



FRIA LIGAN

SVAVEL VINTER

GRIFTEHJÄRTA



GRIFTEHJÄRTA



Kosters testamente var uppläst och man hade kunnat skära stämningen i matsalen med en kniv. Arvingen Baffin satt bedrövd vid bordets ände med ansiktet djupt begravet i nävarna. Matronan Helina såg ut att ha sett ett spöke och fläktade febrilt med ena handen för att inte svimma. Slaven Morlëb gnisslade tänder och greppade bordsskivan i ett försök att inte tappa fattningen. Syster Tromba, som vanligtvis inte rörde någon sinnesrörelse, såg chockad och även smått skyldig ut. Endast kusin Hormas ägde någon initiativförmåga och dängde näven i bordet i protest!

Griftehjärta är en hybrid mellan ett traditionellt äventyr och ett karaktärsdrivet scenario. Det innebär att spelarna i viss mån själva bestämmer vad tonvikten skall ligga på; att samarbeta mot äventyrets upplösning, alternativt att gestalta sina karaktärer och fokusera på dessas egna mål och drivkrafter. Eller en blandning därav.

Observera att karaktärerna har hemligheter som inte är kända av de andra övriga och dessas spelare. I stället för att låta spelare som inte är närvarande alternativt inte känner till någonting som behandlas lämna





spellokalen, så bör man istället på förhand komma överens om att alla agerar utifrån vad deras karaktärer känner och inte känner till.

Äventyret skrevs som officiellt Svavelvinter-arrangemang till 2013-års upplaga av spelkonventet GothCon. Speltiden var då begränsad till fem timmar och äventyret kan alltså vid behov spelas klart på ett enda spelmöte.

INTRODUKTION

Äventyret kretsar kring ett arv och karaktärerna är medlemmar av handelsmannen Kosters hushåll i staden Tigöld. Koster själv, liksom hans fru och två vuxna barn har nyligen avlidit i sviterna av vad som verkar vara matförgiftning. Scenariot börjar med att Kosters testamente läses upp av hans advokat och därefter är det upp till spelarna att avgöra vad som skall vara äventyrets fokus. Tanken är i alla fall att karaktärerna skall försöka få del av arvet för egen del, eller åtminstone komma ur äventyret med liv och nuvarande privilegier i behåll!

Dramats huvudperson är icke-spelarfiguren syster Tromba av klostret Creska, som både var i närheten när familjen dog och som därefter hjälpt till med arrangemangen kring inte minst jordfästningen. Anledningen till hennes ständiga närvaro är dock att hon i själva verket är skyldig till familjens, och resten av hushållets, bistra öde. Huruvida karaktärerna försöker lista ut hennes mål och motiv är dock helt upp till spelarna.

Liksom Tromba har karaktärerna sina egna och mörka hemligheter, vilka mycket väl kan sätta dem i klistret eller utgöra hinder för att ta del av Kosters förmögenhet. Äventyret kan mycket väl komma att handla om karaktärernas egna problem istället!

BAKGRUND

Salig Koster drev ett framgångsrikt bolag som handlade med örter och droger från när och fjärran. Hans vän Tromba från klostret Creska på Gudiener-slätten stod ofta vid hans sida i egenskap av expert på växter och plantor. Denna vänskap skulle komma att besegla hans öde.

En handelsexpedition återvände nyligen från en resa längst Melukhaströmmen och förde med sig någonting ovanligt som fångade syster Trombas intresse. Enligt Koster rörde det sig om frön av griftehjärta, en sägenomspunnen planta från vildön Bactulge. Tromba tyckte dock att fröna såg ut som vanliga langockerkärnor men fick endast en förolämpning till svar av sin vän och kollega. Örtasystemen från Gudiena är dock inte någon vars stolthet man betrampar ostraffat.





Frön av griftehjärta gror enligt gängse kunskap i buken på den som äter av dess blodiga frukt, som skall ha formen av ett hjärta. För att bevisa sin tes såg systemen till att fröna hamnade i familjens kvällsvard på Kosters residens. Det visade sig att Tromba hade fel men Koster fick åtminstone betala för sitt övertramp!

Hela familjen samt köksan dog följaktligen en plågsam död samma natt, när fröna av den sägenomspunna plantan sökte sig till offrens blindtarm och orsakade en akut inflammation. Endast Kosters yngste son Baffin överlevde den ödesdigra måltiden på grund av att hans redan förgiftade tarm stötte ut fröna. Helt plötsligt fick Tromba inte bara en möjlighet att komma över frön av griftehjärta, utan snart skulle frön också gro i bukhålan på de fyra olycksaliga offren. Detta tillfälle att studera och kultivera plantan skulle hon inte missa för någonting i världen!





KARAKTÄRERNA



Här presenteras de fyra spelarkaraktärerna med såväl bakgrund, beskrivning och speldata. Det är möjligt att spela äventyret med endast tre spelare och i så fall rekommenderas att kusinen Hormas istället blir en bifigur. Annars är slaven Morlök i ett underläge gentemot de övriga karaktärerna och har mindre utrymme att agera i äventyret. Dock har karaktären i fråga tillgång till information som behövs till att lösa äventyrets mysterium.

✱ ARVTAGAREN BAFFIN

Som son till en framgångsrik handelsman och droghandlare, Koster da Karnaldi, har livet alltid varit lätt. Om det inte varit för faderns krav och efterföljande beskivelse kunde du varit en sorglös existens. Istället har du drivits till skörlevnad med spel, kvinnor och missbruk för att balsamera din skadade självkänsla.

Du har dragit på dig stora skulder till tvivelaktiga personer på hemstadens skuggsida, och levt så att säga i väntan på att föräldrarna skall ge upp livsandan så att du tillsammans med dina syskon skall kunna dela upp familjens förmögenhet. Nu har denna åstundan gått i uppfyllelse och du känner dig minst sagt kluven!



Situationen just nu

Du och hela din familj råkade nyligen ut för förgiftning, med resultatet att alla utom du själv dog, inklusive matmor som förberett den ödesdigra måltiden. Efter kvällsvarden drabbades nämligen hela familjen av svåra magsmärter, varpå din sjukliga mor var den första att ge upp livsandan. Medan du själv kämpade för ditt liv gick din bror, fader och syster under. Själv drabbades du av panik. Med akuta smärtor och svettningar flydde du ut i regnet





undan osynliga fiender. Efter att ha tömt båda kroppsöppningar svimmade du i leran, och vaknade upp som den ende överlevande i familjen!

Dina misstankar föll genast på slaven och giftkokaren Morlök, som fungerat som din faders förtrogne, om inte annat så av ren fördomsfullhet. Du har aldrig gillat den mörkhyade barbaren och beordrade fortfarande i feberfrossa att slaven skulle halshuggas innan denne hann fullborda sitt massmord! Hushållets egentliga överhuvud, matronan Helina, skyndade dock till den svarta djävulens räddning, men sista ordet är inte sagt. När faderns testamente har lästs upp tillhör alltihopa dig och då kommer du att skipa din egen rättvisa!

Faderns sista vilja stipulerar dock en sorgeperiod på fjorton dagar, så under tiden har du gjort en raid i handelskompaniets lager i hamnen för att tillskansa dig ett lass torkad opiander. För att täcka dina löpande utgifter, som bland annat består av krogskulder och räkningar från de glädjehus du frekventerar, har du sålt vidare drogen till lokala kriminella element. Liksom du tillskansat dig själv ett privat lager för eget bruk. Du har dessutom brutit dig in på faderns kontor, inne på familjeresidenset, för att stjäla banksedlar och handelsväxlar vilka du överlämnat till dina gäldenärer som säkerhet.

◇ **Utseende:** Överviktig och oftast orakad liksom otvättad. De solkiga kläderna är vräkiga men inte speciellt dyrbara. Anletet avslöjar ingen rörelse, vare sig på ytan eller på djupet. ögonen är matta och livlösa.

◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 1, Eld 2, Vatten 2

◇ **Förmågor:** Drogmakeri 1 (Rännstenskontakter), Krämare 1, Okvädning 1 (Provocera)

◇ **Erfarenheter:**

1. Hade en sorglös barndom som dock resulterade i en skadad självkänsla.
2. Drevs till skörlevnad av faderns ständiga besvikelse.
3. Skuldsatte sig upp över öronen på spel, kvinnor och berusningsmedel.

◇ **Öde:** Att landa och dö i rännstenen.

◇ **Tillfälligt mål:** Att försöka tillskansa sig ett så stort arv som möjligt.

◇ **Förbannelse:** Slav under alla tänkbara laster.

✿ MATRONAN HELINA

Titeln Matrona har du förvärvat genom lång och trogen tjänst hos handelsmannen Koster. Du började som piga i unga år och har, trots upprepade duster med frun i huset, idag ansvaret för i stort sett allting på familjens residens. Under dig har du tjänstefolk och även slavar, vilka du styr med





stadig och förmanande hand. Du uppför dig alltid korrekt inför herrefolket och deras gäster, samt tolererar inget dåligt uppförande från de som du ansvarar för.

Du kommer själv från enkla förhållanden och vet att fallet till samhällsstegens lägsta pinne inte är långt. Du har lärt dig att alltid sätta andras väl framför dina egna behov och drömmer inte ens längre om ett annat liv eller en egen familj. Istället är du gift med ditt arbete och tar knappt paus ens för att vila. Ändock har du haft ett passionerat men hemligt förhållande med slaven Morlök, som agerar som Ksters medarbetare på dennes handelskompani.

Trots ditt samvete och din omtänksamma natur bär du på en mörk och hemsk hemlighet. Ksters fru och din arbetsgivare, Marianna Ksterskona, har nämligen varit sjuklig på senare år och i långa perioder sängliggande. Man har fruktat för hennes liv och faktum är att du var skyldig till hennes belägenhet! I husbondens frånvaro, under en handelsresa för några år sedan, avskedade Marianna nämligen slutligen dig. Hon hade alltid känt sig hotad av din och husbondens goda relation. När Kster sedermera återvände hem sökte han upp dig, gottgjorde fruns ogärning och återinsatte dig som hushållets överhuvud. Till fruns förtret, förstås.

Din egen hämnd lät dock inte vänta på sig, utan du anskaffade arsenik från en affärskontakt till Kster, nämligen syster Tromba av klostret Creska, vilken du använt för att spetsa fruns te. Du är rädd för att den känslokalla örtasystern, som är återkommande gäst på residenset, förstått sammanhanget men än så länge har hon i alla fall inte visat några tecken på att vilja ange dig.

