

TY RIKET ÄR DITT

1) Blomman lags genomgången
2)

Ros [...] en ytterst komplex symbol för både himmelsk fulländning och himmelsk lidelse. Blomman är tid och evighet, liv och död, fruktsamhet och jungfrulighet [...] Rosen har fulländning; pleroma; fullbordan; livets mysterium; livets hjärtpunkt; det okända; skönhet; nåd; lycka men också vällust; lidelserna och det som hör samman med vin, sinnlighet och förförelse.

J.C. Cooper

The Sick Rose

*O Rose, thou art sick
The invisible worm
That flies in the night
In the howling storm*

*Has found out thy bed
Of crimson joy,
And his dark secret love
Does thy life destroy.*

W. Blake

TY RIKET ÄR DITT

SPELLEDARINLEDNING

Äventyrstrilogin Ty riket är ditt... är utformat för Kristalldolksturneringen VI, att spelas under UppCon-90 i Uppsala. Det är avsett att användas med reglerna för *AD&D 2nd edition*. Författarna förbehåller sig alla rättigheter.

Äventyret är uppbyggt så att det spelas som en "minikampanj" i tre distinkta delar. Alla deltagande lag spelar alla tre delarna, med byte av spelledare mellan delarna. De första två delarna, Ett skepp kommer lastat och Lätt fånget..., är beräknade att spelas på fyra timmar medan den sista delen, Blodsband, tar sex timmar. Alla dessa tider avser effektiv speltid.

Rent formellt är äventyret indelat i olika episoder, avsedda att spelas efter varandra så långt det nu går. Det är av yttersta vikt att Du som spelledare läser igenom äventyren noga först och tänker efter hur Du skall kunna göra det bästa av de olika episoderna. Det är inget måste att slaviskt följa innehållet i episoderna, du kan brodera ut eller dra ifrån vart efter det passar. Efter varje episod finns en liten rubrik kallad "Önskat resultat", kom ihåg denna hur åt h-vete det i övrigt än går! Kontrollera att Du känner till hur formler och annan magi fungerar, det kan ha ändrats om Du bara är bekant med *1st edition*! (I de fall vi använder material från tilläggsböcker kommer du att ha tillgång till de avsnitten.) Ty riket är ditt... ställer stora krav på dig som spelledare, både att fysiskt orka leda tre sessioner under en helg och att dessutom göra det intressant och levande. Försök därför vila ut när Du har tid till det.

Nu till något viktigt, bedömning. I år behöver vi inte eliminera några lag alls, utan "bara" utse de tre bästa efter alla omgångarna är färdigspelade. Detta underlättar kanske vår uppgift något jämfört med tidigare år. Vi har i år tagit vad man kan kalla "ett halvt steg bakåt" vad gäller bedömningen. Rent praktiskt betyder det att effektiviteten finns med som en viktig bedömningsgrund igen. Från tidigare år behåller vi naturligtvis rolltolkning och inlevelse.

* **Effektivitet:** Gruppens förmåga att på ett smidigt och gärna elegant sätt ("stilpoäng") lösa de problem de konfronteras med. Det gäller i minst lika hög grad att bedöma motiven till deras handlingar som resultatet. Var motiven rätt kanke det inte var så dumt som det verkar när man bara ser till resultatet! Ha också i åtanke hur nödvändigt det är att de handlar som de gör - är det verkligen bra att utkämpa den här striden, relaterat till gruppens ultimata mål, borde rollfigurerna försaka sina egna intressen för att uppnå gruppens mål, o s v. Gör gärna i ordning ett papper i förväg där Du

antecknar deras lösningar i de olika episoderna. Kom ihåg att denna bedömningsgrund INTE får komma i konflikt med nästa. Man är inte ineffektiv bara för att man spelar ut sin rollpersonlighet. Det är bara gruppens oförmåga att hantera den som handlar i strid med de övriga som gör en grupp dålig ur denna aspekt, de kan inte kanalisera sina inbördes stridande viljor till ett kreativt helt.

* **Rolltolkning:** Hur pass väl de olika spelarna förmår att följa sina rollbeskrivningar. Detta måste komma till uttryck på ett positivt och naturligt sätt, genom att på något sätt gestalta hur rollfiguren förhåller sig i en viss situation. Speciellt intressant är om spelarna kan rollspela utan yttre hjälp, om figuren lever utan ständig "input" d v s spelar ut sin roll mot kamraterna även om scenariot inte för tillfället kräver det. Det behövs inga yviga åtbörder, bara det framgår att spelaren förstått sin rollfigur's olika drag. Det kan vara bra att göra en lista eller dylikt för att på den föra anteckningar om de olika spelarnas rolltolkningar, några stödord kan räcka.

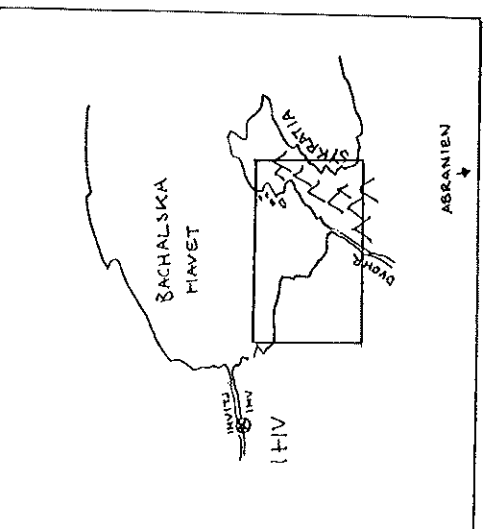
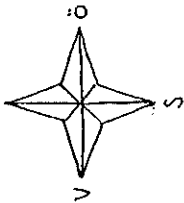
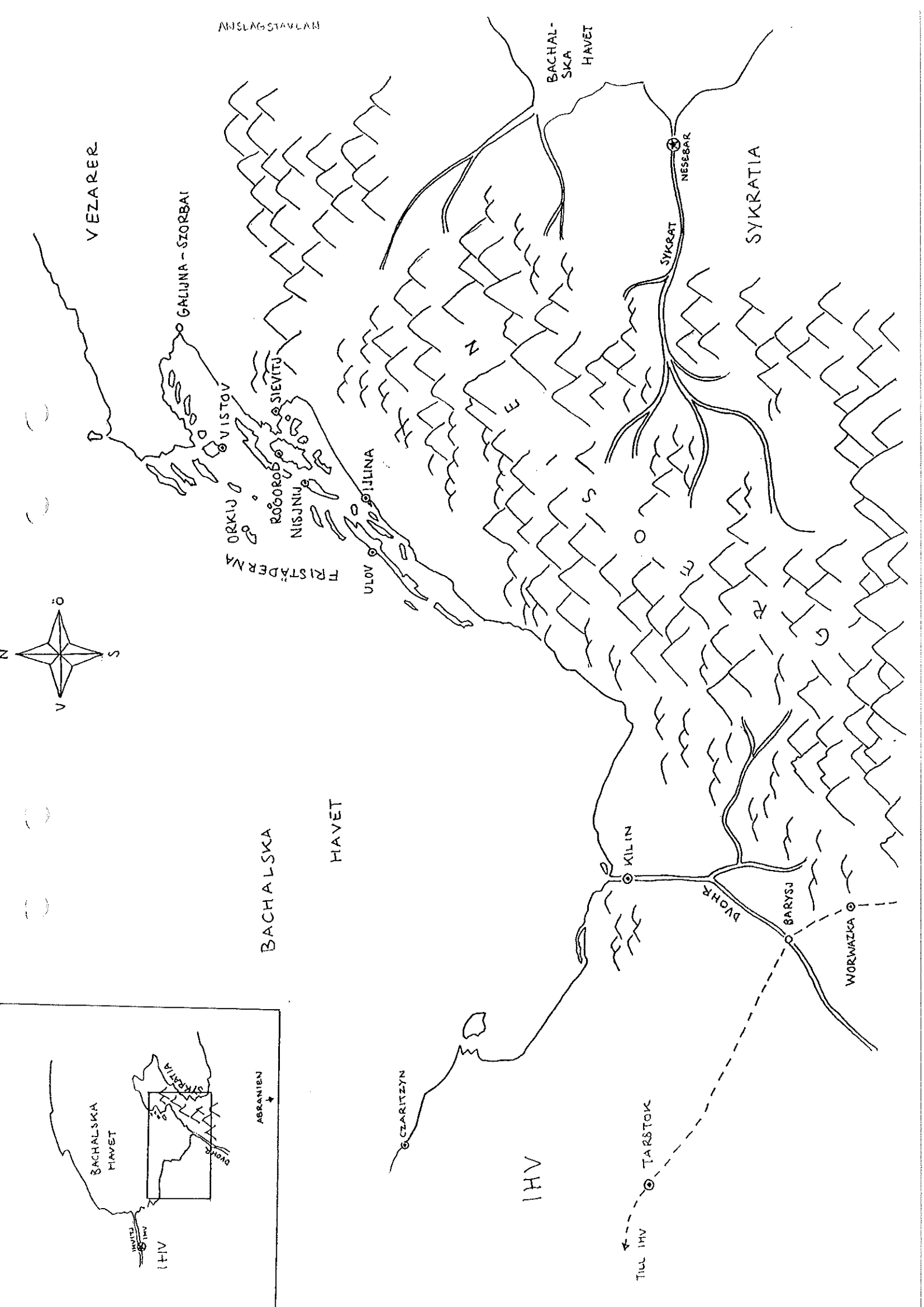
* **Inlevelse:** Om spelarna anstränger sig för att skapa stämning och känsla i sitt rollspel genom att t ex ändra sin röst, tala med figurens mun, hålla sig till det rollfiguren vet och förmedlar detta korrekt och i övrigt gestalta sin roll. Här kommer även till viss del "rolighetsaspekten" in. Hade spelarna kul, var det trivsamt?

Var i alla lägen beredd att motivera vad du tyckt var bra respektive dåligt! Diskutera igenom detta med laget efter spelomgången och säg då det du tänker säga vid bedömningen. Kom inte till bedömningen utan synpunkter! Dessa ganska hårda krav på dig som spelledare kan komma att kräva att du för anteckningar.

Författarna vill särskilt tacka Paul Padoan, Thomas och Lotta Wikman, utan vilkas hjälp äventyret fortfarande skulle varit en matrisprinterutskrift.

Ett särskilt tack riktas också till Jan Jäger och Cici Westergren, vilka stått för de illustrationer som finns.

Vi vill också tacka, utan inbördes ordning, Karl Sjögren, Håkan Elderstig, Sverker Sikström, Jan Talts, P-M Heinemann, Henrik Lindholm, Leif Lundberg, Paul Padoan, Peter Olausson, Bo Jonsson, Johan Edin, Carl-Niklas Larsson och Ulrik Ivers som provspelat äventyren och bidragit med värdefulla synpunkter.



TY RIKET ÄR DITT

DEN PERFEKTA PLANEN

"Se Zara, nu vänder vinden också! Du vet vad de säger om ödets vindar, det här är ett järtecken. Ni ska se allihopa att det här blir rena barnleken. Med planen vi har kommer vi att lyckas överrumpla dem och sedan tar vi dem allihop till fånga - de har säkert vett att ge sig utan strid. När vi kommer tillbaka till Vistov är det bara att sälja bytet och samla in lösen för besättningen. Förresten är säkert en av matroserna på skeppet en förrymd svarthyad prins från fjärran Atzai och när hans stilige far får honom tillbaka från oss kommer han säkert att fria till dig Zara som tack för att vi räddat hans förstfödde son. Ja, ja Djetr, nu fantiserar jag igen. I alla fall är jag säker på att det kommer att gå bra, nu när vinden vände och allting."

Vad den nya nordvästliga brisen hade med det hela att göra var en aning svårt för Zara Krasnova att förstå, visst underlättade den seglatsen en aning men de hade ju faktiskt ingen större brådska. Skeppet de skulle kapa låg ute vid Radskijskäret och väntade på lots och hade knappast någon anledning att flytta på sig innan de kom. Särskilt som de hade lotsen med sig. Annars var det svårt att inte smittas av Iljenas entusiasm. Zara såg själv på det här uppdraget som en vändpunkt efter alla hennes halvmesyurer tidigare i livet. Planen, att ta lotstjänst hos fienden, sätta dem på grund och övermanna besättningen, hade den där Kapten Krapotjev all heder av. Han hade också lovat henne en lydkaptensjänst under honom som belöning, förutom den vanliga vinstdelningen. Just Morgonbris, skeppet de nu fått låna, skulle bli hennes. Djetr hade mumlat något om att det bara var för att de skulle vara rädda om skeppet som Krapotjev, en notoriskt opålitlig pirat, hade gett det löftet. Han tänkte säkert lura dem på något sätt, menade Djetr. Men han var ju nu en gång sin systems motsats. Sanningen brukade ligga någonstans mittemellan dem. Det där sista lät vitsigt, det skulle hon spara till ett lämpligt tillfälle. Ja, den här gången skulle de lyckas!

Zara såg sig omkring på däck. Ferenc, nykomlingen, befann sig uppe i riggen. Han, som knappt satt sin fot på ett skepp förr. Han lär sig snabbt. Tydligen en duktig karl, även om hans sätt är lite underligt. Djetr hade surrat fast en stol ute

på däck och satt och läste. Som vanligt. "Man är väl inte dum heller. Sitta och läsa under däck - tänk om något händer! Risker finns att man fstnar där inne och då har man inte långt kvar att leva. Hur skulle ni klara er då? Utan mig, va, har ni tänkt på det? Eller det kanske är för mycket begärt." Lika givet var att Bóbor satt och spanade efter mat någonstans däruppe bland molnen. Armborst laddat vid sidan. "Mat som inte blöder är ingen riktig mat. Så är det." Iljena låg hopkurad i en filt och plitade i sin dagbok och Igor satt vid rodret och konverserade lötsen som Krapotjev skickat med dem. Om vinden höll i sig skulle de kunna sikta Radskijskäret i morgon förmiddag. Den här gången så.

Den här gången fick Iljena rätt. I alla fall till större delen. Allt kom att gå enkelt, nästan pinsamt enkelt. Planen hade fungerat perfekt. Javisst, lotsen Grusjin hade fått ett otäckt svärdshugg när de där sykraterna plötsligt insåg vad som höll på att hända, men Igor hade naturligtvis tagit hand om honom sedan och de andra i gänget hade faktiskt klarat sig utan en skråma. Nu på väg in mot hamn, såg till och med Djetr förnöjsam ut. Det hade gått bra.

"Jolle föröver!" Bóbors basunstämman hördes från fördäck. "Ser ut att vara Krapotjev själv och några av hans typer."

"Brevduvan har tydligen kommit fram redan, du ska se att de kommer för att lyckönska och belöna oss. Tänk när du blir kapten, Zara..."

"Iljena, skulle inte du hjälpa Ferenc vakta de sykratiska fångarna?"

"Jaja."

Någon lyckönskan syntes dock inte i blicken på Gennadij Igorevitj Krapotjev när hans blekfeta gestalt överraskande vigt svingat sig över relingen. Vad man såg var irritation och stress. Innan Igor hann hälsa honom ordentligt välkommen tog Krapotjev till orda:

"Jaha. Jag fick ert meddelande. Jaha. Kan ni kasta ett drivankare och reva seglen så hinner jag förklara saker och ting innan vi kommer alltför nära hamn."

När detta var gjort fortsatte han med sin stillsamma, något läspande röst:

"Jahaja. Jag vet inte hur ni lyckats med detta, men faktum är att ni är på god väg att starta

TY RIKET ÄR DITT

fullt krig mellan oss Fristadskaptener och Sykratia. Visst, vi gör vissa kapningar mot sykrater men det är mot huset Maleks skepp, inte Volochs. Vet ni inte att det är gamle Voloch själv som garanterar vår fred mot att han får förmånliga handelskontrakt och en säker resrutt. Handla ja, det var vad jag skulle ha gjort med det där skeppet ni sänkte. Skeppet ni skulle kapa? Tja, det är ert problem att fundera ut vart det tog vägen. Antagligen har det förlöst. Jag tar över Morgonbris nu, med mina trogna och kompetenta mannar som besättning. Vi seglar till Sykratia med era s k fångar för att försöka snygga till den här historien lite. Jag blir tvungen att ersätta Voloch för det förlorade skeppet, det blir ni skyldiga mig. Jag har skaffat plats åt er som hamnvakter så att ni kan börja arbeta av det. Det rekommenderas att ni inte lämnar stan förrän vi är kvitt. Ett tusen silverrubler är ni skyldiga mig och då efterskänker jag ändå omkostnaderna för det här äventyret. Samla nu ihop era saker snabbt så kan Grusjin ro er i land. Ja, Zara, jag är ledsen men du kanske hittar någon annan kapten som vill hjälpa dig någon gång. Även om jag betvivlar det."

"Får jag slå mig ned?"

Plötsligt stod han där vid deras frukostbord. Grusjin, lotsen och reskamraten från den katastrofala Radskij-resan tre veckor tidigare. Han såg lite blyg och räddhågad ut, vuxna karln, trots den grova kroppshyddan och det buskiga skägget.

"Visst, välkommen Felix Jusupovitj!" Igor var inte sen att krama om och kindkyssa den nyanlände. Efter de andras mer avmätta artighetsfraser kom en mer delikat fråga:

"Ja, hur har det gått för er... med affären Krapotjev menar jag..."

"Den saken" svarade Igor, "skall nog lösa sig, vi har redan betalt av halva skulden med hjälp av den mycket sympatiske och alltid välinformerade Oleg Michailovitj Botvinnik. Det var en evig tur att jag kände honom och hans tillhåll - Den Plakate Piraten - så väl, annars hade allt kunnat gå helt fel."

Djetr såg upp, föraktfullt. "Vad skulle kunna gå mer fel? Efter att ha sålt allt av värde som vi någonsin ägt! Skulle tro att de lurade oss på lönen där i hamnen förresten. På två veckors

arbete bland de där nollorna borde vi ha tjänat mycket mer. Ja, hade det varit någon rättvisa hade vi fått dela på de andras lön också, så lite som de dög till. Dessutom såg kanslisten precis så lissmande ut att man kunde tro att han var ännu en av ärkesvinet Krapotjevs hejdukar."

"Måste vi tala om den där fisen Krapotjev." brummade Bóbor, "Jag får dålig matsmältning bara av tanken på hans självbelättna flin."

Grusjin gav nu intrycket av att vara verkligt plågad. "Om ni blivit lurade i hamnen det vet jag inte, men..." Han gjorde en paus och såg sig ängsligt omkring innan han fortsatte med sänkt röst: "En sak är säker. Båten vi kapade var Maleks, inte Volochs. Det hörde jag från besättningen just innan vi gick på grundet. Jag hoppas att ni förlåter mig att jag inte berättat det tidigare, men Krapotjev är en farlig man. Nu lämnar jag stan för en långresa, men jag vill ändå be er att inte avslöja mig. Jag vet alltså inte vad Krapotjev gjorde av lasten och sykraterna, men en rejäl hacka lär han ha tjänat på er bekostnad. Det är ett som är säkert."

"DVUS!"

Nu stod Ferenc upp. Hans ansikte flammade och ögonen slog blixtar omkring sig. Nävarna korsade så hårt över bröstet att blodet lämnat dem. Genom sammanbitna läppar väste han:

"Vördade moder, ärade kamrater. Nu finns det bara en sak för ögonen. Betalning. Och inte hur som helst heller. Från och med nu är Krapotjevs pengar våra, på min ära! Kan vi inte ruinera honom ska vi i alla fall se till att vi inte blir förlorarna i den här affären."

Zara satt som förstened. Så vreds hennes mungipor grymt nedåt. "Den plattfotade forsskallen! Krapotjev ska få veta vem han lekt med, det usla kadavret!"

"Lugn nu. Gör ingenting dumt bara", insköt Grusjin försräckt. "Ni vet väl att ingen någonsin lyckats bryta sig in hos Krapotjev. De få som varit dumma nog att försöka har hittats efteråt i hamnen. Styckade. Det är som det sägs: 'När Krapotjev lagt vantarna på något är det oåtkomligt'. Men nu måste jag gå. Planerar ni något vill jag ingenting veta. Dessutom seglar mitt skepp nu snart. Som sagt."

Sedan Grusjin lämnat dem och frukosten avslutats satt de alla kvar, vissa grubblande, vissa

TY RIKET ÄR DITT

modstulna och andra bara ilskna. Zara såg det som sin plikt att få något att hända:

"Nåja, Krapotjev får vi ta itu med när tillfälle ges. Vi får hålla ögon och öron öppna. Hur som helst har vi mycket att få gjort idag. Vi delar på det så att Ferenc och Djetr frågar runt på värdshuset efter livvaktsjobb, jag och Iljena kollar hamnen - nej, nej vi tar inga hamnvaktsjobb, jag vet - och Igor och Bóbor sköter inköpen samt frågar om de i templet vet något. Sen ses vi på Stormväder vid sextiden ikväll. Ska vi säga det? Bra!"

TY RIKET ÄR DITT ETT SKEPP KOMMER LASTAT

ETT SKEPP KOMMER LASTAT

Spelledarens bakgrund.

Rollfigurerna har utfört ett uppdrag åt Frimannmästaren (mästare i tjuvarnas skrå och ökad piratkaptän) Gennadij Igorievitj Krapotjev vilken nekat att betala dem för arbetet.

Rollfigurerna har intresse av att hämnas genom att sabotera någon affär för Krapotjev och försöka komma undan med vinsten själva.

Krapotjev har sänt ut en lydskaptän för att kidnappa den rättmätige tronarvingen till Imperiet Ihv. Krapotjev avser att sälja arvingen till Czaren. Tronarvingen är son till Ihvan I vilken avlidit något år före äventyrets start. Vid hans död fördrevs hans gemål Cassandra som då var gravid, av ett triumvirat bestående av hans andragemål Iryssja, hennes vuxne son Cazimir och hovprästen Vassiljev. Iryssja antog titeln Czaridza och Cazimir titeln Czar med namnet Ihvan II.

Lydskaptänen, en viss Objenisej, anländer med sitt fartyg "Kraken" till staden och Krapotjev skall hämta gossen ombord på detta fartyg.

Att tänka på under spelets gång:

Djetr när en till paranoia gränsande vaksamhet. Förutom att spelaren skall rollspela detta drag skall du underblåsa det genom att någon gång ibland ge Djetrs spelare någon information som kan verka misstänkt. Episod 7 är i sin helhet exempel på detta. Andra förslag kan vara att han upptäcker någon som iakttar och tittar bort så snart Djetr tittar på honom. Någon som gör ett misstänkt tecken till någon annan etc. Sådana upptäckter är helt produkter av Djetrs livliga fantasi.

Undantagsvis kan dock Djetrs vaksamhet vara befogad. Exempel på detta är hans upptäckt av Zordakov i Episod 1.

Om spelarna, efter att ha tagit del av informationen i episod 1-3 samt 5, inte verkar intressera sig för skeppet Kraken: notera då för bedömningens skull att så är fallet samt spelarnas skäl för detta. Försök sedan hjälpa dem på rätt väg genom att tipsa dem lite försiktigt. Ex. "Du kommer just på att du har hört..." eller "Plötsligt inser du att..."

Priserna i staden beräknas i termer av enstaka järnoboler eller kopparkopek, silverruble är mycket pengar och endast stora utgifter (exempelvis helstekta grisar och liknande) kommer upp sådana prisklasser. Det går mängder av kopparkopek (48 stycken) på en silverruble (se prislista i appendix).

EPISOD 1: LÄPPAR SOM TALAR.

Djetr och Ferenc.

[Värdshuset Stormväder gör inte skäl för namnet så här dags på dagen. Ni befinner er i en ganska rymlig lokal där ett antal grovt tillyxade bord står utplacerade. Lokalen har bara just börjat att fyllas av hugade dryckesgäster. Kanske ett dussintal män sitter bänkade kring rummet. Genom de underdimensionerade fönstren silar eftermiddagsljuset tveksamt in och försöker med varierande framgång driva undan halvdagern. Det finns egentligen inte mycket av intresse att fästa ögonen på härinne utom den serverande unga skönheten med långt svallande mörkt hår och körsbärsläppar. Det är nästan en hel timme kvar tills ert avtalade möte med kamraterna här på värdshuset kl. 18.00.]

Låt spelarna reagera och fortsatt sedan.

[Tre män två bord bort (c:a 6 meter) verkar inbegripna i ett ingående samtal. Plötsligt tycket du (Djetr) dig urskilja att hans läppar formar namnet Krapotjev. Kan du ha sett fel? Var det bara mörkret eller kan dessa ha något med Krapotjev att göra?]

Männen vid det andra bordet är tre medlemmar i Frimännens skrå (tjuvgillet). En av dem, Ilitj Tupolevitj Zordakov - en mager man med slapp hållning, är skråmästarens Krapotjev gesäll. Zordakov håller just på att skryta för två lärlingar om vilken viktig roll han kommer att spela i mästarens "stora klipp" samma natt. Om Djetr försöker använda sin *Reading Lips* får han ut följande information:

* Krapotjev skall göra sitt "stora klipp" inom kort.

Person. AC. MV. HP. THACO #A. D/A. Kl./vl. Ant.

Zordakov	8	12"	23	18	1	d4	T6	(Dex16, PP55 OL55 F/RT25 MS30 HS25 DN25 CW90, Backstabx3, Dagger)
Lärling #1	10	12"	7	20	1	d3	T2	(Knife)
Lärling #2	9	12"	4	20	1	d3	T1	(Dex15, Knife)

TY RIKET ÄR DITT ETT SKEDD KOMMER LASTAT

* Zordakov är en mycket viktig person.

* Någoting kommer att inträffa i hamnen.

* Utan Zordakov skulle Krapotjev inte vara en så framgångsrik mästare.

* Namnet Objenisej förekommer flera gånger men sammanhanget är oklart.

* Zordakov är egentligen motarbetad p.g.a. sin skicklighet. Annars skulle han varit mästare för länge sedan. etc. etc.

Om spelarna försöker ta kontakt med Zordakov kommer han att begära betalning för information och sedan försöka smita utan att lämna någon. Om han blir hotad kommer han att först hota rollfigurerna, sedan börja svamla och slutligen försöka rymma. Han vet egentligen inte mer än vad som sagts ovan förutom att platsen för klippet är en båt i hamnen (vilken vet han ej men dess kapten heter Objenisej). Lärlingarna vet ingenting alls utom att Zordakov är en mycket viktig person, nästan lika viktig som Krapotjev. Försök undvika att spela ut Zordakov allt för länge, spelarna kan köra fast i tron att han vet mer än han gör.

Önskat resultat: Spelarna får reda på att någoting skall ske i hamnen som har med Krapotjev att göra.

EPISOD 2: ETT BREV BETYDER SÅ MYCKET.

Zara och Iljena.

[Sommarhettan har avlösts av det svalkande höstvädret. Hela senaste veckan har havsbrisen fört med sig småskurar som lagt dammet tillrätta och lämnat en härligt klar hösthimmel efter sig. Gatstenarna blänker fuktåta och en uppfriskande vind rufsar era hår på vägen ner mot hamnmästarens tillhåll.

Sedan betalningen för senaste jobbet gick i stöpet har det varit lite ont om kapital och kanske kan lite kvinnlig fågring bidra till att lätta på hamnmästarens tunghäfta. Hans namn är Gregor Gregorievitj Kamenov och han om någon måste vara rätt person upplysa om vilka kaparkaptener som kan väntas dyka upp för att proviantera och mönstra på nytt folk de närmsta veckorna. Han är ju inte precis känd för att vara talträngd i sådana spörsmål så lite kvinnlig list är nog av nöden. En sak är i alla fall säker: den där Krapotjev har en skuld att betala vare sig han vill

eller inte. Den här penibla situationen skulle aldrig uppstått om han bara hade hållit ord, det svinet!]

Gör uppehåll och låt spelarna reagera. De närmar sig så småningom hamnkontoret och stiger in.

[Hamnkontoret är en liten mörk stenbyggnad belägen bara några få meter från hamnkajen. Huset består av ett enda mörkt rum endast upplyst av en flämtande liten oljelampa. På en fallfärdig skrivpulpvet tronar högar av olika luntor. Efter en av rummets väggar står ett drygt dussin små näburar staplade. De flesta av burarna är tomma men några verkar innehålla fåglar. En viss doft av fågelsmuts kan skönjas och fåglarnas kuttrande läten tyder på att det skulle kunna röra sig om duvor. Ingen människa syns till men röster hörs från ett fönster i husets bakvägg.]

På Krapotjevs skrivbord ligger ett brev som ger instruktioner om extra vakthållning när fartyget Kraken löper in undertecknat av Krapotjev. Brevet klargör att extravakten kan dras in då Krapotjev hämtat lasten. Han kommer att ha en mycket stark eskort.

(Handout 1)

Önskat resultat: Spelarna får reda på att det är ett skepp vid namn Kraken som Krapotjev är involverad med.

EPISOD 3: BÄTTRE EN FÅGEL I HANDEN...

Igor (och Bóbor).

[I templet visste de naturligtvis ingenting - inget som man ville tala om i alla fall: "Mäster Krapotjev, säger du Igor Rokossovskij? Har inte hört något men jag skall fråga så snart han dyker upp här för att lämna tribut... Jaså, inte det? Han kommer annars väldigt ofta... Mycket from och gudfruktig man, Gennadij Igorievitj... Jag kan berätta..." Bah! Det var ju väntat... och inköpen var snart ombesörjda. Inte mycket pengar kvar nu. Bóbors aptit är fruktansvärd. Han kostar mer i mat än alla vi andra tillsammans...

Efter att ni utfört Zaras direktiv efter bästa förmåga fanns det egentligen ingenting bättre att göra än att vandra ner till norra stranden, låna gubben Pipovs jolle och ro ut och fiska. Fisk åter ju Bóbor i alla fall, så varenda "firre" är ju ren förtjänst. Bóbor roar sig just med att spanna om

TY DIKET ÄR DITT ETT SKEDD KOMMER LASTAT

sitt gamla armborst och när han är klar ska han naturligtvis provskjuta. Inte nog med det, utan han träffar, helt ofattbart, en liten fågel i flykten. En ren lyckträff eftersom Bóbor aldrig blivit känd för att nedlägga något byte utom klubbavstånd. Fågeln damp er en liten bit bort och Bóbor förklarar lyckligt att nu är mellanmålet räddat. (Till Bóbor:) När du drar upp pilen med kadavret på ser du att den har något vitt fäst på ena benet...]

Det vita är en papperslapp med följande meddelande:

Till K.

Kapet lyckat. Inga fångar. Anländer som beräknat. Besättning om endast fem man kvar. Om möjligt, möt mig till sjöss för säkerhets skull. Ser fram mot en riklig belöning.

O.

(Handout 2)

Önskat resultat: Spelarna får reda på att mötet sker till sjöss och att det endast finns fem mans besättning.

