

# Ättefejden Helcon -93 Äventyr

av Fredrik Jönsson

**Tack till :** Erik Sandelin, Helene Dahlberg, Jan-Olof Svensson, Henrik Stendahl, Martin Stendahl, Olof Stendahl, Peter Wittrup, Martin Pfern, Magnus Pfern, Jonas Berggren, Linda Ekenberg, Jens Frost, David Linddahl MFL.

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Sektion	Benämning	sid
1.0	Om karaktärerna	2
1.1	Camborn	2
1.2	Aerin	2
1.3	Eriben	2
1.4	Vinyarion	3
1.5	Ragoder	3
2.0	Npc:s	4
2.1	Prefekten	4
2.2	Kuriren	4
2.3	Beletar	5
3.0	Om ättefejden	5
4.0	Osgiliath	6
4.1	Äventyrets början	8
4.2	Röda draken	8
4.3	Soldathemmet	9
4.4	Port- och stadsvakternas gille	9
4.45	Kod meddelandet	13
4.5	Kuriren	14
4.6	Huset där rullarna finns (143:e gatan 4:e huset)	14
4.7	Ett intermezzo	15
5.0	På resande fot	16
5.1	Resenärer	16
5.2	Kurirens färdplan	16
5.3	Antagonister	17
6.0	De tre pelarna	17
6.1	Ruinen	17
6.15	Gasten	20
6.2	Nymåne	20
6.3	Kompaniet	20
7.0	Avslutning	21
8.0	Preliminär tidsplan	21
9.0	Karaktärs tabeller	23
10.0	Kartor	
10.1	Gondoranska väldet	24
10.2	Osgiliath	24
10.3	Gillet	25
10.4	143:e gatan 4:e huset	25
10.5	Ruinen	26
11.0	Handouts	
11.1	Kod meddelandet	27
11.2	Flödes diagram	28
11.3	Tids linje	29

## 1.0 Om karaktärerna

Här följer allmänna kommentarer om karaktärerna, i huvudsak är de inte kända av karaktärerna själva. Därefter följer riktlinjer, om hur karaktärerna bör uppträda.

### 1.1 Camborn

Efter varje rond i strid är det 65 att Camborn går bärsärk, han gör då 1,5 ggr skadan, har 1,5 ggr OB:n, men en DB på +25. Han fortsätter att slå till alla fiender är döda, och om någon (vän) försöker hindra honom från att döda de kvarvarande, är det 15 anfaller denna.

Camborn är Ragoders far, efter att han skurit sin hustru, togs barnet ut med kejsarsnitt, detta kan de komma på om Camborn ser Ragoders berlock, som han gav sin hustru i bröllopsgåva.

Camborns 2h-svärd är +15

Hjälm -15 db

Sköld -5 db

Camborn lär vara den lättaste personen att spela, han ska enbart ha ihjäl alla han möter, det kanske blir svårare att hålla honom tillbaka. En annan del av Camborns personlighet, som bör komma till uttryck, är hans paranoia, svårt att spela, men kul om det blir bra. Camborn är väldigt desillusionerad, men innerst inne längtar han nog efter någon att dela sitt ensamma liv med, så det kan bli intressant att se vad som händer om han märker vem Ragoder är.

### 1.2 Aerin

Det gift som dödade Eribens make levererades av Aerin, så det är kanske en ödets nyck att hennes medicin blev misstänkt för just samma död. De pelare som nämns i Aerins karaktärsblad, i samband med hennes penning gömma, är den "trefald som uppbär himmelen" som det syftas på i det hemliga meddelandet.

Aerin skall spela en elak karaktär, hon är gammal, och för henne finns inte längre mycket att se fram emot. Hon bör vara avundsjuk mot den unga, vackra Eriben, särskilt om denne verkar göra framsteg med Vinyarion. Aerin bör alltid rösta på att problemen skall lösas så enkelt som möjligt, oavsett vad lagen och liknande bagateller säger.

### 1.3 Eriben

På 1-10 minuter kan Eriben charma 85 alla män, hon kan därefter få dem att hjälpa henne, men inte få dem att göra stora avsteg från sina principer, åtminstone inte utan längre bearbetning.

Eriben är en väldigt egoistisk person, för henne är det alltid hennes egen lycka som är viktigast, och om någon annan blir drabbad i förbifarten, spelar inte så stor roll. Eriben bör försöka ställa in sig hos Vinyarion, använda hela charmregistret, missar hon denna möjlighet, är det mycket dåligt rollspel. Försök som GM, att låta Eriben rädda Vinyarion, så att den stackars lojale tönten kommer i en rejäl tacksamhets skuld till henne.

#### 1.4 Vinyarion

Besvärjelsen "tankeförhör", fungerar så, att Vinyarion kan fråga om alla tankar som personen någonsin uttalat högt, oavsett om någon annan var med eller ej. Han får även en generell bild av målets värderingar i en viss sak (Ex. "mannen litat inte på konungen, och hoppas på att upproret skall lyckas")

Kniven Aregnur, gör 3 ggr skadan, och har +25 ob

Svärdet Forodheil, gör 2 ggr skadan, är +20, och +10 på critical.

Magikerns ring, -15 db, kan avlossa en icebolt, 6 ggr skadan en gång, men upplöses därefter.

Vinyarion är en ädel själ, och skall spelas som en sådan. Lönnmord, eller tortyr skulle han aldrig tillåta, istället borde han dela ut order, "i Konungens namn". Han bör alltid behålla ledargreppet runt gruppen, och vara den samordnande axeln, runt vilken händelserna roterar. Vinyarions inställning till Eriben kan bli knepig, hon är ju en skurk (eller kanske bara en som haft otur, och förtjänar ännu en chans...), men oj vilken vacker och trevlig sådan.