Situationen just nu

Din oro förvärras betydligt av det faktum att hela familjen, inklusive Kster men däremot inte sonen Baffin, dog i misstänkt matförgiftning för två veckor sedan. Även matmor, som alltså arbetade under dig och därmed var ditt ansvar, dog nämligen samma plågsamma död som familjen vars kvällsvard hon förberett innan.

Din hemliga älskare Morlök, som också bor vid residenset, pekades snart ut som skyldig till att ha förgiftat familjens mat av Ksters enda kvarlevande arvinge, tillika slavens blivande ägare, Baffin. Du har dock lyckats rädda den mörkhyade farlänningen undan en summarisk avrättning, men om misstanken kvarstår är det osäkert om du kan garantera hans säkerhet i längden.





Utseende: Storväxt med ett vänligt runt ansikte, en rymlig barm och breda höfter. Klär sig nästan uteslutande i sitt förkläde. Utstrålar såväl moderlighet som auktoritet, men trots sin ålder även fruktbarhet och livsglädje.

De fyra bloden: Sten 3, Vind 2, Eld 1, Vatten 2

Förmågor: Hantverk 1 (specialist: husmor), Okvädning 1 (Övertygande), Brottnings 1 (Järngrepp)

Erfarenheter:

1. Överkom svåra umbäranden under uppväxten i hamnslummen.
2. Tog anställning som piga och avancerade till matrona inom Kosters hushåll.
3. Hamnade i fejd med frun i huset men gick vinnande ur striden.

Öde: Att ge igen dubbelt upp för upplevda ogärningar.

Tillfälligt mål: Att behålla sin position och sina privilegier.

Förbannelse: Lider av skört samvete.

✱ SLAVEN MORLËK

Du såldes till slaveri för många år sedan anklagad för giftmord i ditt fjärran hemland Efarö. Till slut hamnade du på en slavmarknad på Paratorna, där du såldes till droghandlaren Koster da Karnaldi från staden Tigöld. Det var nämligen din bakgrund som drogblandare som fångade handelsmannens intresse, och från den dagen har du varit en lydig och tjänstvillig medarbetare på dennes handelskompani. Du är betrodd att agera helt på egen hand och även om du inte fått följa med på några handelsexpeditioner har du, trots dina bristande språkfärdigheter, i stället agerat Kosters ställföreträdare i dennes affärer hemmavid.

Snart fick dock Kosters sjuklige fru upp ögonen för dig och du har fått betjäna hennes lustar vid upprepade tillfällen, med risk för att förlora huvudet om din husbonde fått nys om saken! Marianna Kosterskona hotade med att säga du gett dig på henne med våld om du inte gjorde henne till viljes, varför du helt enkelt inte haft något val.

Samtidigt har du inlett ett lika hemligt umgänge med hushållets verkliga överhuvud och Mariannas nemeses, matronan Helina. Denna godhjärtade madam har villigt ombesörjt dina egna kroppsliga behov. Faktum är att hon i mångt och mycket påminner om din egen fru hemma i Efarö, som dock förmodligen gift om sig vid det här laget.





Situationen just nu

Din stora olycka är att din ägare och husbonde Koster, liksom merparten av hans familj, dog för två veckor sedan i vad som ser ut som förgiftning. Du riskerar inte bara att bli såld till nya och osäkra förhållanden, utan Kosters enda levande arvinge Baffin, som alltså överlevde den ödesdigra måltiden, har anklagat dig för dödsfallen! Endast din älskarinna Helina har än så länge lyckats rädda dig undan sonens vedergällning, men frågan är hur länge hon kommer att kunna beskydda dig.

Saken förvärras av att Koster lovat att frige dig någon gång i en nära framtid, så att du på egen hand kan välja om du vill stanna kvar och hjälpa honom i hans affärer, eller om du hellre följer med en expedition mot södern och kanske rent av återvänder till ditt hemland. Nu står ditt hopp till att salig Koster åtminstone har omnämnt dig i sitt testamente.

❖ **Utseende:** Mörkhyad och ärrad av många piskrapp, även över ansiktet. Trots detta en ståtlig karl som fortfarande är i sin krafts dagar. Ögonen är fulla av liv och avslöar stor sinnesrörelse. I den kalla norden i princip alltid vinterklädd, även inomhus.

❖ **De fyra blodet:** Sten 1, Vind 2, Eld 3, Vatten 2

❖ **Förmågor:** Drogmakeri 2 (Tolerans, Munsänk), Krämare 1
Erfarenheter:

- ❖ 1. Blev falskeligen anklagad för giftmord och såld som slav.
- ❖ 2. Köptes av och blev handelsmannen Kosters förtrogne.
- ❖ 3. Tvingades betjäna Kosters fru med osedliga tjänster.

❖ **Öde:** Att dö en våldsamt död i den kalla norden.

❖ **Tillfälligt mål:** Att återfå sin frihet.

❖ **Förbannelse:** Främling i ett främmande land.

✿ KUSINEN HORMAS

Ditt riktiga namn, som du sällan använder numera, är Gervas och du stammar ursprungligen från staden Siola. Du har levt under taget namn och med en mängd olika identiteter så länge att du i ärlighetens namn inte längre riktigt vet vem du är själv. Hela ditt liv har varit ett enda långt skådespel och du har fiffelat dig igenom alla möjliga situationer och omständigheter. Trots att du gjort dig stora förmögenheter på ditt värv har du förlorat eller förlösat pengarna lika fort. Men det gör dig inte så mycket då världen är full av tillfällen och godtrogna idioter som inget hellre vill än att bli lurade av dig. Ditt eget samvete dövar du genom att intala dig att du ger dina offer det som de just då behöver, vare sig det är en älskare, beundrare eller själavårdare.





Situationen just nu

Just nu spelar du rollen som borgarsonen Hormas från hamnstaden Karnald, kusin till handelsmannasonen Baffin som väntas ärva en mindre förmögenhet vilket dag som helst. Du fick nys om att hela dennes familj giftmördats – möjligen men inte nödvändigtvis av den ende överlevande familjemedlemmen själv – när du befann dig i deras hemstad Tigöld. Efter lite efterforskningar och mutor till tjänstefolk (via mellanhänder) fick du ihop tillräckligt mycket material för att kunna anta rollen som Baffins kusin, närmare bestämt son till farbrodern Bering som brorsonen aldrig ens träffat.

Det är fortfarande oklart hur och vilka egendomar du kommer att kunna tillskansa dig, men i din erfarenhet lämnar arvsskiften i regel en hel del utrymme för tolkningar. Speciellt om man anlitar en kompetent advokat specialiserad på dylika tvister. I egenskap av företrädare för farbroderns familj kan man möjligtvis invända mot testamentet på grund av den onaturliga dödsorsaken. Dessutom kan man alltså upprätta ett falskt arvsbrev, hyra in yrkesvittnen, och så vidare.

I väntan på att testamentet läses upp gäller det att hålla god min och ställa in sig hos "kusinen" och dennes husfolk. Under den följande arvstvisten gäller det att liera sig med rätt sida och försöka finna lagutrymme att hävda farbroderns arvedel. Dessutom är det viktigt att inventera tillgångar och se om inte tillfälle ges att roffa åt sig något av värde utan att det märks.

◇ **Utseende:** Tunnhårig och avlång till formen. Väklädd och ger ett seriöst intryck. Anletet är vänligt och förtroendegivande, liksom ögonen fulla av omtanke och medlidande.

◇ **De fyra bloderna:** Sten 1, Vind 2, Eld 2, Vatten 3

◇ **Förmågor:** Artisteri 1 (Förklädning), Tjuvkonster 1 (Låsdyrkning), Intrigmakare 1 (Ryktesspridning)

◇ **Erfarenheter:**

1. Växte i brist på familj upp med en charlatan som läromästare.
2. Gjorde sig förmögenheter som sol-och-vårare.
3. Var nära att åka fast för förskingring och lyckades fly utan så mycket som kläder att skylla sig med.

◇ **Öde:** Att leva gott på andras bekostnad.

◇ **Tillfälligt mål:** Att tillskansa sig så mycket rikedom som möjligt ur Kosters dödsbo.

◇ **Förbannelse:** Jagad av tidigare offer.





SPELÖPPNING



Här beskrivs äventyrets inledningsscen som utspelar sig i matsalen på godset Kosterheim utanför hamnstaden Tigöld. En närmare beskrivning av godset och dess invånare återfinns på annan plats i äventyret.

Stämningen är högtidlig med inslag av såväl förväntan som nervositet. Berättaren bör inleda scenen genom att berätta hur Koster med familj gick bort under suspekta omständigheter två veckor tidigare.

DE NÄRVARANDE

Det som stundar är uppläsningen av handelsmannen Kosters testamente. Den ende arvingen, sonen Baffin (spelarkaraktär), sitter i högsätet vid det massiva ekbordets ände. I den motsatta änden förbereder Kosters advokat, den ärevärdige Menalot Lagvrängaren, den stundande föredragningen. Bordets långsidor befolkas av representanter för hushållet samt inkallade gäster. Berättaren möblerar med fördel spellokalen så att hon själv samt Baffins spelare upptar kortändarna av spelbordet. Resten av de närvarande representeras av spelare (karaktärerna) samt av tomma stolar (bifigurerna).

Matronan Helina (spelarkaraktär) representerar personalen. Hennes underhuggare är samlade bakom den halvöppna porten för att tjuvlyssna på herrefolket. Spelaren ifråga kan välja att stänga ute resten av personalen, vilket dock riskerar att ge upphov till ryktesspridning i hushållet. Notera att personalen är matronans ansvar och att de övriga karaktärerna knappast skulle nedlåta sig till att befatta sig med tjänstehjon.

Även Kosters förtrogne slav Morlök (spelarkaraktär) är närvarande. Även om sonen tidigare anklagat den mörka slaven för mord på resten av hans familj så ifrågasätter ingen hans närvaro. Det troligaste är ändå att slaven härmed blir sonens egendom, att bestraffa och handskas med efter behag.

Den första gästen vid bordet är Baffins kusin Hormas (spelarkaraktär), som anlant från staden Karnald för att bistå med assistans i denna svåra





stund. Han företräder givetvis även sin far, alltså Kosters bror Bering, och är hoppfull om att kunna inkassera ett arv för dennes räkning.

Den andra är en välbekant gäst på godset, nämligen örtasystemen Tromba av klostret Creska. Hon är en affärsbekant till Koster och har även varit allestädes närvarande genom hela den dramatiska episoden, liksom hon bistått hushållet med all tänkbar assistans.

