, några oskrivna anteckningsböcker,

***Extraordinär utrustning***

Förfalsknings-kit inklusive tvål-, vax- och tennjutarformar samt boken med de vanligaste sigillavtrycken.

**ÖVRIGT:** det mesta går att få fram inom några timmar, bara man skickar ut tjänare till de rätta ställena – OBS! Detta får INTE missbrukas! Rådgör med SL.

## "Dalkern" Leorio Vidcello, ca 30, Festprisse, "kundkontakt" och köpman av handelshuset Exmoira

### Utseende

Du har kläder i olika mönster och gillar att klä dig enligt devisen: mycket är bra. Enligt vissa överdådigt smaklöst klädd, men alltid enligt senaste mode. Dina anletsdrag är skarpa och vackra, och du har inga svårigheter med det andra könet. Eftersom du inte ser färger hoppas du att mörka kläder ska vara mindre iögonfallande och har alltid ett ombyte till hands. En värja hänger slött vid sidan av din höft, tillsammans med otaliga småpåsar med odaljan.

### Karaktär

Du ÄLSKAR att festa, men med den där lilla extra tempot som folk aldrig orkar hänga med i. Faktum är att det helt är odalmans förtjänst. Flera gånger om dagen använder du dig av den lilla välgörande underdrogen odaljan, beredd av Axel Nystjärna i huvudstaden. Utan den skulle folk nog ta dig för äldre än vad du egentligen är. Du gillar att vara festens medelpunkt och försöker att få alla att vara glada. Generös mot vänner och hård mot fiender. Har vissa språkkunskaper du aldrig förstod att du hade, men det verkar helt enkelt som du har väldigt lätt för att härmas OCH förstå det på samma gång.

### Historia

Du kom från Caddo redan som pojke, och fick gå i lära hos ett par illusister i ett par år. Du flydde sedan det verkat som om ledaren haft ett ALLTFÖR gott öga till dig, och hamnade på Kredatien. Du lärde dig snabbt hur man blir god vän med rika köpmän och har sedan dess varit med som glädjespridare på ett antal expeditioner och handelsresor. Har förutom en stor privat förmögenhet ett par välgörare i handelshuset. Du känner till att minst fem vittnen har sagt att Arkadias makes skepp förlöst mellan Sennuland och Kredatien, men skulle aldrig säga det till henne.

### Makt

Är delägare i Exmira handelshus som importerar lyxvaror och då i synnerhet odalja. Du har ett gott kontaktnät och skulle kunna påverka folks åsikter i olika frågor.

### Mest kända bedrift

Alltid inbjuden, Även till den där slutna festen och orgien för de Feliciska delegations som Frein Annordnade för ett år sedan.

### Bostad

Bor kringflackande hos benefaktorer eller hos nattens ragg.

### Fakta om odaljan

Rå odalja är svagt giftig i sin naturliga form  
Använd bearbetad till: Salvor, rökelse, oljor, stark afrodisiaka, prestationshöjande, uthållighetsökande och förnygrande. Effekter varierar med dos, applicering, styrka samt personlighet.  
Kända bieffekter: Varierar. Ökad sexualdrift och sömnsvårigheter samt omdömeshämmande hör till de vanligare.

Övrigt: Rå odaljan är inte lättantändlig.

### Kontakter

*Ett otal damer.* Stundtals sura, stundtals glada. Alla vackra. Vore de inte för dem skulle du sova på gatan.  
*Axel Nystjärna,* drogmästare som vet var man kan få tag i allt konstigt du beställer av honom. Inte särskilt billig, men mycket kunnig och duktig.

### Om de andra i sällskapet

Du har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom ni alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som ni blev goda vänner. Visst de andra har åsikter som skiljer sig från dina, men de gånger ni gjort något gemensamt har ni vänt misslyckanden till möjligheter. Man måste kunna ha meningsmotståndare som vänner också. För er handels bästa brukar ni därför göra gemensamma aktioner ihop.

*Rodrigo Accosta:* Inbunden. Konflikträdd. Tråkmåns. Redarson. "Visste du att bästa impregneringsmedlet är odaljan?"

Har rötter i ett rederi och är väl bevandrad med måttstock och ritningar över fartyg, planerade och i vardande. Han är besiktningsman och vill man få ett skepp i kvarstad är han rätt person att prata med. Drömmer om att konstruera det perfekta fartyget. Familjen Accosta är den mäktigaste redarfamiljen i huvudstaden.

*Octavius Numeri:* Bakslug. Girig. Pedant. Torris. "Gaska upp dig! Kom igen, de e ju fest! Siffror kan du leka med sen!"