EPISOD 4: EN FRÅGA OM VÄNSKAP

Spelas när rollfigurerna samlas på värdshuset Stormväder för att knyta ihop informationen från inledningarna. Lokalen kan beskrivas precis som i Episod 1, möjligen börjar det bli lite fler besökare så här dags. Nu bör spelarna komma ihåg Oleg Michailovij Botvinnik, hälares Igor "känner så väl". Denne finns att träffa

på krogen "Den Plakate Piraten" där han arbetar under täckmantel som gästgivare. Gör de inte det - hjälp dem innan allt för mycket tid går till spillo! Notera dock att du fått "putta" dem i rätt riktning för den senare bedömningen.

Kom ihåg att "Den Plakate Piraten" inte är öppet dagtid och att Oleg ej står att uppbringa under dygnets ljusa timmar. När rollfigurerna kommer till "Den Plakate Piraten" är det en mycket dålig stämning där. De två rivaliserande kaparkaptenerna Siljanov och Gurevs besättningar kan inte komma överens om vilka som var först där och den anses definitivt inte vara stor nog för båda gängen av brutala sällar.

[När ni anländer till "Den Plakate Piraten" ser Djetr en man med röd turban som verkar iakttaga er. Han står lutad mot en husvägg på andra sidan gatan och petar naglarna med en lång, smal dolk.]

Väl inne på "Den Plakate Piraten" inträffar följande:

[Inne på värdshuset verkar det vara som om gästerna är delade i två läger. Stämningen är spänd, nästan tryckande. Ett och annat okvädningsord slungas genom luften. Slagsmål verkar inte vara långt borta.]

Låt spelarna reagera. De finner Oleg bakom bardisken, där han oroligt kastar blickar omkring sig.

[Oleg hälsar er med ett mycket ansträngt

Läs reglerna om *Attacking Without Killing* i PHII s. 97f och *The Complete Fighter's Handbook* s. 74ff noggrant innan du spelar episoden. Det kommer att förhöja spänningen avsevärt om du är säker på reglerna och kan improvisera intressanta situationer utifrån dem.

Specialisering på *Punching* innebär +1 på attack- och skadetämningslag, möjlighet att använda tabellresultatet före eller efter det framslagna samt en extra attack. (Se *The Complete Fighter's Handbook* s. 74-75.)

Specialisering på *Wrestling* innebär +1 på attacktämningslag, möjlighet att använda tabellresultatet före eller efter det framslagna samt samt två skador/runda i stället för en. Det ger också +1 skada/runda vid långvariga grepp. (Se *The Complete Fighter's Handbook* s. 75-76.)

Styrman (Silj.)	10	12"	29	15	2	d2+3	F5	(Punching spec, str18)
Sjöman #1	10	12"	11	17	2	d2+2	F2	(Punching spec, str17)
Sjöman #2	9	12"	10	18	2	d4+1	F2	(Punching spec, dex15, cestus)
Sjöman #3	10	12"	8	18	1	d2+1	F2	(Wrestling spec)
Sjöman #4	10	12"	13	17	1	d2+2	F2	(Wrestling spec, str17)
Stryman (Gurev)	8	12"	17	18	1	d4	F3	(Club, dex16)
Pressare #7	10	12"	10	19	1	d2	F2	(Wrestling, Punching)
Sjöman #8	10	12"	13	18	2	d2+1	F2	(Punching spec)
Sjöman #9	18	12"	9	19	1	d4	F2	(Club, dex)
Sjöman #10	10	12"	10	19	1	d4	F2	(Club)

TY DIKET ÄR DITT ETT SKEPP KOMMER LASTAT

leende. Hans panna glänser av svett. "Inte nu igen... inte igen.." mumlar han desperat för sig själv. Plötsligt vänder han sig med intensitet mot er. "Ni måste hjälpa mig innan hela min krog slås i spillror. Gör något, jag kommer att vara er evigt tacksam!"

Oleg vill alltså att rollfigurerna ska hjälpa honom att avstyra bråk inne på krogen. Gör de ingenting vill han inte alls hjälpa dem senare utan tycker att de kan klara sig själva. Spelarna kan klara av den här situationen på en mångfald av sätt - alla går inte att förutsäga. De kan dels försöka få alla sjömännen att lämna krogen för andra slagsmål, de kan låtsas vara gycklare, de kan slå ned ledarna för de två besättningarna osv. Om det blir slagsmål kan du använda någon av dessa situationer:

1) Någon kan svinga sig i takkronan (som är i form av ett jätteankare). Därifrån går det utmärkt att sparkas eller t.o.m. fånga någon med en bensax och svinga in honom/henne i en vägg.

2) Välta bord, gärna över någon.

3) Slänga bordduk över någon för att sedan följa upp med klubba, knytnävar eller grepp.

4) Slåss med ölstop, vinpavor, stolar, grötfat eller, t o m facklor.

5) Kapa linorna till takkronan, den kan knocka många.

6) Använda barflickorna som "sköldar".

Hur det än går, så spela inte den här episoden för länge heller - ett riktigt krogslagsmål tar mycket tid! Oleg vet att det skepp som Krapotjev väntar på är det ökända kaparskeppet "Kraken" och att det väntas in följande natt (oavsett när spelarna frågar Oleg).

Önskat resultat: Spelarna får reda på den felande ledtråden: när Kraken kommer till Vistok.

EPISOD 5: SÄLLSKAP.

Episoderna 5 och 6 spelas var som helst i

Ryttare #1	8	12"	7	17	3/2	d6+3	F1	(Cutlass, Str17)
Ryttare #2	8	12"	6	19	3/2	d6+2	F1	(Cutlass)
Ryttare #3	6	12"	6	19	3/2	d6+2	F1	(Shortsword, Scale)
Ryttare #4	8	12"	12	19	3/2	d6+2	F1	(Cutlass)
Ryttare #5	6	12"	6	18	1	d4+2	F1	(Crossbow, Dex16)
Ryttare #6	5	12"	27	16	3/2	d6+2	F4	(Cutlass, Scale, Dex15)
Häst #1-6	8	24"	14	19	2	d3	2+2	(Hovar)

staden, oberoende av vilken väg spelarna väljer att ta till hamnen.

[Från en gränd alldeles till höger om er färdväg hörs en häst frusta. En ryttare kommer i sakta mak ridande ut ur gränden. Bakom honom skymtar flera män och riddjur. Hur många är oklart men att döma av skynten av blänkande metall, är de ordentligt beväpnade.]

Om spelarna inte reagerar på något särskilt vis så fortsätter ryttaren fram mot dem:

[I skenet från en dåligt avskärmad lykta som ryttaren lyfter fram och lyser åt ert håll med, ser ni att det är en ovärdad man beväpnad med huggare.

"Det va värst va fint folk de va ute så här på kvällskvisten." hojtar han roat. "Å tjustit kvinnfolk me..."]

Mannen rider med vännerna något hundratals meter och ropar halvt insinuanta kommentarer. Om rollfigurerna inte utmanar honom slutar han snart och rider tillbaka. Blir han konfronterad av fler än en av rollfigurerna (eller av den väldige Bóbor) backar han. Han drar bara svärd i nödvärn, annars försöker han rida ner någon eller sparka från hästen.

Han vill inte svara på frågor men om spelarna lindar in frågorna på något listigt vis (får honom att skryta eller liknande) finns följande information att vinna:

* Ryttargruppen är Krapotjevs män.

* De skall utföra ett hemligt uppdrag, antagligen strax efter midnatt.

* De är åtta tungt beväpnade och magiskt utrustade elitkavallerister.

Önskat resultat: Ge spelarna fler indikationer på att de är på rätt spår.

Episod 6: GAMMAL BEKANT?

Episoderna 5 och 6 spelas var som helst i

TY RIKET ÄR DITT ETT SKEDD KOMMER LASTAT

staden, oberoende av vilken väg spelarna väljer att ta till hamnen.

Här är det primärt Djetsr paranoida drag som anspelas på. Mannen i episoden har aldrig sett Djetsr förr och vet ingenting.

[Ni möter bara några få personer på vägen från värdshuset. En överförfriskad dam i sällskap med några förväntansfulla unga herrar, några skrålade sjömän, en man i kåpa.]

Informera Djetsr om att han är säker på att han sett mannen någonstans förut. Han kan dock inte erinra sig var.

Önskat resultat: Förvirra spelarna i allmänhet och göra Djetsr smått överdrivna vaksamhetsdrag mer intressant.

Episod 7: FRÄMLINGAR I NATTEN

Läses när rollfigurerna kommit ner till hamnen för att spana eller för att ta sig ut till fartyget. Om spelarna försöker ta sig ut någon annan väg än via hamnen behöver naturligtvis inte hamnen beskrivas. Beskriv i så fall bara ljusförhållandena för spelarna.

[Hamnområdet ligger tyst och öde. Gatstenarna glänser fuktväta i skenet från några enstaka lyktor. Ett halvduzin mörka fartygssilhuetter går att urskilja ute på redan. Ett dämpat sorl från någon krog i närheten blandas med böljornas kluckande. Allt skulle vara som vanligt om det inte vore för en hel del beväpnade män som står eller sitter i grupper runt kajområdet.]

Männen är de extravakter som Kamenov utplacerat på Krapotjevs order. Vakterna kommer

inte att tillåta några nattliga utfärder i hamnen. Om de blir tilltalade kommer de att varna spelarna mycket bestämt för att ta sig ut i hamnen eller t o m att stanna kvar i hamnen. De vet bara att det betalar sig bra att avhysa angelägna personer just denna natt.

Önskat resultat: Få spelarna att, om inte tidigare, nu fatta att det är ingen vits att vänta ut Krapotjev och slå till senare utan att deras chans är nu.

Episod 8: EN FASANS FARKOST.

När spelarna första gången konfronteras med skeppet Kraken kommer de med största sannolikhet att befinna sig antingen ute bland (eller bortom) fartygen i hamnen eller i land spanande efter anländande fartyg.

[Plötsligt uppenbarar sig en skugga, långsamt glidande in i hamnen. Av storleken att dömma rör det sig om en kaparkogg av största slag. Fartyget är knappt urskiljbart mot den mörka bakgrunden, endast en svag mared runt kölen drar uppmärksamhet mot skuggans ankomst. Farkosten befinner sig kanske 200 m (400 om rollfigurerna är i land - se karta) bort.]

Det går inte att hinna fram till fartyget innan det hunnit ankra. (Ankaret går med ett ljudligt plums.) Det går inte att urskilja någon på däck. Om spelarna försöker närma sig akterifrån upptäcker de genom akterspegelns fönster att akterkajutan är svagt upplyst. Om fartyget anropas kommer två av piraterna ut på däck för att se vad som står på. De kommer att avvisa alla och en var som inte anropar med Krapotjevs lösenord: "Kungligt pris". Observera att detta lösenord känner inte spelarna till och kan inte ta reda på. Om oroligheter uppstår larmar de styrman och återstående sjömän samt Objenisej. De förra dyker

Mystiske mannen	10	12"	2	20	1	d2	0	(Punching)
Vakt #1	7	12"	8	20	1	d6	F1	(Spear, Padded)
Vakt #2	7	12"	6	20	1	d6	F1	(Spear, Padded)
Vakt #3	7	12"	6	20	1	d6	F1	(Cutlass, Padded)
Vakt #4	7	12"	6	20	1	d6	F1	(Spear, Padded)
Vakt #5	7	12"	5	20	1	d6	F1	(Spear, Padded)
Vakt #6	7	12"	5	20	1	d6	F1	(Cutlass, Padded)
Vakt #7	7	12"	5	20	1	d6	F1	(Shortsw., Padded)
Vakt #8	7	12"	4	20	1	d6	F1	(Spear, Padded)
Vaktchef	5	12"	19	17	3/2	d6+2	F3	(Shortsw., Studded, dex15)

TY RIKET ÄR DITT ETT SKEDD KOMMER LASTAT

efter två rundor upp på däck för att strida, den senare avvaktar och förbereder sig med defensivformler.

När rollfigurerna börjar närma sig fartyget, beskriv det då enligt följande:

[Fartyget är totalt mörklagt. På lägsta stället är det gott och väl över tre meter mellan vattenlinje och reling. akter och förkastell tornar upp sig i mörkret likt hotfulla berg. Inifrån akterkajutan skymtar ett svagt ljus. Alldeles intill bogsprötet leder en grov ankarkätting ner i det kolsvarta vattnet.]

(Handout 3)

Krakens besättning består av 5 man samt kaptenen och tillika illusionisten Objenisej. Objenisej har förlorat resten av sin besättning i strid med det fartyg han kapat och kidnappat Alexej från.

Objenisej har särskilt inriktat sig på att göra Kraken till sitt magiska redskap - en farkost som slår till om natten på ett mystiskt vis. Hela Kraken är magiskt bevakad av Objenisejs avancerade illusioner, främst två *Programmed Illusion* som aktiveras när någon närmar sig dem utan att lämna ett hemligt lösenord (som rollfigurerna absolut inte har tillgång till). Dessa formler finns lagda på:

- 1) fartygets galjonsfigur - en bläckfisk.
- 2) fartygets mittdäck - ännu större bläckfisk genom ett galler från lastutrymmet.

Om/när spelarna närmar sig en av dessa: Låt illusionen ta effekt, helst på ett så skrämmande sätt som möjligt. Kom ihåg att vi under detta äventyr spelar dessa illusioner så att det inte finns något traditionellt *saving throw*, utan vill en rollfigur misstro det som händer skall du som DM uppmana honom att agera som om illusionen inte fanns. Försök att provocera spelaren, om han låter sig påverkas av illusionen - slår mot den, flyr den - så tror han också på den! Dessa illussoriska tentakler försvinner så fort man träffar och ger dem skador, detta kan bli en ledtråd för spelarna om vad de har emot sig.

- 1) Läses i det fall rollfigurerna försöker ta

sig upp på Kraken via ankarkättingen och fören.

[Ankarkättingen är våt och hal men går ändå att äntra någorlunda lätt. Just som ni (du) når relingen känner ni att något vått och kallt slingrat sig kring era (dina) ben och armar!]

Det är alltså galjonsfiguren som anfaller rollfigurerna med sina åtta (8) tentakler. Den tar tag i, och träffar automatiskt, så många den kan, inklusive båt, och klämmer åt. Tentaklerna ger 2 skador varje runda de håller en rollfigur. Båten kan vickas så att det blir svårt att hålla sig kvar - "save" mot dex, eller trilla i plurret. Tentaklerna från denna illusion har en räckvidd på ca 12 meter från galjonsfiguren och varar i sju rundor från det den aktiverats.

- 2) Läses när spelarna kommer upp på däck och just hunnit orientera sig:

[Allt är stilla ombord på skeppet, nästan onaturligt stilla. En strimma blekt månlyjus dansar över däck och visar er att ni fortfarande är ensamma, innan den dyker ned i och försvinner i det svarta vattnet. Plötsligt märker ni att något ni misstagit för grova tampar rör sig över däck mot er!]

Den här gången anfalls rollfigurerna av en illusion som tycks ha sitt ursprung i lastutrymmet. Den fungerar precis som 1:an förutom att tentaklerna är grövre och ger mer skada, 3/runda, på dem som utsätts för dem.

Kom ihåg att om det förs allt för mycket liv här på däck så kommer det ut några sjömän från akterkajutan och blandar sig i striden. Ser det riktigt illa ut kommer de att störa även kaptenen.

Önskat resultat: Ge spelarna en hård och riktigt läskig strid.

EPISOD 9: I ONDSKANS NÄSTE

Nu skall spelarna ner i akterkastellet.

Kapare #1	10	12"	7	19 ⁵	3/2	d6+2	F1	(Spec. <i>Cutlass</i>)	Hytt C
Kapare #2	10	12"	7	19	403/2	d6+2	F1	(Spec. <i>Cutlass</i>)	Hytt C
Kapare #3	10	12"	7	19	3/2	d6+2	F1	(Spec. <i>Cutlass</i>)	Hytt D
Kapare #4	10	12"	7	19	3/2	d6+2	F1	(Spec. <i>Cutlass</i>)	Hytt D

TY RIKET ÄR DITT ETT SKEPP KOMMER LASTAT

A) Kapten Objenisejs kajuta, där han sitter och läser sin favoritbok - *Krig utan fred* - i allsköns ro. Dörren till kajutan är låst, och får han någon förvarning kommer han att lägga *Hold Portal* på dörren. Den fruktade kaparkapten kommer att om han har tid att lägga *Alter Self* och förändra sig till en varelse med bläckfiskshuvud och tentakelarmar. Han kommer att utnyttja sin formler till att försöka skrämja och sedan besegra rollfigurerna med. T ex *Phantasmal Force* av en Efreeti som kommer ut ur en flaska han korkar upp, en *Hold Person*, o s v.

I kajutan finns två brev som är lätta att hitta bara man letar lite. Det första lyder: "Kaptenen på kraken. Objenisej. Käre vän, jag har det största förtroende för dig och lämnar därför ett mycket delikat uppdrag i dina händer. Du får förtroendet att uppbringa koggen "Silversvan" som inom kort avgår från Irina. Det är av yttersta vikt att ingen förutom ett litet gossebarn överlever kapningen. Silversvan måste tybärr gå till botten. För gossen sedan till mig. Belöning skall inte behöva fattas dig. Din välvillige mästare Krapotjev."

(Handout 4)

Der andra brevet kommer från det av Objenisej kapade skeppet Silversvan. Det ger viss information som antyder att man nog inte skall leta upp den som ursprungligen kidnappat Alexej.

(Handout 5)

B) Lille Alexejs hytt. I denna finns, förutom prinsen, en uråldrig barnsköterska med konstant uselt humör. Hon protesterar kraftfullt mot alla intrång och tar även till sina stickor för att driva ut inkräktare. Alexej sover tryggt i en liten hammock. Gumman, vid namn Anja Konstantinova Babinjova, vet inget om pojkens ursprung - bara att hon fått ogudaktigt bra betalt, 20 silverrubler, för att följa med på den här resan. Hon vet att pojken togs från ett skepp som kapades och att detta skepp sänktes med hela sin besättning. Bland sakerna i hytten finns ett litet skrin med namnet Alexej brodererat i sammetsklädseln och i skrinet ligger en magnifik guldring (Handout 6) med ett stüliserat emblem av en ros. Detta var faderns, Czar Ihvan I, familjetecken innan han antog czarvärdighet, något ingen närvarande vet.

C) Här är tillhåll för två av kaparna (# 1 och 2), de sover om de ej störts av oväsen. I så fall rusar de ut för att ta itu med inkräktarna.

Härefter spelas striden till slut och äventyret likaså. Kom ihåg att om de ej försatts ur spel tidigare kan de två kaparna i skansen (D) dyka upp i ryggen på äventyrarna.

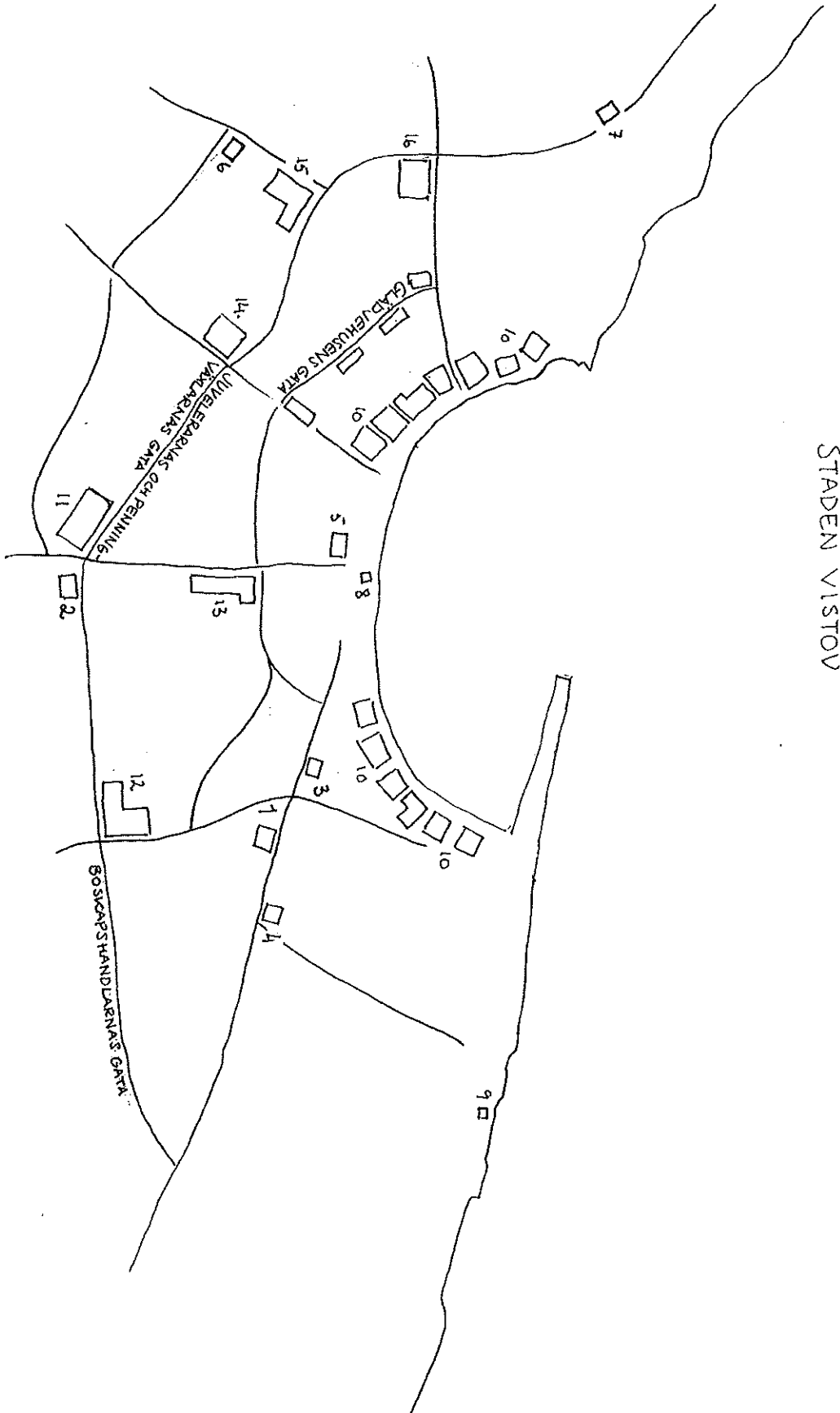
Önskat resultat: Spelarna besegrar Objenisej och hittar, till sin besvikelse (?), bara pojken Alexej. Denne tar de hand om och försvinner mot soluppgången!

Efterord: De glada äventyrarna tog sig från Vistov med pojken, vars namn tydligen var Alexej. Han adopterades snart av gruppen med Zara som modersfigur. Under något år försökte våra vänner på alla sätt utröna pojkens ursprung, men sedan det visat sig omöjligt att få fram information så gav de upp och accepterade Alexej för den han var - en föräldralös pojke. Vänner och bekanta tog hand om Alexej när gruppen var ute på diverse äventyr, trots Zaras ovilja att överhuvudtaget släppa honom ur sikte. Vid sju års ålder lyckades de övriga övertala Zara att låta pojken gå i skola och skaffa sig en utbildning. Det kändes hårt för dem alla att lämna honom i Worwazka och veta att de inte skulle se honom förrän till nästa sommars ferier.

Gumman Anja 10 6" 3 20 1 d2 0Lvl (Stickor) Hytt B

Objenisej 10 12" 15 19 1 d4 W6 (Dagger, Illusionist, Spells: Audible Glamer, Phantasmal Force, Spook, Hold Portal, Color Spray, Blur, Alter-Self, Mirror Image, Spectral Force, Hold Person, Suggestion.

STADEN VISTOV

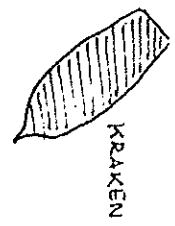


1. VÄRDHUSET STORVÄDER
2. - - - - - PLAKATS PIKATEN
3. VÄRDHUSET SKUMSTOPET
4. VÄRDHUSET SÖU SJUNGANDE SVANAR
5. VÄRDHUSET KOLLIN
6. VÄRDHUSET RÖMFLAMMAN
7. GÄSTFUGDET SVINET OCH GÄSEN
8. HANNIVÄTARENS HUS
9. PIPOUS STUGA
10. HAMNREASIN

11. KAPTENSKOLLEGIET
12. KAPTEN GUREVITIS HUS
13. KAPTEN RODRITSEVS HUS
14. KAPTEN LJUEVS HUS
15. KRAPOTJEVS HUS
16. KAPTEN RODJEVS HUS

ETT SKEPP KOMMER LASTAT B

HAMNEN I VISTOV

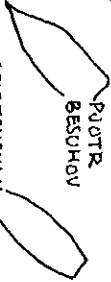


KRAKEN

ANYA



PUTR
BESOV



LEFORTOVSKAYA



LUBLJANKA

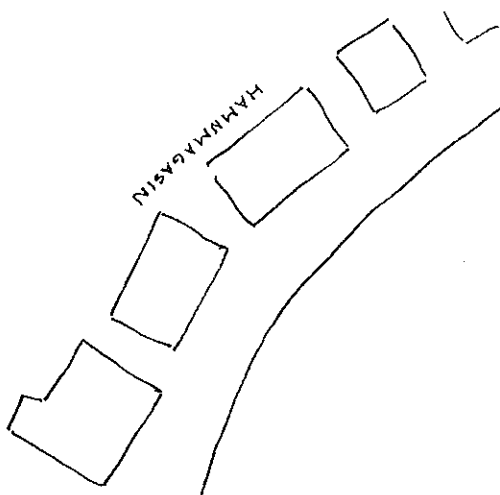


BACHALSKA HAVETS

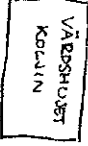
PÄRLA



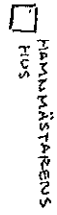
MARIANA
FLARENKOV



HÄMMARMAGASIN



VÄRDSHUSET
KOCKIN



HAMNÄSTÄPENS
HUS

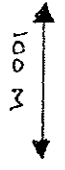


HÄMMARMAGASIN

PIPOVS
HUS



TILL VÄRDSHUSET
STORMVÄPDER



100 M

Excellencen Hammästaren GREGOR GREGORIEVITJ KAMENEV

Extra BEVAKNING skall sättas in
då fartyget anlöper hamnen. BEVAK-
NINGEN skall vara stark och inga
RISKER får tas. BEVAKNINGEN kan
DRAS IN så snart mina män hämtat
lasten. Alla som INTE tillhör mitt
MANSKAP, VILKA kommer att vara sär-
skilt många, skall avhysas från hamn-
området. Betalning enligt autal.

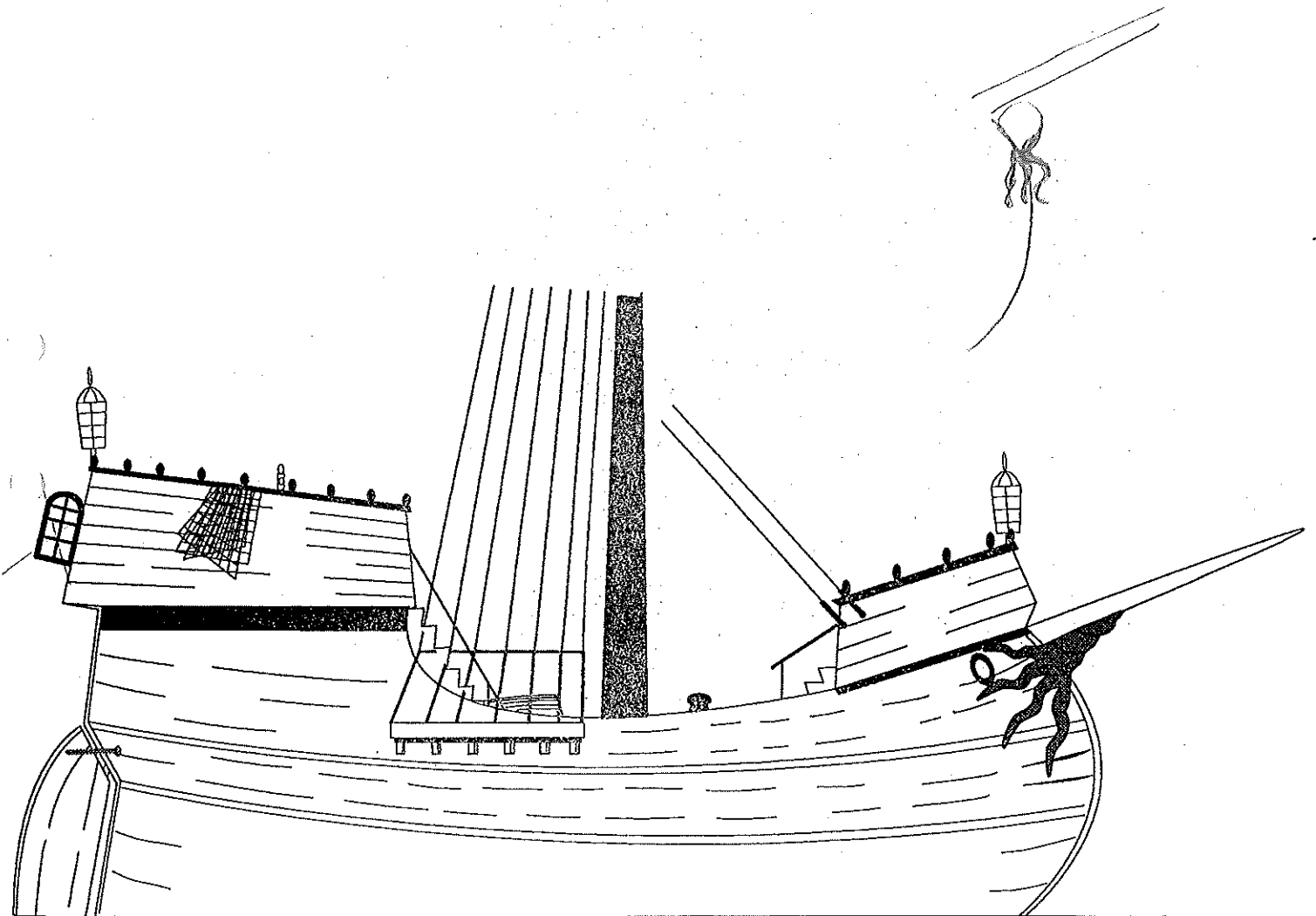
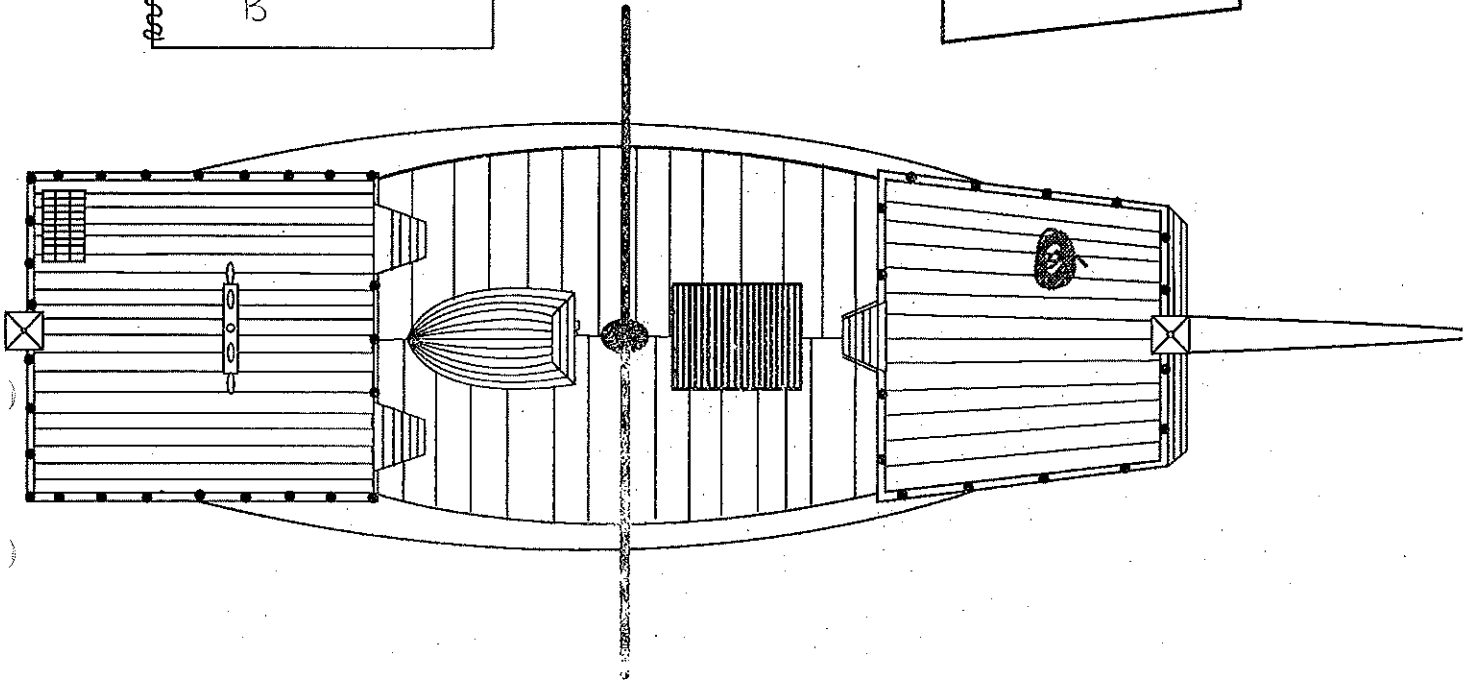
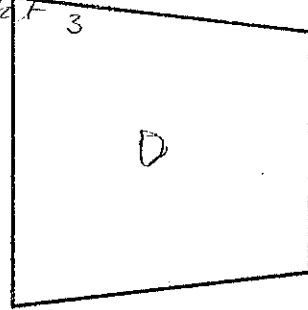
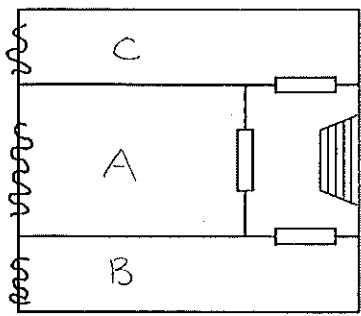
Krapotjev

Till K.