Den tredje gästen är prästen Qraaf som representerar stadens inflyttelserika Anxalistempel. Ingen vet riktigt varför prelaten närvarar och karaktärerna har heller aldrig hört talas om honom tidigare. Advokaten Menalot har hur som helst sammankallat prästen för att företräda Ambaquaorden, vilket inte bådar gott vad gäller arvet. Faktum är att prästen är jurist och beskrivs på sidan 21.

✱ FÖREDRAGNINGEN

Menalot Lagvrängaren (såväl han och hans allestädes närvarande biträde Oppenmir beskrivs på sidan 20 respektive 35) tar slutligen till orda, tackar alla som hörsammat hans kallelse och inleder uppläsningen av testamentet:

Bäven, O usla avkomma, ty detta är min yttersta vilja! Sant som mitt namn är Koster da Karnaldi, intygas härmed att undertecknad var vid sunnda vätskor och frisk ande vid detta aktstyckes avfattande.

Mitt kompani, vilket bär mitt ståtliga namn, må tillfalla de flitiga inom Creskererorden, vilka bekräla myllan utan tanke på högre världsliga värden. Villkorat att bolaget drivs och ombesörjs av min anspråkslösa men kunniga kollega, syster Tromba av klostret Creska.

Min förmögenhet i välklingande mineraler må tillfalla Havsfrun och Hennes tjänare inom Ambaquaorden. Må Anxalis ombesörja min resa på dödens oceaner så som Hon av nåd belyst min väg i livet!

Min fasta egendom, osett hur den är beskaffad, må tillfalla min ödmjuka tjänarinna Helina, för långvarig och tillgiven tjänst invid min sida. Villkorat att mitt gods Kosterheim inte avyttras inom dennas levnadstid. Likaväl villkorat att min otacksamma hustru, Marianna Kosterskona, tillåtas i in- vand bekvämlighet fördriva kvarstoden av sitt kvalfulla liv inom dess väggar.

Som lönning för oduglighet och ansatslöshet kunngöra jag härmed min avkomma inom äktenskapet, detta mest ofrukt samma av företag, arvelös. På det att kullen må stranda på sanningens klippor, för att antingen finna ny resning i anden eller utan nåder spolas bort till en ringa grämselse!





Utan att röra en min låter advokaten sitt biträde visa upp träramen där dokumentet har bränts i lera för de samlade. Klasar av officiella sigill, däribland stadsfogdens, dinglar från lerlådan för att autentisera testamentet. Därefter packas ramen in i sitt skyddande svepning av linne, redo att transporteras iväg.

✧ REAKTIONER

Berättaren bör avkräva någon form av reaktion från spelarna å karaktärernas vägnar. De båda gästerna Tromba och Qraaf gör dock sitt bästa för att dölja sin förvåning alternativt tillfredsställelse. Ingendera är beredd att ge sig i in någon diskussion med karaktärerna utan tackar hellre för sig samt drar sig undan.

Baffin och Hormas torde däremot protestera desto mera högljutt, men reaktionen får som sagt vara upp till respektive spelare. Menalot upplyser de närvarande om att eventuella formella invändningar bör inlämnas till honom skriftligen inom två dagar, då arvsskiftet vinner laga kraft. Berättaren bör, måhända genom någon av bifigurerna, upplysa spelarna om att alla parter i praktiken behöver en advokat, av något slag.

Menalot erbjuder slutligen sina tjänster för de närvarande karaktärerna, kanske främst matronan Helina. Tromba och hennes orden har egna advokater i staden Gudiena, liksom prästen Qraaf lämpligt nog personligen ansvarar för dylika rättsfrågor inom sitt tempel. Det är också möjligt för karaktärerna att komma överens sinsemellan om arvsskiftet och anlita en gemensam advokat för att finna en möjlig förlikning med de övriga parterna. I slutändan kan en skiljedom dock vara svår att undvika. Mera om detta på sidan 27.

SPELETS FÖRUTSÄTTNINGAR

Här beskrivs förutsättningarna för respektive karaktär inför det fortsatta äventyret.

✧ ARVTAGAREN BAFFIN

Arvtagarens situation har helt plötsligt blivit förtvivlad! Det visar ju sig att han inte längre är arvtagare till familjens förmögenhet. Han lär protestera mot faderns testamente men får i slutändan nöja sig med de smulor som eventuellt kan tänkas ramla i hans utsträckta händer. Sonens ställning i hushållet är också helt beroende på matronan Melinas välvilja.

Baffins öde är "att landa och och dö i rännstenen" liksom hans förbannelse att han är "slav under alla tänkbara laster". Att gestalta hans





självdestruktiva livföring torde innebära ett enkelt sätt för spelaren att vinna ÖT. För att dessa skall komma till användning rent regeltekniskt skulle han egentligen behöva rycka upp sig – och måhända även överge sitt öde.

✿ MATRONAN HELINA

Matronans plötsliga upphøjning till ägare av Kosters fasta egendom torde komma som en chock och skapar helt oväntade problem för densamma. Först och främst behöver hon säkra sin nyvunna egendom och i andra hand ta beslut som påverkar de andra invånarna samt gästerna. Det vore olyckligt om hennes hemlighet – att hon under lång tid förgiftat frun i huset – avslöjades och att hon därmed blev misstänkt för att ha mördat hela familjen!

Helinas öde är "att ge igen dubbelt upp för upplevda ogärningar", varför hon inte låter oförrätter passera obesträffade! Hennes förbannelse, att hon "lider av skört samvete", gör det dock kvalfullt för henne att behandla andra illa. Denna balansgång blir spelarens utmaning att bemästra.

✿ SLAVEN MORLËK

Slavens situation är desperat men han borde finna åtminstone en tillfällig tillflykt bland matronan Helinas skyddande fållar. Hon har också makten att befria honom ur slaveriet men det gäller att vara taktfull om hon skall gå med på detta, då hans mål ju är att lämna landet. Det vore olyckligt om hon fick reda på hans relation med den olycksaliga frun i huset!

Morlëks öde är "att dö en våldsam död i den kalla norden" varför hans beteende gärna är livsföraktande. Eftersom hans förbannelse utgörs av att vara en "främling i ett främmande land" är han ständigt utsatt för omgivningens misstro och fördomar. Han är med andra ord en tacksam syndabock!

✿ KUSINEN HORMAS

Kusinen, som egentligen är en bedragare, har bara att vinna på den uppkomna situationen. Arvsskiftet lär hänga i luften och de olika parterna torde kunna spelas mot varandra.

Hormas öde är "att leva gott på andras bekostnad" varför han tvångsmässigt söker att svindla alla i sin omgivning. Och eftersom hans förbannelse är att vara "jagad av tidigare offer" utsätter han sig ständigt för risken att bli upptäckt. Detta gör honom gärna dumdristig.





PRÖVNINGAR



Här återfinns både regelrätta provningar som kan användas som berättarutmaningar, och andra utmaningar som berättaren kan använda för att föra handlingen framåt.

✿ ARVTAGAREN BAFFIN

Möjliga provningar för den före detta arvtagaren Baffin skulle kunna vara:

- » Det torde inte vara brist på tillfällen att hänfalla åt allehanda laster för att glömma sina sorger. Baffins dryckesbröder har i alla fall en förmåga att dyka upp i tid och otid med mer eller mindre okloka förslag.
- » Ökända råskinn uppsöker Baffin för att kräva in pengar. De viftar med skuldsedlar och banksedlar som Baffin lämnat in som säkerhet och kräver att han skall lösa in dem. Detta låter sig inte göras om inte Baffin först kan ordna dokument som bevisar att han faktiskt ärvt faderns tillgångar. Om gäldenärerna får reda på att så inte är fallet kan det bli väldigt farligt!
- » Någon i hushållet som vill Helina illa berättar i förtroende att matronan haft en affär med Baffins far. Även om detta är osant så skulle ryktet kunna vara en juridisk öppning då föräldrarnas äktenskapsavtal inte tillät några snedsteg, och därmed skulle man alltså kunna hävda att faderns tillgångar redan tillfallit modern Marianna, som alltså i sin tur ärvs av sonen Baffin!
- » Lokala langare säljer opiander som härrör från lasten Baffin stal från familjebolagets magasin. Ryktet säger att fogdens män går hårdfört fram för att finna källan till drogen och ämnar göra ett exempel av smugglaren!
- » Baffin kan bli vittne till – eller själv uppleva – en opianderhallucination som är så verklig att den tagit fysisk form. Nu kommer hans synder tillbaka för att hemsöka honom!





- » Under ett drogrus hemsöks Baffin av sin framlidne far Koster. Vålnadens tal är grötigt och obegripligt (ledtråd: tungan har svällt i munnen) och det är upp till spelaren hur dennes karaktär tolkar budskapet. Han vaknar oavsett omtumlad – och är nu måhända beredd att ta strid för sin arvedel och rent av överge sitt öde?

✧ MATRONAN HELINA

Möjliga provningar för den nyblivna godsägaren Helina skulle kunna vara:

- » En leverans anländer till Kosterheim och leverantören vägrar att gå utan att någon i hushållet betalar för densamma – samt för tidigare obetalda leveranser. Matronan måste hantera situationen på något sätt eller riskera att godset exempelvis blir utan tråkol till uppvärmning. De pengar hon har tillgång till räcker hur som helst inte till att betala hela skulden.
- » Driften av hushållet kräver knappast all nuvarande personal och behöver omorganiseras. Oavsett har hushållet inga intäkter men det är däremot möjligt att sälja av lös egendom, så som slavar. Matronan får den mindre tacksamma uppgiften att besluta vem som egentligen behövs och hur arbetsfördelningen skall se ut.
- » I hopp om att få behålla sin plats på residenset avslöjar någon att Morlök, Helinas egen älskare, besökt frun i huset om nätterna och dessutom setts lämna dennas kammare halvt påklädd. Överdrivna vittnesmål kan förekomma om vederbörande tror att det kan hjälpa hans egen situation.
- » Det kommer fram att någon i hushållet har spridit ett rykte om att matronan haft ett förhållande med antingen sin husbonde Koster, som ju haft ett gott öga till henne, eller med dennes betrodde slav Morlök. Frågan är vad hon ska göra med vederbörande?
- » Om Helina hamnar på kant med syster Tromba kan denne dra upp det faktum att hon sålt arsenik till matronan och använda detta som påtryckningsmedel.