#### 1.5 Ragoder

På sig bär Ragoder den sak som kan visa att hon är Camborns dotter, berlocken hon fick av sina fosterföräldrar.

Tu, hennes rått, som är ett mycket intelligent djur, kommer att utföra alla de saker hon ber honom om, förutsatt att det är fysiskt möjligt för honom. Han kan dock inte lämna meddelande till någon. (Dvs. han förstår inte en order som "skaka på huvudet om det finns någon i nästa rum")

Ragoder letar efter en fast punkt, någonstans i samhället att slå sig ner, och om hon finner att Camborn är hennes far, och att han faktiskt är ganska trevlig, och även vacker (ifall han rakar och tvättar sig), kommer hon att vilja göra sällskap med honom. Sin naturliga mjukhet får hon inte glömma

## 2.0 Npc:s

I detta avsnitt presenteras några av "superskurkarna", de otäckingar som kommer att försöka hindra de snälla, fredsivrande, spelarna från att klara sitt uppdrag. Meningen med följande beskrivningar är, att visa, att ingen av npc:erna är onda (orcher), utan faktiskt bara produkter av sitt samhälle, lika rättrådiga som någon av karaktärerna.

### 2.1 Prefekten

Den man som är spionnätets huvudman i Osgiliath, är prefekten i Portvakternas gille. Han är född i Osgiliath, och har levt hela sitt liv här. Sedan kung Valacar återvänt till Osgiliath, har han med ogillande hört berättelser från sina bröder i portvakternas gille, om dennes nordmannavänner, och deras dåliga uppförande, under deras alltför talrika besök i huvudstaden. Det är oftast inte herremännen och hövdingarna dessa rykten gällt, utan bara deras tjänare, och eskorterande soldatkompani. Men dessa har å andra sidan skaffat sig ett grundmurat rykte, som bråkstakar, bordellbesökare, suputer och tjuvar. Prefekten, Malantur, blev tack vare dessa berättelser, en av de första uppbackarna av furst Castamirs revolt här i Osgiliath. Han är en mycket försiktig man, och har aldrig öppet talat om revolt, inte ens innan den blev verklighet, och finns därför inte med på de index över misstänkta spioner som dagligen uppdateras. Endast ett mycket litet antal personer känner till vem han är, och vad han betyder för rebellerna.

Några av hans kodnamn är Hydra, Grip och Måne.

Malantur är en man i hundratioårs åldern, med hustru och tre barn, som bor tre hus ifrån gilleshuset. Han börjar få tydliga ålderssymptom, men det syns fortfarande tydligt att han för inte så länge sedan varit en ståtlig och stark man.

Så sent som för åtta år sedan, var han med bland de tio finalisterna i den fäkttävling som årligen hålls i Osgiliath.

Malantur är mycket envis, och har en stark vilja att slutföra det han tycker är rätt. Han kommer inte att avslöja något, om han inte utsätts för VERKLIGT grov tortyr.

### 2.2 Kuriren

Den kurir som kommer för att hämta meddelandet på portvakternas gille, är en lång, mager man, vars mest utmärkande drag är det leende som verkar vara klistrat i hans ansikte. I verkligheten beror det på att känsel centrum i hjärnan blev skadat för tre år sedan, vid ett slagsmål med en krossad flaska.

Kuriren är mycket måttligt begåvad, på gränsen till förståndshandikappad, men totalt hängiven sin uppgift. Han är mycket snabb, och en skicklig kämpe med det slagsvärd han bär, en poäng om spelarna angriper honom är hans skadade känsel centrum, han är okänslig för alla typer av stunns och liknande, och kommer inte att reagera det allra minsta, oavsett hur stora hål de gör i honom, utan han kommer att kämpa med

oförminskad glöd, till han faller ihop med noll hits.

### 2.3 Beletar

Den kapten som väntar med ett kompani soldater vid ruinen är Beletar, en man som Vinyarion blev mycket god vän med under sin tid i Pelargir. Beletar är av ädelt blod, lång, mörk, stark och konungslig. Han svingar sitt 2-h svärd Lach (Stjärnflamma) med en dödlighet som sällan överträffats i Gondor. Men i hans hjärta finns tvivel, han är född i en royalistisk familj, och har endast med svärmod accepterat sina överordnades order. När man närmar sig hans kvarter i ruinen, kommer det att vara mörkt, och eventuella ljuskällor kommer att slockna. Sedan tänds ett svagt ljus, och Beletar avtecknar sig i siluett, för att deklamera följande vers :

Jag Är Beletar, med klingan Lach

Färdig att dräpa, fyra fot isande stål

döden hängande skugglikt över varje tum

likt en stjärna av mörker över spetsen

i svanens namn befaller jag er, ge tappt, eller dö.

Om inte spelarna lägger ifrån sig sina vapen inom 15 sekunder anfaller Beletar. Om Vinyarion talar, känner Beletar igen hans röst, och kommer att be Vinyarion ge upp, han kommer att vädja till deras gamla vänskap. Om det ändå skulle bli strid, kommer Beletars tvivel att stiga till ytan, likt en luftbubbla i vatten, över att behöva bekriga sin vän, och han kommer att gråtande knäböja framför Vinyarion, för att be honom hugga av hans huvud, och förlåta hans förräderi Beletars svärd, Lach är ett 3 ggr skadan 2-h svärd, +30 OB, som höjer criticals en kolumn, samt +15 på criticals.

### 3.0 Om ättefejden

Den av Gondors olyckor, som var värst, om än inte när man räknar antalet liv den krävde, som inte kom i närheten av det antal som pesten, som kom några år senare (1635-1638), var det inbördeskrig som kallas ättefejden.