Kapet lyckat. Inga fångar. Anländer
som beräknat. Besättning om endast
fyra man kvar. Om möjligt, möt
mig till sjöss för säkerhets skull.
Ser fram mot en riklig belöning.

O.

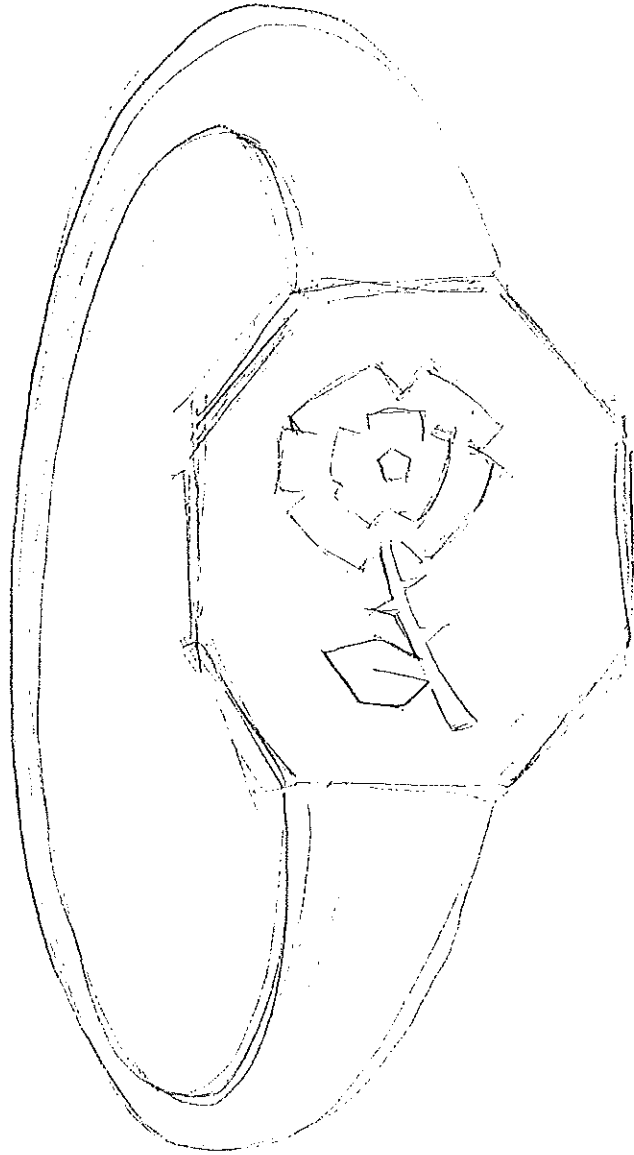
EH slepp kommer last/F 3



Kaptenen på kraken Objemisej

Käre vän, jag har det största förtroendet för dig och lämnar därför ett mycket delikat uppdrag i dina händer. Du får förtroendet att uppbrin-
ga koggen Silversvan som inom kort avgår från Iarna. Det är av yttersta vikt att ingen förutom ett litet gossebarn överlever kapingen. Silversvan måste tyvärr gå till Botten. För sedan gossen till mig. Belöning skall inte behöva fattas dig.

Din välvillige mästare
KRAPOTJEV



TY RIKET ÄR DITT

Ur Ighenas dagbok från resan till Alexej i
Worwazka:

4:e Nyblomster.

Kära dagbok, äntligen får jag lite tid över att skriva ned några tankar. Det var en härlig morgon i morse, solen strålade och himlen var helt molnfri. Underbar fågelsång väckte oss alla, utom Bobor förstås som lugnt snarkade vidare. Till slut tröttnade Zara och höllde en spann kallt vatten från bäcken brevid över honom. Efter det fick fåglarna kvittra ostörda.

Vår sista matranson gick åt igår, så vi fick starta dagen med tom mage. Djetr led syn- och hörbart, han är ju så klen. Stackarn. Ferenc, däremot, skröt och gick på om hur hans folk minsann kunde gå dygn utan vare sig vatten eller mat. Vezarer ser också ofta magra ut. Framåt eftermiddagen passerade vi en liten by där vi försökte köpa mat. Byborna var dock i lika dåligt skick som själva byn (och den var helt förfallen), så det slutade med att Igor delade ut sin undanstoppade reserv till de mest behövande och, naturligtvis, höll ett långt tal till de som orkade lyssna. Ferenc 'hittade' ett rådjur på det lokala godsets ägor och gav detta till byälåsten. Byborna får inte jaga längre, det har blivit herremännens privilegium! Inte undra på att folk svälter nu för tiden.

7:e Nyblomster.

Sedan sist, kära dagbok, har vi färdats oavbrutet och tillryggalagt en imponerande sträcka. Zara berömmer oss alla! Fy, vad vågarna är i dåligt skick, vissa partier tar dubbelt så lång tid att färdas som för bara ett år sedan. Flera gånger har vi tvingats att vada över vattendrag för att broarna varit raserade. Man kan ju undra vad skatterna går till!

Idag kläckte Ferenc en urfånig kommentar om att det var skönt att jag inte längre var ett romantiskt vap. Jag - ett vap, man är väl ingen barnunge heller! Och han såg riktigt belåten ut, som om han gav mig en välformulerad komplimang. Att jag kunde tycka den där sedeslöse elakingen var något att ha. Tänk hur blödd jag var.

9:e Nyblomster.

Det har regnat hela tiden sedan jag skrev sist, kära dagbok. Vi är alla ordentligt genomblöta och du är snart min enda torra ägodel! Vår diet på rotfruktsoppa börjar minst sagt bli lite påfrestande, så humöret är inte på topp. Vad skulle jag inte ge för ett rejält mål mat och

ett torrt ställe att sova på! Igor är nog den ende som inte är modstulen. Han pratar på om alla sina viktiga och inflytelserika vänner som tycks vara spridda över hela kontinenten, om sina goda chanser till befodran inom templet och om alla sina storslagna planer för framtiden. Undrar om inte Igor också är en drömmare innerst inne?

Framåt kvällskvisten red vi ikapp en tropp ur rikets armé. När vi kom närmare förstod vi att det var ett band grymlingar som slugt bar rikets färger. Zara reagerade blixtnabbt och gav order om anfall. 'Bättre förekomma än att förekommas' mumlade Bobor strax bredvid mig innan han kastade sig in i striden. Grymlingarna blev, konstigt nog, helt överraskade av vår attack och striden varade inte länge förrän alla de smutsiga kräken låg döda.

Mindre lustigt var det när Ferenc upptäckte att deras ledare bar ett dokument på sig som visade att dessa grymlingar var i rikets tjänst. De tillhörde Kotzwyns fotfänika och vi fann oss alltså hastigt och olustigt ha slagit ihjäl ett dussin av rikets soldater. Inte bra. Vi gömde kropparna och försvann från platsen så fort det bara gick. Tänka sig att till och med grymlingar kan ta värning i rikets armé!

12:e Nyblomster.

O, kära dagbok, nu är det bara en dag kvar till vi når Worwazka, vår långa resas mål. De oändliga dagsmarscherns börjar verkligen kännas i kroppen. Fint väder idag - första gången på länge. Trots det var det skönt att finna plats på ett värds hus. I natt sover vi i sängar!

DIVIS vad det skall bli spännande att träffa Alexej igen! Undrar hur han klarat sitt första år på Academiæ Worwazkanæ, om ett år i skola förändrat honom mycket? Eftersom vi skall övernatta på akademien så kan vi dessutom ta en titt på det som varit Alexejs hem i ett helt år. Vi saknar nog alla vårt ofrivilliga fosterbarn. Zara allra mest, förstås. Bara de andra ungarna nu inte har retats med Alexej för hans blå och bruna ögon. Barn är så känsliga i den där åldern. Säger Zara.

TY DIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

LÄTT FÅNCET...

SPELLEDARINLEDNING

Detta äventyr utspelar sig åtta år efter "Ett skepp kommer lastat". Alexej har året innan satts i skola på det anrika Academia Worwazkana i Worwazka, en stad i sydöstra Ihv. Efter ett år kommer rollfigurerna tillbaka till Worwazka för att träffa Alexej under hans ferier.

Samtidigt pågår det dock stora saker i kulisserna. Czaridsan av Ihv, den gamla änkedrottningen Iryssja Godanovitjeva Ihvanova, född Vladoslava, har sänt ut sina agenter över hela Ihv för att hitta den försvunne kronprinsen. Så länge han lever är hennes plats på tronen hotad! I årtal har de letat och nu har en grupp fått upp ett lovande spår som tar slut vid den Worwazkanska akademiens portar. Andra tar också intresse i den försvunne kronprinsens öden. Den urgamla rivaliteten mellan vampyrsläkterna Vladovslavl och Uljanov lever hetare än någonsin och i sitt familjegods i de greosiska bergen har Uljanovs smitt planer för att ställa saker och ting till rätta. De har skickat ut en trio för att snappa upp kronprinsen, så att man senare skall kunna utnyttja honom till att få ett legitimt krav på den Ihvska tronen! Denna trio leds av Tatjana Pavlovitjeva Uljanova, en dam som planerat att bli Czaridsa inom en nära framtid - en tio år eller så.

Av yttersta vikt vid spelledandet av detta äventyr är att man behåller tempo igenom hela

sessionen. Tappar man tempot förlorar man mycket av känslan av stress och spänning! Se därför till att det inte går åt för mycket tid att spela igenom äventyrets episoder, hoppa hellre över än att inte låta spelarna spela slutet - det är viktigt för känslan i hela serien och för den information de får där.

EPISOD 1. ULV I FÅRAKLÄDER.

Rollfigurerna befinner sig på värdshuset "Tennstopet", ett stort och välbesökt etablisseman en dagsresa från Worwazka.

["Tennstopet" är stort och därifrån ni står med era packningar, alldeles innanför dörren, ser ni att trots att det är mycket folk här finns det fortfarande rum vid några halvfulla bord. I värdshusets borte del finns en utskänkingsdisk och det verkar som om plats står att få också i sovsalarna på övervåningen.

Flera servitriser springer skyndsamt omkring och delar ut såväl mat som dryck i uppenbart generösa mängder. Ljuvliga dofter når er och bekräftar det era ögon länge vetat - här är gudagott att vara!]

Det finns flera bord som våra hjältar kan slå sig ner vid, men vilket de än väljer kommer de att hamna vid samma bord som Valentin-gruppen! Dessa bör om/när rollfigurerna granskar dem beskrivas i lagom positiva ordalag, så att spelarna får ett gott intryck utan att få känsla av att vara styrda. Efter ett tag försöker Tatjana inleda ett

Tatjana Pavlovitjeva Uljanova alias Natasja Romanova Selezneva:

AC:1, MV:12"/18", HP:71, THACO:10, #A:2/1, D/A:d8+6/5-10, Class/lvl:F7/Wiz9 (Necromancer, leather, longsw, str18(76), dex18, wis 16, Crushing Blow 5-10 skador, Vampiric Charm -2 save, Gaseous Form, Spider Climb, Batform, Automatisk Move Silently, Energy Level Drain, Immun mot Paralysis, Sleep, Charm, Hold, Halv skada av kyla och Elektricitet, Summon Rats, Bats & Wolfs, Regeneration 3 skador/runda, Spells: *Corpse Visage, *Chill Touch, Color Spray, Grease, Detect Magic, *Spectral Hand, *Choke, *Ghoul Touch, *Death Recall, *Vampiric Touch, *Hovering Skull, Flame Arrow, Dispel Magic, Dimension Door, *Contagion, *Enervation, *Wall of Bones,)

Valentin Grotzitzj Kalenkov:

AC:0, MV:9", HP:35, THACO:17, #A:1, D:d8+1, Class/lvl:P6, (Full Plate + Shield, longsw, Str17, Spells: Command, Darkness, Cause Fear, Cure Light Wounds, Cure Light Wounds, Hold Person, Aid, (Har lagt tre Undetectable Alignment), Locate Object (lägger denna i episod 4-5), Spike Growth.

Konstantin Makarovitj Trotjev:

AC:4 MV:12" HP:21 THACO:18 No.A:1 D:d6 Class/lvl R6 (Assasin, Dex18, Longsw, PP25, OL25, F/RT10, MS90, Hi85, DN15, CW80, RL0, Backstabx3)

TY RIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

samtal med någon (helst en man) av rollfigurerna. Hon kallar sig, i hela detta äventyr, för Natasja Romanova Selezneva. En mörk, livlig och gladlynt ung dam, några och tjugo år gammal.

Hon är lite trevlig och flörtig och mycket attraktiv så det borde inte vara något problem att få kontakt med spelarnas rollfigurer, t ex Ferenc.

Under samtalets gång försöker hon, på ett medvetet klumpigt sätt, att tömma sin samtalspartners fickor. Låt detta upptäckas! Rollfigurerna får reagera på tilltaget och sedan introduceras Valentin Grotzitz Kalenkov, Valentin-gruppens "charmknutte". Han försöker att avstyra bråk, be om ursäkt, skylla på flickans ungdomliga okynne, att inget illa var ment, och låta det framgå att han är hennes förmyndare och villig att ersätta rollfigurerna om de haft något obehag (se bilaga för närmare information om Valentin). Spela honom jovialiskt, charmant och på alla sätt "hellylle". Låt under episoden hans medaljong skymta fram och ge spelarna tryggheten i att han är Dvûs-troende, präst eller paladin. (Observera att han faktiskt är Dvûs-präst, det finns många ondskefulla sådana.)

Valentin-gruppen kommer på morgonen att försöka slå följe med våra vänner och under resan till Worwazka vara hur trevliga som helst, skämta bort gårdagens "missförstånd" och så vidare - allt för att göra ett gott intryck.

Önskat resultat: Valentingruppen blir rollfigurernas vänner.

EPISOD 2. KASTADE PÄRLOR.

Framåt eftermiddagen kommer rollfigurerna äntligen fram till sin resas mål.

[Framför er höjer sig Worwazkas stadsmurar majestätiskt mot skyn, där staden reser sig från en grå klippa och helt behärskar det omkringliggande landskapet. Två väldiga torn flankerar den norra stadporten och genom denna skymtar det myllrande gatulivet i en kakafoni av både ljud och färg. En liten kö ringlar sig de sista metrarna mot porten, där vakterna bryskt tar betalt av folk för att släppa in dem.]

Så här långt kommen vill Valentin bjuda rollfigurerna på stadsavgiften som en gest av "goodwill", oavsett om de inte valt att slå följe med Valentin-gruppen. Väl genom stadporten skiljs grupperna åt, helst med handslag och vänliga ord.

[Staden omfammar er med en mångfald som nästan verkar kvävande efter er långa resa. Överallt pågår en frenetisk kommers, trots den sena timmen. I er väg ställer sig småhandlare av de mest skiftande slag och försöker sälja sitt gods.]

Tag ett eller två av nedanstående exempel och besvära spelarna med.

1. Försäljare av skyddsamuletter mot onda andar, ger ett mycket bra pris om man köper dussinnet fullt.
2. Köpman som säljer exotiska frukter. Köper man en jättepåse får man äkta abranska näbbtofflor på köpet (eller tvärtom).
3. Slaktare som från sin vagn säljer hela lamm till ett mycket fördelaktigt kilopris.
4. Djetr är säker på att någon förföljer er, han har en mystisk känsla i magen.

[Efter att ha kryssat fram genom stadens slingrande gator och krånglat er genom det täta folklivet står ni slutligen framför Academia Worwazkanæ dörrar. Ett litet stall finns till höger där det verkar som om det går bra att ställa sina hästar.]

Knacker rollfigurerna på öppnar en av akademiens lektorer, Magister Aljenkov. Annars kommer han att titta ut och fråga dem vad de gör stående utanför hans lärosäte.

När de förklarat sitt ärende lyser Magister Aljenkov upp och säger att tyvärr har pojken lektion i morchaninsk arkanofysik just nu, men om de följer med honom kan de få tala med Rektor Magnifikus Victor Malakovskij Krystov om hur det gått för pojken under det gångna året.

[Ni eskorteras genom anrika salar, över slitna marmorgolv och mellan bleknade väggmålningar till en imponant dörr som öppnas framför er i

TY DIKET ÄR DITT LÄTT FÅNGET...

samma ögonblick ni anländer. Ut störtar en ung man med håret på ända och vild blick. "Vi behöver inga nymodigheter här!" hörs ett vrål innifrån "Ta era förbaskade ideer om kritiskt tänkande dit pepparn växer och kom inte tillbaka!"

Bakom ett stort och pedandiskt välstädat skrivbord står en äldre herre med sträng uppsyn och svagt rödlätta kinder. Han är klädd i en Doctoris hedersmantel och bär sin ämbetshatt, rektorns, med stolthet.

"Ah.." säger han "Gossen Alexejs familj, om jag inte misstar mig. Stig på, stig på".]

Rektor Magnifikus Victor Malakovskij Krystov är en synnerligen bister gammal man med inget till övers för allt vad förändring heter. Han är ökad för elakhet och sadism, något som han inte alls förnekar men föredrar att kalla tradition.

["Alexej, ja" muttrar han när ni alla satt er. "Den pojken är ett växande problem, för mig, såväl som för sina lärare".]

Låt spelarna reagera och ifrågasätta om de vill.

[För det första; Unge Alexej har bedrövliga resultat i ett så viktigt ämne som vidska verbformer. Han har alls inte lyckats tillgodogöra sig den kvalificerade undervisning som vi består med här på Academiæ Worwazkanæ filosofiska fakultet. Uppriktigt sagt, han har inte lyckats med en enda skrivning!"]

Argumentera gärna med spelarna om de motsätter sig Krystovs hårda omdömen. Kom ihåg att rektorn aldrig har fel! Om spelarna blir besvärliga kan du låta Krystov exemplifiera Alexejs usla insatser som så här - Han har inte begripit ens de elementäraste grunderna för den morchaninska arkanofysiken, bestämnda uppmaningar till trots!

["Ja, ja", fortsätter rektor Krystov, "nu till de dåliga nyheterna." Han lutar sig lättjefullt tillbaka i sin voluminösa länstol och ni blir obehagligt påmind om hur hårda era träpallar är. "Pojken är en matematisk imbecill! Inte ens de enklaste geometriska härledningarna klarar han av. Vedervärdigt!"]

Om spelarna fortfarande inte ifrågasätter Krystovs omdömen kommer han att gå på i samma stil, ämne för ämne tills han helt sågat Alexej. Rektorn älskar att, som han säger, "ta ner folk på jorden" när det gäller deras barn. Det är dessutom bra att de inte har allt för högt ställda förväntningar, det pressar bara barnen. Till sist avslutar Krystov sin "avrättning" med att rekommendera Zara att låta pojken gå kvar och ta extra undervisning under ferierna för att komma ikapp. Det skulle göra honom gott och kostar inte mycket heller, 70 silverrubler bara och då ingår kvällsklasser.

Just då avbryts rollfigurernas trevliga samtal...

Önskat resultat: Rollfigurerna skall uppehållas en stund innan de får träffa Alexej. Detta för att kidnapparna skall få ett tillräckligt försprång.

EPISOD 3. BORTA MED VINDEN.

I den här episoden introduceras äventyrets första problem, kidnappningen av Alexej. Vi förutsätter att rollfigurerna befinner sig hos rektorn. Gör de inte det av någon orsak eller är bara några av dem med så får du improvisera i möjligaste mån. Det går att se till så att episoden fungerar även om spelarna bevakar hela huset, kräver att få träffa Alexej direkt etc. Du får helt enkelt modifiera när och hur saker sker så att spelarna inte kan reagera förrän det är för sent. Detta kan ske genom att distrahera spelarna, låta kidnapparna ta en helt annan väg o s v.

[In stormar en upprörd lektor med hela sin klass i släptåg. De för ett förfärligt liv. "Rektor, rektor! De för bort unge Alexej!"]

Alexej har kidnappats. Har spelarna varit smarta nog att bevaka honom på något sätt är kidnapparna smartare. Inne i akademien råder nu fullt kaos och det är mycket svårt att snabbt ta sig fram. Överallt står det folk ivägen och gestikulerar och ropar på hjälp etc. Primärt har kidnapparna, Ihus säkerhetstjänst (IST), tänkt ta huvudingången både in och ut. Utanför har de lämnat hästar som de sticker iväg på. De har alla sorters tillstånd och har

TY RIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

lyckats skrämna upp akademiens personal ordentligt genom att vifta med order signerade utav självaste Czaridsan.

Önskat resultat: Spelarna jagar efter kidnapparna för att rädda Alexej.

EPISOD 4. TJUVAR, TJURAR OCH MELONER.

Detta är äventyrets definitivt mest händelserika episod och antagligen den mest svårspelade. Den kommer att ställa stora krav på din spelledarförmåga och din förmåga att improvisera, visualisera och leva dig in i handlingen. Episoden är tänkt att utföras i ett rasande tempo och det blir helt enkelt inte tid att tänka igenom allt som görs i förväg. Försök att under hela episoden driva upp tempot så mycket som möjligt. Betona att spelarna håller på att förlora kidnapparna ur sikte, beskriv omgivningen i svepande ordalag så att det framgår att nu går det undan! Tex kan man låta rollfigurerna rida rätt genom en vaktpatrull och lämna den bakom sig i en enda röra.

Läs noga igenom episoden innan du spelleder den!

Försök att gå igenom händelserna för dig själv så att du kan beskriva dem levande och med fullt tempo. Det är viktigt att man har kul och för att uppnå detta låt spelarna lyckas med en del av det

de företar sig. När du spelar händelserna i basaren är det fullt möjligt att spelarna gör helt oväntade och mycket smarta saker, dessa kan få lyckas bara du får in Valentingruppen på ett bra sätt. Du kan låta nya IST- män dyka upp för att ersätta gamla förbrukade om det blir nödvändigt för att hålla jakten levande.

[När ni väl hunnit fram till era hästar och börjat förfölja kidnapparna har de redan försvunnit utom synhåll. Att döma av förvirringen på gatan utanför akademien är det dock helt klart åt vilket håll de försvann.]

Kidnapparna red iväg mot basaren i hopp om att i folkvimlet kunna skaka av sig eventuella förföljare. På sin rasande färd efter dem ger följande tecken på att man är på rätt väg:

1. Människor står och stirrar förvirrat i riktning nedför gatan bort från rollfigurerna.
2. En omkullvält handkärria har spritt sitt innehåll av äpplen över hela gatan och den vansinnigt arge ägaren står och slungar såväl förbannelser som äpplen nedför gatan i riktning bort från rollfigurerna.
3. En konfunderad folkmassa har genom sig ett "spår" som alla dragit sig bort från. Svordomar, knutna nävar och förskräckta miner tyder på att folk förtvivlat försökt att komma ur vägen för

Furst Rakozci Sacharovitj Malinovskij

AC:7 MV:12" HP:55 THACO:13 No.A:2+1 D:d6+3 Class/lvl:F7/Wiz8 (Evoker Dex17, Spec:Rapier (x2), Dagger, Spells: *Magic Missile, *Magic Missile, Color Spray, *Shield, Burning Hands, *Stinking Cloud, *Web, Strength, Blindness, *Fireball, *Lightning Bolt, *Lightning Bolt, *Melf's Minute Meteors, Dimension Door, *Wall of Fire, Minor Globe of Invulnerability.)

Hertig Andrej Tjemenkovitj Andropov

AC: 3 MV:12" HP:36 THACO:13 No.A:3/2 D:d8+5 Class/lvl:F6 (Chain, Spec:Longsw. Str18(13), Dex16)

Baron Oleg Urbanovitj Medvedjev

AC:4 MV:12" HP:23 THACO:16 No.A:3/2 D:d8+3 Class/lvl:F4 (Chain, Spec:Longsw. Str16, Dex15)

Baron Garrij Michailovitj Kalenkov

AC:5 MV:12" HP:35 THACO:16 No.A:3/2 D:d8+2 Class/lvl:F4 (Chain, Spec:Longsw.)

Baron Ilja Bulganovitj Bulganin

AC:2 MV:12" HP:21 THACO:15 No.A:3/2 d8+3 Class/lvl:F4 (Chain, Spec:Longsw. Str17, Dex17)

Baron Lev Gordanovitj Kirov

AC:7 MV:12" HP:24 THACO:16 No.A3/2 D:d8+2 Class/lvl:F4/M5 (Spec:Longsw. Str16, Dex15, Enchanter: Sleep, Charm Person, Phantasmal Force, Color Spray, Message, Ray of Enfeeblement, Alter Self, Melf's Acid Arrow, Hold Person, Spectral Force)

Vaktchef 6 9" 15 17 3/2 d6+2 F3 (Padded, Spec: Shortsw.)

Vakt #1 6 9" 5 19 3/2 d6+2 F1 (Padded, Spec:Spear.)

Vakt #2 6 9" 7 19 3/2 d6+2 F1 (Padded, Spec:Spear.)

TY DIKET ÄR DITT LÄTT FÅNGET...

något.

[Trängsein på gatan gör att er hastighet kraftigt minskar. Arga människor skriker eller slår efter er och några enstaka stenar och äpplen singlar genom luften i er riktning. Plötsligt mynnar gatan ut i en T-korsning. Den korsande gatan är fylld av handelsmän och salustånd där allehanda varor bjuds ut. Rakt fram ligger en väldig byggnad i vilken kommersen verkar försigå i än högre grad. 150 m. nerför den vänstra gatan skymtar fem ryttare genom folkmassan. Det är kidnapparna! En av dem håller ett svart bylte över sadelknappen, en annan dirigerar några stadsvakter i er riktning. Ni verkar just ha upptäckt varandra...]

När kidnapparna upptäcker förföljarna rider de tvärt in genom basarporten. Följande händelser kan spelas under jakten genom basaren. Försök att utsätta rollfigurerna för så många händelser som möjligt för att alla grupper skall få en så likartad jaktsekvens som det går. Följande kan hända:

- Vakterna på gatan utanför. Ett befäl och två man, alla beväpnade med spjut, tränger sig fram mot rollfigurerna och försöker stoppa dessa för förhör. De vill inte lyssa på eventuella argument.
- Uppretade basarbesökare försöker dra ner och misshandla rollfigurerna. Företrädesvis någon som står stilla och tvekar.

- En väldig oxkärra, lastad med meloner. På något sätt råkar det sig så att en av sidorna på kärran lossnar och hela gränden där kidnapparna och rollfigurerna befinner sig fylls av framströmmande meloner. Kom ihåg att melonsörjan ligger kvar och man mycket väl kan komma att irra sig tillbaka hit under jakten!

- Formelväxling med kidnapparna. En av dessa vänder sig om och inväntar ett läge för att sedan lägga *Stinking Cloud* framför rollfigurerna.

Melonerna: Effekten blir den att alla hästarna får slå ett *saving throw* mot *Breath weapon* för att inte falla omkull. Spelarna får slå mot sin *Riding proficiency* för att inte trilla av. Alla som ramlar av tar skador om följer: Djetr 5, Iljena 3, Ferenc 8, Igor 2, Bobor 4 och Zara 5 (justera uppåt och neråt vid behov) och tvingas försöka ta sig fram bland krossade meloner (jmf formeln *Grease*).