✧ SLAVEN MORLÖK

Möjliga provningar för slaven Morlök skulle kunna vara:

- » Den tilltänkte arvingen Baffin har öppet anklagat Morlök för att vara en farländsk giftkokare som mördat hans familj. Misstanken kvarstår och det är flera i hushållet som behandlar honom därefter. Någon kanske kallar honom "den svarte mördaren" öppet?





- » Matronan Helina behöver omorganisera hushållet och ryktet bland personalen är att hon dessutom behöver få in pengar till löner och andra löpande utgifter. Slavarna riskerar med andra ord att bli sålda! Berättaren ger med fördel spelaren nådetid genom att låta slavauktionen äga rum först flera dagar senare. Eller så har den just blivit inställd.
- » Det visar sig att hans intima relationer med såväl husets fru som med matronan varit allt annat än hemliga. Det tisslas och tasslas om att han skulle ha förfört de båda damerna, antingen för att mätta sina främmande onaturliga lustar eller för att vinna deras gunst. Morläks ställning bland husfolket sjunker ytterligare med ryktesspridningen.

❖ KUSINEN HORMAS

Möjliga prövningar för den självutnämnde kusinen skulle kunna vara:

- » Någon känner igen honom på stan och tilltalar honom med ett annat namn. Personen ifråga är någon han bekantat sig med vid ett tidigare besök i staden, under en annan tagen identitet. Självt kan han inte placera vederbörande utan måste improvisera!
- » Hans tidigare offer i staden får syn på honom och kräver högljutt att någon skall "stoppa bedragaren"!
- » Någon i Kusters hushåll ber "kusinen" att använda sitt "inflytande" och hjälpa hen att behålla sin tjänst inom hushållet. Vederbörande kan dela med sig av allehanda rykten som florerar i hushållet (se övriga karaktärer) och kan till och med dra till med att det är matronan själv som giftnördat herrefolket. Eventuellt kan denne visa upp flaskan med arsenik som matronan gömt bakom en lös bräda.
- » Någon i hushållet anförtror åt Hormas att en lokal skumraskfigur förhört sig om honom och hans far (alltså Kusters bror Bering) kort innan hans egen ankomst till Kusterheim. Vederbörande verkar inte ha förstått sammanhanget – att det var bedragaren själv som samlade uppgifter till den roll han nu spelar – men kan ändå vara farlig och behöver tystas ned, på ett eller annat sätt.





KOSTERS TESTAMENTE



Koster da Karnaldi föraktade sin slappa avkomma och var fast besluten om att inte lämna efter sig så mycket som ett marackel till sina odugliga och otacksamma barn. Äktenskapet hade också mest varit en plåga men det fanns inget sätt att bryta äktenskapskontraktet utan att samtidigt förlora kontrollen över sin näringsverksamhet. I sitt testamente skulle han dock ställa saker och ting till rätta!

Barnen skulle alltså göras lottlösa i händelse av att han skulle gå hädan, medan frun var garanterad en betydande del av arvet genom parets äktenskapsavtal (detta framgår alltså inte av själva testamentet). Desto mera värnade han om sitt tjänstefolk och sina anställda, varför han såg till att såväl kompaniet som residenset skulle drivas vidare efter hans frånfälle. Alltså testamenterade han sin firma till klostret Creska, som ju sysslar med studium och kultivering av sällsynta plantor, med det uttryckliga villkoret att verksamheten skulle drivas vidare. Residenset och resten av sin fasta egendom skulle tillfalla matronan Helina, som ju i praktiken redan styrde och ställde på residenset. Villkoret var att hans sjukliga fru skulle få leva sina sista år i familjens hem, som en sista formell ömhetsbetygelse. Slutligen testamenterade Koster resten av sin förmögenhet i reda pengar till Anxaliskyrkan, som tack till havsgudinnan för alla lyckade expeditioner till sjöss.

Nu inträffade dock alltså någonting oväntat och det är rent juridiskt sett öppet för tolkning hur testamentet egentligen skall implementeras i praktiken. Frun är ju inte i livet längre och barnen ärver i sin tur henne, även om endast den yngste sonen fortfarande är i livet. Hon saknade dock ett formellt testamente. Hushållet tillfaller visserligen matronan men villkoret att låta frun bo kvar går inte längre att uppfylla. Samtidigt skulle sonen, och de andra syskonen för den delen, uttryckligen lämnas lottlösa enligt testamentet. Trakorisk lag stipulerar dock att ingen avkomma inom äktenskap



kan lämnas helt lottlös vid ett arvsskifte, utan alltid har rätt till en viss del av dödsboet. Detta faktum lämnar utrymme att invända mot hela testamentets giltighet!

Den som helt glömts bort i testamentet är hur som helst Kusters förtrogne slav Morlök. Anledningen är att Kuster ämnat befria honom ur hans tjänstgöring som tack för trogen tjänst, men döden hann alltså komma i vägen för hans planer för den högt värderade vännen och medarbetaren. Det finns alltså ingen illvilja riktad gentemot den stackars farlänningen, men testamentet stipulerar ändå att även slavar (som ju utgör fast egendom) tillfaller hushållet som del i matronan Helinas arv.

✿ ARVSSKIFTE

Samtliga karaktärer torde ha anledning att invända mot testamentet alternativt driva igenom sin egen tolkning av denna. Man bör dock tänka på att advokater i första hand ser till sina egna intressen, det vill säga att de försöker kamma hem så mycket pengar som möjligt för egen räkning. Och ju duktigare advokat, ju högre andel av klientens arvedel gör denne anspråk på.

Det lönar sig heller egentligen inte att anlita skiljedomare – något civilrättsligt domstolsväsende existerar ju knappast, utan domaren är företrädare för någon organisation, tempel eller skrå som har köpt licensen av den lokala trakoriska ståthållaren. Alltså tar dessa betalt för sina tjänster och kan mycket väl döma till sin egen fördel!

ADVOKATER

Karaktärerna behöver egentligen anlita advokater, antingen var för sig eller tillsammans. Ingen torde dock kunna företräda slaven Morlök, som ju inte är en juridisk person utan snarare någon annans egendom.

Nedan återfinns en förteckning över lokala advokater i Tigöld – samt ett par från Gudiena med rätt att verka även i hamnstaden. Advokaterna listas i rangordning där den första räknas som en rännstensadvokat medan den sista är en riktig stjärnadvokat. Den inbördes rangordningen är inte oviktig i en eventuellt skiljedom. Detta beskrivs i ett separat avsnitt, se sidan 27.

✿ KARLUF "FEJAN" TIGÖLDINI

En stilig och hårfager gentleman av låg börd som sällan ler på grund av sina dåliga tänder. Får betecknas som en rännstensadvokat och företräder allehanda skumma typer i olika juridiska sammanhang. En lokal förmåga med goda kontakter i kriminella kretsar. Har ett eget bord på tavernan



Långstopet där han även håller möten och förhandlar med såväl klienter som kolleger. Uthållighet får sägas vara hans största tillgång.

Karaktären Hormas är sedan tidigare bekant med Karluf och känner även till dennes skumma kontakter. Hormas är dock även medveten om Karlufs tillkortakommanden som just advokat.

◇ **De fyra bloden:** Sten 1, Vind 2, Eld 3, Vatten 2

◇ **Förmågor:** Bildning 1, Okvädning 1

✱ MASSER FRÅN SOBLAK

En skrupelfri typ som ständigt byter ort och som mutat till sig sin licens att agera juridiskt ombud vid arvsskiften i Tigöld. Saknar i stort sett kontakter och bedriver sin praktik från sitt rum på värdshuset Sjuseglaren. Kappsäcken är redan packad då han hunnit trampa på alltför många ömma tår under sin förhållandevis korta vistelse i staden. En demagog snarare än jurist.

Karaktärer som efterfrågar en billig advokat eller bara frågar runt på kajesplanaden blir troligen hänvisade till Masser.

◇ **De fyra bloden:** Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2

◇ **Förmågor:** Bildning 1, Okvädning 2

✱ MENALOT LAGVRÄNGAREN

En välrenommerad äldre herre med advokatkontor nära marknadsplatsen. Se sidan 35 för fler detaljer. Både han och biträdet Oppenmir förekommer dessutom i inledningsscenen.

Salig Kusters advokat och potentiell företrädare för någon eller några av karaktärerna, så länge dessa inte bestrider Kusters testamente (som han alltså är juridiskt skyldig att försvara). Om det däremot handlar om att omtolka testamentet har han en fördel (bonustärning) att beivra detta i domstol i egenskap av arvstecknare!

◇ **De fyra bloden:** Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2

◇ **Förmågor:** Bildning 2, Okvädning 3

✱ HARLEK HESSERSDOTTER

Dottern till en namnkunnig advokat från Gudiena, men praktiserar även i Tigöld och specialiserar sig på just arvsskiften. Blott en blek skugga av den hädangångna fadern men dennes namn är likväl hennes främsta tillgång. Har kontor i båda städerna och reser ständigt dem emellan. Till vardags sköts verksamheten av juridiskt bildade skrivare och biträden. Harlek själv



träffar sällan sina klienter personligen utan satsar istället på att göra ett starkt intryck på rätten, främst genom att göra en dramatisk entré!

Flera av karaktärerna känner till hennes advokatkontor, som alltså bär faderns namn, och som är belägen i stadens centrum.

◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2

◇ **Förmågor:** Bildning 2, Okvädning 2

✿ IARMON AF HAFVET

Ett lokalt gammalt original som bor på och verkar från den maskätna slupen Vågspelaren som ligger permanent förtöjd vid den stora stenpiren i hamnen. Expert på marinrätt men extraknacker även inom bland annat arvsrätt. En sjöbuse ut i fingerspetsarna som saknar tålmod för såväl retorik som paragrafvrängier. Äger trots sitt förvirrade yttre ett skarp intellekt och betydande kunskap om lagen. Främsta tillgången torde dock vara hans status som ålderman på stadens advokatgille!

Iarmon är känd i hamnen som en hederlig (!) advokat som inte enbart är intresserad av att skinnflå sina klienter. Behöver dock övertygas (retorisk konflikt) om ens förtjänster som sjöman för att inte avfärdas som landkrabba och därmed som ovärdig klient.

◇ **De fyra blodet:** Sten 1, Vind 3, Eld 1, Vatten 3

◇ **Förmågor:** Bildning 3, Okvädning 1

✿ BRODER QRAAF

Präst och jurist inom Anxaliskyrkan med ansvar för juridiska frågor rörande egendomsrätt och arvsrätt. Saklig, målmedveten och fokuserad. Röjer aldrig en sinnesrörelse utan ser det som sin plikt att följa – och förvränga – lagen snarare än att sänka sig till simpel retorik. Har tillgång till kolleger och notarier vilka kan vrida och vända på varje lagparagraf inför en stundande domstolsförhandling.