Hans handelshus hjälper andra handelshus samt ditt varv med bokföring och administration. Det händer att han importerar lyxvara och säljer dyrt. Han ser tidigt vart vindarna blåser på marknaden via sina siffror.

*Cedric DeLoitte:* Gammelbjörn. Inflytelserik. Vidskeplig. Förtegen. "De e inte sant! Du känner Klaus? Kapar-Klaus?"

Diplomat med goda kunskaper om hur man provianterar och utrustar expeditioner. Hans handelshus sysslar främst med rustning av skepp och proviantering således. Cedric har band till kungahuset och förvånade alla när han avstod en förläning och medföljande ridderskap. Ockult bevandrad. Vet vem man ska fråga angående hovets tycke och smak.

*Arkadia Asiri:* Städad. Osjälvständig. Kysk. Vacker. "Lev livet med de levande! Inte med tråkmånsarna! Dessutom skulle din man velat att du hade det roligt!"

Vacker "Handelsfurstinna" över det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden. Driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Hon har därför god kontakt med de flesta kaptener och verkmästare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Hennes man styr egentligen handelshuset men har lämnat över ansvaret för driften till henne till omgivningens förvånning och glädje.



**"Dalken" Leorio Vidello, ca 30, Festprisse,  
"kundkontakt" och köpman av handelshuset Exmira**

STY 13  
INT 11  
KAR 17  
SMI 15  
STO 13  
FYS 15  
PSY 13

KP 14  
Förfl: L11

Rustning: Du har automatiskt ABS: 1 mot alla vapen, då dina tygmängder som du bär skyddar dig.

***Färdigheter***

Bluffa 16, Finna dolt 11, Första hjälpen 11, Gömma sig 8, Hoppa 8, Klättra 8, Köpslå 12, Lyssna 6, Rida 12, Sjunga 12, Slagsmål 3, Smyga 8, Spåra 3, Stjåla föremål 8, Upptäcka fara 10, Värdera 11, Övertala 14,

Förföra (med odaljan)14, Massera (med odaljan) 14, Läkekonst(med odaljan)11, Drogkunskap (odalja) 15  
Dans B4, "Etikett" B4, Undre världen 12, Värja 5, Administration 6,

Tala, L/S Jori B5, Tala Dvärgiska B5, L/S Dvärgiska B2, Tala Alviska B5, L/S Alviska B4, Improvisera språk B3

***Extraordinär utrustning***

Vacker Värja, en mängd doser narkotisk odalja i pulverform, en mängd Odaljisk afrodisk kräm, en mängd odaljisk massagekräm (smärtstillande) och en mängd läkemedel med odalja som bas (helande).

***Utrustning(lätt tillgänglig i bostaden)***

Överallt där du spenderar mer än åtta timmar betraktar du automatiskt som hem, och tar vad du behöver från tillfälliga dambekanta o.s.v. Har dock en ganska fin garderob som du förvarar i en koffert, just nu hos Cedric.

ÖVRIGT: det mesta går att få fram inom några timmar, bara man skickar ut tjänare till de rätta ställena – OBS! Detta får INTE missbrukas! Rådgör med SL.

**Friherre Cedric DerLotten, 49,  
Adlig handelsfurste av Handelshuset Sennulands  
Kredatiens Lott**

**Utseende**

Du har tjockt vitt hår, med en rejäl skepparkrans, lika vit som socker. Ett par isblå ögon plirar ut ur allt hår med ålderns glans och visdom. En liten kalaskula har för länge sen permanentat sig runt din midja och du rör dig något ryckigt, men målmedvetet. Med käpp. Inte för att du behöver den, men den ger dig sympati och är alltså ett utomordentligt förhandlingstaktiskt knep. Klädsel: gammaldags kommandörskaptensrock av äldre modell med silverne utsmyckningar och en rad medaljer på bröstet. De har du ärligt förtjänat. En blå mantel med ditt handelshus emblem skrudar dina axlar. För ovanlighetens skull bär du INTE hatt.

**Karaktär**

Du irriterar dig på att folk hela tiden uttalar ditt efternamn fel, men eftersom det låter bättre om du inte säger något låter du dem för det mesta hållas. Som den bome diplomaten är du smidig, överslätande och trevlig mot de du möter. Vem vet, det kan ju vara en framtida handelspartner. Du har blivit en smula gubbsjuk eftersom du saknar arvingar och är åldrad av dina erfarenheter. Du hatar att inte veta vad morgondagen bär i sitt sköte, och konsulterar stjärnskådare. Vanligtvis en åldring vid namn Adal Arada. Absolut inga promenader under stegar. Kommer det en svart katt överväger du allvarligt att byta färdväg innan du korsar dig tio gånger och går vidare. Du är inte lat, men åldern tar ut sin rätt, och du springer inte längre i främsta ledet, även om du vill.