Tjurarna: De hästar/spelare som står kvar får ta emot tjurarnas anlopp (*charge*) och de som fallit omkull blir nedtrampade (*trample*) och tar skador som följer: Djetr 6, Iljena 11, Bobor 14, Ferenc 9, Zara 17, Igor 12. (Justera vid behov, döda ingen.)

- Någon har som av händelse släppt ut några dussin ungtjurar ur deras fållor. Dessa har sedan av oklar anledning råkat i panik inne i basaren och på gatan utanför. Plötsligt möts rollfigurerna alltså av en mindre hjord kreatur i någon trång passage. Hästarna kommer att råka i panik och stegra sig. Spelarna får slå mot sin *Riding proficiency* för att sitta kvar. Efter denna händelse kommer det att allt som oftast att dyka upp ilska tjurar jagandes antingen rollfigurerna, kidnapparna eller någon helt annan.

- Om/när spelarna just har förlorat kidnapparna ur sikte kan du tipsa Djetr om att han precis råkade skymta en misstänkt man i en röd turban som slank in i en mörk passage. Denne har naturligtvis inget med kidnapparna att göra, utan det är Djetrs misstänksamhet som gör sig påmind.

- Ett antal stånd med allsköns varor i har välts omkull i kalabaliken. Hönsburar har öppnats och vita fjädrar yr genom luften. Kryddor, kläder, grillspett och allt tänkbart sprids i villervallan.

- Mera tjurar som jagar körmän, IST-män eller rollfigurer.

- Under den här episoden kan det också vara dags att leka med Djetrs misstänksamhet igen:

[I vänstra ögonvrån ser plötsligt du Djetr hur en man i broderad kappa står på en balkong i er närhet. Mannen är tunnhårig och har grått skägg. Nu plockar han upp en påse ur en av sina fickor...]

Mannen ifråga är en stillsam och välbärgad köpman som gått ut på balkongen eftersom hans fru inte tycker om att han röker sin pipa inomhus.

- Frågar gruppen någon stadsbo om de sett till kidnapparna, kan det vara lämpligt att låta en piggögd yngling vara synnerligen hjälpsam. Men

TY RIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

när gruppen sätter fart igen ser Djetr hur vägvisaren står och ler och räknar ett antal silverrubler ur en penningpung. (Han har lett dem på rätt spår, just nu står han bara och räknar sin veckolön och funderar på hur han ska göra av den.)

- Om rollfigurerna helt förlorat kidnapparna ur sikte dyker de plötsligt upp precis framför dem. Den som har säcken framför sig försvinner i rasande fart bort längs gränden tillsammans med en kumpan. De övriga kidnapparna vänder helt om och försöker stoppa rollfigurerna. Samtidigt går en vid det här laget mycket ilsk ungtjur till anfall bakifrån.

- De två ryttare som helst bör undkomma är Furst Rakozci Sacharovitj Malinovskij och Hertig Andrej Tjernenkovitj Andropov. De har lagt alla sina skyddsformler på sig och täcker sin reträtt med en *Wall of Fire* för den port som de lämnar basaren genom. Genom *Wall of Fire*:n hörs tumult och stridslarm.

Önskat resultat: Spelarna får inte tag i kidnapparna förrän de kämpat orentligt och helst inte förrän Furst Rakozci och Hertig Andrej kommit undan bakom sin *Wall of Fire*.

EPISOD 5. I NÖDEN PRÖVAS VÄNNEN.

Valentins grupp har noga följt spelarna på avstånd hela tiden fram till basaren. De är inte helt säkra på om den kidnappade pojken är prinsen de letar efter, men allt tycks peka på det. Då kidnapparna antingen lyckas komma undan eller precis innan det verkar oundvikligt att de hinns ikapp griper Valentingruppen in. Låt spelarna dyka upp precis när Valentin-folket inlett striden med kidnapparna. I skolfallet är detta när Furst Rakozci just flytt bakom sin *Wall of Fire*. Då rollfigurerna dyker upp finner sig Natasja snabbt:

[Det visar sig att när ni forcerat det sista hindret mellan er och de svårfångade kidnapparna så ser ni era bekanta från "Tennstopet" involverade i kamp med de fördömda barnarövarna! "Skynda, skynda"

ropar kvinnan vid namn Natasja desperat "Hjälp oss ta fast de här stråtrövarna - de har någon i säcken!"]

Valentin-folket gör inte sitt bästa längre när rollfigurerna väl dykt upp, de vill inte gärna avslöja sin förmågor i förtid. Konstantin låtsas vara skadad och Natasja och Valentin klantar sig medvetet (fr a lägger Natasja inte någon formel). Rollfigurerna får alltså i princip själva avsluta striden med IST-agenterna. Furst Rakoczi flyr nu så fort som möjligt (*Dimension Door*) medan eventuellt kvarvarande agenter försöker behålla Alexej så länge som det går, t ex genom att hota döda honom om spelarna inte slutar anfalla dem. Låt spelarna lösa problemet och ge dem hjälp av Valentin-gruppen om det behövs.

Önskat resultat: Spelarna har Alexej tillbaka med Valentingruppens hjälp.

EPISOD 6. BÄTTRE FLY...

Rollfigurerna befinner sig nu i den situationen att de återfått Alexej och träffat Valentin-gruppen på nytt.

Det gäller nu att få spelarna att fly från Worwazka hals över huvud och undvika att de stannar och försöker "gå till polisen" eller gömma sig. Här finns en rad möjligheter för dig som spelare att ta till. Först och främst är det viktigt att Furst Rakoczi kommer undan för att kunna organisera förföljarna. Sedan kan man börja med att låta exempelvis Valentin i Valentin-gruppen identifiera motståndarna:

[Titta på den här karlens ring. Det är ju ISTs tvåhövdade örn! Herre DVUS! Vad har ni gjort för att hamna i klorna på dem. Vi måste ut härifrån illa kvickt. Om några minuter kommer vi att ha hela stans garnison efter oss!]

Om spelarna frågar ut Valentin närmare kan han lite svävande beskriva IST som "änkeczaridsans handgångna män - de som aldrig ger upp". Han kan också spekulera i hur lång tid det tar för chefen som kom undan att återkomma med förstärkning samt göra klart att myndigheterna i

TY DIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

staden inte lär stå på spelarnas sida. (Om de får veta vad som är på gång kommer de att försöka lura både IST och spelarna och lägga rabarber på pojken själva för att få äran.) Om spelarna förhör Valentin eller någon annan i Valentin-gruppen så låt också dem förhöra spelarna om vad bråket handlar om.

Om detta inte räcker till för att övertyga spelarna att det är dags att fly staden kan en mobb med arga stadsbor från basaren lätt dyka upp:

[Vid gatans båda ändar ser ni nu att det börjar samlas många nyfikna och förfärade människor. Det pekats på er och muttras. Så höjs ropen "Vakt! Mord! Vakt!"]

För att understryka att det är bråttom kan ju trumpetstötter som berodrar portarna att stänga höras på vägen ut. Det får dock inte ske så tidigt så att spelarna uppfattar att det är för sent att hinna ut. Kanske först när de kommer inom synhåll från porten. När de rider ut håller porten på att stängas och vakter hojtar och viftar med vapen åt rollfigurerna men ingen hinner stoppa dem. Valentin-gruppen slår följe med spelarna under flykten. Om någon invänder så låt bara Valentin svara att det inte finns tid att diskutera.

Önskat resultat: Flykt tillsammans med Valentin-gruppen.

EPISOD 7. HALS ÖVER HUVUD.

Följande episod kommer att utspelas under flykt från Worwazka. Det är viktigt att denna spelas i rätt halsbrytande tempo, att spelarna känner sig riktigt stressade - annars blir det inte särskilt spännande. Matraster och dylikt kan spelas igenom rätt schematiskt, utom vid de nedan specificerade tillfällena.

[Worwazkas murar försvinner bakom er i fjärran och ni kan oroligt iakttaga hur ett dammoln stiger upp mot himlen när förföljarna spränger fram mot er.]

Här kommer spelarna att ställas inför frågan: vart?

Du kan snabbt orientera dem om kartan, de vet någorlunda hur geografin ser ut.

De vet också:

1. Det tar åtta dygns hård ritt att ta sig till den närmaste av fristäderna, Ijlina. Detta över ett helt öppet landskap.
2. Det tar ett dygn att nå floden Dvohr (vadplatsen Barysj) och därifrån två till staden Kilin. Detta är en av Riket Ihvs bäst bevakade färdvägar.
3. Det tar tre dygn att nå Tajkan, en stor skog i syd. Denna behärskas helt av grymlingar - nu i rikets tjänst!
4. Det tar fem dygns hård ritt att nå Sykratia över bergen genom Greosien. Det finns en gammal, längre, väg som det tar sex dygn med.

Slutsatsen bör vara den att de flyr mot Sykratia genom Greosien. Kommer de ej själva på detta bör du hjälpa dem på traven. I värsta fall kan du låta Valentin-gruppen komma med bra förslag för att få in spelarna på rätt väg - de vill ju också komma undan.

Om spelarna alls inte vill fly mot Sykratia så är detta dock ingen katastrof. Du får helt enkelt ändra lite på miljöbeskrivningarna. De blir förföljda i vilket fall och nedanstående episoder inträffar ändå, om än modifierade för att passa.

[På kvällen kommer ni fram till ett vadställe över en vindlande å. Bergstopparna reser sig i mörkt majestät mot den rödfärgade skymningshimlen och en svag vind får de små bergsbjörkarna att sakta skaka sina trädkronor åt er brådska. På andra sidan ån ligger ett klipputsprång med flera träd som skydd mot insyn. En verkligt inbjudande lägerplats!]

Låt rollfigurerna slå läger. Kom ihåg att poängtera för dem att de är helt slutkörda. De kan ha problem med att göra enkla göromål t ex mat, rykta hästar, sätta upp tält eller dylikt.

[Ni anländer till ett färjeläger, beläget vid en avsmalnande flodkrök där vattnet makligt flyter fram på sin väg till - tja vem vet vart? En liten stuga står alldeles intill vattnet och från den går det en dragfärja över till andra sidan. En krökt liten gubbe sitter uppflugen på färjans reling och suger på en stor pipa. Han puffar blågrå moln av rök och

TY RIKET ÄR DITT LÄTT FÅNGET...

gnolar på en folkvisa.]

Låt spelarna ta sig över floden, som om det behövs kan vara Dvohr. Väl över kan de se att förföljarna kommer i full karriär på sidan (50 m). Nu kan rollfigurerna förstöra färjan för att fördröja förföljarna. Gör de det så börjar gubben gråta - det var hans farfars färja och allt är så hemskt med dagens ungdom osv .

Framåt kvällen den här dagen kommer rollfigurerna att vara ordentligt trötta efter den halsbrytande ritten. Låt någon av dem:

- 1) Trilla av hästen.
- 2) Somna in och börja snarka, fortfarande till häst.

Önskat resultat: Stress, flykt och ångest.

EPISOD 8. UPPVAKNANDET.

[Natten har sänkt sig över er och i fjärran ljuder hundskall som påminnelse om att någon lång vila inte är att tänka på.]

Denna natt måste flyktinggruppen vila. Rollfigurerna är nu så genomtrötta att de kommer alla att falla i orolig sömn. Detta oavsett vad de har för vaktrutiner etc. Valentin-gruppen är lika slutkörd, men när alla rollfigurerna somnat ger Natasja de andra en stärkande dryck (*Potion of Vitality*) och de tar Alexej och försvinner därifrån.

[Ni vaknar alla med ett ryck! Ivriga hundskall bryter morgonens lugn. Vid Dvüs! Ni har försovit er! Förföljarna verkar bara vara någon verst (1006 m) bort och ni ligger här och sölar. Valentin och gänget är dessutom redan väck - tillsammans med Alexej!]

Denna episod kan komma att medföra en del problem för spelledaren. Det går inte att förutsäga hur spelarna reagerar på att Valentin-gruppen är borta. Försöker de stanna och slåss mot IST-männen kommer dessa inom tjugo minuter (2 turns), det finns tid till att läsa in två formelnivåer.

Önskat resultat: Spelargruppen jagar efter Natasjas

anhang.

EPISOD 9. VARA VÄNNER.

[Lätt iakttagbara spår leder upp i de karga bergen, mot den efterlängade gränsen till Sykratia (om de ridit åt detta håll).]

Spelarna får sätta efter Valentin-gruppen. Vill spelarna först klara av IST-männen, så försök att få dem till att avstå. Detta kan du göra genom att skrämma upp dem med hur många IST-männen, påpeka att Valentin-gruppen kommer allt längre bort, osv. Blir det strid i alla fall så kör igenom denna så fort det går - annars missar spelarna kanske slutet! Behöver du stats på IST-männen, kolla in episod 4.

[Sent på eftermiddagen har spåren fört er långt in i de djupaste bergen. Under stormpiskade skyar rider ni fram genom en avsmalnande liten ravind med ett strilande regn i ansiktet och vinden skrikande i öronen. Plötsligt upptäcker Djetr ett svagt och flämtande litet ljussken strax framför er.]
(Handout 1)

Detta är Valentin-gruppens lägerplats för natten. Runt lägret har Valentin lagt formeln *Spike Growth* och denna påverkas varen som närmar sig av. Rollfigurerna får nu attackera bäst de kan, Valentin är den som håller vakt då de dyker upp. I knät på Natasja ligger ett svart litet bylte - Alexej. Natasja flyr med Alexej med hjälp av en *Dimension Door* när rollfigurerna attackerar. Striden med Valentin och Konstantin spelas på det sätt som lämpar sig bäst, dessa försöker hindra rollfigurerna från att komma ikapp Natasja och de slåss till döden om de måste. Dock använder de sig gärna av list för att fördröja spelarna, t ex prata om att allt är ett misstag, att de kan förklara att det här är bäst för alla, att de alla måste bekämpa IST-männen som dyker upp snart osv. Vid ett lämpligt tillfälle attackerar Natasja spelargruppen med lämplig formel från ett överraskande håll. När striden börjar gå dåligt för henne försöker hon fly med Alexej. Detta får inte lyckas! Av henne blir inget annat än ett brev kvar då hon besegrats. Detta

TY RIKET ÄR DITT LÄTT FÅNCET...

lyder:

Kära dotter! Våra kunskapare har spårat unge Ihvanovitij till akademien i staden Worwazka. Vi vet dock inte vilken av akademins lärljungar det rör sig om. Hans välgörare är vissa personer i staden Rogorod. Idealiskt vore att sammanträffa med någon av dessa då de besöker gossen och på så vis lära vem av lärljungarna det är. Snabbhet är dock av nöden - czaridsans män är oss på spåren. Var försiktig. L.

(Handout 2)

Önskat resultat: Natasja besegras med någon mäktig formel, alternativt som i episod 10, som bara körs om inte spelarna attackerar henne tillräckligt bra. Hur som helst ska man finna Alexej och brevet oskadda, Natasja är spårlost försvunnen (*gaseous form*).

EPISOD. 10 HIMELENS HÄMND.

[Regnet öser ned och begränsar sikten till bara någon armlängd, det bränner av utmattning i era lungor och hästarna stapplar fram nära nog galna av trötthet. När ni höjer era tunga huvuden skymtar ni siluetten av en ryttare framför er, stående på en brant kulle i slutet av ravinen. Det är Natasja! Hon gör hotfullt svepande gester med armarna och i ljuset av en plötslig blixt ser ni att hon skrattar hejdlöst.]

Låt spelarna reagera, det tar två *segments* tills nästa händelse.

[Just då spyr de blåsvarta skyarna ur sig nattens kraftigaste åskvigg. Med ett bländande ljussken och ett förödande don slår den ner i höjden framför er. Natasja försvinner, uppslukad av en vit eld och runt er dimper glödgade stenbitar ned och ligger och fräser i vätan. Hela ravinen skälver som i vånda och bakom er rasar klippblock ned och täpper igen passagen. Ni är säkra, om bara ravinen inte rasar mer... Någonting rör sig, trots allt, där framme i resterna av kullen. En svartnad arm höjs tvekande...]

Det är förstås Alexej som mirakulöst nog överlevt smällen och ligger kvar i resterna av Natasjas häst

och utrustning. Av Natasja själv eller hennes kropp finns inget spår (hon har antagit *gaseous form*), men däremot hittar spelarna ett brev (se ovan) bredvid Alexej. (Handout) IST-männen har av raset effektivt blivit avskurna från äventyrarna, det tar dem timmar att forcera ravinen.

EFTERORD.

Genom sin flykt tog sig våra vänner till slut till Fristäderna. Där fann de sig säkrast för Alexejs och sin egen del. Breven i kombination med de underliga händelserna övertygade hjältarna om att deras fosterbarn nog i alla fall var en riktig prins, ja, faktiskt den rättmätige härskaren av Ihv. Hädanefter inriktade sig många av gruppens handlingar på att främja Alexejs tronpretentioner. Alla insåg att de hade ansvaret för en blivande Czar! Under senaste året lyckades man presentera den unge prinsen för många av de politiskt viktiga personer som var oppositionella till Czar Ihvanov II. En lös allians kom att samlas kring prins Alexej och förhoppningarna steg, att han en dag skall kunna bestiga Ihvs tron. Det senaste steget i den riktningen är ett arrangerat bröllop med en ung, högättad greosisk flicka. Alexej har vid det laget vuxit upp till en stilig sjuttonårig ung man som tar sitt arv på största allvar.

BASAREN I WORWASKA

← STADLETT

← TEMPLET

← ACADEMIE
WORWASKANIE

50
100 M.

BOŠKAPSMARKNAD - UNGTUURAR



Kära dotter !

Våra kunskskapare har spårat unge
Ihvanovitj till akademien i staden
Worwazka. Di vet dock inte vilken av
akademiens lärjungar det rör sig om.
Hans välgörare är vissa personer i staden
Rogorod. Idealiskt vore att samman-
träffa med någon av dessa då de besöker
gossen och på så vis lära dem av lär-
jungarne det är. Snabbhet är dock av
nöden - czaridsans män är oss på
spåren. Var försiktig.

L.

Interceptor.

använd av Natlasja.

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

BLODSBAND.

SPELLEDARINLEDNING

Blodsband är indelat i två delar vars handling hela tiden griper in i varandra. Dels utsätts spelarna för en serie mordförsök från Uljanovfamiljen vilka maskeras som om de vore riktade mot Alexej personligen. Uljanovfamiljen har förutsett en uppgörelse med Alexejs "fosterfamilj" och hoppas kunna jämna ut oddsen lite. Parallellt med detta förväntas spelarna lösa frågan om placeringen vid bröllopsbanketten, den första officiella hovceremonin i koalitionen runt den nye tronpretendenten. Alla inblandade (utom möjligen rollfigurerna och Alexej som kommer från de lite mer borgerligt sinnade Fristäderna) är av uppfattningen att de platser de tilldelas vid banketten även kommer att avgöra deras platser i koalitionen. Försäkringar om motsatsen är och betraktas som nonsens!

Betona alltså för spelarna att bordsplaceringen kommer att ha en avgörande politisk betydelse och inte bara är en onödig formsak. Tryck gärna på detta vid läsandet av inledningen. Om spelarna inte uppfattar detta ändå, låt då någon annan av NPC-personerna inskräpa detta då saken förringas. Exempelvis: "Tänk på vad ni gör nu; Ihvs framtid vilar i era händer!"

Då spelarna förhandlar med familjerna kan följande riktlinjer användas. Nya placeringsförslag som produceras undan för undan, kommer inte att lösa krisen. Dessa kommer bara att förkastas av successivt ilsknare och mer upprörda familjer. Nyckeln till problemet ligger i stället i förhandlingar, påtryckningar och tyst maktpolitik. Spelarna måste testa de olika familjernas styrka, öva utpressning där det går; använda hot och övertalning, löften och argument. Du måste själv avgöra, utifrån varje familjs syften, vad som är godtagbart. Om spelarna överdriver, bryter mot regler eller etikett, förolämpar eller helt enkelt spelar dåligt; låt då familjen ge sig av därifrån! Tänk emellertid på att ingen familj innerst inne vill göra detta eftersom Alexej kan representera vägen till makten och

rikedomen för dem. Varje familj går en balansgång, precis som spelarna! Alla vill ta för sig så mycket som möjligt, men backar då de är tvungna. Spela med list och känsla!

Om förhandlandet tenderar att falla på någon enstaka spelares lott i gruppen - motverka då detta genom att låta upprörda familjer komma till de övriga och beklaga sig över hur orättvist de behandlas. Dra in de övriga i intrigerna runt mordförsöken etc.

Glöm inte bort att det halvannan dagsmarsch bortom lägret, där de förnämare bor, ligger en liten armé i bivack. Alla de adliga familjerna har med sig en väl tilltagen livvakt med sig, men denna styrka är inte samordnad på något sätt. De ligger och bevakar gränsen till greosien och de dalgångar som ger tillträde till bröllopsplatsen, från Ihv räknat. Inalles består de militära styrkorna i härläget (se separat karta) av cirka 300 man och posterade i bivack på avstånd, av drygt 3500 man. Dessa större styrkor har ingen gemensam ledning, utan agerar som självständiga enheter till ett beslut om allians och uppror verkligen fattats efter bröllopet.

INLEDNING

[Efter en lång dags färd till den lilla härens fältläger var ni så äntligen framme. Lägerchefen hade redan förberett er ankomst, ni anvisades ett rymligt tält alldeles intill det kungliga, där Alexej förväntades residera själv. Det var oerhört skönt att få tvätta av sig leran från färdvägen. Det var också mycket skönt att slippa lyssna på Hovheraldikern Vjatjeslav Petrovitj Pavlov som underhållit er hela vägen med att förklara det ihvska hovceremonielet i minsta detalj. Det verkade i alla fall vara det. Mycket tröttsamt men ack så viktigt då det gäller att axla rollen som czar och densammes livvakt. Pavlov var närmast etiketten själv och det var inte utan att både Djetr och Igor sträckte lite på sig då de blev titulerade "Hovmagikern" respektive "Kanslern."

Placeringar vid officiella tillställningar, fick man t ex veta, är mycket viktiga då det gäller att fastställa de deltagande familjernas och personernas respektive dignitet. Enligt den orerande heraldikern

TY DIKET ÄR DITT BLODSBAND

var det en urgammal sed här i trakten att de deltagande familjerna vid den här typen av ceremonier representerades av endast tre medlemmar, detta för att uppnå det viktigaste vid möten mellan stolta herremän - rättvisa. Här, menade Pavlov, blir heraldikerns arbete helt avgörande då det gäller att beräkna exakta förhållanden på grundval av släktskap och historiska bedrifter. Den officiella placeringen vid hovceremonier blir således avgörande då man vill bestämma vilken familj som var förnämst och högst i rang. Pavlov ondgjorde sig också över utländska bruk att låta godtyckliga politiska vindkantringar bestämma officiella placeringar i stället för strikt heraldiska normer.

Pavlov redde också ut äktenskapets helt avgörande roll för att knyta fasta politiska band mellan familjer. Det framgick, om än inte uttalat, att familjen Uljanov av Pavlov inte betraktades som den förnämsta (i heraldiskt avseende), trots att man efter noggranna undersökningar hade ansett att de skulle vara den viktigaste familjen av de tilltänkta koalitionsparterna. Nåja, när det gällde realpolitisk handlade det ju om att ha de starkaste med sig och inte de ärevördigaste.

Härläget var också en syn. På en kulle i dess mitt var adelsfamiljernas tält pacerade och i mitten av dem i sin tur det kungliga tältet. Alla tälten förde respektive familjs vapen vilket borde betyda att alla anlant redan. Det enda vapen som saknades var Alexejs vita ros. Mellan tälten var trottoarer i trä byggda! Kommendanten måste ha överträffat sig själv, allt för att ädlingar och adelsdamer skulle slippa klafsa omkring i gytjan. Zara gjorde en minnesanteckning om att komma ihåg detta då promovering kom på tapeten - initiativ skall belönas med befördran. Nedanför den lilla kullen höll man på att uppföra ett väldigt tält, utan tvekan ceremonitältet för bankett och bröllop. Till och med latrinerna hade man klarat av på ett mer än fältmässigt vis. En vagn hade byggts om speciellt för ändamålet och där gavs både avskildhet och komfort. Det visade sig också att varmvatten i stora kar från köket kunde levereras med endast minuters varsel för den som önskade tvaga sig. Det gavs bara några få timmars vila innan det var dags för Alexejs mottagning då de anlända adelsfamiljerna gavs tillfälle att presentera sig vid hovet och innan dess skulle de till råga på allt hinna bekanta sig med diverse viktiga befattningshavare.]

Låt rollfigurerna komma in i sitt tält och vara ifred en kort stund innan de störs.

In kommer härlägets organisatoriska befattningshavare:

- 1) Först presenterar sig köksmästaren Leonid Gasparovitj Jevtusjenko och överlåter formellt ansvaret för menys fastställande och godkännande till spelarna.
- 2) Därefter in finner sig lägerkommendanten Kapten Michail Karamasovitj Slavjenko och informerar om att de nu övertagit det omedelbara ansvaret för lägets inre säkerhet samt för organisationen av bröllopet och arrangemangen vid detta.
- 3) Den tillförordnade marskalken Vjatjeslav Petrovitj Pavlov kliver leende fram efter den strikte kaptenen och framhåller att de ävenledes har det slutgiltiga ansvaret för bordsplaceringen, men framhåller att de kan lugnt slappna av då han personligen ser till detta känsliga ämne. Han försäkrar att denna börda nog inte skall bli allt för tung för dem att bära.

Mottagningen hålls i det just uppförda ceremonitältet. Alexej sitter i en fällbar stol. Fråga spelarna hur de arrangerar vakterna så att de får klart för sig att det är de som har säkerhetsansvaret (eventuellt kan vakthavande sulbatern fråga Zara). Hovheraldikern och tillförordnade Marskalken Vjatjeslav Petrovitj Pavlov står och anmäler varje familj, samt viskar några upplysande ord så att alla runt Alexej kan höra. Läs nedanstående lista för spelarna, samt lämna ut deras kopia av den.

(Handout I)

När du kommer till släkten Uljanov presentera då Tatjana som en beslöjad ung dam, endast 16 år gammal, med god hållning och moget sätt. Hon gör hovningning med grace och säger "ödmjuka tjänarinna" med en röst som lovar mycket! Det är första gången kontrahenterna ser varandra! Tatjanas ansikte syns inte bakom slöjan, enligt gammal greosisk sed.

Släkten - Serafimov greosisk adelssläkt i exil. Tidigare ägare till betydande silvergruvor i Greosien. Bidrar med medelstora truppstyrkor samt finansiering.

TY DIKET ÄR DITT BLODSBAND

Släkten Voloch - handelsmagnater från Sykratia. Bidrar med fartyg till en flotta och ekonomiska medel.

Släkten Malek - handelsmagnater från Sykratia. Bidrar med skepp och stridstränad besättning. Inte lika rika som Voloch.

Släkten Uljanov - greosisk exiladel. Bidrar med 1000 man livegna trupper samt ytterligare 10-20 gånger så många väl inne i Greosien. Alexejs tillkommande är Tatjana Pavlovitjeva Uljanova.

Släkten Portisch - Vezarernas hövding. Har inte utfäst sig för någonting men sägs kommendera hela det vezariska folket (10 000 - 20 000 kavallerister - den kända världens bästa lätta kavalleri). Dessa är dock omöjliga alla disponibla för fälttåg i utlandet.

Släkten Kocholskij - Sykratias ledande vapenhandlare. Har sagt sig kunna rusta en hel här alldeles ensam. Mycket respekterad familj.

Släkten Mysjin - en av Ihvs äldsta och finaste adelssläkter. Går de med i koalitionen kommer andra höggättade ihvska adelsfamiljer att stå i kö.

Släkten Skolny - respektabel sykratisk familj med anor inom landets högsta militär. Bidrar med militär expertis och sykratiska trupper. De är alla mycket långa, mörka och högdragna.

Släkten Afanassov - ihvsk adelsfamilj (dvoher) med viktiga politiska och diplomatiska kontakter.

Släkten Oblon - äger stora jordområden i Sykratia. Tillhandahåller förnödenheter samt ekonomiska medel att värva trupper för. Sykratias rikaste familj?

Släkten Karevjin - gammal greosisk familj. Drivna i exil av Czarens förföljelser. Stora livegna styrkor.

Adjutanten Pjotr Bogoljubovitj Kalinin.

Representant för Goroden Dimitrij Bogoljubov Kalinin, hans far, befälhavare för den Ihvska östarmén. Förhandlar om att byta sida.

Adjutanten Vasilij Groznyjevitj Samsanov. Representant för Goroden Dimitrij Bogoljubov Kalinin, befälhavare för den Ihvska östarmén. Gemensamt ärende med Adjutanten Pjotr Bogoljubovitj Kalinin.

Ambassadör Ibrahim al Imbrah av Tariz. Stor resenär, krönikör och geograf från det fjärran Abranien. Har genomfört en ambassad till Ihv 16 år tidigare och sedan dess ytterligare resor till Ihv och länderna runt Bachalska Havet.

Ambassadör Zorbalman Evondery. Företräder en viss ärkemagiker Morchanin av Jämnhöjderna, en av de mäktigaste männen i fjärran östern.

Ambassadör Warthold Munväder av Brishamn. Företräder den mäktigaste av österns ekonomiska sammanslutningar.

Ambassadör Rutmor av Merina. Företräder Vidmark, kungariket utan kung. Ett feodalt riddarrike beläget på kusten av det stora östanhavet.

EPISOD 1. EN MISSRIKTAD DOLK (Kvällen dag 1)

Innan du börjar spela denna episod, var noga med att ta reda på exakt var rollfigurerna befinner sig. Om de bevakar Alexej ordentligt borde åtminstone någon hamna mellan attentatsmannen och offret.

[Plötsligt släpper en vakt alldeles till höger om Alexejs säte sitt vapen, sliter fram något blänkande ur uniformen och rusar mot prinsens plats...!]

I handen har vakten en dolk insmord med gift. Misslyckat *saving throw* innebär döden. Vakten är påverkad av en *Domination*-formel av Ludmilla Vjatjeslasevskaja Uljanova, Tatjanas mor. Vakten

Mördaren: AC:5, MV:9", HP:7, THACO:20, #A:1, D/A:1d4+spec, Kl./lv:Fl, (Dolk och gift: *Saving throw* eller dö.)

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

minns inget och vet inget utom att Alexej måste dö. Om Alexej förgiftas kan Dimitrij Fjodorovskij Uljanov hindra att han dör med en *Neutralize Poison*.

I vilket fall blir det stor uppståndelse efter det misslyckade mordförsöket, många av de närvarande kvinnorna svimmar i ren förfäran och männen skriker upprört i högan sky. Indignationen över det (nästan) inträffade vet inga gränser.

Önskat resultat: Skall ge känsla av att det finns en okänd fiende. Spelarna skall tro att någon är ute för att mörda Alexej och bli på sin vakt.