Företråder i detta äventyr Anxaliskyrkan. Karaktärernas egna advokater torde rekommendera en förlikning framför att ställas öga mot öga med juristbrodern i en domstolsförhandling!

◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 3, Eld 2, Vatten 1

◇ **Förmågor:** Bildning 4





✿ ELIANNA DA GUDIENA

En lokal celebritet och personlig vän med prokuratorn och storhirdmannen Ripigus Oxenklöv av Naströl. Driver ett av Gudienas främsta advokatbyråer, även med kontor i Tigöld. Skickar i regel någon av sina hantlangare för att företräda henne i det vardagliga juridiska arbetet.

Företräder i detta äventyr Creskererorden som alltså syster Tromba tillhör.

- ◇ **De fyra bloden:** Sten 1, Vind 3, Eld 1, Vatten 3
- ◇ **Förmågor:** Bildning 4, Okvädning 4

✿ LARMAS AV HUSET ELIATOS

Denne förmögne lagvrängare anses med rätta vara den vassaste juristen i Tigöld. Han betjänar i huvudsak handelshuset Eliatos som har gjort sig en förmögenhet på marinförsäkringar. Trots att han till vardags alltså sysslar med avtalsjuridik, så kan han tänka sig även åta andra uppdrag vid sidan av för hälften av det belopp som tilldöms hans klient.

Att anlita Larmas kräver viss övertalning (retorisk konflikt) från karaktärernas sida.

- ◇ **De fyra bloden:** Sten 1, Vind 3, Eld 1, Vatten 3
- ◇ **Förmågor:** Bildning 5, Okvädning 4

ATT VÄLJA DOMARE

Flera juridiska entreprenörer i Tigöld har rätt att döma i civilrättsliga mål, så som arvsskiften:

- » **Lexicullu Jolvana**, chefsjurist på Anxalistemplet
- » **Amaculla da Horst**, bouppdelare på Kastyketemplet
- » **Mirakol av Klint**, stadsfogde underställd primus prokuratorn i Gudiena
- » **Skuns da Hulda**, jurist på hamnfögderiet
- » **Reparos Gåspenna**, sekreterare inom fartygsbyggarnas skrå

De olika advokaterna har olika god kontakt med de olika domarna. Tabellen på nästa sida är graderad från noll (ingen kontakt) till tre (mycket god kontakt) och avser hur många bonustärningar advokaten ifråga får i retoriska konflikter i en faktisk domstolsförhandling. Därmed försöker advokaten givetvis anlita den domare man har bäst kontakt med (markerad med fetstilt), officiellt eller informellt!





ADVOKAT/DOMARE	Jolvana	Amaculla	Mirakol	Skuns	Reparos
"Fejan"	0	0	1	0	1
Masser	0	0	0	0	0
Menalot	1	2	1	1	0
Harlek	0	1	2	1	0
Iarmon	2	2	1	2	3
Qraaf	3	2	2	2	1
Elianna	2	2	3	2	1
Larmas	2	2	2	3	2





MORD - MYSTERIET



Mysteriet med familjens död finns i bakgrunden ifall spelarna bryr sig om att luska i det. Att sätta dit syster Tromba för massmord skulle åtminstone kunna sätta käppar i hjulen för Creskererordens övertagande av Kosters handelskompani!

Det bör understrykas att syster Tromba inte kände till Kosters testamente och blev därför mycket förvånad när villkoren lästes upp. Hon har alltså inte sökt påverka Koster i något hänseende för att komma över kompaniet eller någon annan egendom för den delen. Hon är själv bunden av ett fattigdomslöfte och inte intresserad av något arv, och om möjligt ännu mindre intresserad av att driva någon affärsrörelse. Om det vore upp till henne skulle hon gladeligen avsäga sig ansvaret, men beslutet är alltså inte hennes utan hon företräder endast sin ordens intressen.

Det enda Tromba egentligen bryr sig om är plantorna som börjat gro på familjens gravplats, som alltså ligger på handelsmannens ägor. Hon kan tänka sig att gå över ännu fler lik om det krävs för att hennes brott inte avslöjas och att plantorna tas om hand på lämpligast vis. Helst vill hon vara allestädes närvarande på familjens residens, och därför ställer hon sig gärna till karaktärernas förfogande och söker skapa allianser med dem. Hon skulle till och med gå med på att hjälpa till att svindla sin egen orden om det innebär att hon kan följa och sörja för plantornas tillväxt – och i slutändan skörda deras blodiga frukt!

I syfte att säkerställa plantornas tillväxt såg Tromba till att familjen begravdes i grunda gravar och utan någon kista eller liksväpnung. Hon ombesörjde personligen för gravsättningen och anlät gravgravare utanför hushållet för grovgörot. För att dölja plantornas späda skott, där de skjuter upp ur gravarna, har syster Tromba anlagt blomster i vackra arrangemang på själva gravarna. Hon ägnar med andra ord stor möda åt att vårda gravarna.





✿ LEDTRÅDAR

Husfolket kan vittna om att Tromba hastigt tog hand om liken och att utomstående förmågor ombesörjde för själva gravsättningen. Faktum är att ingen i hushållet såg kropparna hamna i jorden, varför det inte är osökt att miss-tänka att de inte alls vilar i de utmärkta gravplatserna!

Trombas dagliga och långa sessioner vid gravarna torde också få ögonbryn att höjas. Den uppmärksamme kan rent av upptäcka att en planta av något slag slagit rot på tre av gravarna – på alla utom Ksters egen grav (fröna grodde aldrig, se nedan). Om hon får frågan kan Tromba helt enkelt påstå att hon planterat ett träd vardera på gravarna, så att en liten minneslund en dag skall pryda platsen.

Gräver man upp gravarna – eller gräver fram plantorna av griftehjärta – kan man alltså se hur rötterna växer inne i bukhålan på liken. Gravsättningen i stort ter sig okonventionell, även för en lekman. Tromba skulle hur som helst inte tillåta att någon rör gravarna, än mindre gräver ut plantorna! Om någon insisterar på att bekräfta att kropparna verkligen ligger i gravarna erbjuder hon sig att personligen gräva ut Ksters grav, självfallet under starkast möjliga protester! Hon misstänker att fröna aldrig grodde och är faktiskt själv nyfiken på anledningen.

Det kan tilläggas att Tromba gjorde sig av med köksan Maudas lik (som provsmakade av maten och gick samma öde till mötes som herrefolket) som en slags garanti. Hon satte helt enkelt kroppen på en vagn för frakt hem till klostret, en dags resa bort, tillsammans med instruktioner om att ordenssystrarna skulle begrava kroppen på samma manér som Kster och dennes familj. Köksans familj har visserligen efterfrågat kroppen alternativt gravplatsen, men blivit bryskt avfärdade av Tromba. Om situationen urartar helt kan Tromba helt enkelt dra sig tillbaka till Creska och fortsätta sitt studium av grifte-hjärta innanför klostrets skyddande murar.

Familjens livläkare Zalissa hann besöka de drabbade innan döden var ett faktum. Enligt dennes journaler är dödsorsaken i samtliga fall "tarmbrand", alltså en inflammation som får tarmens bihang att brista. Någon liköppning gjordes dessvärre aldrig och inga spår av gift eller andra misstänkta preparat har heller påvisats. Lyckas man få tag i journalerna (exempelvis genom att muta läkaren) och detaljstuderar dem upptäcker man en notis om att Ksters tunga varit grön och svullen.





Det sista är intressant då syster Tromba gav sin värd en dekokt av växten tungkväva innan läkaren hann anlända något senare under den ödesdigra natten. Som växtens namn antyder så kan den användas för att få tungan att, förutom ändra färg, svälla så att den omöjliggör allt tal. I sällsynta fall, som i detta, kan offret även kvävas till döds av sin tunga. Detta är anledningen till att Koster dog först av alla – just av kvävning! Därmed hann hans blindtarm heller aldrig brista och fröna friläggas i bukhålan.

Om spelarna är på rätt spår och exempelvis upptäcker plantorna som växer ur liken, torde drogmakaren Morlëb kunna räkna ut att det rör sig om griftehjärta. Hans husbonde visade nämligen burken med fröna för honom dagen innan sin död, men nu verkar behållaren ha försvunnit spårlöst. Tromba stal helt sonika den i ett obehagligt ögonblick.

Ingen annan förutom den framlidna köksan känner dock till hur fröna hamnade i puddingen. Om spelarna lägger ned tid och möda på att försöka räkna ut detta får misstanke dock gärna falla på Tromba, utan att man för den sakens kan bevisa någonting i juridisk mening.

✱ PLANTORNA

Griftehjärta är omgärdat av myter och få har sett ett exemplar av plantan, än mindre av dess frukt. Äventyrets (fem) plantor utgör blott spåda skott och ser inte mycket ut för världen. Enligt myten rör det sig dock om en buske eller ett litet träd. Ofta sägs plantan ha vassa taggar på sina grenar och utskott. Ibland sägs själva bladens taggiga kanter vara sylvassa. En detalj är sägnerna dock överens om – och det är att plantan bär en utsökt frukt som till storlek, färg och form vagt påminner om ett hjärta. Närmare bestämt ett mänskligt hjärta. Fruktsaften sägs vara blodröd till färgen och fröna mjuka så att de slinker ner i svalget på intet ont anande smakare.

De frön som Koster fått tag i, och som Tromba sedermera lagt vantarna på, är dock mörkbruna till färgen och har alltså hårdnat utanför fruktens skyddande hölje. De är dock högst verksamma och det är direkt livsfarligt att förtära dem! Det var detta som föranledde Tromba att misstänka att Koster i själva verket blivit pålurad helt vanliga frön av langocker.

En intressant variant skulle dock kunna vara att Tromba använder sina kunskaper i Tektonisk åkallan (genom vilken systrarna inom Creskererorden påverkar växter och småkryp) för att påskynda plantornas tillväxt. Inte för att örtasystemen skulle sakna tålmod, men måhända för att hon känner att tiden är knapp?



UPPLÖSNING



Berättaren kan behöva styra handlingen i den mån att en upplösning, av något slag, kommer till stånd. Beroende på vad spelarna har fokuserat på kan denna upplösning givetvis se väldigt olika ut. En trolig variant är dock att arvsskiftet definitivt avgörs. Exempelvis genom skiljedom, se nedan. Alternativt kan någon anklagas för mordet, på mer eller mindre goda grunder, varför myndigheterna lämpligen blandas in (se också nedan).