Under Gondors tidiga middagshögtid (ca 800-1100), kuvade man de nordmanna stammar som bodde längs med Anduins övre lopp. Som garanti för deras lydnad, bestämdes det att deras prinsar skulle vistas vid hovet i Gondor, dels för att få överklassen att anta Gondoranska seder och bruk, men förmodligen också för att kunna använda dessa unga ädlingar som gisslan och garanti, i ett eventuellt krig med nordmännen.

Allteftersom åren gick, blev detta arrangemang allt mer uppskattat, och man började också vända flödets riktning, så att många Gondoransk yngling tillbringade några år hos Nordmännen.

Prins Valacar (född 1229) var en av dessa. År 1250 anlände han till kung Vidugavias huvudstad Buhr Widu, och fjorton år senare gifte han sig med Vidugavias dotter Vidumavi. Tio år senare föddes deras enda son, Eldacar. (Vinyatharya)

1366 dog Valacars far, Minalcar, och Valacar övertog tronen. Hans stormiga regering, som Gondors tjugonde konung, innebar en vändpunkt i rikets historia. Han var den förste som tog en hustru utan rent, adligt, Numenoranskt blod, och man trodde att detta skulle försvaga konungarnas linje. Många av de konservativa adelshusen i Gondor, började kräva en ny kung, eller åtminstone en ny arvinge. Särskilt spritt var detta missnöje i de södra provinserna, där kaptenssläkterna tyckte att konungarna länge hade glömt deras behov, till förmån för krigföring i land. När sedan Vidumavi dog, 1374, pekade man på hennes korta liv (140 år !!), och sa att konungarnas blod, efter denna uppblandning skulle bli betydligt svagare än vad det varit innan.

Under konversationer börjar motstånd mot Eldacars tronföljd öppna framträda. År 1430, när Valacar börjar känna av ålderssymptom, och hans grepp om händelserna minskar, bryter uppror ut i Lebennin, och två år senare, vid hans död, bryter fullt inbördeskrig ut mot tronföljaren Eldacar. När äventyret börjar, 1435, har furst Castamir, med lika stor skicklighet som grymhet, fört sina rebellstyrkor fram genom försvarsstyrkorna vid floden Erui, och fram inom fem dagars ritt från Osgiliath, och i huvudstaden börjar man frukta det värsta... Det som gör situationen så desperat, är dels det faktum att rebellerna alltid tycks känna till vad som kommer att hända i förväg, och dels den därigenom kommande känsla av osäkerhet, om vem som är vän, och vem som är fiende, och sist men inte minst det faktum, att de lojala trupper som konungen har kallat hem från sina gränser, fortfarande är veckor, eller ibland till och med månader bort, och måste passera genom belägrade länder för att komma till undsättning.

#### 4.0 Osgiliath

Den stad, som vid tiden för ringens krig, bara var en ruinstad, var år 1435 det mäktiga Gondoranska väldets glittrande huvudstad. Nåja, inte enbart glittrande, en skugga, vid namn befolknings minskning, har sänkt sig över staden, efter att ättefejden har inletts. Dessutom är höglandsklimatet i Minas Anor (senare Minas Tirith), hälsosammare än den fuktiga luften här nere vid Anduins mörka vatten Osgiliath breder ut sig på Anduins båda stränder, över floden leder elva större och mindre stenbroar, och på öststranden har det som kallas den mörka staden börjat breda ut sig. Det är ett område som har tömts på sina invånare, antingen genom utflyttning, eller på grund av ättefejdens härjningar, och som sedan, bit för bit, har övertagits av tjuvar, hemlösa och andra brottslingar, så att stadsvakter i uniform numera inte vågar visa sig i alla delar.

Lämpliga fraser för GM att använda, vid vandringar genom staden, följer här :  
Den mörka staden :

Mossbevuxna tak och halvruttna väggar, slingrar sig, med enbart mycket smala gränder emellan, bort i fjärran bakom synranden.

Invånarna, som emellanåt tittar fram, och ljusskyggt blinkar mot dagsljuset, ur sina dunkla ruinhus, gör verkligen inte skäl för att tillhöra det släkte, som en gång kallades Numenoriter, människornas kungar, men sant är också, att många av de förtappade individer som bor här, enbart har en mycket liten del av sitt blod från de forna havsfararna.

De raka taken, som förhärskar i denna stadsdel, tillhör de riktigt gamla hus, som uppfördes innan Gondors byggmästare allmänt började använda de numera dominerande, brutna taken.

De fuktdrypande stenväggarna i kvarteren runt om kring er, kommer från en arkitektur, som har sina rötter i något av den tredje ålderns allra första århundrade.

De lortiga, dåligt klädda barnen som rullar runt och leker i gatsmutsen, tillsammans med byrackor, griskultingar och gnagare, ser inte ut att vara något annat än de sagans bortbytingar, som trollen, i världens forntid sades lämna i vaggorna, som ersättning för de barn de stal.

Stanken i den trånga gränden mellan husen, verkar tränga ut från själva stockarna, från dessa hus som för bara något tiotal år sedan tillhörde välbärgade familjer, men som numera är lämnade vind för våg, och som verkar ha angripits av för snabbt förfall, som på grund av någon onämbar dunst, från den vålnadernas stad, som syns som ett vitt finger mot skyn i öster.

Huvudstaden :

Höga, raka, väggar av sten, stiger på båda sidor av gatan, så att bara en smal springa, över de plymklädda hjälmarna lämnas öppen, upp mot den klara blå himmeln.