EPISOD 2. POLITISK KRIS. (Tidigt på morgonen dag 2.)

En upprörd och förnärad Hovheraldiker och tillförordnad Marskalk kommer ansöker om audiens hos "kanslern" (Igor) och de andra rollfigurerna. Bordsplaceringen har enligt sed varit ute på remiss hos de olika familjerna. Samtliga utom familjen Uljanov har protesterat eftersom de ansett sig eftersatta.

["Oerhört är vad det är! Oerhört och oacceptabelt! Uträknade efter den urgamla hederliga ihvtitulaturens oryggliga regler. Som om jag, Vjatjeslav Petrovitj Pavlov, inte hade memorerat alla berörda familjers bedrifter och släktskap ända sedan urtiden och noggrant och med eftertanke rangordnat dem..."]

Pavlov menar att protesterna antagligen beror på några osäkerhetsfaktorer i beräkningarna och att bara han kan få utrett om verkligen Rurik Afanassov dräpt draken vid Ausuriska sjön för 633 år sedan och om draken varit stor eller bara halvstor (om den var stor skulle detta ge dubbelt så många poäng som en halvstor). Om Attila Skolny endast hade 300 man då vezarerna besegrades under Romanov-dynastins 419:e år eller om det var fler än så. (Det blir ju två poäng mindre för varje

hundratal över 300!) Var den heroiska Anya Oblon verkligen anmoder till Oblonfamiljen som sagan förtäljer eller är det i själva verket såsom elaka tungor säger, att Oblons bara tog detta namn för att påskina släktskap (helt avgörande för om Oblons skall betraktas som finare än Kocholskijs etc)? Osäkerhetsfaktorerna visar sig i själva verket vara hur många som helst och Pavlov helt oduglig då det gäller att besluta i placeringsfrågor eftersom han bara är intresserad av att räkna ut familjernas status. Bred på med ännu mer absurda exempel om spelarna inte fattar detta.

Det måste alltså göras klart för spelarna att de skall lösa placeringsfrågan före bröllopet, vilket skall hållas morgonen därpå.

Önskat resultat: Att spelarna förstår att de måste lösa frågan om bankettplaceringen själva, utan Pavlovs hjälp.

EPISOD 3. EN HUND ATT BEGRAVA.
(Morgonen dag 2.)

Rollfigurerna och prins Alexej har kallats till köksmästare Leonid Gasparovitj Jevtusjenko för att diskutera sista detaljerna kring bröllopsbankettens matsedel.

[Hos Jevtusjenko bjuds ni att sitta ner kring ett furstligt väldukat bord. Här vankas rödbetssocker förklarar köksmästaren stolt. Han har beställt mängder med sydhavska rödbetor speciellt för att kunna tillaga denna rätt, bla, bla... Från intilliggande tält hörs skrammel och order då hela Jevtusjenkos kockbataljon arbetar med förberedelserna inför morgondagens bankett. Köksmästarens vackra, välskötta rasspets sitter även den och tittar förväntansfullt ömsom på Jevtusjenko och ömsom på matskålen.]

Soppan serveras och innan någon hunnit börja äta faller hunden, som hunnit slicka i sig nästan halva soppskålen, ihop i krampryckningar och dör. Hunden har fått en skål av samma soppa som

Kapten Michail Karamasovitj Slavjenko: AC:5, MV:9", HP:38, THACO:14, #A:3/2, D/A:d8+2, Kl./lv1:F6 (Iklädd *Chain Mail* och beväpnad med *Longsword*. Specialist med svärdet). Soldater: Finns så många du behöver upp till 300. AC:5, MV:9", HP:6, THACO:19, #A:3/2, D/A:d6+2, Kl./lv1:F1 (Iklädda *Chain Mail* och beväpnade med *Spear*. Spjutspecialister). Befäl är subalternar och sergeanter (AC:5, MV:9", HP:12, THACO:18, #A:3/2, D/A:d6+2, Kl./lv1:F1 (Iklädda *Chain Mail* och beväpnade med *Shortsword*. specialister).

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

serverats er. Det går inte att reda ut vem som är skyldig, i stort sett halva lägret skulle ha kunnat komma åt. Jevtusjenko är otröstlig och gråter hejdlöst samt kallar Alexej för "Lillefar".

Önskat resultat: Spelarna skall tro att någon är ute för att mörda prinsen, och bli på sin vakt.

EPISOD 4. SJU ÅRS OLYCKA. (Förmiddagen dag 2.)

Spelas direkt då rollfigurerna återkommer till sitt tält efter föregående episod.

[Marken är full med glassplitter! Det är Iljenas stora spegel som var sånt väldigt besvär att få hit - i tusentals bitar, pyttebitar...]

Vakten utanför säger att han ingenting hört! Låt gärna han eller någon annan tycka att det där med spegeln det för j-vla konstigt i rollfigurernas närvaro. Om tältduken undersöks närmare upptäcker man en reva på baksidan av tältet. Det är Tatjana som osynlig lagt en *Shatter*-formel på spegeln.

Önskat resultat: Att spelarna skall bli förvirrade och i ett senare skede kanske kunna koppla ihop händelsen med vampyrer.

EPISOD 5. EN OKÄND BEUNDRARINNA (Eftermiddagen dag 2.)

Ett meddelande hittas i Alexejs tält. Om inte rollfigurerna är med Alexej kommer han att hitta det själv och komma med det till dem.

[På fältskrivbordet ligger ett kuvert som du (Djetr) är säker på inte fanns där sist ni var i tältet. Alexej har också sett det: "Men se vad är det vi har här?" Kuvertet innehåller ett meddelande med följande ordalydelse:

"Önskar träffa er i ett mycket viktigt ärende.

Gropen är 6 m djup och fallet ger var och en 2d6 skador. Låt dessutom var och en som faller i (även hästarna) slå *saving throw* på -2. Den som misslyckas med detta skadas av någon av de vässade pålarna (4d12 skador).

Möt mig i vägskälet 3 verst norrut 3 timmar efter middag. En tillgiven tjänar- och beundrarinna."]
(Handout 2)

En verst är lika med 1066,8 m. Meddelandet blev ditlagt då rollfigurerna och prinsen var och diskuterade menyn (Episod 2) av en osynlig Dimitrij Fjodorovskij Uljanov, Tatjanas farbror. Vakten har inte sett eller hört någonting.

Önskat resultat: Spelarna skall bli misstänksamma och rida ut tillsammans med prinsen så att nästa episod kan spelas.

EPISOD 6. BJÖRNFÄLLAN. (Eftermiddagen dag 2.)

På vägen några hundra meter före den i episod 5 angivna mötesplatsen är en sinnrikt konstruerad fälla belägen. Innan du spelar denna episod måste du bestämma exakt hur rollfigurerna rider. Endast de som är mer än 10 m bakom förste ryttaren hinner överhuvud taget reagera. De mellan 10 och 20 meter får slå mot sin *Riding Proficiency*.

[Plötsligt ger vägen bara vika under hästarnas hovar!]

Björnfällan har förberetts av Ludmilla Uljanova bara någon timme innan rollfigurerna anländer. Fällan är konstruerad genom en *Dig*-formel och en *Hallucinatory Terrain*-formel samt några spetsade pålar.

Önskat resultat: Spelarnas förvissning om att en mördare är efter Alexej skall stegras. Spänningen skall öka.

EPISOD 7. SPIONER? (Kvällen dag 2.)

En vakt anmäler att han har sett ryttare vid en gammal ruin belägen halvannan verst från lägret. Han är inte säker på hur många och tyckte det var

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

bäst att larma hellre än att undersöka själv.

Följande utspelas när gruppen kommer till ruinen för att undersöka saken. (Om spelarna skickar vakter istället för att undersöka själva kommer vakterna att upptäcka kistorna, men inte spåren.

[Plötsligt ger golvet vika under Bóbor och du störtar genom det murkna trät, ner i någon sorts källare fylld av varelser som skrikande störtar åt alla håll kring dig. Det är beckmörkt härnere.]

Bóbor tar 6 skador av fallet. Om utrymmet lysas upp kan följande upptäckas. Varelserna är ganska stora råttor som förskrämt trycker efter väggarna. Där finns tre ganska fräscha träkistor med jord i, jord av annat slag än den omgivande sykratiska myllan. Någon verkar nyligen ha fyllt igen en gång som tidigare lett in hit. Gången går upp till marken och mynningen går att finna, dold i ett buskage. Det går inte att identifiera kistorna mer bestämt. Utanför finns spår av hästar som leder tillbaka till lägret men försvinner bland alla andra spår där. Om inte spelarna vidtar åtgärder för att dölja förekomsten av kistorna så låt det komma ut ett rykte om dessa i lägret, någon tjänare eller tjänarinna kan vara vettskrämd el. dyl.

Önskat resultat: Spelarna får reda på att de har vampyrer mot sig, men de vet inte vilka det är.

EPISOD 8. JORDSKALV? (Fram på småtimmarna

Avgrundsorm:

AC:0/2, MV:12"/12", HP:81, THACO:7, #A:Spec, D/A:Spec, Size: G (3m diameter, 30m lång. *Intelligence: Very*)

Attacker och skador:

* Fem meter långa tentakler; två fram, två bak. THACO: 7 Träff innebär att offret hålls fast i +d6 skador/runda samt tillfällig förlust av en poäng styrka/runda. Man tar sig loss genom lyckat *Bend Bars*-slag eller genom 10 hp skada på tentakeln. Är man fångad kan man endast attackera med *knife* eller *dagger*. Tentakeln har AC 0.

* Gap; kan endast attackera offer som sitter fast i tentakel, max en/runda kan sväljas. Skada av matsmältningsenzym d6 skador/runda samt förlust av en poäng styrka/runda. (Fortsätter även efter att monstret dött.) Vid styrka 0 blir man medvetslös. Gapet har THACO 3. Väl inne kan man försöka skära sig ut. 20 skador med eggvapen krävs för att komma ut. Kroppen innifrån har AC 5.

* Andedräkt: Blåser ut jordrök i konform, 30 m lång, 1,5 m vid munnen, 10 m längst bort. Klarar man *save vs breath* blir man *slowed* d6 rundor. Klarar man inte *save* blir man förblindad d6 rundor samt *slowed* 2d6 rundor.

* Magiska krafter: *Dig* 3ggr om dagen, *Move Earth* ggr om dagen, *Transmute Rock to Mud* 1ggr om dagen. *Clairvoyance* när som helst max 30m bort. *Nivå 10*

För att hugga av en tentakel krävs *Vorpal Weapon* eller 20 hp skada i en attack. Kroppen regenererar 1 hp/10 min så länge den är över -10 hp.

dag 3.)

[Ni vaknar av att marken skälver svagt. Efter någon minut har skälvandet märkbart ökat i styrka. Snart är det ett dovt dån som från markens inre, hela tiden ökande.]

Låt spelarna reagera och fortsätt sedan:

[Plötsligt brister marken under er och upp störtar med ursinnig kraft vad som verkar vara en levande massa!]

Spelarna har just utsatts för Uljanovs sista mordförsök. En åkallad jättelik Avgrundsorm (se appendix) angriper från marken rakt mot spelarnas tält, eller direkt mot rollfigurerna om de är någon annanstans. Låt masken hugga direkt mot en eller två spelare och dra dessa med sig upp i luften om den träffar. Övriga inom 3 meters radie från Avgrundsormens genombrottsställe får slå *saving throws* mot *paralyzation* för att inte falla omkull på grund av de uppstörtande jordmassorna. Så fort spelarna har börjat samla sig kommer maskens bakdel att anfalla på ett lika dramatiskt sätt.

Masken har åkallats från ett tomt tält endast en liten bit från rollfigurernas. med formeln *Ensnarement*. Om inte spelarna själva upptäcker det kommer någon vakt att göra det. På golvet i tältet finns ett pentagram. Ingen vet vem som låtit sätta upp tältet.

Låt vakter och förbipasserande antingen gripas av panik under striden med avgrundsormen eller

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

modigt, dumdrigt och fåfängt blanda sig i striden. Många rädda och upprörda människor, både gäster och tjänstefolk kommer efter striden att undra vad det är som egentligen händer här i lägret.

EPISOD 9. EN KYSS SOM SIGILL (Förmiddagen dag 3.)

Det är alltså spelarnas sak att planera säkerheten vid bröllopet. Var vakterna skall stå, var brudparet skall stå, var gästerna skall stå etc. Om de inte gör detta av sig själva - låt vakthavande befäl komma och fråga om order.

I ceremonitältet har man lagt sågspån över marken och bankettbordet är dukat. Om inte Bóbor eller Igor skall hålla förrättningen så finns det en

militär kaplan i lägret som kan göra det. Bröllopet kan nu börja. Ceremonin förlöper enligt följande:

1. Ganska dunkelt i det stora tältet, hundratals levande ljus skapar en andäktlig stämning.
2. En kör av sakrala sångare sjunger stämningsfyllda hyllningshymner. Alla närvarande präster kan delta.
3. Bruden och hennes följe (slakten Uljanov, korgossar och bibräster) går i procession till "korets" högra sida. Sång, levande ljus och rökelse i svängande kar.
4. Brudgummen och hans följe (rollfigurerna, korgossar och bibräster) går i procession till "korets" vänstra sida. Sång, levande ljus och rökelse i svängande kar.
5. Löfteshymner sjungs.
6. Präster sjunger vigselhymn.
7. Brud och brudgum möts och rör för första

Adjutanten Vasilij Groznyjevitj Samsanov (alias Furst Rakoczi Sacharovitj Malinovskij.) AC:7, MV:12", HP:60, THACO:13, #A:2+1, D/A:d6+3, class/vl:F7/Wiz10, Dex17, Spec:Rapier (x2), Dagger, Evoker: *Magic Missile, *Magic Missile, Color Spray, *Shield, Burning Hands, Alter Self, *Stinking Cloud, *Web, Strength, *Flaming Sphere, *Fireball, *Lightning Bolt, *Lightning Bolt, *Melf's Minute Meteors, Dimension Door, *Wall of Fire, Minor Globe of Invulnerability, *Cone of Cold, *Cloudkill, Teleport.
155 163 160 166 166 172

Tatjana Pavlovitjeva Uljanova (alias Natasja Romanova Selezneva):

AC:1, MV:12"/18", HP:71, THACO:11, #A:2, D/A:d8+6, Kl/vl:F7/Wiz13 (leather, longsw, str18(76), dex18, wis 16, *Crushing Blow* 5-10 skador, +1 eller bättre vapen för att träffa, *Vampiric Charm* -2 save, *Gaseous Form*, *Spider Climb*, *Necromancer*, *Batform*, *Automatisk Move Silently*, *Energy Level Drain*, *Immun mot Paralysis, Sleep, Charm, Hold*, Halv skada av kyla och Elektricitet, *Summon Rats, Bats & Wolfs*, *Regeneration 3* skador/runda, *Spells: 1) *Corpse Visage, *Chill Touch, Color Spray, *Cantrip, Shield, Magic Missile, 2) *Spectral Hand, *Choke, *Ghoul Touch, *Spectral Hand, Alter Self, Vocalize, 3) Blacklight, Delude, *Vampiric Touch, *Hovering Skull, *Pain Touch, Dispel Magic, 4) Dimension Door, *Contagion, *Energation, *Tatjana's Ghoul Grip, Bestow Curse, 5) *Animate Dead, Avoidance, Cone of Cold, *Wall of Bones, Sending, 6) *Lich Touch, Globe of Invulnerability, Control Weather*
165 165 166 spec 171 spec 177

Ludmilla Vjatjeslasevska Uljanova:

AC:1, MV:12"/18", HP:40, THACO:13, #A:1, D/A:5-10, Kl/vl:M13, Ant: *Crushing Blow* 5-10 skador, +1 eller bättre vapen för att träffa, *Vampiric Charm* -2 save, *Gaseous Form*, *Spider Climb*, *Batform*, *Automatisk Move Silently*, *Energy Level Drain*, *Immun mot Paralysis, Sleep, Charm, Hold*, Halv skada av kyla och Elektricitet, *Summon Rats, Bats & Wolfs*, *Regeneration 3* skador/runda. Formler: 1) *Audible Glamer, Magic Missile, Hypnotism, Confuse Languages, Sleep, 2) Undetectable Alignment, Forget, Mirror Image, Levitate, Melf's Acid Arrow, Shatter, 3) Dispel Magic, Gust of Wind, Non-Detection, Hold Person, Lightning Bolt, 4) Phantasmic Killer, Emotion, Dimension Door, Confusion, 5) Domination, Dream, Feeblemnt, Mordenkain's Faithful Hound, 6) Mislead, Mass Suggestion.*
139 155 155 154 168 168 168 170 179

Dimitrij Fjodorovskij Uljanov:

AC:1, MV:12"/18", HP:52, THACO:11/13, #A:1, D/A:d10+2/5-10, Kl/vl:P11, Ant: Beväpnad med *Two-handed Sword*, *Crushing Blow* 5-10 skador, +1 eller bättre vapen för att träffa, *Vampiric Charm* -2 save, *Gaseous Form*, *Spider Climb*, *Batform*, *Automatisk Move Silently*, *Energy Level Drain*, *Immun mot Paralysis, Sleep, Charm, Hold*, Halv skada av kyla och Elektricitet, *Summon Rats, Bats & Wolfs*, *Regeneration 3* skador/runda. Formler: 1) *Darkness, Darkness, Darkness, Protection from Good, Shillelagh, Sanctuary, Magical Stone, 2) Aid, Continual Darkness, Resist Fire, Withdraw, Barkskin, Chant, 3) Dispel Magic, Protection from Fire, Cause Blindness, Animate Dead, Curse, 4) Animal Summoning, Spell Immunity, Spell Immunity, Protection from Good 10', 5) Slay Living, Flame Strike, 6) Animate Object.*
223 226 201 201 207 206 208 202 203 210 212 213 216 220 220 219 224

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

gången vid varandra, mitt mellan följena. Alla sjunger kärlekshymn och trohetshymn. Brudgummen lyfter brudens slöja, ser för första gången bruden och kysser henne. Allt kommer att följa mönstret fram till kyssen, om inte spelarna vill göra några avsteg.

[Alexej lyfter nu på slöjan och kysser bruden ömt och länge. Det går som en belåten suck igenom församlingens hymn. Det är bara det att Alexejs nya maka, Tatjana Pavlovitjeva Uljanova, ser precis ut som Natasja Romanova Selezneva, till synes inte en dag äldre än då ni sågs sist..!]

Tatjana har charmat Alexej med sin vampyrkyss. Hon är nu lagligen gift med Ihvs tronföljare och hon kan alltså genom honom närma sig den ihvska tronen. Det problem som återstår för Tatjana och familjen Uljanov är alltså att undanröja rollfigurerna. De är beredda på strid men vill helst inte ha någon sådan. Om strid uppstår är det viktigt att rollfigurerna framstår som angripna. Tatjana kan nu styra Alexej genom att helt enkelt be honom om vad hon önskar. Alla, adelsfamiljer, officerare, soldater, präster kommer att lyda Alexej. Alexej kommer inte att vilja gå med på att döda eller strida mot spelarna, men han kommer att kräva att de inte strider mot "honom och hans gemål". Om spelarna inte lyder honom kommer han att beordra vakterna att arrestera rollfigurerna. Gästerna kommer naturligtvis att ställa sig på Tatjanas och Alexejs sida om strid

utbryter. Om spelarna börjar slå ihjäl adelsmännen kommer dessa naturligtvis inte att gå med i någon allians. Spelarna måste alltså klara av situationen utan direkt strid om de inte vill hamna i konflikt med Alexej och hela alliansprojektet. Hur de gör detta kan inte förutses.

Om strid inte utbryter kommer Uljanovfamiljen att skydda Alexej och Tatjana från överraskningsanfall. De kommer då att använda vissa formler som inte är direkt stridsformler. Tatjana kommer att försöka få Alexej att förstärka vakterna runt sig, överföra säkerhetschefsansvaret på sin farbror, låta avväpna rollfigurerna och bevaka dem med vakter. Slutligen kommer hon att försöka låta skicka iväg dem på specialuppdrag så att hon kan låta sina familjetrupper som finns i faggorna anfalla dem. Ju längre tid som förfluter efter bröllopet, ju större kontroll kommer hon att få över prinsen. Hennes vampyrcharm kan inte skingras med mindre än att hon dör (alltså inte med *Dispel Magic*).

Om strid utbryter kommer de soldater och adelsmän som lyckas behålla fattningen att i första hand skydda Alexej och Tatjana, i andra hand lyda Alexejs order och i tredje hand lyda Zara eller Bóbor (om de tidigare uppträtt som säkerhetschefer). Övriga kommer att råka i panik. Adelsmännen skall bara delta i striden så i förbigående. Låt dem skymta förbi. Ex: någon som försöker att dramatiskt skydda Prinsen och hans hustru med sin kropp eller någon som försöker arrestera

Vsevolod Nikolajevitj Kiznov: AC:10, MV:12", HP:30, THACO:15, #A:1, D/A:d6, Kl./lv1:F6 (*Shortsword*)

Balasz Portisch: AC:10, MV:12", HP:65, THACO:8, #A:2, D/A:d8+4, Kl./lv1:F11 (*Scimitar, str, spec, magi*)

Milia Portisch: AC:7, MV:12", HP:45, THACO:12, #A:2, D/A:d8+2, Kl./lv1:F8 (*Scimitar, spec, dex*)

Jiri Kocholskij: AC:10, MV:12", HP:40, THACO:14, #A:3/2, D/A:d6, Kl./lv1:F7 (*Shortsword*)

Sachar Juriovitj Mysjin: AC:8, MV:12", HP:25, THACO:17, #A:1, D/A:d6, Kl./lv1:T7 (*Shortsword*)

Janos Skolny: AC:10, MV:12", HP:60, THACO:10, #A:2, D/A:d8+2, Kl./lv1:F10 (*Longsword spec*)

Slobodan Skolny: AC:10, MV:12", HP:15, THACO:18, #A:1, D/A:d4, Kl./lv1:F3 (*Dagger*)

Ibrahim al Imbrah: AC:9, MV:12", HP:10, THACO:7, #A:5/2, D/A:d8+5, Kl./lv1:F10 (*Scimitar +2 of Speed, spec, str, dex*)

Zorbalman Evondery: Slåss ej. Gömmer sig.

Rutmor av Merina: AC:10, MV:12", HP:66, THACO:11, #A:1, D/A:d6+3/d6+6/d6+9, Kl./lv1:P11, (*Staff of Striking. Formler:*

1) *Command, Command, Detect Magic, Detect Poison, Bless*, 2) *Hold Person, Know Alignment, Withdraw, Detect Charm*, 3) *Locate Object, Speak With Dead, Magical Vestment, Remove Paralysis*, 4) *Divination, Protection from Evil 10', Tongues*, 5) *Commune, Quest*, 6) *Blade Barrier*.

Warthold Munväder: AC:10, MV:12", HP:25, THACO:15, #A:1, D/A:d4+3, Kl./lv1:Wiz9 (*Dagger +3, formler: 1)*

Hypnotism, Comprehend Languages, Shield, Alarm, 2) *Fools' Gold, Mirror Image, Summon Swarm*, 3) *Tongues, Illusionary Script, Secret Page*, 4) *Confusion, Shout*, 5) *Bigby's Interposing*.

TY DIKET ÄR DITT BLODSBAND

bråkmakare genom att hålla fast och ropa på vakter. Eventuellt kan någon beslutsam blanda sig i striden.

Uljanovfamiljen har dock några trick i bakfickan för att få slut på striden och kontroll över situationen:

1. Tatjana har en *Delude*-formel lagd på sig precis innan ceremonin inleds. Hennes *alignment*, ondska etc kommer alltså inte att upptäckas.

2. Alla Uljanovs (inklusive Tatjana) har *Stoneskin*-formler lagda på sig.

3. Ludmilla Uljanova lägger *Mislead* på sig samtidigt som Alexej kysser Tatjana.

4. Ludmilla Uljanova lägger *Mass Suggestion* på de rollfigurer som börjar slåss och några av de adelsmän/soldater som börjat också. Hon föreslår att de skall sluta slåss vilket ger -2 på *saving throw*.

5. Tatjana har en *Contingency*-formel lagd på sig som utlöser en *Minor Globe of Invulnerability* vid en kyss.

6. Tatjana lägger sin *Tatjana's Ghoulish Grip* (Se appendix) på dem som fortsätter bråka. Om detta fungerar går hon fram för att bita någon av de immobile rollfigurerna med *Energy Level Drain* samtidigt som hon kysser denne - *Vampiric Charm*.

Spela Uljanovsläkten så bra du kan i försöken att utmanövrera spelarna. Må bäste man vinna!

Önskat resultat: Att utgöra en utmaning och en värdig avslutning på en episk äventyrstrilogi.

EPISOD 10. AVSLUTNING.

Beroende på hur spelarna skött sig kommer koalitionen antingen att upplösas eftersom man inte kunnat enas om placeringar eller adelsmännen stupat under stridigheter kring bröllopet, eller också kommer spelarna att förvisas av en

Uljanovkontrollerad Alexej. Om emellertid spelarna skött det hela väl kommer Tatjana att slutligen dö i sin kista med en påle genom hjärtat och Alexejs förtrollning att brytas. Kanske gifter han sig med fröken Mirzena Oblon innan koalitionen sluts och Alexej Ihvanovitj Ihvanovs armé marscherar ut för att återigen placera en vit ros på Ihvs tron...

BLODSBAND - VIKTIGA NPSS.

Där klass och nivå inte angivits innebär detta att vederbörande är "0-nivåare".

Prins Alexej Ihvanovitj Ihvanov, F4. Tronföljare och rättmätig arvtogare till Ihvs tron. Litar till sin "familjs" förmåga att lösa det politiska intrigspelet i koalitionen. Vill inte kompromettera sig genom att öva utpressning etc. Har fått en gedigen utbildning: ett år vid Academiae Worwaskanæ och sedan av infomator. Vet att uppträda, behåller alltid sitt lugn, mogen och vuxen till sitt sätt. 16 år.

Släkten Serafimov - greosisk adelssläkt i exil. Tidigare ägare till betydande silvergruvor i Greosien. Bidrar med medelstora truppstyrkor samt finansiering.

Vill inte nöja sig med tre platser vid bordet, döttrarnas makar måste också få plats.

Baron Fjodor Alexejevitj Serafimov: kraftfull och beslutsam men dyster gammal herre. Hans stora sorg i livet är att han aldrig fått någon son. När han dör kommer familjen att splittras till döttrarnas makar. 70 år.

Alijna Fjodoritjeva Bugova: Äldsta dottern. Stridslysten. Sin faders högra hand. Alldagligt utseende, en blick som ingen glömmer. 35 år.
Anna Fjodoritjeva Kiznova: Yngsta dottern. Ödmjuk och undfallande, följer makens åsikter. Försöker vara lojal med familj, syster och make på en gång. Mörk och mycket vacker. 31 år.
Jerzy Iljitj Bugov: Alijnas make. Politiskt obetydlig men arvtogare till den Serafimovska förmögenheten. Härstammar från greosisk lågadel. 42 år.

Vsevolod Nikolajevitj Kiznov: F6. Annas make. Politiskt obetydlig men arvtogare till den Serafimovska förmögenheten. Vill utkonkurera Jerzy och Alijna. F.d. militär. 34 år.

Släkten Voloch - handelsmagnater från Sykratia. Bidrar med fartyg till en flotta och ekonomiska

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

medel.

De kan tänka sig att betala för att få en fin plats vid bröllopsbanketten, helst på något vis bättre än Maleks.

Jarek Voloch: en blekhyad surmulen gammal stöt med förmåga att agera synnerligen lissmande när han tycker det behövs. (Hans "affärsleende" är berömt vida kring.) Karriärs- och penninghungrig. 59 år.

Nadia Voloch: Jareks hustru. Till synes hunsad liten grå mus. Styr maken genom att bli "sjuk" så fort hon är missnöjd med honom. Fin dam av det striktaste slaget. Fullblodsegoist, anser att maken bryr sig för mycket om andra kvinnor (t ex dottern). 47 år.

Suza Voloch: deras dotter. Vulgär och docksöt, korkad och okänslig. Mycket sminkad och uringad. 18 år.

Släkten Malek - handelsmagnater från Sykratia. Bidrar med skepp och stridstränad besättning. Inte lika rika som Voloch.

Kräver samma status som Voloch.

Vaclav Malek: lätt försupen och talträngd liten rund man. Sällskapssjuk och lite tillkämpat gladlynt. I grunden bra karl. 53 år.

Olga Malek: Pysslig hustru till Vaclav. F d stor skönhet, numera rynkig och något överviktig. Försöker få familjen att se elegant och proper ut - Vaclav är ett hopplöst fall på det området. 46 år.

Lubor Malek: Pubertetsson. Hans tankevärld är mestadels koncentrerad kring sexuella fantasier involverande Suza Voloch. Blyg. 15 år.

Släkten Uljanov - greosisk adel. Bidrar med livegna trupper och hustru till Alexej. Rivaler till Czarfamiljen.

Kräver bästa platserna. Bråkar helst inte.

Änkehertiginnan Ludmilla Vjatjeslasevskaja
Uljanova: Tatjanas mor. Dam och änka.

Karismatisk och viljestark. Gråsprängt tjockt hår, men annars välbevarad. Lite plufsig. Dåliga tänder. Vill gärna bestämma om smådetaljer kring bröllopet. Uppskattar inte att bli motsagd, men backar undan på ett diskret sårat sätt vid behov. Kontrollerat storhetsvansinne. Vampyr. Verkar vara runt 45 år.

Dimitrij Fjodorovskij Uljanov: Tatjanas farbror. Klurig gubbe och fruntimmerskarl i ett. Oförarglig och ett evigt barn till sättet. Kraftigt byggd. Stor nallebjörn med ständigt rufsigt hår. Vampyr med sadistisk humor. Hyperintelligent. Till synes 55 år.
Tatjana Pavlovitjeva Uljanova: Diskret ung dam. Enligt greosisk sed beslöjad intill vigseln. Vampyr och "Necromancer". Verkar vara 16 år.

Släkten Portisch - Vezarernas hövding. Förhandlar för hela det vezariska folket (10 000 - 20 000 kavallerister. Den kända världens bästa lätta kavalleri).

Kräver silkesvantar vid behandlingen. Hotar att backa ur vid första antydning till förolämpning eller ringaktning.

Balasc Portisch: F10. Stor svartmuskig med skurkfysionomi. Dricker mycket och tål det. Ser farlig och bra ut. Oerhört självförtroende. Betraktar sig som den främste av alla vezarer, inklusive Ferenç! Ser ner på alla ickevezarer. 44 år.