✿ SYSTER TROMBA

Syster Tromba bör oavsett spelas aktivt av berättaren och det är mycket troligt att någon eller några karaktärer (eller samtliga, om spelargruppen angriper äventyret som en klassisk deckargåta) hamnar på kant med den mordiska örtasydern.

I så fall finns potential för en mera actionfylld alternativt handgriplig upplösning. Även om Tromba knappast är någon lönnmördare av Rhabdo-Rana-karaktär, så kan hon ändå tänkas ha ett och annat fult trick i rock-ärmarna. Exempelvis något växtpulver som flamar upp, förblindar eller förgiftar. Alternativt kan hon arrangera bakhåll med betalda råskinn eller lägga gift i karaktärernas bägare. Hon drar sig som bekant inte för någonting för att dölja vad hon gjort eller för att röja hinder ur sin väg.

Om man anammar förslaget ovan och låter frukten av griftehjärta mogna under äventyrets gång, så finns också möjligheten att syster Tromba, likt ormen i Paradiset, bjuder karaktärerna att äta av "kunskaens frukt". Alternativt kan hon helt enkelt ha fått nog av alla tröttsamma intriger på Kosterheim och röjer allihopa ur vägen. Exempelvis genom att sätta eld på godset!

SKILJEDOM (CIVILRÄTT)

Såvida inte karaktärerna – eller snarare deras advokater – kommer överens om en uppgörelse som kan godtas av samtliga parter, vilket inte är helt troligt, behöver någon eller några parter anlita en licensierad skiljedomare, av





något slag. Flera lokala makthavare har jurisdiktion att döma i arvstvister i staden Tigöld, och vilken som anlitas beror på vem det är som tar initiativet till skiljedom. Se tabell över tillgängliga advokater och deras kontakter med potentiella domare på sidan 23 i äventyret.

Oavsett vem som anlitas antas vederbörande döma enligt rådande tra-korisk lag och agera opartisk skiljedomare. Det vore däremot olyckligt om exempelvis en präst från Anxaliskyrkan dömer i ett arvsskifte där samma tempel har tilldelats betydande penningvärden! Domarna är nämligen i praktiken partiska och dömer i slutändan utifrån sina egna intressen. Allt som oftast sina egna penningintressen, vilken givetvis innebär att domarna är mottagliga för mutor. I brist på dylika brukar domarna helt enkelt till-döma ett betydande belopp – upp till halva arvet – till den organisation man själv representerar, varpå penningarna i slutändan ändå trillar i egen ficka genom att passera ett par välsmorda mellanhänder.

Domaren anlitar hur som helst i sin tur en stämningsman (ofta en lägre stående medlem ur det gille man representerar) som delger de övriga parterna om när och var domstolen kommer att hållas (återigen beroende på skiljedomare) samt vad ärendet gäller (d.v.s. arvsskifte efter Koster da Karnaldi). Nu hålls informella möten – med eller utan mellanhänder (vilka





behöver betalas för sina tjänster) – mellan advokaterna och domaren. Dessa syftar till att belysa de olika intressen som kan tänkas beröras av skiljedomen. Men också att sondera vilken form av – och hur stora – mutor domaren förväntar sig. Det är inte ovanligt att en skiljedomare tar emot gåvor av olika slag av olika parter – utan att avslöja hur frikostiga motparterna varit.

Själva domstolsförhandlingen är till viss del formalia där representanterna för de olika parterna får möjlighet att lägga fram sin sak för domaren, vilken sedan drar sig tillbaka för att väga bevisen och konsultera gällande lag. Parterna sammankallas ett par dagar senare för uppläsande av domslut. Själva domaren närvarar ofta inte med hänvisning till brist på tid, utan en notarie läser istället upp domen och domarens motivering. Det anses givetvis viktigt att domslutet, oavsett hur detta ser ut, motiveras på ett övertygande sätt, åtminstone ur retorisk synpunkt. Detta är också anledningen till att domaren kan behöva ett par dagar på sig att konsultera skickliga ordvrängare och demagoger.

Därmed inte sagt att advokaternas sakframställan inte är av någon betydelse. Det finns tvärt emot gott om plats för juridiska paragrafvrängier och semantiska spetsfundigheter, vilket så att säga gör det svårt att rättfärdiga ett bristfälligt underbyggt domslut.

✱ REGLER

Rent praktiskt fungerar en domstolsförhandling som en retorisk konflikt, med två eller fler parter. Spelaren tar tillfälligt över sin karaktärs advokat och använder dennas speldata i konflikten. Man turas helt enkelt vara angripare och vänder sin vassa tunga mot någon annan part, som därmed blir försvarare.

Så länge man håller sig till juridiska paragrafvrängier används advokatens värde i blodet Vind, liksom nivån i förmågan Bildning sätter gränsen för hur många ÖT spelaren får spendera. Förlitar man sig däremot på retoriska knep används blodet Vatten samt förmågan Okvädnig. En vunnen runda slutar i regel med att den besegrade parten tar en nivå tvivel i skada, men med speciella utnötningstekniker är det också möjligt att orsaka utmattning genom att dra förhandlingen i långbänk. Risken är dock att domaren avslutar förhandlingen och att rättegången fortsätter vid senare tidpunkt (då försvinner också eventuell utmattning).

Förutom blod (Vind eller Vatten) och ÖT (vilka begränsas av relevant förmåga) så spelar bonustärningar en viktig roll i förhandlingen! De lokala advokaterna har en väl etablerad hackordning (status och rykte) sinsemellan och advokaten med högre status får automatiskt en bonustärning. Om en advokat företräder en mäktig organisation, exempelvis Ambaquaorden,





så ger detta inflytande också alltid en bonustärning. Advokatens kännedom om och eventuellt goda kontakter med domaren är avgörande och ger genast bonustärningar (en eller flera, konsultera tabell på sidan 23).

Mutor fungerar på följande sätt: Några eller samtliga parter antas ha mutat domaren. Den som gav den lägsta mutan får ingen bonustärning, medan den som gav den näst lägsta får en bonustärning. Och så vidare; man lägger till en bonustärning för varje part tills man når den som gett högsta mutan (den frikostigaste parten får alltså antalet bestickare minus ett antal bonustärningar).

Sjelva argumenten som sådana är givetvis också viktiga och bedöms av berättaren som varande näst intill ovidkommande (ingen bonustärning) till lysande (upp till tre bonustärningar). Ett högt antal bonustärningar behöver motiveras av starka anspråk på arvet och därmed grundas på ett juridiskt dokument av något slag. I första hand alltså Kosters faktiska testamente, eller ett förfalskat testamente, om någon nu lyckas frambringa ett sådant. Alternativt kan argument styrkas av mer eller mindre trovärdiga vittnen. Notera att det är möjligt att hyra in så kallade *Fabricus Veritas*, alltså professionella yrkesvittnen (denna option kan måhända ligga bortom karaktärernas finansiella horisont i detta äventyr).

✱ DOMSLUT

Rättegången avslutas när alla parter har fått ordet och fått agera angripare. Vill man angripa ytterligare parter får man anhålla till rätten om en eventuell andra och tredje omgång. Berättaren kan bevilja detta om det gynnar berättelsen. När förhandlingen avslutas drar sig domaren tillbaka och domslut meddelas en annan dag. Detta avslutar måhända också äventyret och spelmötet!

RÄTTEGÅNG (BROTTSMÅL)

Om någon karaktär eller bifigur anser sig ha bevis mot en specifik person kan vederbörande vända sig till stadens fogde Mirakol av Klint (som beskrivs närmare på sidan 36). Medan civilrättsliga processer oftast hanteras av de berörda parterna själva, enligt ovan, hamnar exempelvis brottsmål så som mord och egendomsbrott (så som stöld) på myndigheternas bord. I Tigöld innebär detta att ärendet handläggs av stadsfogdens kansli.

Något rättsstat existerar ju knappast, och heller inget utredande polisväsende (bortsett från rikets säkerhetspolis förstås). Utan den anklagande parten (målsägaren) får själv presentera tillräckligt övertygande bevis för stadens fogderi. Vid behov kan fogden låta sin adjutant Hynferdink (se sidan



37) undersöka saken, utföra husrannsakan eller förhöra misstänkta missdådare. Fogdens så kallade roteknektar kan tillkallas för att sparka in dörrar eller arrestera misstänkta brottslingar.

När bevis, vittnen och eventuella erkännanden (vilka gärna tvingas fram genom tortyr) finns på plats hålls en formell men summarisk rättegång i fogdens officiella audienssal. Både den tilltalade och målsägarparten får tillfälle att säga sitt, liksom vittnen hörs. Eventuella advokater kan visserligen hålla sina klienters talan men fogden dömer i slutändan efter eget huvud. I själva verket är densamme bakbunden av såväl politiska som personliga kopplingar till de olika parterna. Han arbetar direkt under guvernören i Gudiena, Saphynas primus prokurator, och alla beslut behöver filtreras genom dagsaktuella lokalpolitiska förhållanden.

Om någon karaktär vill invända mot Kosters testamente, med motiveringen att handelsmannen mördades av någon av de nominerade arvingarna, så kommer Ambaquaorden att använda sitt inflytande för att hävda testamentets giltighet som sådant. Anxalistemplet lär alltså i alla lägen åtminstone få en betydande del av Kosters arv.

✱ REGLER

Karaktärerna kan antingen företräda sig själva eller ha anlitat advokater inför domstolsförhandlingen. Man använder sig av reglerna ovan, fast med skillnaden att man slår ett vanligt dådslag (och inte ett konfliktslag) mot en fast svårighetsgrad (normalt 1-3). För enkelhets skull antas svårighetsgraden vara 1 (ett) i grund och ökar med 1 (ett) om det finns konkreta bevis eller trovärdiga vittnen som talar emot ens sak. Kan man föra fram egna bevis och/eller kalla in vittnen – och om dessa godtas av domaren, så kan svårighetsgraden däremot sjunka. Har man erkänt påverkar dådslaget inte utfallet (automatisk fällande dom) men en hög framgångsgrad (de förmildrande omständigheterna, så att säga) kan däremot mildra straffpåföljden.