**Historia**

Du har sett en del fador i ditt händelserika liv som du gärna skulle klarat dig utan. Så fort du blev kommandörskaptens pensionerade du dig och nekade samtidigt ett ridderskap från kungen. Då var du trött på äventyr och förlamad av mardrömmar som hemsökte dig i stort sett varje natt. Drömmar om sirener, odöda och fasansfull bråd död ute på havet. Med spåmäns hjälp har du börjat komma över detta men glömmer aldrig... eller har du det? Nu har du ditt eget handelshus och har något att fylla dagarna med för att inte tänka för mycket på hur nära döden du varit åtskilliga gånger.

**Makt**

Du är släkt med kungahuset. Ditt handelshus som du styr över provianterar och utrustar fartyg inför resor i flera av hamnarna runt Kopparhavet. Dina kontakter med hovet gör dig till en inflytelserik person även på andra orter och hov. Lika barn leka bäst, säger man ju. Du är adlig, men har inte velat erkänna det. Hovet ser dig dock som en hjälte. Du brukar se efter kungarikets intressen i dina egna affärer och kungen litar därför på dina råd också.

**Mest kända bedrift**

Dagen du ni dräpte sirenen Anobrelia och hennes anhang på samma dag som ni tillintetgjorde en hel piratflotta genom att locka in dem till sirenerna blev du hjälteförklarad hemmavid. Det var dock ett fruktansvärt dåd och du sörjer fortfarande de skönsjungande och vackra sirenerna...

**Bostad**

Du bor i en paradsvåning i den mest fashionabla delen av huvudstaden: Diplomatkvarteren intill slottet. Med en stab av betjänare ser du till att livet löper friktionsfritt i hemmet.

**Kontakter**

*Hovmagiker Tredvang.* Benjamin III magiker, väl bevandrad i hovet och i det ockulta. Ni har hjälpt varandra tidigare. Hans handgångne man känner du flyktigast, Tjalvar Hedrog.

*Hovkansler Erkenrad i Kredatiens hov.* Mannen som sköter hovets administration och som lättast kan hjälpa till med det mesta i sin Huvudstad .

*Redare Reidar* Inflytelserik kapten med god insikt om både Kredatien och Sennuland militära flottor. Han är något av en fredsivrare i konflikten eftersom han ha vänner på båda sidor. Reidar har dessutom en bedårande dotter som ögonsten.

*Om de andra i sällskapet*

Du har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom ni alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som ni blev goda vänner. Visst de andra har åsikter som skiljer sig från dina, men de gånger ni gjort något gemensamt har ni vänt misslyckanden till möjligheter. Man måste kunna ha meningsmotståndare som vänner också. För er handels bästa brukar ni därför göra gemensamma aktioner ihop.

*Rodrigo Accosta:* Hantverkare. Skeppsbyggare. Redig. Smart. "Det var ett tag sen jag såg prinsessan..., Men ja, hon är vacker."

Har rötter i ett rederi och är väl bevandrad med måttstock och ritningar över fartyg, planerade och i vardande. Han är besiktningssman och vill man få ett skepp i kvarstad är han rätt person att prata med. Drömmer om att konstruera det perfekta fartyget.

*Ocatvius Numeri:* Girigbuk. Slug. Organisatorisk. Rebell. "Nej, tyvärr och tur nog kan pengar inte KÖPÅ en adelstistel"

Hans handelshus hjälper andra handelshus samt ditt varv med bokföring och administration. Det händer att han importerar lyxvara och säljer dyrt. Han ser tidigt vart vindarna blåser på marknaden via sina siffror.

*"Dalkern":* Frossare. Manisk. Uthållig. Slösaktig. Social. "Du har fortfarande din koffert hos mig..."

Muttrar ofta om odaljan som alltings välgörare. Har ett mindre handelshus som importerar odaljan. Våldgästar ibland ditt hus. Verkar dock som om hans privata bruk belastar vinsterna rejält. Han är språkbegåvad och har en otrolig känsla för hur man kommer in på nästa fest.

*Arkadia Asiri:* Vacker. Gift. Inflytelserik i marina militära kretsar. Skötsam "Så du är intresserad av marinhistoria? Boken du läser. Den där täcker inte allt." "Handelsfurstinna" över det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden. Driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Hon har därför god kontakt med de flesta kaptenar och verkmästare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Hennes man styr egentligen handelshuset men har lämnat över ansvaret för driften till henne till omgivningens förvåning och glädje.