Milia Portisch: F8. Hustrun. Liten och tunn, men tål lika mycket sprit hon. Bråkar ständigt med maken, men mest av gammal vana. Lika föraktfull inställning som han. Ser egentligen inte bra ut men älskar att förföra karlar med sitt manhaftiga sätt. Noga med att betona att hon är lika mäktig som maken. 35 år.

Resa Portisch: Något fetlagd dotter. Tröstäter godsaker för att hon tycker sig vara ful. Blir mycket generad var gång hon ser Ferenç. Öppnar nästan aldrig munnen utom för att äta eller sucka. Tyranniserad av modern. 19 år.

Släkten Kocholskij - Sykratias ledande vapenhandlare. Hoppas att få leverera mycket vapen och rustningar till prinsens armé. Mycket

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

respekterad familj.

Släktens överhuvud är ovan vid sin roll, går att blåsa. Upptäcker han att de blivit förbigångna är han dock snabb att backa ur. Pratar man mycket, listigt och länge, med honom kan man dock få honom att acceptera det mesta.

Grevinnan Jarmila Kocholskij: änka och halvdöv liten tant som är förtjust i stora starka karlar, vilket hon visar utan överdrivna hämningar. Alla manspersoner mellan 15 och 100 räknas som stora och starka. Virrig men charmerande. 65 år.

Greve Jiri Kocholskij: F7. Son och släktens överhuvud. Känslostormande brushuvud med ett vältränat svärd. Svartsjuk, misstänksam och äregirig. Dock inte helt vis. Att tala väl om hans hustru inför honom är i stort sett lika illa som att tala illa om henne - i båda fallen är han snar att utmana vederbörande på duell. 39 år.

Jelena Kocholskij: Sonens hustru. En i grunden söt liten flicka som motverkar detta med en fruktansvärd klädsmak. Blandar alla stilar i en patetisk strävan att bli trendsetter. Troligtvis färgblind, ger folk "solsting". I övrigt godhjärtad och närmast aggressivt omtänksam mot sin omvärld. 25 år.

Släkten Mysjin - en av Ihvs äldsta och finaste OK adelssläkter. Så gott som ufattig. Bidrar mest med prestige, förhoppningsvis skall fler av Ihvs finare familjer följa deras exempel.

Kan ta en mer undanskymd plats mot ekonomisk ersättning omm det sker synnerligen diskret och man uppfinner en lämplig anledning.

Furst Jurij Djenrikovitj Mysjin: en brumbjörn med raspig stämma. Alltid artig och belevad hur trött, berusad eller ursinnig han än är. Glupsk på både mat och dryck, om han blir bjuden. 52 år.

Irina Markoitjeva Mysjin: Hustrun. Oerhört "fin" dam som ständigt hittar på nya sätt att försöka förklara bort familjens fattigdom. Livsuppgift att hålla släktens mask utåt välpolerad. 46 år.

Sachar Jurijovitj Mysjin: T7. Väluppfostrad, tjugig son som är överraskande välklädd, verkar dock lite

träig och fantasilös, är egentligen spelare och mycket skicklig ficktjuv. (Så löser han sina penningproblem.) Målsättning just nu: gifta sig rikt. 28 år.

OK
Släkten Skolny - respektabel sykratisk familj med anor inom landets högsta militär. Bidrar med militär expertis och sykratiska trupper. Typiska drag hos en Skolny är att ha tjockt mörkt hår, mörka ögon, likblek hy och bländande leende (jfr typiska vampyrer...).

Kräver mycket god position vid honnörsbordet - inget snack! Utpressning (via kunskaper om barnens mindre lyckade dåd) kräver stor finess för att lyckas, men är nog ända sättet att få Skolny att backa i sina krav. Kanske ändå bäst att acceptera dem...

Greve Janos Skolny: Sykratias överbefälhavare. FI1. Stillsamt skrytsam, tar inte till stora och högljudda ord men pratar bara om sig själv. Oerhört stolt, fruktansvärt temperament som visar sig när någon försöker tvinga honom till något. Hustrun försvann för fem år sedan och han vägrar att tala om saken (Hon är inlåst på familjegodset eftersom hon är skvatt galen. Går att uppfatta vissa vilda rykten eller antydningar om detta.) 48 år.
Slobodan Skolny: F3. Militärfanatiker och pappas gosse. Har gigantiska spelskulder, bl a till unge Mysjin, vilket han hemlighåller för fadern. Tål sprit dåligt, förlorar snabbt omdömet och börjar stöta på alla kvinnor i närheten. Utseende som attraherar romantiska unga damer. 23 år.

Gyla Skolny: Dotter till Janos. Pappas ögonsten. Gravid (med faderns adjutant vilken vägrar kännas vid det hela) utan faderns eller broderns vetskap. Gyla vågar inte vända sig till fadern. Om gruppen är närgången eller frågvis tror hon att de är henne på spåren. Hon vägrar i första hand att svara på några frågor alls, i andra hand får hon väldiga gråtattacker och söker intensivt tröst (fortfarande utan att avslöja något) - eller egentligen en make... Efter ytterligare övertalning kommer hela historien fram. 20 år.

TY RIKET ÄR DITT BLODSBAND

Släkten Afanassov - ihvsk adelsfamilj (dvohrer) med viktiga politiska och diplomatiska kontakter.

Kan tänka sig att stå tillbaka i bordsplaceringen för att få hålla ett längre tal vid middag eller bröllop.

Hertig Sergej Anatolovitj Afanassov: F d ihvsk rådsmedlem, fördriven av Ihvan II. Ser nu en ny chans till politisk karriär. Stilig diplomat som aldrig brusar upp. Äcklig självkontroll. 53 år.
Agafja Borisovitjeva Afanassova: Den evigt representativa hustrun. Saknar helt eget personligt liv, lever bara som makens stöd. Trevligt sätt, folk brukar minnas att hon såg bra ut men inte hur. 42 år.

Jevgenij Sergejevitj Afanassov: Den kuvade sonen. Lång och skranglig, gör trevande försök att vara galant mot flickor, tillkrånglade av föräldrarnas benägna rådgivning. De har också givit honom i uppdrag att närma sig Gyla Skolny. 20 år.

Släkten Oblon - äger stora jordområden i Sykratia. Tillhandahåller förnödenheter samt ekonomiska medel att värva trupper för.

Kämpar hårt för att hålla släktens ära uppe, hoppar dock aldrig av projektet.

Greve Stanislav Oblon: Apatisk drömmare. Planerar gärna, utför knappt något. Kanske Sykratias rikaste man, skulle vilja använda pengarna till att göra folket välmående och läskunnigt, men dels blir det inte av och dels vill inte hustrun. Uppriktigt kär i henne. 39 år.
Pavlena Oblon: Hans hustru. Ambitiös och sarkastisk kvinna som fått för vana att utföra makens plikter i smyg. Strävsamt och kraftfullt utseende, obestämbar ålder. Älskar sin make. 42 år.
Mirzena Oblon: Rebellisk och mycket tjusig dotter som vill skapa så mycket kaos som möjligt som hämnd för att hon inte kan gifta sig med tronföljaren, Alexej, hennes stora hemliga förälskelse. Vidare hävdar hon sig försöka upprätthålla heliga folkliga principer och en sann livsfilosofi, i kontrast till faderns velighet och moderns egoism. Pavlena får det till att hennes make satt grillen i huvudet på dottern som nu

använder dem till att reta gallfeber på henne. I grunden intelligent flicka som faktiskt med tiden skulle kunna bli en riktigt bra czaridza... 17 år.

Släkten Karevijn - gammal greosisk adelsfamilj. Påtvungen exil efter Czarens förföljelser. Stora livegna styrkor i Greosien. Lite osäkra på vilket ben man skall stå, ställa sig helt bakom prinsen eller dra sig ur koalitionen medan det finns tid. Endast lojaliteten mot fadern och familjen hindrar bröderna från att gå åt var sitt håll.

En bra plats är ett gott argument för att stanna i koalitionen.

Baron Michail Ablanov Karevijn. Släktens överhuvud. Tveksam och osäker till nästan allt. 73 år.

Oleg Michailovitj Karevijn. Älste brodern. Czarfientlig. Vill sluta upp bakom Alexej. Kosta vad det vill. 49 år

Bodvin Michailovitj Karevijn. Yngre brodern. Czarvänlig. Vill fara till hovet i Ihv för att göra avbön. Livrädd för Ihvagenter. 44 år.

Ambassadör Ibrahim al Imbrah av Tariz. F10. Bär den officiella titeln Quadi. Stor resenäer, krönikör och geograf från det fjärran Abranien. Har genomfört en ambassad till Ihv 16 år tidigare och sedan dess ytterligare resor till Ihv och länderna runt Bachalska Havet. Har oerhört mycket att berätta om världen för den som önskar höra på. Ibrahim är mycket intresserad av vem denne nye pretendent på Ihvs tron månde vara, hur han är som person, vilka rykten om honom som är sanna och vilka som är falska, vilka prinsens livvakter egentligen är etc. Han håller just på att avsluta sin åttonde bok om främmande länders geografi, folk och historia. Han bär en röd turban. 43 år.

Ambassadör Zorbalman Evondery. Wiz6. Företräder en viss ärkemagiker Morchanin av Jämnhöjderna. Arrogant och självbelåten, överdriver hela tiden sin egen betydelse. Misstänker att det antagligen skulle kunna utlösa en konflikt av krigisk natur mellan tronföljaren och Morchanin av

TY DIKET ÄR DITT BLODSBAND

Jämnhöjderna om sändebudet (d v s han själv) inte aktas mycket högt. Alla sådana antaganden är helt ogrundade. Zorbalman är egentligen mest intresserad av personlig prestige. 36 år.

Mycket pålitlig karl. Har tidigare tjänat den ihvska högdadelsfamiljen Kinaz-Souvorov, vilka inte längre hade råd att hålla honom. Utmärkta rekommendationer. 53 år.

Ambassadör Rutmor av Merina. P12. Hennes uppdrag är att värdera styrkan hos tronföljaren och koalitionen bakom honom. Detta är just vad hon gör, också då spelarna förhandlar med henne. En övertygande och kraftfull argumentation är vad hon gillar. Hon säger bara emot för att pröva förhandlarens styrka. 64 år.

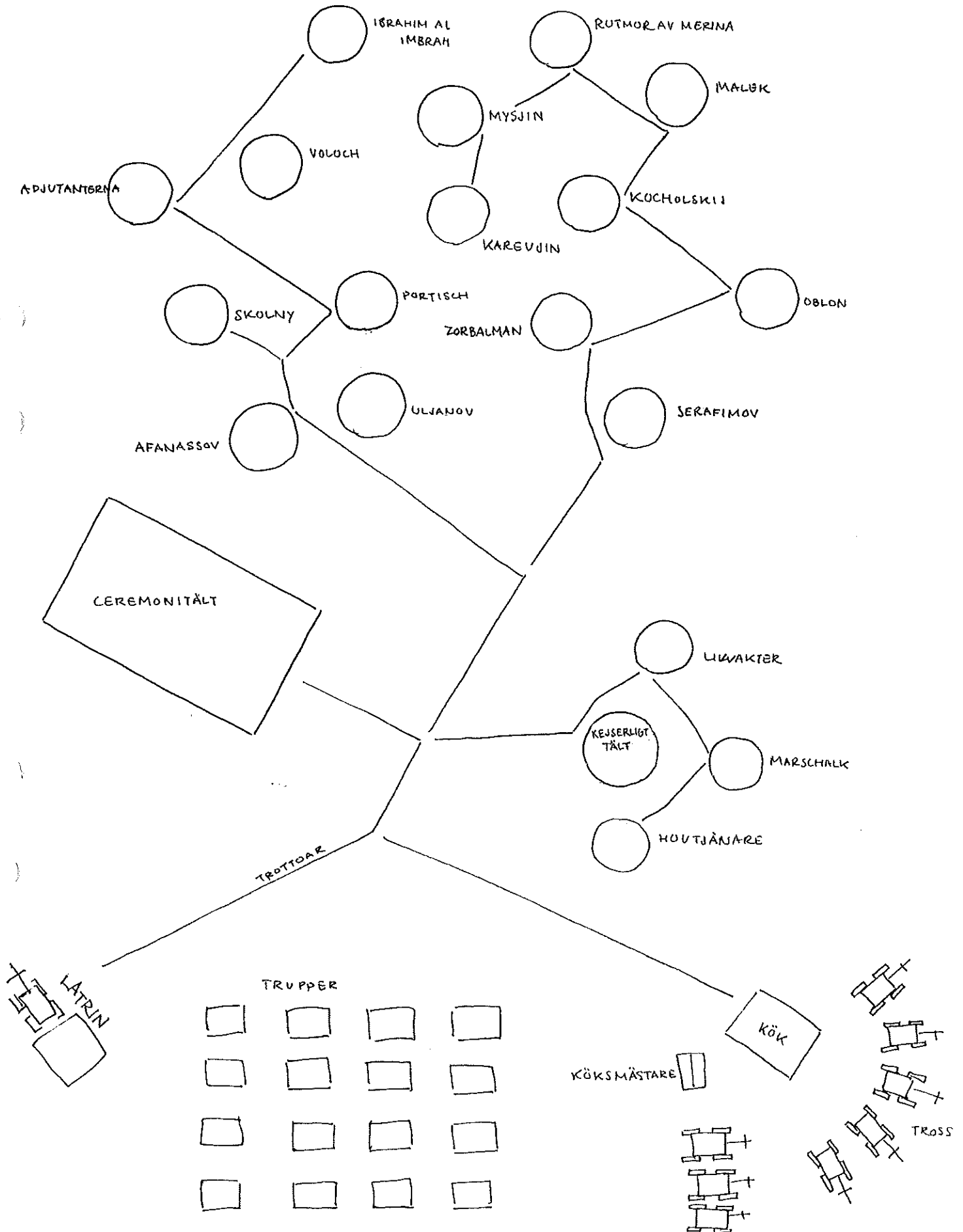
Ambassadör Warthold Munväder av Brishamn. F9. Observatör för rådsrepublikens Brishamn räkning. Warthold är här för att eventuellt sluta några handelskontrakt. Han är mycket mer intresserad av att sluta kontrakt än av att sitta på bra plats. Blir han garanterad några feta kontrakt kan han acceptera vilken placering som helst. 59 år.

Adjutanten Pjotr Dimitrovitj Kalinin. F5. Representant för Goroden Dimitrij Bogoljubovitj Kalinin, hans far, befälhavare för den Ihvska östarmén. Goroden funderar på att byta sida om koalitionen verkar bli stark och han själv och hans familj får en central roll. Vägrar sitta sämre än Janos Skolny. 34 år.

Adjutanten Vasilij Groznyjevitj Samsanov alias Furst Rakoczi Sacharovitj Malinovskij (se Lätt fångat...). Czaridsans personliga spion. Uppträder som bisittare till Adjutanten Pjotr Dimitrovitj Kalinin utan att denne vet vem Samsanov egentligen är.

Kapten Michail Karamasovitj Slavjenko: F6. Greosisk ädling, f d officer i den ihvska armén. Önskar på alla sätt visa sin duglighet för att bli aktuell för befordran i den nya hären. Godkänd av Zara på rekommendation av Sergej Anatolovitj Afanassov. För befäl över tre fotfänikor (300 man) exilgreosier. Dessa soldater utgör ännu kärnan i Alexejs blivande här. 31 år.

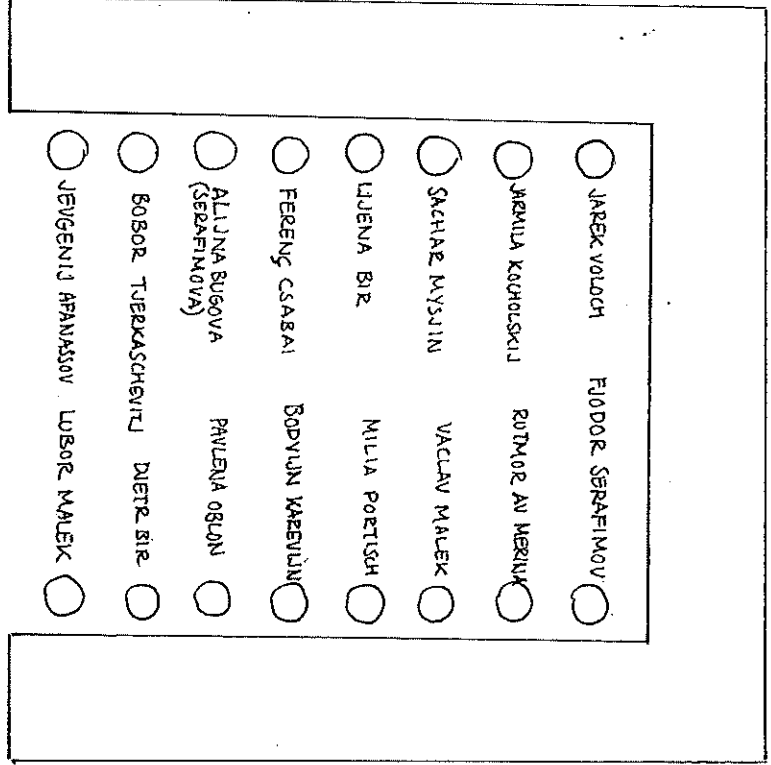
Köksmästare Leonid Gasparovitj Jevtusjenko:



GÖRDSPLACERING VID BANKETTEN: PAULVS FÖRSLAG.

- IRINA MYSJIN
- SERGEJ AFAKASSOV
- GYLA SKOLNY
- IGOR ROKO
- LUDMILLA ULJANOVA
- ALEXEJ IHVANOV
- TATJANA ULJANOVA
- DIMITRIJ ULJANOV
- ZARA KRASNOVA
- JANGS SKOLNY
- AGAFJA AFAKASSOVA
- JURIJ MYSJIN

- MICHAEL KAREVIN
- NADIA VOLOCH
- IBRAHIM ALIMBRAH
- MIRZENA OBLON
- JIJEI KOCHOLSKIJ
- RESA POETISCH
- WARTHOLD KUNNVÄDER
- OLEG KAREVIN



PJOETRE KALININ

VASILJ SAMSONOV

Önskar träffa er i ett mycket
viktigt ärende. Möt mig i
Vägskälet tre verst norr
här om, tre timmar efter
middag. Kom ensam.

Högaktningfullt
En eders majestät
tillgiven tjänar- och
beundrarinna

TY RIKET ÄR DITT
APPENDIX

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

	Vistov	Worwazka
Grötmål	2 obol	2 obol
Rotfruktsgröta	1 kopek	1 kopek
Rotfruktssoppa	3 obol	3 obol
Bröd (per kaka)	1 obol	1 obol
Ost (500 gr.)	4 kopek	4 kopek
Honung (100 gr.)	1 kopek	1 kopek
Saltad sill	2 obol	1 kopek, 2 obol
Stör, portion	2 kopek	6 kopek
Stör, hel (6 pers.)	12 kopek	36 kopek
Kyckling	4 kopek	3 kopek
Lamm, portion	3 kopek, 2 obol	3 kopek
Lamm, helstekt	1 rubel	40 kopek
Gris, portion	8 kopek	7 kopek
Gris, helstekt	1 rubel, 6 kopek	1 rubel
Mjök (get)	1 obol	1 obol
Svagdricka	2 obol	2 obol
Öl	1 kopek	1 kopek
Vin (vattnat)	2 kopek, 2 obol	2 kopek, 2 obol
Vin (normalt)	3 kopek	3 kopek
Vin (årgångs)	4 kopek - 1 rubel	4 kopek - 1 rubel
Tibarijrom, (5 cl "kärringsup")	3 kopek	3 kopek
Tibarijrom, (15 cl)	15 kopek	15 kopek
Häsfoder, havre	2 obol	2 obol
Häsfoder, hö	gratis i värdshus, 1 obol	gratis i värdshus, 1 obol
Övernattning, sovsal	2 obol/ pers.	2 obol/ pers.
Övernattning, kammare:		
1 bädd	3 kopek	3 kopek
2 bäddar	2 kopek, 2 obol/ pers.	2 kopek, 2 obol
3- 6 bäddar	1 kopek/ pers.	1 kopek/ pers.
Färjeavgift	-	1 obol/ pers. 2 obol/ häst

Tibarijrom: Beryktad över hela den ihvska kulturkretsen. Drycken serveras i brinnande bägare. Lågan skall blåsas ut och bägaren tömmas i ett drag. Hos fristadskaparna finns en gammal sed enligt vilken man inte kan räkna någon som "riktig vän" innan man tömt en bägare av den gyllengiula rommen tillsammans.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

I flera av länderna kring Bachalska havet, däribland Ihv och Sykratia, är Dvûs-kulten den förhärskande religionen. Det unika med denna religion är att Dvûs på samma gång uppfattas som en enhetlig gudom och som åtta olika aspekter, som alla har sina egna präster och till och med i vissa fall dyrkas separat.

I religionen finns två symboler som är viktigare än alla andra. Dels floden Dvohr som förenar alla sina källor till en enda ström (precis som blodådrorna i människan), dels sången i de dvûsiska hymnerna. Denna sång sjungs i åttastämmig kör, där varje stämma representerar en av Dvûs aspekter. Sångerna saknar ord, de handlar i stället om att med de olika stämmornas hjälp skapa harmonier och melodier. Till de olika stämmorna finns även solosånger, även de ordlösa.

För prästerskapet innebär detta att de med alla åtta stämmor representerade kan utföra storslagna mirakel med sina sånger, medan effekterna av en solostämma är mera moderata. Varje präst kan endast representera en stämma eller aspekt.

De åtta aspekterna är räknat från högsta till lägsta stämma:

- 1:a sopran: Ljusets, solens och kunskapens aspekt
- 2:a sopran: Vindens och fåglarnas aspekt
- 1:a alt: Vattnets och fiskarnas aspekt
- 2:a alt: Jordens, livets och fruktbarhetens aspekt
- 1:a tenor: Kärlekens, vänskapens och det mystiskas aspekt
- 2:a tenor: Djurens aspekt
- 1:a bas: Smideskonstens, formandets och klippans aspekt
- 2:a bas: Krigets, dödens och mörkrets aspekt

IHVS OLIKA FOLKSLAG

VEZARER

Vezarerna är ett hästuppfödande folk som är spridda över hela det Ihvska imperiet. Under det varma halvåret bor de i fält ute bland sina betande hästflockar, resten av året i sina vinterbostäder som antingen utgör ena halvan av en by, där resten är vanliga jordbrukare eller ligger i egna kvarter av någon av handelsstäderna. I imperiets utkanter finns också några rena vezarbyar, där endast de äldre

kvinnorna, de nyblivna mödrarna och de minsta barnen bor året om - med ansvar för jordbruket. Ett vezarsamhälle styrs av ett byråd bestående av äldre kvinnor - med hederstiteln vördade mödrar. I de mera uppblandade vezarbosättningarna har man tagit till sig omgivningens patriarkala styrelsesätt. Männen har dock i alla händelser ansvaret för hästskötseln och det är de som bestämmer under sommarhalvårets nomadliv.

Kännetecknande för vezarisk kultur är danserna. Deras folkdanser är akrobatiska och innehåller element som konstritt och sabelfäkning. Kläderna är i allmänhet av linne i matta färger, med färgstarka broderier. Kännetecknande är också banden av flätad, mångfärgad hästtagel som används till sömförstärkningar, bälten, armband, Halsband och för kvinnornas håruppsättningar.

Vezarer är mörkhåriga och har en överhuvudtaget ymnig hårväxt. Kvinnorna har ofta antydning till mustasch, något som är en del av det vezariska skönhetsidealet. Männen är i medel 180 cm långa, kvinnorna 170 cm. Fetma är ovanligt och anses vara mycket misspydande. Ögonen är bruna och en aning sneda.

Vezarernas liv delas alltså i allmänhet upp i två säsonger som är inbördes mycket olika. Detta gäller också kosthållet. Under nomadsommaren äter man svamp, frukter och bär tillsammans med torkade brödkakor och små mängder kött, förutom häst även diverse småvilt. Man dricker färsk stonmjölk och vatten, sällan starkare drycker eftersom det försämrar arbetsförmågan. Under vintern tar man igen sommarens renlevnad. Hästkött, kyckling och anka äts i stora mängder tillsammans med saltinlagda grönsaker och fluffigt pitabröd. Stomjölken dricks nu ofta jäst och varvas med viner och Ihvska specialiteter som päronbrännvin och Tabarij - den brinnande drycken.

Vezarerna står vid sidan av den normala hierarkin i Ihv. De är inte livegna, utan äger små markområden där de har sina vinterbostäder. Rätten till denna mark och rätten att låta sina hästar beta över hela riket upprätthåller de genom att leverera sina högkvalitetsdjur till hovet och de olika markägarna. Hästarna är i princip vezarernas enda handelsvara medan man inköper spannmål, grönsaker, linne- och ylletyg, kryddor, viner och spritdrycker. De få gammeldags vezarbyarna har en

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

kollektiv ekonomi, hästflocken är gemensam liksom rätten till och ansvaret för försörjning. Bland andra vezarer har man infört personlig ekonomi, med hjälp av öronmärkning kan man se vems hästen i flocken är.

Vezarerna håller sig i allmänhet på distans från imperiets övriga invånare. De anses vara både högfärdiga och tjuvaktiga och deras män sägs vara notoriska och mycket skickliga förförare. Dessa rykten är dock i de två senare fallen i allmänhet falska och har troligen uppkommit på grund av deras kringflackande livsstil. Det förekommer giftermål mellan vezarer och ickevezarer, men i de gammeldags byarna kan detta ibland leda till uteslutning ur byn.

DVOHRER

Kring floden Dvohr och dess tillflöden bor ett folkslag som döpts efter floden, dvohrerna i sina typiska tegelhus med torkad vass som tak. Dvohrer kan egentligen delas in i två grupper; jordbrukare och pråmdragare. Jordbrukarna lever i mycket som Ihvs övriga invånare, man har livegenskap och ett strikt manssamhälle. Pråmdragarna å sin sida är frimän, betalar skatt dels via gratistransporter, dels via soldattjänst. I ett pråmdragarlag styr förmannen som i sin tur är underställd adelsmännens förvaltare. Pråmdragarna kännetecknas också av att kvinnor och män har så gott som likadana arbetsuppgifter och också lika mycket att säga till om. Dvohrerna lever av sitt jordbruk, sin handel med centrala Ihv, Greosien, fristäderna, Sykratia och Abranien samt pråmtransporterna.

Dvohrerna äter mycket frukt och grönsaker, färska under säsongen, annars torkade eller inlagda. Till detta äter de fisk och då och då nötkött från de oxar som importeras för att dra pråmarna. I kulturen märks framför allt pråmdragarsångerna, på samma melodier som de religiösa hymnerna i Dvûs-kulten men här med lyriska texter om floden och människornas slit. Folket är också mycket religiöst, mer än någon annan av Ihvs folkgrupper, och de uppfattar floden Dvohr som helig såsom en parallellsymbol till Dvûs samtliga aspekter och livskraften i sig, som den till exempel manifesteras i människans blodådror.

Dvohrerna betecknas ofta som allvarliga asketer. Detta går mycket väl ihop med deras

framtoning, de har kantiga anletsdrag med höga markerade anletsdrag. De är i allmänhet magerlagda och har en hudfärg som är något mörkare än vad som annars är vanligt i Ihv. Hårfärgen går från mörkblond till korpsvart och ögonen är så gott som alltid bruna. Deras klädedräkt är enkel, materialen är ylle och linne och vanligaste färgerna grått, blått och grönt. Dvohrernas gudfruktighet har gett dem ett rykte om att vara pålitliga, men fråkiga, snåla och ogina; helt enkelt det sämsta tänkbara värdfolket.

KAPROSER

Utanför Ihvs nordöstra kust bildar Kaposöarna en svårseglad skärgård. Här finns de så kallade Fristäderna, en sammanslutning av ett antal större och mindre städer som är knutet till det Ihvska imperiet men har långtgående inre självstyre. Kaposöarna är den enda provinsen i Ihv där livegenskap saknas. Här har också kvinnor och män i stort sett jämbördiga positioner. "Duglighet går före kön" brukar kaposiska kvinnor säga.

Fristädernas invånare kallas kaproser och är den brokigaste folkgruppen man kan hitta i hela den kända världen. I Kaposöarnas smältdegel har kulturer från hela Ihv samt flera av grannländerna blandats, med hjälp av inflyttande sjömän och en strid flyktingström. Därför är det svårt att särskilja en typisk kultur för Fristäderna, om man inte nöjer sig med att kalla den för en salig blandning. Man kan också se att ovanligt många av invånarna är språkkunniga och ovanligt många är skickliga soldater.

Befolkningen på öarna livnär sig på fiske, handel, fårskötsel och visst odlande av spannmål - men kanske framför allt på kaparverksamhet. Fristädernas kaparskepp sätter skräck i alla Inlandshavets handelsflottor, och endast de länder och handelshus som slutit speciella avtal slipper attacker mot sina skepp.

Makten i Fristäderna ligger hos Kaptenskollegiet. Dess uppgift är förutom att utse nya kaptener (med krav på lydkaptenserfarenhet och erläggande av avgift) att sluta avtal om skydd mot kapning, att stifta lokala lagar samt att besluta om skatteindrivning. Ur kollegiet väljs en person till Djera, med uppgift att fatta löpande beslut mellan kollegiets sammanträden, vilka sker två

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

gångar per år. I kollegiet har varje fullvärdig kapten en röst. I sin hemstad har kaptenen dessutom domares rang.

Vägen till storhet går via lydkaptenstjänst, d v s som skeppsbefälhavare underlydande en fullvärdig kapten. För att sedan kunna utses till kapten krävs att man blir föreslagen inför kollegiet av sin egen kapten.

Traditionellt har många som behövt bryta med sitt tidigare liv sökt sig till Fristädernas flotta. Dessa tas i allmänhet emot med varma händer, men vissa livegna som flytt från sina herrar skickas tillbaka i avsikt att blidka den centrala Ihv-makten.

GREOSIER

Uppe i de höga bergen i nordost finner man ett stolt och gästvänligt folk, greosierna. I denna storslaget vackra idyll lever dessa småvuxna och ofta rundlagda getskötare ett lugnt och ovanligt långt liv, p g a stillsamma vanor och sund mat. Just maten och dess tillagande hamnar ofta i centrum i greosiernas tillvaro, och man kan ofta höra dem predika om hur den syrade getmjölken ger lycka och tillfredsställelse medan däremot de lökväxter som grannfolken använder innebär första steget mot graven. Dessutom betraktas lökarna som smutsiga och illasmakande.