✱ STRAFFPÅFÖLJD

Normalt sett kan fogden fälla domen på plats och ställe, eventuellt efter en stunds överläggning med närvarande jurister och rådgivare. Eventuella dömda brottslingar först bort medan den som frikänns är fri att lämna salen. Dömda tjuvar och mördare av enklare härkomst hängs med fördel till allmänhetens gamman. Men om den dömde har pengar, makt eller kontakter så kan straffet i praktiken mildras betydligt. Sister Tromba kan exempelvis räkna med betydande hjälp av sitt kloster i Gudiena, varför ett lämpligare straff kanske blir permanent husarrest under abbotens överinseende, eller liknande.





PLATSER OCH PERSONER



Här beskrivs olika platser av intresse, inom och utanför hamnstaden Tigöld, samt deras invånare. Syster Tromba beskrivs sist i detta avsnitt även om hon oftast förekommer på Kosterheim.

KOSTERHEIM

Familjen Kosters residens är beläget på en höjd utanför själva stadsbebyggelsen och uppfördes av en lokal båtbyggare. Tanken var att arkitekturen skulle föra tankarna till en oceanseglare och herrgårdens fasad är därmed uppförd i ek. Den pråliga fasaden för tankarna till ett fartygs akterspegel och ger, på håll, intrycket av att en jättelik våg kastat ett fartyg långt upp på land, samt vänt det upp-och-ned med fören begravnen i den bakomliggande åsen.

På bottenvåningen återfinns köket och skafferiet, medan jord- och vinkällaren fortsätter längre in i åsen. Mellanvåningen omfattar salong, matsal och gästrum. På övervåningen, som upptas av herrskapets sovgemak samt Kosters arbetsrum, finns passager i mellanväggar så att tjänstefolket via lösa paneler kan röra sig in och ut ur rummen utan att märkas.

Huvudbyggnaden omgärdas av en handfull sidobyggnader, inklusive tjänarfolkets kvarter och ett vagnstall där även familjens dragoxar och deras förare inkvarteras. Ägorna omfattar flera hektar och infattar bland annat en muromgärdad trädgård. Här återfinns också Kosters planerade gravkrypta, som dock ännu endast utgörs av en grop och högar med jord, stenar och byggnadsmaterial (preliminära ritningar finns i dennes arbetsrum och skvallrar om att det inte rör sig om någon familjegrav, utan har endast plats för honom själv). I anslutning finns de mera improviserade gravar där Koster med familj nu vilar.





✿ HUSHÅLLERSKAN UUNI

Denna ogifta dam i sina bästa år har på sistone fått ansvaret för matlagningen i hushållet. Med blandat resultat, skall tilläggas. Noggrann och plikt-skyldig, men fallen för skvaller. Mottaglig för såväl smicker som amorösa inviter.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 1, Vind 1, Eld 3, Vatten 3
- ◇ **Förmågor:** Intrigmakare 1 (Ryktesspridning)

✿ KAMMARJUNGFRUN NELA

Denna ungmö lägger gärna näsan i blöt även om det innebär risk för upptäckt. Håglös och lagd för drömmier. Djupt chockad över dödsfallen i hushållet och orolig för sin framtida försörjning.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 1, Vatten 2
- ◇ **Förmågor:** Intrigmakare 1 (Diskretion)

✿ POTTPOJKEN MITRASKA

Den hunsade ungturen är van att få skulden för det mesta som går fel på herrgården. Behandlas fortfarande som ett barn på grund av sin blygsamma kroppshydda även om han börjar komma upp i tonåren. Agerar allt-i-alla även om han egentligen ansvarar för sanitet på herrskapets privata våning. Känner till det mesta som händer på Kosterheim men har vett att inte prata vid mun (såvida han inte känner sig hotad, förstås).

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2
- ◇ **Förmågor:** Tjuvkonster 1 (Snabbfotad)

✿ OXFÖRAREN HUMMA

Denne slusk till karl lyfter inte ett finger i onödan utan drar sig hellre tillbaka i oxstallet, såvida han inte super upp sin löning på någon billig sylta. Bryr sig varken om eller lägger sig i hushållets angelägenheter. Däremot villig att tjäna en extra hacka så länge inget fysiskt arbete erfordras av honom.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 1, Vatten 2
- ◇ **Förmågor:** Intrigmakare 1 (Uppviglare)

✿ VATTENSLAVEN HIRSMÅ

Detta kargomitiska kraftpaket till slav har i stort sett en enda uppgift, nämligen att bära upp vatten från en brunn nedanför residenset. Färskvattnet





samlas därefter i en cistern där det blandas med regnvatten och tappas till allt från matlagning till städning. Även om slaven ibland ombeds utföra annat kroppsarbete inom hushållet, så intresserar han sig knappast för några intriger bland dess övriga invånare. Resten av hushållet undviker i görli-gaste mån den tatuerade barbaren men det betyder ju inte att denne inte kan ha gjort egna iakttagelser under sin tid på godset.

- ❖ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 2, Vatten 1
- ❖ **Förmågor:** Brottning 1 (Styrkeprov), Tjuvkonster 1 (Knivkamp)

HANDELSKOMPANI KOSTER

Kosters handelsbolag har sitt kontor och sitt lager i stadens omfångsrika lagerhusdistrikt. Själva byggnaden är dåligt underhållen och taknocken har en gång i tiden haft formen av ett bogspröt med ett litet segel som flagga istället för skylt. Numera är namnet istället hafsigt målat på själva porten. Innanför återfinns såväl varulager och kontor som arkiv. Viktiga dokument, bankväxlar och pengar förvarade Koster dock på sitt arbetsrum i sitt residens.

Skrivaren Savir (som kan sammankallas för att låsa upp lagerbyggnaden) kan redogöra för vad som ryms i magasinet. Om han mutas eller hotas kan han skvallra om att Baffin rotat i lagret samt tagit en last förbjuden opian-der. Han kan däremot inte redogöra för var burken med frön från griftehjärta tagit vägen – kanske ligger Baffin bakom försvinnandet här också?

✱ SKRIVAREN SAVIR

Den åldrade skrivaren ansvarar för handelskompaniets lokaler och dagliga drift. Vid behov kallar han in daglönare för att utföra eventuellt kroppsarbete. Han är noggrann och pliktskyldig, men i Kosters frånvaro aningen nervös och knappast omutbar.

- ❖ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2
- ❖ **Förmågor:** Bildning 1 (Bokhållning)

MENALOTS ADVOKATBYRÅ

I anslutning till stadens marknadsplats finns ett till synes oansenligt advokatkontor. Invändigt prunkar inrättningen dock av såväl ädelträ som ädla metaller, varför porten är proportionerad efter ändamålet. Gäster, även potentiella klienter, förväntas förklara sitt ärende genom en minimal lucka





och behöver i regel boka en tid genom densamme innan man släpps in i den väldoftande oasen. Kontoret ombesörjs av slaven och skrivaren Oppenmir, ursprungligen från Argonds fastland. Det muskulöst svartmuskiga advokatbitrådet agerar också som den ogifta advokaten Menalots kurtisan och står alltid vid dennes sida i alla offentliga sammanhang. Vid behov kan Oppenmir även avvisa oönskade besökare tämligen bryskt!

Kosters testamente återfinns i Menalots arkiv och denne kan, mot ett advokatarvode, återberätta alla önskade och oönskade detaljer om testamentets upprättande. Det vill säga att allting är helt i sin ordning – att alla stämplat och vittnen med mera går att verifiera. Menalot har även fullmakt att agera i Kosters ställe, exempelvis för att lösa in bankväxlar eller sedlar. Det är fullt möjligt att anlita honom för att plundra dödsboet så länge som man delar på förtjänsten!

Advokat Menalot Lagvrängaren beskrivs på sidan 20.

✿ BITRÅDET OPPENMIR

Den mörke välansade slaven är draperad i väldoftande typsjok som inte lämnar mycket till fantasin. Ger ett behärskat och beräkande intryck. Lämnar aldrig sin ägares sida och är beredd att utsätta sig för risker för att försvara sin älskare och välgörare.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 1, Vatten 2
- ◇ **Förmågor:** Bildning 1 (Lagvrängeri), Brottning 1 (Järngrepp), Artisteri 1 (Trollbinda)

APOTEK ZALISSA

Bakom en välputsad fasad i stadens centrala delar ligger Apotek Zalissa där apotekaren och läkaren med samma namn verkar. Drogmakaren är också familjen Kosters livläkare och besökte Kosterheim den ödesdigra natten. Faktum är att hon har en anmärkningsvärt vetenskaplig hållning till sin konst och för också noggsamma journaler över såväl sina patienter som sina försökskaniner. Hon är faktiskt något av en medicinsk allkonstnär och ett rykte gör gällande att hon köper lik för invärtes studier, något som dessvärre inte är bra för affärerna.

✿ DROGMAKERSKAN ZALISSA

Den avlångt magrade kvinnan har gott om gråa stråk i sitt omsorgsfullt uppsatta hår men bryr sig knappast om vare sig ytligheter eller artigheter.





Hon ger lätt ett gravallvarligt intryck som inte lämnar någon tvekan om sanningshalten i det hon säger.

- ◆ **De fyra blodet:** Sten 1, Vind 3, Eld 2, Vatten 2
- ◆ **Förmågor:** Läkekonst 3 (Liksynare, Rännstenskontakter, Medikamenter)

FOGDEPALATSET

I stadens centrum återfinns det så kallade fogdepalatset som både utgör stadsfogdens kansli och residens. Själva byggnaden ser ut som ett romantiserat slott med tinnar och torn – fast i miniatyrformat. Utanför på gatan står vanligt folk och väntar på att få sina ärenden hörda och registrerade. Innanför återfinns en reception bemannad av en skrivare som effektivt hindrar nämnda ärenden att nå fogden eller annan ansvarig tjänsteman. I praktiken är det främst stadens bättre besuttna invånare som kommer till tals, medan övriga förväntas begagna sig av mutor eller utnyttja eventuella kontakter.

Härifrån styr fogden Mirakol av Klint staden och den omgivande landsbygden. Han är styresman i rent juridisk mening, då alla officiella handlingar kräver registrering av hans kansli samt hans personliga sigill för att just bli officiella. Inte minst juridiska dokument som reglerar arvsskiften och liknande! Han är också enväldig domare i brottsmål inom sin jurisdiktion, även om hans agerande i praktiken styrs av primus prokuratorn Ripigus Oxenklöv av Naströl i Gudiena. Det är också möjligt att engagera fogden att döma i civilrättsliga mål, så som arvsskifte, om man bara har de rätta kontakterna.