Trapporna upp till palatsen på denna gata, som tillhör stadens främsta familjer, verkar överfyllda av vackert klädda människor, med välsömmade kläder i dyra, exotiska tyger. I denna värld verkar ingen vara jäktad, eller anfrätt av bekymmer, utan allt verkar få ta den tid det tar.

Husen i denna del av staden, består av åldriga trähus, alla i bästa skick, och med de spröjsade fönstren stolt lysande, ut över de skickligt snidade verandorna mot gatan.

Marknaden är centrum för en stor del av kommersen i denna del av staden, här kan man se jungfrurna, som letar efter den där speciella grönsaken, för att behaga sina fruar, eller



de unga, nygifta paren som lyckligt strosar kors och tvärs, för att insupa allt det vackra, och all väldoft.

Trädgårdarna som kantar gatan, är välansade, och sysselsätter inte sällan ett halvt dussin trädgårdsmästare, som kryper fram och tillbaka, med ändan i vädret, noggranna med att allt skall vara till sin fördel.

Soldaterna, som marscherar gatan fram, är på väg mot kungliga palatset, för att där motta beröm för sina bravader i fjärran länder, och för att förnya sin trohetsed till konungen. Deras paraduniformer är nytvättade och nystärkta, och deras dragna svärd, och blankpolerade sköldar glimmar i kapp med solen.

#### 4.1 Äventyrets början

Äventyret börjar på röda drakens värdshus, (under förutsättning att alla följer sin kallelse), under åttonde timmen efter solens uppgång. Eftersom det är på våren ( 13 Lothron ), motsvarar det ungefär klockan 14.00

Det första som händer är att Vinyarion presenterar uppdraget för de andra. De bör först vara lite reserverade, men när belöningens omfattning går upp för dem, bör de bli mer positiva.

-1 till 5 p / spelare

Vinyarion bör inte lämna ut för mycket information, kom ihåg att han tycker att de är sluskar, och att han inte litar mer på dem än på en varböld.

-10 till 10 p

Han får absolut inte ljuga (gäller hela äventyret, och ger -5 till -20 p per gång)

#### 4.2 Röda draken

Röda drakens värdshus ligger precis på gränsen mellan den respektabla staden, och den del som kallas den mörka staden, efter att ha blivit tömd på sina ursprungliga ägare, och där nu husen antingen står tomma, eller används som tillhåll för diverse banditer.

Röda draken består av en gammal träbyggnad i två plan, med kök, gilleshall och lagerutrymmen på bottenvåningen, och med ägarparets kvarter samt fyra rum till uthyrning på ovanvåningen. Gillessalen är ca 10x15 m, med ingången på långsidan, och en brasa brinnande i vardera kortändan.

Krogen här har öppet mellan ca 10.00- 13.00 och 17.00-01.00 varje dag. På morgonen finns här cirka 5-10 gäster som samtliga äter, och på kvällen finns här minst 50 man, som huvudsakligen dricker öl och pratar.

Röda draken har två unga män anställda, förutom värdparet som äger krogen.

### 4.3 Soldathemmet

Den mördade soldaten bodde i ett soldathus, ett trevånings stenhus med lägenheter, där soldater och deras familjer får hyra in sig för en liten kostnad.

Att gå hit för att fråga ut änkan tycker jag är smart ( 5 p ), men ger inte speciellt mycket ledtrådar. Om man frågar ut hans vänner, som också bor i huset, får man veta att han, under sista halvåret höll sig mycket borta på fritiden, ingen vet var han var, och ingen vet något om portvakternas gille.

I verkligheten befann sig den unge soldaten oftast på möten med en motståndsgrupp. Eftersom hans familj stammar från Pelargir, hade man tyckt att han var en lämplig rekryt, och kontaktat honom. Han hade känt sig en aning smickrad av deras intresse för honom, och hade varit lätt att övertala. Men det visade sig att han inte gillade de saker som dryftades i motståndsrörelsens kretsar, och han sa ofta emot diverse ledare vid olika möten.

Slutligen insåg han att han hade haft fel angående sin fientliga inställning till kungen, och gick därför till portvakternas prefekt, för att i direkt samtal med honom, försöka förhindra, att känsliga uppgifter lämnades ut till rebellerna.

Dock fruktade han för sin säkerhet, och därför lät han skriva det brev, som änkan hittade bland hans saker, dagen efter att han mördats av sina "vänner".

### 4.4 Port- och stadsvakternas gille

Gillet, ligger på 16:e gatan, en bra placering, som avspeglar den vikt som tillskrivs stadens vakter.

Sammanläggningen av stadsvakternas gille, med det lilla portvakternas gille, ligger flera hundra år tillbaka i tiden, och numera reflekterar folk överhuvudtaget inte alls över att detta egentligen är två yrkeskårer.

Själva gilles byggnaden är en två och en halv plans trä byggnad, som är mycket gammal (ca 540 år ).

Här finns, förutom en gillestuga med kök och andra utrymmen på bottenvåningen, de administrativa kontor som behövs för att hålla verksamheten rullande, även dessa finns på bottenvåningen, men med fönstren vettande mot baksidan. I gillestugan serveras det varje kväll, mellan cirka 19.00 till 02.00 mat och öl. De flesta gästerna tillhör gillet, men alla är välkomna. Oftast finns här mellan 50 och 150 gäster. På andra våningen finns omklädningsrum, och förråd av de kläder och vapen, som portvakterna använder i sitt arbete. På översta våningen, som har sluttande tak som går halvvägs nedför väggarna, har vaktmästaren, hans fru och deras två nästan vuxna söner sin bostad.

Det finns dessutom en källare under huset, denna består av två delar, med separat nedgång. En del som disponeras av köket som förråd, och en del dit endast prefekten (se 2.1 ) äger tillträde, där alla dokument om flydda dagar förvaras.