I detta paradiset på jorden finner man en hårdare avskiljning mellan adel och livegna än någon annanstans i Ihv. Den greosiska adeln lever närmast inom lyckta dörrar i sina hem för att slippa beblanda sig med det enkla folket. (Rykten går dock om vildsinta fester bland de få utvalda. Dessa rykten bestyrks av det utsvävande livet som de greosiska adelsmännen lever när de besöker övriga delar av riket.) De enkla bönderna är dock, som sagt, lättare att få kontakt med. Greosier i gemen inleder i allmänhet ett samtal med att prisa sitt hemland i lyriska ordalag och beklaga att inte alla världens människor kan se detta vackra varje morgon de stiger upp.

Greosien är en jordbruksbygd. Här odlas frukter, grönsaker och spannmål - man gör bland annat ett förstklassigt vin. Uppe mot topparna betar getterna, som ger greosierna kött, mjölk och

vinterkläder. Greosierna har aldrig kommit långt i utvecklandet av någon konst utom konststart utanför de kulinariska. Deras synsätt tycks vara att livet i sig kan vara en konst stor som någon.

SYKRATER

På andra sidan Greosien finns Ihvs lilla östliga granne, Sykratia. Folket här är traditionella fiender till greosierna, men ser till att hålla sig någorlunda väl med dem för att inte få hela ihvska imperiet över sig. Sykratia är främst känt som en handelsnation och för sitt utvecklade vapensmide. Båtarna med Sykratias flagg seglar på alla kända hav med sina laster och sykratiska handelshus har öppnat filialer från Brishamn i norr till Abranien i söder.

Typiskt för Sykratia är nationalismen. Det sägs att många av dess medborgare är i första hand sykratier, i andra hand människor. Detta syns i det blommande kulturlivet som frodas ibland dem. Både bildkonsten och lyriken är ofta hemlandsorienterad, även om romantik och mysticism också är viktiga strömningar.

Landets hierarki är som en mindre kopia av Ihvs. Under Czaren följer adel, frimän och livegna. Folket arbetar i gruvorna i bergen, där järnet utvinns; på landsbygden, med veteodlingar och fårskötsel och på handelsskeppen som sjömän. Av dessa är gruvarbetarna och bönderna i allmänhet livegna, sjömännen däremot frimän.

Sykratias fattiga klär sig enkelt, men bland de rika kan man finna de mest storslagna kreationer i alla möjliga material. Tyger och färdiga plagg importerar med handelsskeppen och det har blivit en populär sport bland adeln att försöka finna de mest överraskande och överdådiga dräkterna att bära på festerna.

Landets oppositionella frågar de styrande varför man inte försöker ansluta sig till Ihv. Man har ju samma språk och samma samhällsuppbyggnad. På så sätt skulle man ju också kunna få en starkare ställning gentemot Greosien. Tur är det för den Sykratiska Czaren att nationalkänslan hos adeln är så stark...

IHV

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

Riket Ihv är vidsträckt och omfattar de mest skiftande folkslag och kulturer. Just på grund av dess storlek har riket delats in i ett antal provinser, tolv stycken, som styrs av endast inför Czaren ansvariga guvernörer. Dessa är både civilt och militärt den högsta beslutande makten inom sin provins. Oftast innehas detta ansvarsfyllda och ärorika uppdrag av en av rikets Furstar. Centralt styrs Ihv av den enväldige Czaren med de rådgivare denne finner det för gott att omge sig med. För tillfället består dessa av den gamle krigshjälten Storgoroden Furst Boris Neblanovitj Sjujskij som för befäl över Ihvs samlade krigsmakt, av den hjärtlöse men genialiske skattmästaren Arkan Gudonovitj Iljusjin som sägs ha räddat rikets finanser med sin aldrig sinande uppfinningsrikedom vad gäller nya inkomstkällor för staten och slutligen av Storfurst Igolkin Leonidovitj Federov, Czarens speciellt förtrogne rådgivare som ansvarar för allehanda säkerhetsfrågor i riket. Över hela Ihv finns det tusentals adelsfamiljer med gods och stora rikedomar. De skyddas av Czaren, och har stora privilegier så som skattebefrielse, exklusiv tillgång till höga statliga poster och rätt att fritt röra sig i riket. Årligen samlas landets adelsfamiljer till ett rådsmöte, kallat Duma, för att ge Czaren råd och för att diskutera viktiga frågor. Stadsbefolkningarna lever i ett slags mellanläge, de har vissa friheter som t ex rörelsefrihet men saknar adelns mera långtgående förmåner. De har dock ett rätt gott liv då de får syssla med handel och penningutlåning och betalar tämligen milda skatter. Bönderna lever ett särledes miserabelt liv som livegna på de gods som adeln håller, de har vad man inom de övre samhällsgrupperna kallar för "total trygghet" - på gott och ont! Utan frihet att röra sig eller byta yrke är deras liv redan från början klart utstakat och de behöver egentligen bara oroa sig över en sak - skatterna. De betalar fyra femtedelar av sina inkomster till skattmästaren samt gör dessutom dagsverken på adelns gods.

Inom riket finns förutom de ovan nämnda provinserna två samhällsgrupper som inte går att hänföra till något särskilt geografiskt område. Detta är vezarerna - de stolta nomadiserande hästhandlarna - och de fria pråmdragarna kring floden Dvohr och dess bifloder. Vezarerna har erkänt Czaren som sin protektor och betalar genom

sin hövding Portisch årlig tribut om en silverrubel per häst i vezarägo till dennes skattmästare. Pråmdragarna är organiserade i lag med förmän som arbetsledare. En adlig överförmän rapporterar direkt till skattmästaren och erlägger en femtedel av pråmdragarnas samlade inkomster i skatt.

GREOSISK VAMPYR

Greosiska vampyrer skiljer sig från "vanliga" vampyrer på följande punkter:

- * De kan agera i dagsljus, men har -2 på alla slag med d20 då.
- * De regenererar bara 1 hp/round i dagsljus.
- * De har inte vanliga vampyrhörntänder eller andra typiska utseendedrag utan ser ut som vanliga greosier.
- * De kan endast återfå formler efter vila i jord från deras hemtrakt.
- * Greosiska vampyrer har inga problem med rinnande vatten.
- * För en greosisk vampyr fungerar *vampiric charm* endast vid en kyss.

AVGRUNDSORM

Avgrundsormen som sådan har dykit upp i myter i många olika kulturer. Vad som där berättas om gudarnas straffande sändebud, onskans slukande käftar eller underjordshärskarens keldjur kan vi lämna därhän. Faktum är att avgrundsormar lever i ett litet antal i en annan dimension, ett underplan till jordelementplanet som kallas sandplanet. Vid enstaka tillfällen i världens historia har avgrundsormar kallats till vår värld för att tillfälligt tjäna någon av de mäktigaste magikerna.

TATJANA'S GHOUL GRIP (4th level Wizard)
(*Conjuration/Summoning, Necromancy*)

Range: 30 yards

Components: V,S,M

Duration: 1 turn/level

Casting Time: 4

Area of Effect: 1 m radius/level

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

Saving Throw : Special

Denna formel skapar en mängd (1/nivå) likbleka, delvis multnade armar som höjer sig upp ur marken och griper efter vadhelst formelkastaren önskar. Underlaget kan vara vad som helst: golv, jord, vatten o s v. Armarna är upp till 60 cm långa. Armarna har AC 10 och tål 5 skador men kan bara träffas av magi och magiska vapen.

Träffen är automatisk och om målet är en levande varelse tar denne 1d4 skador och måste denne slå ett *saving throw* mot *paralysis* eller stå paralyserad 1-10 rundor. Därefter blir det åter dags för ett *saving throw*. Offret kommer att vara paralyserat tiden ut även om armen avlägsnas under tiden.

PROTECT ITEM FROM IMPACT (Abjuration)

Range : Touch

Components : V, S, M

Duration : 1 turn/level

Casting Time : 2

Area of Effect : One item, max 1 cubic dm/level

Saving Throw : None

Formeln ger det påverkade föremålet +6 på *saving throw* mot *crushing blow* och *fall*. För en behållare räknas även innervolymen vid bestämning om formeln kan påverka den.

PROTECT ITEM FROM FIRE (Abjuration)

Som ovan, men formeln ger bonus för *saving throw* mot *fire* och *magical fire* i stället.

ILJENAS HANDSTAV

Denna stav är gjord i gyllene metall och prydd av en hand högst upp. Handen ändrar sin position på samma sätt som den effekt den just brukas för att åstadkomma. Effekterna är på nivå 15. Följande kan utföras:

1. *Burning Hands (1 charge).*
2. *Bigby's Interposing Hand (2 charges).*
3. *Bigby's Forceful Hand (3 charges).*

4. *Bigby's Grasping Hand (4 charges).*

5. *Bigby's Clenched Fist (5 charges).*

6. *Bigby's Crushing Hand (6 charges).*
(Iljena har 13 *charges* kvar.)

ZARAS ONDA ÖGA

Naturtroget emaljöga. Fungerar som en permanent *Ray of Enfeeblement*. Maxavståndet är 10 meter. Ögat är mycket känsligt och det är 1% chans var gång det används att magin tar slut. För att skydda den vänskapligt sinnade omgivningen mot ögats effekter måste det skylas bakom en ögonlapp.

DVUS HELIGA RÖKELSEKAR

Karet är ett intrikat dekorerat rökelsekärl som prästen svänger fram och tillbaka i luften i en kedja samtidigt som han sjunger en hymn. Karetts effekt beror på vilken hymn prästen använder. Den rökelse som används måste vara av absolut bästa kvalitet och kostar minst 50 silverruble/runda kärlet används. 2 individer/runda kan påverkas inom en radie av 10 m.

Effekter:

Stärkande hymn = *Aid*.

Skyddande hymn = *Sanctuary*.

Lugnande hymn = *Remove Fear*.

Sövande hymn = *Sleep*.

Förtröstande hymn = *Emotion : Hope*.

Inspirerande hymn = *Emotion : Courage*.

Döljande hymn = *Obscurement* (påverkar 2m radie/runda upp till ett maximum av 10 m).

(Igor har rökelse för 12 rundor kvar.)

BÓBORS MAGISKA VAPENOLJA

Tar en runda att smörja in vapnet med. Varar 3d6 rundor. Ger egg- och spetsvapen (d v s också Bóbors spikkclubba) +3 att träffa och skada. (Bóbor har 5 applikationer kvar.)

BÓBORS HEDERSRUSTNING

Denna rustning är mycket vackert ornamenterad

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX.

och utsirad samt förgylld på vissa ställen. *Full Plate Armor* +1 som även reducerar skador med -1/skadetärning.

IGORS FÅNGSTNÄT

Fungerar som en *Web*-formel 2 ggr/dag. Nätet har dimensionen 20 m och kan formas som kastaren önskar.

ILJENAS ÖRHÄNGEN

Detta är två samverkande *rings of protection* +2 (tillsammans +4). Dessa har Iljena tagit som souvenir från en grymlingshövding som använde dem som tunna armringar. 10 cm i diameter, men ståltrådstunna.

DRAVMIDJOVS FRAMKALLANDE SPEGEL

En stor oval spegel i en mahognyram. Spegeln är monterad på en reglerbar ställning med små hjul. Den går utmärkt bra att spegla sig i på vanligt vis. Fungerar som formeln *Monster Summoning* I-VIII. Slå en d20 för att se vilken formelnivå som blir aktuell. Spegeln behöver bara riktas mot det aktuella hållet och ett kommandoord yttras så strömmar de framkallade monstren ut. Spegeln kan användas högst 2 ggr/dag.

D20:

1-5: I

6-9: II

10-12: III

13-15: IV

16-17: V

18: VI

19: VII

20: VIII

ZARAS HALSKEDJA

Ger AC 3. Aktivering kostar en *charge*/runda. Halskedjan är förgylld och mycket dekorativ. (Zara har 28 *charges* kvar)

FERENC DÖDSDOLK

Detta är ett mörkt, utsökt vackert snidat vapen med fästet i form av döden med en lie i sin hand. På dess blad står texten "Att dö - Att sova - Intet vidare" ristad i ålderdomliga runor. Dolken är ett magiskt +2 vapen. Dessutom slår den alltid mot ~~AC~~ ~~typ~~ 10, rustningar ger inget skydd mot detta vapen. Dock förekommer defensiva modifikationer *Dexterity* och magi. Ger alltid maximala skador. Dolken måste döda någon var gång den dras, annars dödar den sin egen bärare!
Intelligence 10, *Ego* 16.

same with "death"
or die!

DJETRS FÄRGKULOR

Detta är ett set med till synes vanliga slungkulor fast färgade i olika kulörer. Kulorna är nio till antalet och fungerar som respektive aspekt hos *Chromatic Orb*-formeln fast med en slungas räckvidd (S:-, M:3-6, L:9) samt +3 att träffa. Kulorna är färgade på samma sätt som formeleffekten. Förutom formeleffekten tar offret skador som från *slingbullets*.

BÓBORS HÖRAPPARAT

Detta är en vanlig hörlur som används av folk som hör illa fast med en liten förtrollning vilken ger 50% chans på *Hear Noise* och minskar avståndet med hälften vid försök att lyssna i allmänhet. Detta betyder att för den som med denna lur försöker avlyssna en konversation som förs på 10 meters håll räknas avståndet som 5 meter.

ZARAS SOBELBOA

Förvandlas med ett kommando till en *Giant Weasel* (AC:6, MV:15, THACO:17, #A:1, D/A:2d6, SA:Släpper inte taget, ger automatiskt skador efter första träffen). Kan användas obegränsat antal gånger, tills sobeln dör i strid. Fungerar endast i strid, d v s det går inte att vandra runt med sobeln som husdjur till vardags.

TY DIKET ÄR DITT APPENDIX

IBRAHIM AL IMBRAHS RESOR

Utdrag ur tredje boken: Ambassaden till Ihv. En abransk resenärs skildring av imperiet Ihv och dess huvudstads politiska liv.

I Gudarnas, de fyra barmhärtiga förbarmarnas namn!

I Ihv blev jag mycket väl mottagen. Ihverna är ett mycket hövligt folk om än något reserverade. En lustig egenhet är deras sätt att tilltala varandra. De har alla tre namn. Det första är att betrakta som förnamn och används bara av nära vänner. Det andra är fadersnamnet och används tillsammans med förnamnet när man vill tilltala någon man ser upp till. Det sista namnet är familjens namn. Detta används tillsammans med förnamnet när de markerar att de står över eller är jämbördig med den de tilltalar. Alla de tre namnen används bara vid högtidliga tillfällen eller då de vill tilltala någon med vederbörlig respekt eller formell kylighet.

Min ambassad förlöpte väl och mitt akkreditationsbrev överlämnades och ärades vederbörligt. Den ihvske khalifen, vilken enligt seden här benämns czar, Ihvan II, mottog vår hyllning.

Här i Ihv är man endast kommen till år 44 i tideräkningen och man är således 921 år efter, räknat från de fyra profeternas framträdande. Czarens fader, den olyckligen framlidne Ihvan I, var mycket omtyckt av folket och en stor vän av vårt rike. Jag hoppas innerligt att hans son nu skall lyckas väl i dessa båda avseenden. Allt tyder på detta eftersom han redan börjat nämnas vid sin faders smeknamn, vilket ungefär kan översättas: "liten fader".

Envisa rykten här i huvudstaden gör dock gällande att allt inte gått riktigt rätt till vid trontillträdet. Czar Ihvan I:s unga hustru Cassandra Kirova Ihvanova försvann under mystiska omständigheter varöver det ännu inte skönjts något ljus. I vilket fall kom Ihvans vuxne son med förstakonkubinen från den greosiska släkten Vladoslavl att anta faderns namn och ordningstalet II. Det sägs att den nye härskarens stöd skulle bestått av hans handlingskraftiga moder, konkubinen Iryssja, och den kejsrerliga kaplanen Vladimir. Den nye härskarens kröning följdes av omfattande gåvor i form av gods till framstående adelsmän och militärer. Den gamle czarens hustrus släkt verkar dock ha farit illa genom godsreduktion och arresteringar.

Som nästan alla folk utanför Abranien är ihverna otrogna. Detta bereder mig vissa problem vid fredagsbönen. De förnekar faktiskt alla gudar utom en och denne kallar de Dvûs. Denne tillbedjes dock i åtta olika aspekter och det finns prästerskap och tempel tillägnade varje aspekt.

Må de fyra profeterna intyga att mina ord är sanningen och må de låta er dela min häpnad och förundran över dessa främmande märkliga folk.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

IBRAHIM AL IMBRAHS RESOR

Utdrag ur femte boken: Andra resan till Ihv. En abransk resenärs skildring av imperiet Ihv och dess huvudstads politiska liv.

I Gudarnas, de fyra barmhärtiga förbarmarnas namn!

Man räknar nu här år 52 och landet är sig i sanning inte alls likt. Över huvudstaden vilar numer en dyster stämning, likt en djinn som ligger och lurpassar på förbipasserande vandrare. Människorna vågar inte längre tala med en främling som mig och de känner alls inte längre vid mig vid hovet. IST, den kejserliga hemliga polisen, tillser att tand hålls för tunga hos alla och envar.

En vän här från min förra resa berättade att skattebördorna på de ofrälse blir allt tyngre genom nya pålagor och var och en som inte kan erlægga sina skyldigheter blir sända som livegna hos någon adelsfamilj i hovets gunst. Den gamle czarens fogdar var kända för att se till böndernas väl i tider av nöd och ofred. Nu sägs herremännen kunna pressa ut vadhelst de önskar ur sina livegna, utan att czaren bryder sig därvid. Skatterna kommer väl till pass då det gäller att stampa fram knektar för att tukta grannfolk och hålla missnöjda bönder i schack. Jag har till och med hört ryktas att man håller grymlingar i rikets uniform på vissa håll. Jag sätter dock ingen tilltro till sådana fruktansvärda påståenden men jag ger att gudarna hjälpe att inte den ihvske czar Ihvan II vill tukta oss, sina fränder i söder, sedan gammalt.

Om czaren viskas också ont. Ihverna har inte längre några vackra namn på honom. Kvar finns bara förakt. Däremot nämns czaridsan, änkedrottningen, allt som oftast med fruktan och respekt i rösten. Jag misstänker, och allt jag hört stärker mig i den uppfattningen, att gamla greosiska matriarkala bruk vunnit insteg vid hovet. Det är inte ovanligt, sägs det, hos de gamla greosiska riddarsläkterna, att modern eller hustrun är den verkliga härskarinnan även om sonen/mannen uppbär titeln. De norra provinserna har varit upproriska mot den nya czaren och Ihvans armé har där farit skoningslöst fram. I öster har de fria städerna på Bachalska havet allt mer gjort sig oberoende och de flesta betalar inte längre kejserlig tribut. Ihvans den II regemente har också farit ytterligt hårt fram bland den ihvska adeln. Flera gamla riddarätter har fördrivits och flera provinser är numera i det närmaste att betrakta som fiendliga mot Ihv. Själv tycker jag närmast att det liknar en uppgörelse med czaridsasläktens gamla fiender. Märkligt: czaren borde ju snarare vara att betrakta som en Ihvanov hellre än en Vladoslavl.

Eviga äro de fyra profeternas ord, mot dem är min ringa skildring intet. Mina ord är blott en ovärdig resenärs iakttagelser. Må de bringa er förståelse för de otrogna i norr och därigenom ytterligare ära de fyra gudarna och deras fyra profeter.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

IBRAHIM AL IMBRAHS RESOR

Utdrag ur åttonde boken: Färder runt Bachalska havet. En abransk resenärs skildring av länder och politik i nordén.

I Gudarnas, de fyra barmhärtinga förbarmarnas namn!

I den ihvska kalenderns 60:e år (937 efter de fyra profeterna) timar i sanning märkeliga och omvälvande ting här i Sykratia. En viss Alexej Ihvanovitj Ihvanov har framträtt med anspråk på att vara son till Ihvanov I och hans förstahustru Cassandra och därmed rättmätig härskare till riket Ihv. Om detta visar sig vara sant, och alla uppgifter som står att få här i landet tyder på det, kommer detta verkligen att skaka länderna häromkring.

Som bevis på denne Alexej Ihvanovs härstammning har man anförut en ring med faderns, Ihvan I, familjevapen: en vit ros, samt några brev vars innehåll skulle kunna förstås på detta vis. Brevet verkar vara skrivna av en fiende till den unge Alexej Ihvanov och då det är oklart vem denne är kan de naturligtvis inte räknas som bevis. Efter vad jag fått erfara har dock såväl ring som prins underkastats noggranna rituella prov och därvid befunnits vara äkta. Rykten surrar som gör gällande att Cassandra flydde i skräck från huvudstaden Ihv då den gamle Czaren dog år 43 och att hon med hjälp av trogna tjänare undgick alla förföljare som den svartsjuka konkubinen Iryssja skickade efter. Hon hann ända till hamnstaden Irina, i det nordliga riket Jouvala, innan Czaridsans hämnd nådde henne.

Cassandra lär ha dödats av grymma IST-agenter och hennes barn, just pojken Alexej, skulle föras tillbaka till Ihv när skeppet han fördes på kapades av laglösa pirater från fristäderna. Därefter är hans öden höljda i de djupaste dimmor, fördolda likt de heliga mysterierna.

Alexej Ihvanov håller sig med en märklig livvakt, efter allt att döma bestående av frimän från den fria staden Rogorod vid Bachalska havet. Det sägs att det är dessa som under 16 års tid hållit honom undan från ihvska agenter!

Sykratierna har redan börjat hylla honom som prins av Ihv och många ihvska exilfamiljer har börjat sätta sin tillit till den unge prinsens möjligheter att leda en revolt mot Ihvan II:s regim. Jag anar att det snabbt kommer att bildas en stark opposition mot czaren runt denne man, återstår bara att se om alla stridiga viljor kan förenas. Vad som talar för detta är att hans livvakt verkar vara en väl förfaren skara människor som alla är betydande personer i de fria städerna och som vet att föra såväl silkesvantar som pansarnävar.

Må min penna ha varit för era ögon som profeternas ord är för era själar, o rättrogna.

TY DIKET ÄR DITT APPENDIX

IBRAHIM AL IMBRAHS RESOR

Utdrag ur nionde boken: Alexej Ihvanovitj Ihvanovs bröllop, den stora koalitionen och det ihvska tronföljdskriget. En abransk resenärs skildring av omvälvande begivenheter i nordn.

I Gudarnas, de fyra barmhärtiga förbarmarnas namn!

Mitt rykte hade gått före mig. Som tidigare ambassadör till Ihv önskade man min närvaro också vid Alexej Ivanovs bröllop. Detta var mycket lyckligt eftersom det gav mig möjligheten att studera på nära håll, hur den stora koalitionen mot ihvezaren Ihvan II slöts. Föga anade jag vilka ödesdigra skickelser och gruvligheter som där skulle tima.

Knappt hade den unge Alexej och hans följe anlänt till lägret förrän olyckorna hopades, redan den första kvällen blev jag vittne till hur en av vakterna försökte knivmörda tronpretendenten. Sällan har väl en olycka varit utan sällskap, och inte långt därefter hörde man viskas om en giftmördare lös i lägret. Jag tror i sanning att Shaitan, hin onde själv slog till natten före bröllopet för att avgöra den ihvska tronschismen. Ett fasansfullt avgrundsmonster slog till mot härlägret, och hade det inte varit för Alexej Ihvanovs livvakter hade nog ingen närvarande varit i livet denna dag.

Som det ihvska hovceremonielet föreskriver hade dagen före bröllopet, vilket betraktades som den första officiella exilhovsceremonin, tillbringats under ett febrilt förhandlande om förnäma platser under ceremonierna. Avsikten med detta är att göra rangordningen vid hovet klar och tydlig redan från första stund. För den utomstående kan det rentav te sig som om man ville sälja manen innan lejonet är nedlagt.

Den värsta av alla gruvligheter hade dock låtit vänta på sig till själva bröllopet och till den blev jag själv vittne! Det visade sig under själva ceremonien att släkten Uljanov, med Alexejs nya maka i spetsen, inte var vad de utgav sig för. I själva verket sökte de kontrollen över Alexej Ihvanov för att själva använda sig av koalitionen för egna syften. Det står nu klart att Uljanov-familjen var blodtörstiga odjur och rivaler till Vladoslavl-familjen, vilken nu usurperar Ihvs tron. Återigen blev det Alexej Ihvanovs husfolk som fick visa sina slipade klingor för att reda saken ut. Ett nytt bröllop arrangerades mellan Alexej Ihvanov och den unga Mirzena Oblon, ett gott parti eftersom det innebär stöd från Sykratias kanske rikaste familj.

Då olyckorna änteligen var ändade kunde så slutligen den stora koalitionen slutas. Till Storgorod och befälhavare för den brokiga armén utsågs en viss Böbor Tjerkaschevitj, en av Alexej Ihvanovs förtrogna f d livvakter. Som goroder utsågs Janos Skolny av Sykratia, Balasc Portisch av Vezarerna samt Goroden för Ihvs östarmé Dimitrij Bogoljubovitj Kalinin. Den ihvska östarmén revolterade således mot czar Ihvan II och de få lojala elementen, grymlingsförbanden och de trupper som sänts från huvudstaden, besegrades i grunden av den nye storgoroden i slaget vid Worwaska, inte ens en full månad efter händelserna kring bröllopet. Revolten växer nu i styrka för var dag och det är inte utan att jag tillskriver Alexej Ihvanovitj Ihvanovs framgångar den dugliga lilla gruppen av förtrogna rådgivare och livvakter han alltid omgivit sig med. Jag tror att den vita rosen har kommit för att stanna. Månade ihvimperiet skaka!

Må mitt skägg falla till marken och min turban blekna om inte detta är mina ögons vittnesbörd, in i minsta detaljen. De fyra onämnbars profeter skall vara mina vittnen, och ni mina trogna läsare läs och fröjdas.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

DJETR VLADOVITJ BIR

1

Djetr Vladovitj Bir insjuknade vid tio års ålder i mässlingen och svävade då i tre dygn mellan liv och död. Att säga att denna historia är grunden till hans veka kroppsbyggnad är kanske för mycket, men hans själsliv har otvivelaktigt tagit intryck därav, inte minst genom hans bacillskräck.

Djetr är besatt av tanken på döden: livet efter detta, vad som sker i dödsögonblicket, men framför allt skräcken inför smärtan och utslocknandet uppfyller ofta hans sinnen. Djetr är också mycket självupptagen och mån om sin egen säkerhet. Han har lärt sig att han måste utnyttja sin intelligens för att överleva i en livsfarlig omvärld, vilket bland annat innebär att han inte riskerar liv och lem i onödan. Att han ändå lever så farligt har sina orsaker. Kalkylerade risker måste tas om det ska bli något av hans karriär som magiker. Dessutom kan han inte lämna sin barnsliga syster i sticket. Familj är ändå familj och hon verkar ju helt sakna kontakt med verkligheten.

Att Iljena passar upp på honom är inte så dumt, men varför på de andra? Hon borde hjälpa till att få folk att inse vilken tillgång syskonen Bir verkligen är.

Djetr är mycket misstänksam till sin läggning och har ständigt omgivningen under noggrann uppsikt. Vad andra skulle kalla förföljelsemani skryter han om som vaksamhet, förnuftig försiktighet och överlevnadsinstinkt. Han berömmar sig över att aldrig någonsin blivit så överraskad att han tappat fattningen. (Iljena påstår sig minnas sådana tillfällen men de förnekar han bestämt.)

Som tidigare antytts har Djetr höga tankar om sig själv och satsar på en magikerkarriär. De medföljande nödvändiga utgifterna har gjort honom mycket kostnadsmedveten, vilket yttrar sig i att han ser till att ta varje chans till ett billigt pris som ges. Iljena påstår att han köper högar med skräp, men inser hon inte att den som köper dyrt betalar mer? Med ett tillräckligt lågt pris är vad som helst ett fynd, och tar man inte sådana chanser är det ens eget fel om man inte blir rik.

Det ska tilläggas att de flesta människor tycker att Djetr är minst sagt odräglig, och det är inte att undra på. Inte nog med snålheten, skrytsamheten och fegheten, han är dessutom ofta oförskämd. Om någon tar illa vid sig när han kritiserar dem, vad rör det honom? Han gör ju dem faktiskt en tjänst när han ger dem en chans att göra något åt sina brister, eller åtminstone försöka dölja dem lite bättre. Faktum är att det brukar gå att tolka allt Djetr säger som en pik.

2

Djetr känner idag att han lyckats få de andra att förstå att han har sitt värde. I övrigt har karriären gått framåt, dock inte så snabbt som han hoppats.

Mera överraskande för omgivningen var det när Djetr mötte kärleken i form av en kaptensdotter på Rachol. Efter en del pinsamheter blev det så småningom förlovning och nu slits Djetr mellan lusten efter fästmon Anya och karriärslystnaden. Karriären har för tillfället överhanden men han griper varje tillfälle att skriva ett brev till sin älskade, där han anstränger sig för att uttrycka sina känslor i varje ord. Han är fast bestämd att gifta sig med henne så snart hans ställning som magiker blivit tillräckligt solid.

Hans fästmö har mörka böljande lockar och mjölkvit hy. Alla flickor som påminner om henne gör honom lycklig bara av åsynen - otrohet är dock helt otänkbart.

Djetr är inte fullt så oförskämd som förr. Han har börjat inse att saker och ting går lättare om man håller sig väl med folk. Helt lätt är det dock inte att hålla tyst alltid.

3

Djetr är numera en stadgad familjefar, med tre döttrar som han skämmer bort så mycket han någonsin kan med små presenter (billiga) och små magiska skämt. Hans hustru är honom varmt tillgiven och har hjälpt honom att utvidga sin självupptagenhet att omfatta hela familjen.

Han kan inte riktigt förstå varför de andra ser så nedstämda ut när han berättar

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

om sina underbara döttrars fantastiska eskapader: deras första steg, hur de gör när de äter, deras favoritsagor och vad som får dem att skratta.

Djets karriärsförhoppningar har inte tagit slut. Nästa steg måste vara att bli hovmagiker. Hans skräck för döden har fått en ny orsak. Vem vill sluta leva när allt ser så ljust ut?

FERENÇ CSABAI

1

Ferenç Csabai har aldrig kunnat erkänna sig vara imponerad. Som han ser det skulle detta befläcka hans stolthet. Redan som barn ledde detta till att han skaffade sig fiender, framför allt sin egen far. Vid tjugo års ålder nådde konflikten med fadern sin kulmen. Sonen fick reda på att han skulle gifta sig, och det med ett tjockt, koppärrigt fruntimmer som var tio år äldre än honom. Inför faderns listigt uttänkta illdåd såg han bara en enda möjlighet, att lämna sin släkt och sin bakgrund för att söka sig till kaprosernas kapare.

Ferenç har först nyligen lärt känna de övriga gruppmedlemmarna. Han har haft svårt att finna sig tillrätta i sin nya miljö, men har funnit att Zara är värd att ersätta de kraftfulla kvinnogestalter som präglat hans uppväxt. Som ett tecken på detta har han börjat att vid vid lämpliga tillfällen tilltala henne med hederstiteln "vördade moder" och är beredd att utmana den på duell som skulle förörätta henne. De övriga kamraterna vill han hålla på viss distans, åtminstone till dess de visat sitt värde.