Fogden har anlitat lokala förmågor som så kallade roteknektar (stadsvakter). Dessa är av benknäckartyp och kan lättast skiljas från rent kriminella element genom att de bär stadens vapen på en sliten vapenrock över sina vanliga kläder. Man är beväpnade med träpåkar för att kunna bevara ordningen i stadens centrala delar. Vid yttre hot vänder sig fogden dock snarare till garnisonen (se stadsöversikten).

✱ FOGDEN MIRAKOL AV KLINT

Fogden är i själva verket ingen trakorier till skillnad från de flesta andra tjänstemän inom rikets förvaltning, utan son till en inhemsk storbonde. Hans högsta önskan är att bli inbjuden till galamiddagarna i Gudiena varför han spenderar sin sold och sina mångtaliga sidointäkter på dyrbara och moderiktiga kläder. För att understryka sin status låter han transportera sin omfångsrika kroppshydda i en bärstol.





Som högste domare på orten är han noga med formalia och ytterst känslig för politiska och andra påtryckningar. På ett mera personligt plan kan han dock ofta sympatisera med de mindre bemedlade, med hänsyn till sin egen bakgrund.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 1, Vatten 2
- ◇ **Förmågor:** Bildning 1 (Mode & trender), Intrigmakare 1 (Hållhakar),
- ◇ Okvädning 1 (Övertygande)

✱ ADJUTANTEN HYNFERDINK

Fogdens personlige skräddare Hynferdink har sedermera blivit dennes främste rådgivare i vilt skilda spørsmål, just på grund av sin erkänt goda smak. Som fogdens adjutant är hantverkaren en effektiv, lydig och medgörlig tjänsteman. Han känner dock till sina egna begränsningar och låter sig gärna bli såväl ledd som förledd. Till sitt förfogande har han fogdens roteknektar, vilka han anför (förmågan Ligatedare, se regelboken för fler detaljer).

Eftersom han allt som oftast får agera utredare i diverse brottsmål utgår han för enkelhets skull från att den som kommer med anklagelsen också talar sanning och hjälper densamme att sätta dit gärningsmännen. Dock är han en mutkolv och begär ogenerat olika "avgifter" till höger och vänster.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 3, Vind 2, Eld 2, Vatten 1
- ◇ **Förmågor:** Hantverk 2 (Specialist: skräddare, Välbetald), Ligatedare 1
- ◇ (Stor)

KLOSTRET CRESKA

Centrum för Creskererorden är belägen på Gudienerslätten utanför staden Gudiena, ungefär en dags rask fotfärd från Tigöld. Det muromgärdade komplexet, som är känt som "konnektivet" av dess invånare, hyser såväl manliga som kvinnliga medlemmar. Inom klostrets murar återfinns såväl administrativa byggnader, bostäder och odlingar. Klostret styrs av abboten Urigallu Kulimanus. Munkarna är knappast beväpnade men klostret är rikt och står under den trakoriska storhirdmannens beskydd.

✱ SYSTER TROMBA

Syster Tromba är kort i rocken och klär sig i sin ordens enkla men praktiska dräkt, med en ränsel slängd över axeln. Ögonen är små och djupt sittande och det självkrulliga mörka håret hänger slarvigt från hjässan. Hon är inte





vacker men utstrålar däremot visdom och ett övermänniskligt lugn men också en viss känslokyla.

Hon har aldrig kunnat känna någon gemenskap med andra människor, utan dras snarare till växternas sällskap och närhet. Plantorna är hennes barn och i brist på samvete betraktar hon sina medmänniskor som antingen nyttiga eller oanvändbara. Hennes sociala kompetens är med andra ord väldigt begränsad men hon kan ändå hålla upp skenet av mänskliga känslor genom sitt skarpa intellekt.

Döden har visat sig vara hennes ständiga följeslagare, en trogen vän och en lösning på många av tillvarons problem. På samma sätt som hon rensar ut ogräset i sin trädgård tvekar hon inte att kapa bort människor som står i hennes väg. Givetvis behöver man vidta yttersta försiktighet och visa hänsyn till samhällets lagar och regler, men samvetet har åtminstone aldrig plågat henne.

Hennes intresse för plantan griftehjärta är dels känslomässigt och dels rent vetenskapligt. Det är ett unikt tillfälle att studera ett av skapelsens, i hennes ögon, stora underverk. Hon är beredd att gå över ytterligare lik för att sörja för plantornas välmåga samt dölja sina egna spår.

- ◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 3, Eld 2, Vatten 1
- ◇ **Förmågor:** Bildning 2 (Förmultnelseprocesser, Exotiska växter),
- ◇ Tektonisk åkallan 1



APPENDIX: TIG ÔLD



Staden fungerar som avlossnings- och pålastningshamn åt storstaden Gudiena på Gudienerslätten i väster. Handelsnäringslivet är specialiserat på lokala grödor samt droger och örter. En stor del av befolkningen utgörs av slavar vilka verkar inom hamnens näringar, medan tillresta dagverkare kan fördriva tiden med att leva av lokalbefolkningens gästfrihet.

Kajplanen, som följer vattenlinjen längs stadens hela sträckning, utgör den självklara huvudleden. Där lastas skepp av och på, liksom kommers förs direkt på kajen. Stadens omgivning är pastorala med bondgårdar, odlingar och betesmarker. Längre ut finns små byar vilka specialiserar sig på olika lokala läckerheter.

✱ KARTFÖRKLARINGAR

A. Tempelholmen: Vältrafikerad och tätbebyggd stadsdel som administreras av Ambaquaorden. Förutom det stora Anxalistemplet, som även tjänstgör som fyrbåk, rymmer ön bostäder och vårdshus men även ett skeppsvarv.

B. Hamnkvarteren: Brokig och trångbodd stadsdel för stadens sjöfarande befolkning. Den vindlande strandpromenaden kantas av såväl fiskebodarna som båthus och mindre varv.

C. Stenstaden: Välmurad stadsdel som rymmer Kastyketemplet, hamnkontor, bank, större handelshus, gilleshus, advokatkontor och andra privata såväl som offentliga inrättningar.

D. Lagerhusdistriktet: Hamnmagasinet i alla upptänkliga storlekar, ofta med tillhörande kontor. Anlagda med breda brandgator och ofta även klädda i eldtålig asbast. Handelsresande finner husrum på något av vårdshuset.





E. Hantverkarkvarteren: Här finner man kvalificerade tjänster av alla de slag liksom kvarterskrogar. Lösdriveriet är utbrett.

F. Kuskstråket: Vägen bort mot huvudleden till Gudienerslätten befolkas av kuskar och andra mer eller mindre tillfälliga invånare. Billiga värdshus, tavernor och glädjehus varvas med stallar för såväl vagnar som dragdjur. Nattlivet är uppsluppet men ofta även våldsamt.

G. Korsvägen: Den gamla leråkern utgör ett naturligt vägshål och vid sidan av hamnkajen stadens viktigaste marknadsplats.

H. Härläget: Permanent tärtläge för tillresta herrelösa hyrsvärd av varierande kaliber.

I. Garnisonen: Stadens hird är belägen på en höjd med uppsikt över staden med omgivningar.

J. Färjeläge: Används mera sporadiskt men tar fotvandrarerna torrskodd över ån Rosinanda.

K-O. Residens: Stadens rika och mäktiga har byggt sina gods och villor på höjderna ovan staden.

1. Kosterheim
2. Handelskompani Koster
3. Menalots advokatbyrå
4. Apotek Zalissa
5. Hamnkontor
6. Stadsfogde
7. Kastyketemplet
8. Anxalistemplet
9. Båtsvarv
10. Tavernan Långstopet
11. Värdshuset Sjuseglaren
12. Advokatkontor Hesser
13. Slupen Vågspelaren
14. Advokatkontor Elianna da Gudiena
15. Handelshuset Eliatos
16. Fartygsbyggarnas skråhus

TIGÔLD

0 1 2 KM
1 TRAKORISK MIL





NAMNFÖRTECKNING

Karaktärerna

Baffin	Kosters son och yngste barn
Helina	Husmor (matrona) på Kosterheim
Hormas	Charlatan, utger sig för att vara Baffins kusin
Morlök	Kosters slav och medarbetare

De döda

Adelie	Kosters dotter och Baffins storasyster
Barent	Kosters son och Baffins storebror
Koster da Karnaldi	Handelsman och upptäcktsresande
Marianna Kosterskona	Kosters hustru
Mauda	Köksa på Kosterheim

De levande

Amaculla da Horst	Bouppdelare på Kastyketemplet
Bering	Kosters bror från Karnald
Broder Qraaf	Anxalispräst och advokat
Elianna da Gudiena	Berömd advokat från Gudiena
Harlek Hessersdotter	Advokat från Gudiena
Hirsmå	Slav och vattenbärare på Kosterheim
Humma	Oxförare på Kosterheim
Hynferdink	Stadsfogdens adjutant
Iarmon af Hafvet	Älderman inom advokatgillet
Karluf "Fejan" Tigöldini	Rännstensadvokat
Larnas av huset Eliatos	Stjärnadvokat
Lexicullu Jolvana	Chefsjurist på Anxalistemplet
Masser från Soblak	Demagog till jurist
Menalot Lagvrängaren	Kosters advokat
Mirakol av Klint	Stadsfogde av Tigöld
Mitraska	Pottpojke på Kosterheim
Nela	Kammarjungfru på Kosterheim
Oppenmir	Slav och biträde åt Menalot Lagvrängaren
Reparos Gåspenna	Sekreterare inom fartygsbyggarnas skrå
Savir	Bokhållare på Handelskompani Koster
Skuns da Hulda	Jurist på hamnföggeriet
Syster Tromba	Kvinnlig munk av klostret Creska
Urigallu Kulimamus	Abbot för klostret Creska
Uuni	Hushållerska och köksa på Kosterheim
Zalissa	Apotekare och livläkare åt Kosters familj



FRIA LIGAN

WWW.FRIALIGAN.SE

SCENARIOKONSTRUKTION

Pauli Paananen

ILLUSTRATIONER

Per Folmer

FORMGIVNING

Christian Granath

LAYOUT OCH KARTA

Jörgen Karlsson

UTVECKLING

Tomas Härenstam och Henrik Bergendahl

SPELTEST

David Alsäter, Karl Ask, Niclas Dristig och Christoffer Johansson

SKAPARE AV TRAKORIEN

Erik Granström

© 2013 Fria Ligan AB. ® Svavelvinter, ® Trakorien Erik Granström. Texter ur romaner och tidigare spel återgivna med tillstånd av Erik Granström och Ersatz förlag.