Här nere har prefekten installerat sin egen lilla spion lya.

## **Första våningen**

### **1. Stora gillessalen**

Detta är den stora gillessal, där det varje kväll hålls gästabud. I salen, som är timrad med stora, kraftiga stockar, finns det sittplatser för cirka 200 gäster. Dessa serveras från en bardisk, som ligger i bortre, högra delen av salen, bakom vilken fyra servitörer, som ständigt verkar jäktade, även när det är glest mellan gästerna, jobbar. Strax bredvid finns fem små dörrar, som leder till vars en toalett. När mörkret har fallit, lysas salen upp av en stor stockeld i dess mitt, tillsammans med ett otal oljelampor, som hänger utmed väggarna och i taket. Atmosfären i salen verkar trivsam och ombonad, om än något rökig och stökig. På väggarna och i taken hänger diverse jakt och krigs trofeer, hembringade av gilletts medlemmar under århundraden av krig i fjärran länder. Flera av föremålen kan inte identifieras, ens av de mera resvana i sällskapet.

Dörrarna, såväl ut mot gatan, som in mot kök och förråd, låses på kvällen av vaktmästaren, som är den enda som har nyckel. Dörren ut mot gatan har ett bastant lås, och är svår att dyrka upp, till skillnad mot innerdörrarna, som är lätta att öppna.

### **2. Köksförådet**

Detta är det förråd, där den mat och dryck man beräknar skall gå åt under kvällen förvaras. I rummet är det kallt och rått, och öl- och vin tunnor står staplade utmed högra väggen, medan vänster väggen och de båda kortväggarna är belamrade av mat, pryddligt uppsorterad på hyllor. Rummet ger ett intryck av att fylla sin funktion mycket väl.

### **3. Köket**

Köket är stort och rymligt, och hyser lätt de tre kockar som jobbar här. I rummet finns dels en nedgång till källarplanet ( till rum nummer 1 ), dels en stor öppen spis, i vilken grytor puttrar, och vildsvin helsteks, och dels en vattenränna i midjehöjd, som går i hela rummets längd på högersidan, utom där den bryts av dörren in till förrådet.

Dörren ut mot gatan har ett rejält lås, ganska svårt att dyrka upp, och enbart vaktmästaren har nyckeln. Dörren är alltid låst, utom då det är gille i gillestugan.

### **4. Överprefektens arbetsrum**

Detta är ett ljust och luftigt arbetsrum, det är vackert och dyrbart möblerat, med skrivbord, bokhylla, samt arbets och besöksstolar i exotiska träslag. På innerväggen hänger en stor, långhårig djurfäll med huvud, liknande en björn, men mycket större. Här finns papper som behandlar alla väsentligheter i en överprefekts liv, utmärkelser, tjänstgöringsmeriter, och liknande, men inte mycket som kan hänföras till själva jobbet ( överprefekten ser till att han inte arbeta ihjäl sig ) I bokhyllan finns det många reseskildringar från främmande länder, och dessutom påfallande många böcker, behandlande ämnena magi och hundar. Dock kommer spelarna att bli besvikna, om de hoppas hitta några spiondokument här, de håller han noga i källaren.

Dörren in hit är låst efter arbetstid, men är inte särskilt svår att dyrka upp.

På utsidan sitter en skylt med namnet Malantur.

Vaktmästaren och överprefekten har vars en nyckel, som dessutom går till ytterdörren

### **5. Underprefektens arbetsrum**

Detta rum är på många sätt likt ( 4 ), men det är mindre och inte så elegant inrett. En annan viktig skillnad, är att underprefekten verkar vara tvungen att lägga undan sina fritids intressen på jobbet, och i stället bekymra sig med tjänsteangelägenheter. Således är hans skrivbord och bokhylla belamrade med inköps och tjänstgöringslistor, befordrings och diciplin ärenden, samt besluts underlag av alla sorter.

Dörren in hit är låst efter arbetstid, är ganska lätt att dyrka upp, och bär en skylt med namnet Arnenurt, på utsidan.

Vaktmästaren, över och underprefekten har vars en nyckel.

#### **6. - 8. Kontorsrum**

I dessa rum sitter kontorister, som skriver rapporter i tre exemplar, och beställningar i fyra. ( kalkerpapret är inte uppfunnet ) Rummen är enkelt men funktionellt möblerade, med skrivbord, bokhylla och två stolar. Dörrarna är olåsta.

#### **9. Trapprum**

I detta rum finns inget annat än en spiraltrappa, som går ner till rum 2 i källaren, samt upp till andra våningen.

Dörren ut mot korridoren är oftast olåst.

#### **10. Korridor**

Detta är en korridor med dörrar till de olika kontorsrummen, den är utförd i ljusa träslag, och här hänger vapen och sköldar på väggarna.

Dörren ut till gatan är under icke arbetstid låst med ett bastant lås, till vilket över och under prefekten samt vaktmästaren har nyckel.

### **Andra våningen**

#### **1. Portvakternas samlings - och omklädningsrum**

Här inne samlas de olika vaktskiften, före och efter sina skift under dagtid, för att byta kläder, och för att prata lite strunt. I rummet, som alltid står olåst, finns det ca femton sittplatser, och dubbelt så många skåp att lägga sina kläder i. Väggen in till rum nummer 6, är en vikkvägg, och står nästan alltid öppen.

#### **2. Portvakternas tjänstevapen förråd**

Portvakternas tjänstevapen, som traditionellt består av hillebard och liten sköld, förvaras här. Här finns cirka femtio uppsättningar. Endast vaktmästaren har nyckel hit, och låset är ganska bastant.