Ferençs stora talanger i livet kretsar kring vezarisk folkdans. Han är en akrobatisk jonglör, en blixtrande svärdsdansör (ofta med bindel för ögonen) och en fullfjädrad konstryttare. Han har också viss övning i spionage och konsten att överraska och oskadliggöra en fiende. Han har blivit kallad tjuv en gång, det borde vederbörande avstått från. Ferenç stjal inte och han låter inte heller en förolämpning passera ostraffat. Mördare får man däremot kalla honom. Fiender ska dö. Han skiljer på fiender med och utan ära. Den senare kategorin struntar han i hur de krossas.

Ferençs stiliga yttre upprätthåller han fåfängt, vilket ytterligare förstärker hans stolta arrogans. Detta utseende leder också till problem. Många unga flickor förälskar sig i den stolte och mystiske främlingen och visar detta med fnitter, ögonblinkningar, rodnande kinder och andra fånerier. Detta irriterar honom. Inte för att han har något emot vackra kvinnor, men en kvinna som inte har pondus och vett att bete sig är väl inget att ha. Hur skulle någon kunna tänka sig att gifta sig med sådana där fjollor? Vad Iljenas omsorger betyder i sammanhanget vet han inte, men de irriterar honom i alla fall. Han är bara för stolt för att säga ifrån.

Ferençs mål är att återupprätta sin position inom släkten och hämnas på sin fader. Ferenç är mycket långsint och håller reda på vilka fiender han har för att ge dem vad de är värda när tillfället kommer. Han är beredd att vänta.

2

Tre år efter att han först lämnade sin hemby återvände Ferenç för sin moders begravning. Han möttes av en hånleende fader. "Så, du har insett att du hade fel? Nåväl, allt är förlåtet - bröllopet står om en vecka. Katryne är fortfarande ogift." Ferenç reste redan nästa dag.

I ilskan över faderns ondsinhet valde Ferenç att bryta slutgiltigt med sitt förflutna och tog värvning i det Ihvska kavalleriet. Tre års trist orderlydande fick vara nog och han tog åter kontakt med sina gamla äventyrarvänner. Soldatlivet har dock satt sina spår och han har nu insett att om flickorna kastar sig framför framför ens fötter kan man lika gärna gå i säng med dem innan man knuffar bort dem.

Ferenç har överhuvudtaget börjat uppskatta det goda i livet, både vad gäller dryckjom och spel. Av någon anledning känner han sig tvungen att hålla detta ifrån Zara, som han har stor respekt för.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

3

Någon månad innan äventyrets början besökte Ferenc åter sin födelseby, där han lyckades bli utsedd till förmyndare över sin gamle och virrige fader. Raskt anordnades ett bröllop mellan fadern och hans egen gamla "fästmö" Katryne, beledsagat av en storslagen fest.

Nu känner sig äntligen Ferenc vara fri sin uppfostran och har insett att det är dags att skapa sig ett eget liv och ett eget hem. Han har länge haft ett gott öga till Iljena med en lust att plocka fram ungflickscharmen ur henne igen. Det är nog dags att sätta in en stöt där nu. Han har också insett möjligheten att bli vezarernas näste hövding. Med Alexej som czar borde det knappt gå att hindra honom från det.

Det utsvävande livet ledsnade Ferenc på ganska snart och han nöjer sig gärna nu med ett parti schack med Bóbor eller lite stillsamt plockande på balalajkan som han lärt sig spela på.

ILJENA VLADOVITJEVA BIR

1

Iljena är först och främst en obotlig romantiker. Som syster till Djetr är detta nog en välsignelse, ty med sin optimism, entusiasm och positiva livsinställning balanserar hon broderns misstänksamhet och svårmod. "Folk är mot dig som du är mot dem!" brukar hon glatt förklara. Unga fröken Bîr är pratglad, skämtsam och, ovanligt nog för den typen av människor, mycket intresserad av sina medmänniskor. Hon älskar att lyssna på berättelser om andras livsöden. Det ger henne nämligen god inspiration till en av hennes favoritsysselsättningar; dagdrömmeri. Iljena längtar efter prinsar på vita springare, fabulösa rikedomar och allt vad hennes barndoms sagor fyllt henne med. I Iljenas värld kan allt hända - och gör det!

Romantiken i Iljenas liv har på sistone fått sig något av en knäck, hon har nämligen upptäckt hur spännande och intressanta stiliga unga män kan vara men de har inte i tillnärmelsevis samma grad upptäckt henne. Hon känner sig faktiskt lite frustrerad över detta vilket i sin tur resulterar i att hon blir nervös i närvaro av tjugiga män. Till sin egen förtvivlan betar hon sig då alldeles förskräckligt fjompigt åt, som en riktig flicksnärta och inte den mogna kvinna hon vet sig vara, något som knappast hjälper upp hennes dilemma. Till råga på allt råkar den där nykomlingen, Ferenc, vara just en sån där riktig snygging!

Iljena har en riktig och förstående vän, sin dagbok. Den fyller hon med sina tankar och känslor och den gör aldrig narr av henne. Inte sällan kan man se henne plita ner dagens upplevelser, allt som hänt eller kunnat hända. I dagboken gör hon upp stora planer inför framtiden, allt skall bli så bra - bara de får ihop lite pengar och en bättre "mecenat" än den fördömde Krapotjev.

Fröken Bîr har en stark lust att förändra saker och ting som hon inte gillar. Hon ger ofta goda, men konstigt nog inte alltid uppskattade, råd till sin omgivning, gärna kryddade med en version av hur bra allting kommer att gå. Inte konstigt att hon valt att specialisera sig på förändrandets magi! Hennes önskan att förändra tar sig även till uttryck i att hon pysslar och ordnar när andra bara slappnar av. När hon var liten tog hon hand om, men nu när hon är vuxen är det hennes äventyrarkamrater.

2

Under de år som gått har Iljena till det yttre mognat till en vuxen och grann kvinna. Inombords finns dock fortfarande den romantiska drömmaren, även om hon med tiden insett att det ofta är olämpligt att visa det öppet. Hon försöker därför hålla uppe en förnuftig och allvarlig fasad, men den brister ibland och den gladlynta pratvarnen kommer tillbaka. Fortfarande har hon inte funnit sitt livs stora kärlek och hon börjar så smått att tvivla på att det någonsin kommer att ske. Hon har också grubblerier om hon någonsin varit kär och hur kärlek egentligen ser ut.

Hon har funnit ett sätt att få utlopp för sin pysslighet och kelsjuka - Vasil, hennes

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

imponerande och renrasiga vinthund. Hon tröttnar aldrig på att nojsa med den och hålla den i välborstat och välansat skick.

3

Det finns ett fel med även de vackraste drömmar. De brukar förr eller senare ta slut. Någonstans på vägen kom Iljenas dagbok att ändra karaktär. Tidigare handlade den om förhoppningar och romantiska svärmerier. Nu står där kyligt cyniska kommentarer om tillvarons meningslöshet och människens eviga falskhet och hopplöshet.

Iljenas yttre ungdom har överlevt längre än den inre. Hon ser nu tillbaka med avsmak på sina tidigare barnsligheter. Den stora vändpunkten blev när Vasil dog i en strid med grymlingar för två år sedan. I sorgen efter honom kom uppvaknandet och illusionerna föll. Drömmarna hon levte i hade bara varit en fasad för verkligheten, ett sätt att förneka världens ondska och ödets cynism. Hennes flickdröm om mannen stämde illa med sanningen om fåfänga fånar som styrs av sitt underliv.

Visst är Iljena fortfarande skämtsam, men nu andas hennes kvickheter ironi och cynisk bitterhet. Hon har gett upp alla förhoppningar om äktenskap och barn och intalat sig att det var lika bra att det aldrig blev av. Saknaden känns bara i samband med hennes tre brorsdöttrar, vilka hon föresätter sig att se till att de tidigt får fötterna fast på jorden. Trots kärleken till de små sötnosarna gör Djeters eviga tjatter om dem henne irriterad och avundsjuk. Hon pysslar fortfarande om de andra i gruppen, numera av en sorts disträ vana.

De vilda idéer hennes hjärna brukade spruta fram märks inte ofta längre, och i så fall dyker de upp i hennes skulpturer och hennes användande av magi.

BÓBOR TJERKASCHEVITJ

1

Bóborgs ursprung är höljt i dunkel, inte minst för honom själv. Såväl moders- som faderslös lämnades han till ett barnhem i Dvústemplets regi. Så mycket är han i alla fall införstådd med att någon av hans föräldrar måste ha varit en grymling. Detta gör honom till en bastard som de flesta inte ens skulle vilja ta i med tång. På grund av sitt, minst sagt, något annorlunda utseende hade Bobor det inte lätt i unga år. Sedan den tiden har han alltid varit svag för fattiga och föräldralösa barn. Han känner till deras elände lika väl som någon. Inte heller idag kan Bóbor påräkna välvilja från människor i hans väg. Hans prästerliga status förbättrar emellertid hans anséende i någon mån.

Den unge och mycket välbyggde Bobor tog snart starkt intresse i krigiska sysslor och efter en tid fick han en chans att gå med i Dvús- kultens åttonde stämma; krigets, dödens och mörkrets aspekt. Som krigarpräst har Bóbor funnit sitt sanna jag. Han är mycket stolt över sin nyvunna värdighet som präst och har nu gett sig ut på sin, för Dvúskulten traditionella, kringvandring tillsammans med sin "broder" Igor Rokossovskij Alexejev. Bóbor känner sig något osäker i den alltid så hjärtlige Igors sällskap, själv har han svårt att vara så där framåt och vänlig jämt och ständigt.

Bóbor har också en del komplex för sitt ursprung och vill gärna förekomma alla som eventuellt skulle kunna få för sig att han inte är så där väldigt smart. I detta syfte har han införskaffat en kopia av Pjotr Olmics "Bevingade Ord" och gjort sitt bästa för att lära sig denna utantill. Den väldige krigarprästen strör numera citat omkring sig, tyvärr inte alltid med hänsyn till om de passar situationen eller ej.

Ibland hänger Bóbor helt enkelt inte med när saker och ting går för fort eller är för invecklade. I främmande sällskap brukar han försöka dölja detta genom tankfull tystnad, neutrala svar eller djupa, underfundiga ordstäv. Sina vänner brukar han däremot fråga ut extra noga, på gränsen till det tröttsamma, för att fastställa tingens exakta förhållanden.

Unge herr Tjerkaschievitj har det ibland lite svårt med umgänget med folk, de menar ju inte alltid vad de säger, fast ibland gör de det och det hela är för Bóbor mycket förvirrande. Han förstår nämligen inte ironier eller ordvitsar alls, utan tolkar allt bokstavligt och naivt. Nej, den humor Bóbor uppskattar är mer av det fysiska slaget. Ju brutalare desto bättre - krokben, dunk i ryggen på någon som just dricker, nyp i baken på

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

tjusiga damer osv. När Bóbor sett eller hört något han tycker är kul går han ofta och funderar på det där lång tid efteråt och kan när som helst bryta ut i ett gapskratt, till synes helt omotiverat.

Bóbors matvanor är ävenledes de något annorlunda. Han är mycket förtjust i mat, stora mängder mat. Mat är för Bóbor allt som är blodigt kött och ingenting annat. "Inte undra på att ni är så små, så mycket skräp som ni äter!" brukar han dra till med när någon anmärker på hans matvanor. När han äter sätter han ledigt i sig mat åt ett helt byalag och klagar ändå ofta över att han aldrig får äta sig riktigt mätt.

2

Åren har inte gått Bóbor spårlöst förbi. Hans imponerande kroppshyddas är täckt av mängder av ärr från hundratals bataljer. Han älskar att förtälja för omgivningen dessa sina "utmärkelsers" historia, gärna med många och bloddrypande detaljer. Konstigt nog tycks alla inte vara lika intresserade som han själv av dessa berättelser. Bóbor har med åren insett att hans chanser att få tillbringa livet efter döden i Dvûs eviga rike ökar betydligt om han, när stunden är kommen, kan redogöra för alla sina bedrifter i Dvûs namn. Därför har han börjat att föra noggrann bok över alla som han besestrar i strid. Detta gör han möjligt genom att alltid presentera sig för sin motståndare och därigenom få dem att göra detsamma. Han vill ju veta vem det är han slåss mot och gärna lite om deras bakgrund och så. Det känns som en fruktansvärd besvikelse varje gång någon motståndare dör ifrån honom utan att ha hunnit presentera sig.

För Bóbor är kärleken och romansen heliga värden. Han huster en trånande olycklig och obesvarad kärlek till den unga fröken Nikova Belovitjeva Ordzhondikidze, yngsta dotter i en av Ihvs förnämsta familjer. Då den obesvarade kärleken började ta sig allt för tydliga uttryck i form av uppvaktanden tvingades Bóbor till sist att lämna huvudstaden. Detta inträffade för ungefär fem år sedan och Bóbor har inte låtit en dag av dessa förflyta utan att han skänkt sin hjärtas utvalda en trånande tanke. Det värsta han vet är att höra klyschor av typen: "Tiden läker alla sår". "Kärleken är evig!" hävdar han bestämt.

Bóbor har under de senaste åren börjat nära ett växande lyrikintresse. Olycklig kärlek är det dominerande motivet och han deklamerar gärna små egna verk med vemodig stämma. Han tycker också att det gör sig mycket väl att efter en strid ära de döda med en stämningssyftad hymn i moll. Att det rimmar - det är det viktigaste, har Bóbor insett. Därför är det väl lite si och så med själva innehållet i hans dikter och sånger, men rimmar - det gör det!

3

Lätt grånad och, när ingen ser på, plågad av gikt och dålig rygg närmar sig Bóbor ålderdomen, men vägrar att acceptera faktum. Överhöljd i ära från årtionden av krigiska dåd är han nu för första gången i sitt liv riktigt stolt över sig själv och vem han är. Det som bekymrar honom är inte längre att hålla reda på fallna fiender utan att hålla sig själv undan från formliga horder av hämdlystna släktingar till tjugo år av blodig framfart. Han längtar efter lugn och ro men ständigt störs han av ungtuppar som vill göra sig ett namn som den fruktade Bóbor Tjerkaschevitjs baneman. Mycket tröttsamt för redan slitna lemmar.

Ser dåligt gör han också. Kan knappt urskilja hur folk ser ut på längre än armslängds håll. Han bär naturligtvis synglas, men bara i smyg. Lite besvärligt att inte se bra i strid, men det får gå. Bara i absolut nödfall kan han tänka sig att ta på synglasen i strid eller i annat "offentligt" sammanhang.

Höjdpunkten på Bóbors karriär var hans giftermål sex år tidigare, åtminstone har det framställts så för honom av översteprästen - och tillika svärfadern - i hemstaden Achyrka. Det hela var ett arrangerat, politiskt giftemål och Bóbor han helt enkelt inte säga ifrån innan det hela var över. Hans fru är en mycket liten, bestämd och dominant dam med skarp blick och vass tunga. Hennes namn är numera Samsara Tjerkaschieva. Vid sin ålder borde Bóbor verkligen dra sig tillbaka och njuta frukterna av ett händelserikt och äventyrsfyllt liv. Hans hustrus regemente driver honom dock från hem

TY DIKET ÄR DITT APPENDIX

och gård. Vad är det för liv för en krigare och hjälte? frågar han sig själv ofta. Nej, han håller sig hemmifrån så mycket som möjligt och hoppas på att få dö med vapen istället för sopborste i hand.

ZARA ILIEVITJEVA KRASNOVA

1

Zara är född och uppvuxen på Inlandshavet och följaktligen av tvång och ohejdad vana en förstklassig sjöman. Hon är härdad av vind och vatten efter att ha tillbringat hela sin ungdom och sitt vuxna liv för om masten. Detta går igen i hela hennes person. Hennes språk är formligen nedlusat med allsköns kraftuttryck, hon tuggar tobak så ofta hon kommer åt och tvekar aldrig att tala om för folk vad hon tycker om dem.

Zara har ett alldagligt utséende vilket hon är väl medveten om. hon hyser en lätt misstänksamhet mot kvinnor som lever på sin skönhet. hennes behov att hävda sig tar sig därför uttryck i att inte vara sämre än NÅGON annan. Detta gäller i synnerhet män som inte kan acceptera konkurrens från en kvinna. Hon har flera gånger försökt underhålla varaktiga relationer med män men dessa har alltid fallit på att "karlslokarna" inte hållit måttet. Då hon därför resignerat inför möjligheten att skaffa sig man och barn har hon börjat betrakta sina äventyrarvänner som sin familj. Det enda hon egentligen riktigt saknar är barn, men man kan inte få allt här i världen.

Zara Krasnova är nog att beteckna som gruppens ledare. Hon är flera år äldre än de andra och det är som besättning under hennes befäl de ursprungligen träffats. För Zara är det en självklarhet att hon som den mognaste och mest ansvarsställande skall ta hand om ungdomarna i "familjen".

Zara har en stor svaghet: Den gyllene, ekfatstappade Tibarijrommen. Hon dricker, om möjlighet ges, kopiösa mängder rom och blir då ordentligt berusad. I detta tillstånd får hon utlopp för hela sitt annars så hämmade jag. Detta brukar ta sig uttryck i något av följande tillstånd:

* Hon kan bli gråtmild och sentimental. Då minns hon alla goda vänner hon haft, vad de gjort för henne, vad de betyder och hon måste då prompt tala om hur mycket hon håller av alla, både två och tre gånger.

* Hon kan bli "karltokig", kärlekskrank och alldeles väldigt flirtig. Hon vill då, på en gång ta igen alla amorösa misslyckanden hon råkat ut för. Alla män framstår då med ens som veritabla kap.

* Hon kan också bli skrytsam och skrävla hejdlöst om alla sina bedrifter och äventyr.

Zaras livsöde är kanske en aning frustrerat, även om hon aldrig skulle erkänna det själv. Det är nämligen så att hon har mycket svårt att ens tänka sig att hon gjort eller beslutat något fel när det går galet. Hon skulle snarare uppfatta sig som otursförföljd. Flera gånger har hon varit bara en hårsån från lycka och framgång och hon har insett att det inte är det mödosamma strävandet utan snarare slumpen som skiljer vinnaren från förloraren. Bara en hårsån från den eftertraktade styrmanstjänsten, bara ett tärningskast från förmögenheten, bara en vindkantring från att uppbriaga den värdefulla prisen, och nu senast, bara några volocher från en lydskaptenstjänst. Otur, otur, otur...

2

Under de år som gått sedan äventyret med Kraken och hämnden på Krapotjev har Zaras liv förändrats en hel del. Hon titulerar sig numera kapten, stolt befälhavare på kaparkoggen Katyusha. Hon har också fått en son: Alexej, barnet från Kraken. Zara utnämnde sig direkt till barnets mor och beskyddarinna. Alexej är nu nio år gammal och Zara hade helst sett att han fått en gedigen kaparutbildning. Det krävdes nästan ett helt års enträgen övertalning för syskonen Bîr och Igor Rokossovskij för att övertyga Zara att skicka gossen till en god internatskola. Alexej har nu varit hemifrån i snart ett år och Zara har knappt kunnat lägga band på sig tills hennes ögonsten skall hämtas hem inför ferierna.

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

Zara har också börjat lägga band på sitt språkbruk, framför allt bruket av kraftuttryck. Detta har hon gjort helt för Alexejs skull. Hon vill ju inte att gossen skall lägga sig till med några olater. När hon tappar humöret, vilket kan inträffa allt som oftast när inte Alexej är i närheten, glömmet hon dock helt bort alla språkliga konventioner och gör bruk av ett helt halvt livs erfarenheter av okväde. Tuggar tobak gör hon numera mest i smyg.

I en sjödrabbning några år tidigare bar det sig inte bättre än att kapten Krasnova fick ett hugg tvärs över huvudet. Hugget var inte dödligt men huden sprack över hjässa och ansikte och hon förlorade synen på sitt vänstra öga. Skadan markeras numera av ett stort ärr från kind till hårfäste, en grå strimma i håret där hårsäckarna dött och en svart lapp för det blinda ögat. Det har lett till att Zara i än högre grad än tidigare börjat betrakta sig som oattraktiv, ja direkt ful. Detta har i än högre grad påverkat hennes förhållande till män. Män är ett inkompetent gissel. Undantag görs bara för de som tar order av henne. Temporärt undantag kan också göras för viktiga potentater och dignitärer som det kan vara ohälsosamt att stöta sig med.

Att Zara har varit otursförföljd under sitt liv råder det ingen tvekan om, menar hon, men hon har ju onekligen byggt upp en viss position omständigheterna till trots. Livet är nog trots allt en kombination mellan strävan och försyn... Numera kan hon i vilket fall sträcka sig så långt att diskutera om hon eventuellt gjort något tokigt, men att direkt erkänna det - aldrig!

3

Under det knappa decennium som förflutit sedan kidnappningen av Alexej och jakten på hans kidnappare har Zaras liv förändrats en hel del. Alexej Ihvanovs identitet har varit säkrast att hålla hemlig. Som tur var verkar inga fler Ihvagenter varit Alexej på spåren. Men ett oadligt liv som kapardrottningens fosterson kan inte Zara tänka sig åt Alexej. Hans pretentioner på Ihvs tron måste återupprättas - det gäller bara att vänta till Alexej blivit gammal nog.

Zara har genom framgångsrik kaparverksamhet avancerat till ledamot av Fristädernas kaptenskollegium och hon har i sin tjänst ett halvdussin lydkaptener. Personligen deltar hon inte längre i kaparverksamheten, hon ägnar sig numera åt att bygga upp sin egen organisations styrka och att driva en anti-ihvsk politik i kollegiet. Det är också viktigt att se till att Alexej får en ståndsmässig utbildning, den allra bästa, även om detta innebär att hämta hem en abransk informator för 5000 silverrubel om året.

Zaras nya roll har inneburit att hon totalt fått lägga om sina vanor. En blivande "styvånkekejsarinna" kan ju inte gå omkring och tilltala sin omgivning på ett ohyfsat sätt eller klä sig i sjömanskläder. Inte heller i egenskap av kaptenskollegiets första dam fungerar detta helt friktionsfritt. Ståndsmässighet innebär enligt Zara att vid alla officiella tillfällen klä sig i krås och sobel, bära dyrbara smycken och rida damsadel, allt till hennes gamla vänners uppenbara förtjusning. Man får dock aldrig förlägga sin huggare alltför långt bort och en buss tobak då och då när ingen ser på måste man unna sig.

Som om inte detta skulle vara nog omtumlande har också oturen försvunnit spårlöst ur Zaras liv och kärleksgudinnan har visat sig - på den mest oväntade av alla platser: i Igor Rokossovskij Alexejevs gestalt! Numera kallar hon sig Zara Ilievitjeva Alexejeva efter det stiligaste bröllop staden Rogorod någonsin upplevt. Nog trodde Zara att hon visste vilken typ Igor var efter så många års vänskap. Visst betar han sig fortfarande som sitt gamla jag men någon slumrande del av henne har han väckt. Det måste erkännas att tanken har förespeglat henne att hennes nye make äktat henne av politiska skäl - hon är ju trots allt en av de viktigaste personerna i Fristäderna - men när han ler mot henne förstår hon att han verkligen älskar henne. Kanske vet han bara inte om det själv, män kan ju vara så självupptagna. Vad gäller det här med att erkänna sina fel och brister har flera års barnuppfostran gjort Zara betydligt ödmjukare. Nu för tiden erkänner hon villigt sina misstag och finner det också lärorikt att diskutera igenom dessa noggrant med dem hon litar på. Man lär så länge man lever...

TY DIKET ÄR DITT APPENDIX

IGOR ROKOSSOVSKIJ ALEXEJEV

1

Såsom det trettonde och yngsta barnet i en relativt välbärgad familj från staden Tarstok insåg Igor tidigt att hans framtid låg helt i hans egna händer, något arv skulle han aldrig få se röken av. Hans föräldrar satte honom i skola i stadens tempel och det var genom templet's försorg han fick möjligheten att utbilda sig till präst. Så småningom blev Igor präst för Dvûs, den enda kända och tillåtna religionen i Ihv.

Igor förstod snart att makten inte bara låg i fysisk eller magisk kraft. Makten stod också att söka i prästerskapets formella hierarki men framför allt i det personliga inflytandet och relationerna. Hans teologiska verksamhet kom speciellt att inriktas mot dessa problem. Han ägnade sig åt vänskaps-, kamratlighets-, förtroende- och kärleksaspekterna. Tyvärr ville man inte förstå hans strävan i templet i Tarstok. Abboten lät sända ut honom på missionsuppdrag till Fristäderna. Antagligen låg några avundsjuka medbröder bakom händelsen.

Nåja bland trångsynta medbröder vill väl ingen vara. Här gällde det att snabbt göra sig känd som en pålitlig och förtroendefull person. Man får aldrig glömma att skapa underlag för framtida kontakter som kan vara oundgängliga i karriären, samtidigt som man tjänar Dvûs, menar Igor. Bästa sättet att inleda en förtroendefull relation, resonerar han, är att på det gamla urihvska viset dela ut en rejäl björnkram och några förtroendeingivande smällkyssar på kinden. Det ger alltid ett gott intryck. Ibland förstår Igor att någon kan uppleva honom som inställsam men det är ju så olika hur folk reagerar och om det till äventyrs skulle ligga något i det så är han det i så fall av en god anledning - sin egen framtida framgång.

Igor berömmar sig också av att aldrig glömma ett ansikte. Nästan en förutsättning för att vara allas vän. Att tala inför människor är även det ett sätt att göra sig känd och betrodd. Igor skulle aldrig drömma om att försitta ett tillfälle att tala inför åhörare. Ett bra sätt att få andras uppmärksamhet är att bjuda på mat eller dryck när tillfälle ges. Detta har dock egenheten att resultera i finansiella problem. Sådant måste man lösas genom att representera någonting. Dels så blir man såsom representant ännu viktigare och dels spenderar man inte egna pengar. Det handlar inte om att göra sig viktig, menar Igor, den som har andras förtroende och uppmärksamhet ÄR viktig. En representant är en viktig person och en organisation som inte har en framstående representant kan inte vara någon särdeles framstående organisation. Det hela är ett ömsesidigt beroendeförhållande.

Inför sina vänner i Zaras grupp tonar Igor ner sin utåtriktade vänskaplighet, det kan vara skönt med vänner som inte är beroende av hans utspel hela tiden. Däremot så ser han det som sin uppgift att representera gruppen utåt. På så vis skänker han gruppen ett ansikte medan den skänker honom en position. Han skiljer däremot bestämt på ledarskap och representantskap. Även om det utåt sett är bra att han framstår som gruppens ledare så får andra fatta de verkliga besluten. Igor har alldeles för fullt upp med att representera.

2

Under åren som gått har Igor utvecklat och finslipat sin väg till makten. Hans position som vandringsboder har visserligen hindrat honom från att uppnå någon central position i staden Rogorods tempel men han har åtminstone blivit primus i vandrarrådets råd i staden. Dessutom har han sedan fem år fungerat som vikarierande andrenotarie i stadens årliga kommerskollegium. Den stora triumfen var dock föregående års val till 12:e borgarråd i stadsmagistraten. Denna framgång, menar Igor, var helt och hållet byggd på år av hårt popularitetsbyggande arbete. Det var också första gången någonsin som någon utanför kaptens- gilles- eller skråkretsarna lyckats bli vald in i magistraten.

Finansieringen är dock ett stort problem för Igor. Det är utomordentligt problematiskt att göra karriär när man inte har någon förmögen familj, något gille eller skrå bakom sig. Visserligen har många haft förtroende för honom men de har alltid sett till att få en skuldsedel i utbyte. Senaste året har större delen av de lån och gåvor Igor

TY RIKET ÄR DITT APPENDIX

uppburit huvudsakligen gått åt till att betala gamla skulder. Småpengar är inte Igor intresserad av men han är i desperat behov att finna stora bidragssummor.

Numera upplever sig inte Igor primärt som sin grupps representant utan snarare som sin stads. Han har också blivit mycket mer värtalig och litat helt på att han verkligen kan uträtta något när han tar till orda. Hans vänner verkar inte lika övertygade men var skulle han ha varit denna dag om han bara lyssnat på dem? Offensiv representation, menar Igor, bygger på förtroende och förtroende är nyckeln till framgång.

3

För Igor har de gångna åtta åren varit något av en skördetid. Ungdomens möda börjar äntligen betala sig. Som lagman och borgmästare i sin hemstad Rogorod är han en av traktens mäktigaste personer. Han är naturligtvis också stadens ombud till Fristädernas råd. Som person har han utvecklat en äkta pondus och han ser numera tillbaka på sitt lismande ungdomsjag med vemod. Sin uppfattning om maktens strukturer har han dock inte förändrat. Människor är också bara kanaler som den ambitiöse kan använda för att nå sitt mål, om inte han gör det så gör någon annan det.

För några år sedan erbjöds Igor att återvända till Tarstok och bli abbot i templet där. Kanske skulle det varit en attraktiv post för åtta år sedan, idag har han emellertid siktet mycket högre ställt. Igor har alltid sparat sig för ett politiskt bröllop av rang. Det går inte an, har han alltid resonerat, att uppge sig själv på ett alltför tidigt stadium i karriären. Man måste gifta sig "uppåt" till mer makt och högre status, men när man väl är där så kan giftermålet vara en black om foten jämfört med alla bättre partier man skulle kunnat göra senare i karriären. Giftermålsfrågor är något man måste behandla ytterst delikat.

Plötsligt insåg han en dag att det idealiska partiet fanns alldeles framför ögonen på honom: Zara Ilievitjeva Krasnova. En riktig vän att lita på ända in i döden. Makt! Det skulle med ens ge honom inflytande i kaptenskollegiet, den enda mäktiga organisationen i Fristäderna dit hans inflytande inte sträckte sig. Och rikedom! Antagligen en av de rikaste kvinnorna runt hela Bachalska havet som själv förvaltade sin förmögenhet. Barnlös? Javisst men vad spelade det för roll? Visserligen hade han ju själv goda relationer med Alexej Ivanov, deras fosterson, men genom att gifta sig med Zara som varit prinsens fostermor i 16 år, var han ju att betrakta som fosterfar. Under sådana omständigheter var ju Kanslerämbetet så gott som hans, så snart som Alexej störtat den falske czaren Cazimir.

Det var det ståtligaste bröllopet i mannaminne, mellan lagmannen och borgmästaren Igor Rokossovskij Alexejev och kapardrottningen Zara Ilievitjeva Krasnova. Brudnäbb var deras fosterson Alexej, utan någons vetskap prins och rättmätig pretendent på Ihvs tron...