**Friherre Cedric DerLotten, 49,  
Adlig handelsfurste av Handelshuset Kredatiens Lott**

STY 10  
INT 16  
KAR 13  
SMI 11  
STO 13  
FYS 12  
PSY 16

KP 13  
Förfl: L10  
Hjältepoäng: 3

***Färdigheter***

Bluffa 11, Finna dolt 11, Första hjälpen 10, Gömma sig 8, Hoppa 8, Klättra 15, Köpslå 15, Lyssna 10, Rida 3, Sjunga 3, Slagsmål 12, Smyga 12, Spåra 3, Stjåla föremål 3, Upptäcka fara 14, Värdera 11, Övertala 15

Båthantering B4, Navigera 14, Fiska 10, Geografi B2, Marinhistoria (med böcker) B4, Ledarskap 15, Simma B3, Tala/L/S Jori B5, Tala/L/S Feliciska B5, Tala Berendiska B3, Administration 6, Dans 8, Dolk 13, Geografi 6, Skeppsbyggeri B1, Snickeri B2, Knopar 15, Räkning B4, Sjökunnsighet 16, Överlevnad Hav 16, Kulturkännedom: sjömän 16, Marinheraldik 15, Kunskap om magi 8, Kunskap om övernaturliga 6, Kunskap om Väder 14

***Extraordinär utrustning***

Sextant, Plåtharnesk (Bröst), 2 st Lyckoamuletter, några stycken ockulta lyckobringande ritualer nedskrivna i en bok (man river ur sidan med ritualen när man använder den...)

***Utrustning***

Kommendörkaptens kläder, rakkniv, lödder,

ÖVRIGT: det mesta går att få fram inom några timmar, bara man skickar ut tjänare till de rätta ställena – OBS! Detta får INTE missbrukas! Rådgör med SL.

**Arkadia Asiri, 31,  
Handelsfurstinna av Handelshusets Asiri**

**Utseende**

*Du är en lång vacker blondin som män kan svimma i åsynen av. En skönhet vars ocean blå ögon kan ändra färg beroende på temperament (från blått till rött). Ditt långt vackra, rödblonda och raka hår går nu ner till höften.*

*Just nu iklädd en mycket vacker finklänning av er senaste modell. Du bär nästan alltid era egna kreaturer eftersom det är god reklam och många tar efter dig i hopp om att få associeras med din skönhet. Vikt säger du inte (men vackert smal är du).*

**Karaktär**

Du är en dam som tidigare gärna utnyttjade din skönhet och list för att få din vilja igenom. Men nu när din mans öde är ovisst känner du dig lite sorgsen och vilsen. Du har därför blivit mer försiktig. Du är häändig, praktiskt, vetgirig och vill ha ett bra besluts underlag när du fattar viktiga beslut. Du är oroad över din man, krigshotet och relationerna med Kredatien. Visst Odaljan är bra till färgframställning, men du ser gärna en fredlig lösning...

**Historia**

Du och din man Vertio Asiris handelshus anses vara det bästa segelmakeriet i hela huvudstaden och många skepp från andra länder brukar föredra att få sin segel från er. Ni driver även en manufaktur där tyger och kläder tas fram med förtrollande egenskaper, vackra färger och till höga priser. Du har länge haft därför god kontakt med de flesta kaptener och verkmästare ("fartygsutrustare") i hamnen, både här och i andra hamnar. Din man är nu tre veckor försenad ombord på "Legira Asiri" och du har haft en del mardrömmar om det.

**Makt**

Du är rik, vacker och basar över ett av de mäktigare skrädderierna på Kopparhavet. Era tyger är eftertraktade och segel är dessutom en strategisk resurs. Marinen och övriga handelshus samarbetar därför med dig och beställer ofta era tjänster. Du är dessutom väl omtyckt av din kundkrets, av dina beundrare och av "gamarna", vilka alla gärna hjälper dig. Dina råd följs också ofta, oavsett om det gäller segel eller inte.

**Mest kända bedrifter**

Blivit avbildad för galjonsfiguren till det kungliga Kredatiska Flaggskeppet "HMS Tindra"  
Vunnit Skördefestens pris för vackraste kvinna så många gånger att du inte får delta, för de andra tävlandes skull

**Bostad**

Du huserar nu invid huvudstadens tygmarknad, i en diskret våning och har ett flertal gånger fått släpas i säng från ritbordet under idoga försök att skapa något unikt. I Hemmet, även kallad Castli Asiri, har du en egen flygel som du förfogar över. Det ligger inne på Marinbasen ovanför Marinbasens och ert skrädderi. På senare tid har det varit jobbigt att bo där eftersom de flesta nyblivna kaptener gärna ber att få träffa dig, nu när din mans öde är ovisst....