#### **3. Portvakternas tjänsteklädes förråd**

Här förvaras portvakternas uniform, som består av: bruna läderstövlar, svarta byxor, svart jacka, stål harnesk och stål hjälm. Här finns cirka 65 enheter. Enbart vaktmästaren har nyckeln till den låsta dörren.

#### **4. Statsvakternas tjänsteklädes förråd**

Samma som (3), men med blåa kläder, och cirka 120 enheter. **5. Statsvakternas tjänstevapen förråd**

Samma som (2), men med slagsvärd, liten sköld och ca 100 enheter. **6. Statsvakternas samlings - och omklädningsrum**

Samma som (1), men med cirka 50 sittplatser.

## Tredje våningen

### 1. Lagerrum

Detta rum använder familjen som kombinerad garderob och förråd, för allt sådant som kan vara "bra att ha" ( moster Stinas klänningar, farbror Pelles byrå syster Lisas ..... )

### 2. Föräldrarnas sovrum

Här bor portvakten och hans hustru.

Rummets dominerande möbel är en dubbelsäng, som täcker en stor del av golvytan. Dessutom finns det, förutom en halvgenomskinlig, pappersklädd skärm, att klä sig bakom, två klädkistor, samt två vackra, men obekväma stolar.

### 3. Sönernas sovrum

I detta rum bor familjens båda söner, 20 och 22 år gamla. De har varsin säng, samt varsin klädkista och stol.

### 4. Tvättrum

Detta är familjens toalett, den är utrustad med torrdass, samt handfat med rinnande vatten. Båda anslutna till stadens renhållningsnät.

### 5. Kök

Här i köket, med dess öppna eldstad, härskar husets kvinna oinskränkt.

### 6. Storstuga

Storstugan är familjens samlingsrum, här äter man middag, och här diskuterar man igenom sina problem.

Möbleringen av rummet är enkel men rustik, med tunga, gedigna möbler, och ett hjorthuvud på väggen.

### 7. Trapprum

Jag vet att detta var överambitiöst, men finns numret på kartan så måste det finnas här.

## Källarplanet

### 1. Jordkällare

Här i jordkällaren är det året runt en konstant temperatur på några plusgrader, så här lagrar man kött och liknande under längre tid.

### 2. Arkivrum

Där trappan slutar, finns en dörr med stabilt lås, som bara överprefekten har nyckel till. Dörren är ALLTID låst.

Innanför dörren brukar överprefekten "studera gillets historia" på eftermiddagarna.

All historia om portvakterna och statsvakterna som finns bevarad finns här. Värmen och lufttemperaturen här nere är idealisk för att bevara de ovärderliga dokumenten i bästa skick.

Här finns dokumentet som visar när kung Anarion avdelade en del av armen till att

enbart tjäna som "stadens väktare, mot fiender och våldsverkare", och här finns det officiella brevet, utfärdat av kung Siriondil, som kungör, att stads och portvakternas gille har förenats i ett.

När spelarna har tröttnat på att läsa om detta, och om tusen år gamla arresteringar för fylleri, kanske de upptäcker (ganska svårt), att ena bokhyllan kan svänga på en tapp, som sitter fast i golvet. Bakom denna finns en hemlig dörr. Om man lyssnar vid dörren, hör man att det finns hundar bakom.

### **3. Hemligt arbetsrum**

Här inne sitter överprefekten på eftermiddagarna, och gör upp sina planer, tillsammans med sina två hundar. (oops)

Han är den enda nu levande som känner till att rummet finns. Allt skrivet i rummet är avfattat på kod, och kan inte knäckas av spelarna. På en av väggarna sitter en karta som visar alla truppers aktuella placering i kriget ( även sådana som skall vara hemliga, kan Vinyarion konstatera )

Bakom kartan sitter det meddelande som beskrivs i nästa avsnitt.

### **4. Hemlig gång**

Hundarna, som går lösa här, är mycket stora och vildsinta, och bär en sorts läderbrynjor över bålen. De kommer omedelbart att anfälla, vildsint skällande, om någon kommer in, och efter tre ronder kommer någon annan i huset att uppmärksamma det.

Vaktmästaren och tjänstemännen i huset vet att hundarna finns, men de tror att de finns i arkivrummet, för att skydda samlingarna där.

Hundarna är ganska hungriga, och kan gott tänka sig att tugga i sig en äventyrare, om denna inte har för mycket rustning, men de kan ännu hellre tänka sig vars ett stort köttben.

#### **4.45 Kod meddelandet**

Bakom en väggkarta i källarkontoret, sitter det hemliga meddelandet upphäftat. Det skall vikas dubbelt, och sedan hållas upp mot ljuset, för att man skall kunna läsa det. I klartext lyder det :

143:e gatan 4 huset höger sida

När skäran klyver mörkret  
Vid trefalden som uppbär himlen  
Den höge som den högste hotar  
Väntar för att kunskap motta

Adressen syftar på huset där rullarna finns.

När skäran klyver mörkret, betyder första dagen med nymåne.

Vid trefalden som uppbär himlen, betyder vid de tre stenpelarna i Ithilien ( se 5.0 )

Den höge som den högste hotar, betyder furst Castamir ( inte personligen, men ändå..), som hotar kungen.

Väntar för att kunskap motta, betyder : han vill ha rullarna.

#### 4.5 Kuriren

Den kurir ( se 2.2 ) det talas om i den döde soldatens meddelande, är den som skall föra ett antal skriftrullar med "känsliga uppgifter", från Osgiliath, till nästa väntande länk i spion kedjan.

Han kommer att dyka upp på eftermiddagen den 15, på portvakternas gille, och han kommer att bära en liten medaljong, med Arnors sigill, en sjuuddig stjärna, omgiven av, till vänster en månskära, och till höger en strålande sol.

Prefekten kommer att gå förbi hans bord, när ingen annan finns i närheten, och när han hör lösenordet ( Harlond ), smussa till honom det meddelande, som suttit bakom kartan i källaren, ( handout 1 ), som avslöjar var han skall hämta och lämna några skriftrullar. Därpå kommer han, efter att ha avslutat sin måltid, att ge sig av till något ostört ställe, för att där tolka meddelandet, och sedan ge sig av för att hämta rullarna.

#### 4.6 Huset där rullarna förvaras

De skriftrullar som skall föras till furst Castamir, förvaras för tillfället i 4:e huset, på högra sidan, av 143:e gatan. Huset ligger inne i den mörka staden, och är ett trä ruckel i två våningar, en gång har det nog varit vackert, kanske bostad till en rik köpmansfamilj, men numera är det tomt och förfallet. När spelarna kommer hit, finns här de tre vakterna, halvskummisar som inte vet, och inte bryr sig om vad det är de vaktar, bara de får betalt. Dessutom finns deras fyra vänner här, de fördriver tiden med att spela tärning och dricka öl.

Om någon knackar på dörren, kommer en av vakterna att visa ett orakat och smutsigt huvud, han kommer att vänta på lösenordet (Harlond), men om han inte får höra, antingen det, eller något annat intressant, kommer han snart att smälla igen dörren, och återgå till spelet.

Att muta vakterna med pengar kommer att bli svårt, eftersom deras uppdragsgivare lovat att flå och halstra dem levande, om de inte vaktar rullarna ordentligt, och det värsta var att han verkade mena vartenda ord av det...

Om de får lösenordet, blir man insläppt, de lämnar lättade över rullarna, och visar sedan en sadlad häst på baksidan. Om de blir anfallna kommer alla sju att försvara sig, gärna med sina bågar i trappan, upp till den övervåning där de förvarar rullarna. Om mer än två av dem blir dödade, kommer de dock att be om nåd och fri lejd bort.

De vet inget om vem som har hyrt dem, eller varför, utan väntar bara på att få lämna över en häst, samt en väska med två förseglade bokrullar.

Bokrullarna är kodade, och det kommer att ta veckor att knäcka skiffret.

Samtliga rum är tomma, om inget annat anges, sånär som på råttor och damm. Fönstren är så smutsiga, och det är så mörkt inomhus, att man inte kan se in genom dem.

## **Botten våningen**

### **1. Förråd**

### **2. Storstuga**

Dörren in hit är låst, och var nyckeln finns vet ingen. På golvet ligger en ung, naken flicka, död sedan någon månad. Hon har blivit nästan mumifierad av värmen här ( av någon anledning har centralvärmen, bestående av het ånga i underjordiska rör, inte blivit avstängd i huset.) Hennes kläder ligger i ett hörn, men det finns inga ledtrådar om vem hon är.

### **3. Hall**

Låset i dörren ut till gatan är sönder, men dörren har reglats med hjälp av en tung byrå.

### **4. Kök**

### **5. Tvättrum**

### **6. Tjänsteflickans bostad**

## **Andra våningen**

### **1. Sovrum**

### **2. Sovrum**

### **3. Sällskapsrum**

Här sitter pågarna som skall lämna över bokrullarna, och försöker få tiden att gå med lite spel.

### **4. Gästrum**

## **4.7 Ett intermezzo**

Detta avsnitt beskriver ett anfall på spelarna, det kan inträffa eller ej, helt beroende på spelledarens humör, och om spelarna har tid eller ej, att slåss med helt ovidkommande busar. Busarna, som håller till i den mörka staden, kommer inte att överfalla hela gruppen i klump, utan helst när de bara är två eller tre, och inte bär några blanka vapen. Om Vinyarion och Eriben går ensamma kommer de att bli anfallna, låt då Eriben rädda honom undan en säker död, så får vi se hur han hanterar en tacksamhetsskuld.

-20 till 20 p

Låt inte någon karaktär dö här, de har viktigare saker för sig.



## 5.0 På resande fot

Under resan, som kommer att vara i cirka fem - sex dagar, kommer det att finnas gott om möjligheter till rollspel, till exempel kan Eriben, som aldrig förut har rest, utom i stora följen, gott klaga en runda. Om spelarna helt missar denna möjlighet till att snacka skit, så dra bort några poäng.

Låt gärna vädret vara uselt, åtminstone en dag, så att de får något att klaga på.

## 5.1 Resenärer

De resenärer de möter, är inte alls så många som de borde ha varit, om det inte varit för det förbannade kriget, ett kompani som kommer marscherande, och dammar ner sällskapet (haha, idag regnar det minsann inte), en karavan köpmän från norra Harad (10 vagnar och 20 vakter, tiderna är osäkra) samt en och annan luffare, eller grupper av kvinnor och barn, på flykt undan kriget i söder.

## 5.2 Kurirens färdplan

Kuriren tar, från huset i staden, snabbaste vägen till östra stadsporten, och följer därefter stora östra landsvägen mot vägkorset. Han färdas genom ett vackert landskap, Ithilien, Gondors trädgård, där väldoftande buskar står tätt utmed vägkanterna. Bebyggelse är det däremot ont om i dessa trakter, men små byar med tillhörande världshus ligger placerade utmed vägen, för de köpmän och borgare, som brukade färdas mellan Minas Ithil och rikets huvudstad, men sedan Minas Ithil lades öde, går nu bara trafiken från Ithilien, och från Harad och de södra provinserna här, och följaktligen har flera av byarna lämnats obebodda.