**Kontakter**

*Sjöfarare Abdel El-Kareem:* En krigsherre på havet med en hemskt rustad flotta, har innestående tacksamhetsskuld till dig gällande en affär med ökensand och segel.

*Flottchef och Amiral Urolas Rapilin:* Mannen som basar över dels marin som är stationerad här i huvudstaden men även stadsvakten och en del av administrationen i riket. En Gift trevlig äldre herre som litat till din skarpsinnighet och råd.

*Om de andra i sällskapet*

Du har känt de övriga samt en man vid namn Max Du Rietz en längre tid eftersom ni alla är medlemmar i Handelskammaren, men det var efter en farofylld resa ihop som ni blev goda vänner. Visst de andra har åsikter som skiljer sig från dina, men de gånger ni gjort något gemensamt har ni vänt misslyckanden till möjligheter. Man måste kunna ha meningsmotståndare som vänner också. För er handels bästa brukar ni därför göra gemensamma aktioner ihop.

*Rodrigo Accosta:* Krigshetsare?, Redig, Jordnära, Formbar "Er far är erkänt duktig. Min man och jag har länge litat på ert varvs hantverk"

Har rötter i ett rederi och är väl bevandrad med måttstock och ritningar över fartyg, planerade och i vardande. Han är besiktningsman och vill man få ett skepp i kvarstad är han rätt person att prata med. Drömmer om att konstruera det perfekta fartyget. Handelshus Accosta är krigsivrare gentemot Kredatien

*Ocatvius Numeri:* Ekonom, Girigbuk. Osäker. Målmedveten, Vek. " Havsguden kan inte köpas för pengar, ej heller gott renommé."

Hans handelshus hjälper andra handelshus med räkenskaper, på deras bekostnad. Det händer att han importerar lyxvara och säljer dyrt. Sysslar nog med skumraskets affärer också. Han ser tidigt vart vindarna blåser på marknaden via sina siffror.

*"Dalkern":* Frossare, Respektlös, Anorektisk?, Osmaklig, Social. "Han är vacker och ger intryck av bildning och erfarenhet, synd bara att han förspiller det"

Bekant sedan en fest där du även träffade din Man. Verkade som något manisk. Muttrar ofta om odaljan som alltings välgörare. Han är delägare i ett mindre handelshus som importerar odaljan. Verkar dock som om hans privata bruk belastar vinsterna rejält. Han är språkbegåvad och har en otrolig känsla för hur man kommer in på nästa fest.

*Cedric DeLoitte:* Skrockfull, lugnande, Försiktig, Berest. "Jag tror Kredatien behöver läsa på sin historia angående tidigare erfarenheter"

Pensionerad Kommendörkapten, Diplomaten med goda kunskaper om hur man provianterar och utrustar expeditioner. Hans handelshus sysslar främst med rustning av skepp och proviantering således. Era båda handelshus samarbetar därför ofta. Cedric har band till kungahuset och förvånade alla när han avstod en förläning och medföljande ridderskap. Ockult bevandrad. Vet vem man ska fråga angående hovets tycke och smak.

**Arkadia Asiri, 31,  
Handelsfurstinna av Handelshusets Asiri**

STY 8  
INT 16  
KAR 18  
SMI 16  
STO 12  
FYS 13  
PSY 11

KP 13  
Förfl: L10

***Färdigheter***

Bluffa 10, Finna dolt 16, Första hjälpen 8, Gömma sig 8, Hoppa 3, Klättra 3, Köpslå 14, Lyssna 16, Rida 10, Sjunga 10, Slagsmål 3, Smyga 3, Spåra 3, Stjåla föremål 3, Upptäcka fara 10, Värdera (tyg) 15, Övertala 15

Tala/L/S Jori B5, Tala/L/S Feliciska B5, Tala Berendiska B3, Administration 12, Dans 12, Geografi 6, Segelmakeri B4, Sömnad B4, Tyg framställning B3, Räkning B4, Segel B4, Marinhistoria B1, Giftkunskap (ringen) 11

***Utrustning i hemmet***

Fina kläder, nålar o tråd, fem rullar tråd i olika färger, brodyrduk,

***Extraordinär utrustning***

solfjäder, antik ring med sömnmedel/gift och dold nål.,  
ÖVRIGT: det mesta går att få fram inom några timmar,  
bara man skickar ut tjänare till de rätta ställena – OBS!  
Detta får INTE missbrukas! Rådgör med SL.