Fram till vägkorset finns det dock möjlighet att sova under tak båda nätterna, även om man, för att utnyttja dagsljuset maximalt måste tillbringa den ena natten i ett övergivet hus.

(UUUsssch vad kallt det är på golvet på morgonen )

För varje dag drar bergen i öster närmare, med hotfulla sågtandade toppar, som aldrig har blivit genomsökta, och däremellan ruvande dalar, som bevarat sina vederstyggliga hemligheter, ända sedan värden var ung.

Vid middagstid under tredje dagen, kommer man sedan till vägkorset, där den nord - sydliga härvägen strålar samman med den öst - västliga, enbart ett rike av Gondors magnitud kunde ha skapat och uppehållit ett sådant vägnät, vägarna är ca 20m breda, och belagda med väldiga, nästan absolut släta stenar, i vars fogar det inte syns ens en tillstymmelse till ogräs. Själva vägkorset vaktas av en jättestatyn av Isildur på sin tron, och runt platsen finns en skogsdunge av högvuxna, raka träd.

Östra vägen, till Minas Ithil, för till den enda delen av Mordor, förutom Barad- Dur, som man aldrig lyckats återerövra, och fastän det som finns där är noga instängt och bevakat,

strålar likväl ondskan stark därifrån, kännbar på flera mils avstånd.

Södra vägen, som är den kuriren kommer att välja, följer bergens fötter, och här, under den sista övernattningen finns det inte mycket annat val än att sova i det fria. Under andra dagen kommer man till gamla vägen till Minas Ithil, en mycket mindre väg, som tack vare brist på underhåll numera knappast hade varit farbar med kärror. Från detta mindre väggors, syns tre pelare som sticker upp över träden i sydväst, cirka tre km bort. Om man försöker förfölja kuriren, kommer man att märka att inte alla (Eriben och Aerin) kan hålla hans höga tempo någon längre tid.

### 5.3 Antagonister

Om allt har gått som smort för spelarna, och de har gått om tid, eller om du tycker att de behöver straffas efter att ha rollspelat för dåligt, kommer här en grupp underbara landsvägsrövare som älskar att ha ihjäl snälla, oskyldiga äventyrare. De är nio stycken, och har sex stora slemma hundar, de älskar att sikta på förbifarande med pilbågar och be om "vägtull".

Om spelarna klantar sig ordentligt, kan en av dem dö, eller de kan bli av med sina värdesaker, men detta skall inte vara slutet på äventyret. Rövorna håller med fördel till söder om vägkorset, de är ganska fega, och om Vinyarion eller Camborn anfäller, får han 1-5 pilträffar, innan rövorna sticker, eventuellt skickar de hundarna att täcka reträtten.

### 6.0 De tre pelarna

De tre pelarna som nämns i kodmeddelandet, och som Aerin känner till sedan innan, står här, som en vittnesbörd om de civilisationer som fanns innan Numenoranerna kom, ingen vet vem som har rest dem, eller varför, men lokala sedvänjor säger att gudarna reste dem som stöd åt himlavalvet.

Pelarna är cirka 45m höga, och med 5m i diameter vid basen, varefter de smalnar av uppåt, för att avslutas med en diameter på cirka en meter längst upp, de står i en liksidig triangel, med sidan ca 140m (141.2 faktiskt)

Vid pelarnas bas, finns följder av mystiska tecken, nästan utsuddade av årtusendenas erosion, och om än inte helt oläsliga, så dock helt okända för spelarna.

Man ser ruinen efter en borg, sticka upp ur en skogsdunge, en bit norr om pelarna.

### 6.1 Ruinen

Strax norr om pelarna, ca 400m, ligger den ruin där överlämnandet skall äga rum. Ruinen stammar från ett gammalt fort, men är nu mestadels raserad. Den har flera gånger under de senaste åren utnyttjats som relästation, för hemliga meddelanden på väg söderut. Runt ruinen ligger en lite sjö, som en vallgrav, över vilken det bara går en smal, och

numera dessutom delvis raserad vindbrygga. I södra tornet, där vindbryggan möter borgen, kommer Beletar att stationera en vakt, omedelbart efter ankomsten, han kommer vid behov att kunna ropa på förstärkning, i form av de andra soldater som har vakt, resten av soldaterna kommer att koncentreras i södra borgen, och på inre borggården, där även hästarna kommer att hållas.

För att undvika upptäckt, kommer man att avstå från att tända eldar, och man kommer även i övrigt att försöka synas utåt så lite som möjligt.

De delar av borgen som inte är beskrivna med nummer, innehåller inte så mycket av intresse, utan består nästan enbart av nedrasade stenmassor. Kartan visar borgen i dess ursprungsskick, men numera finns det många fler "in och utgångar", helt enkelt genom att klättra över muren, på något ställe där den är i ovanligt dåligt skick. Yttre borggården är ganska tätt beströdd med gravar, alla med nära nog oläsliga namn, men omiskännligen mycket gamla. De verkar vara placerade i någon slags mönster, men det går inte att lura ut riktigt efter vilken princip de är organiserade.

Mellersta borggården slipper det kusliga sällskapet av sekelgamla gravar, men istället ruvar här en obestämd fasa, som verkar stråla ut från den gamla stallbyggnaden.

I stallet finns skeletten av nio hästar, alla fruktansvärt vanställda, med sönderbrutna ben, och lemmarna vridna i groteska vinklar. Alla djur, som är känsligare för det okända än vi människor, kommer att vilja fly inom någon minut, och kommer att bli mycket svåra att kontrollera. (råttan) Om spelarna dröjer sig kvar här för länge, och undersöker antingen gravarna, eller häst skeletten, tycker jag att de bör belönas för sin ihärdighet, förslagsvis med den trevliga gästen.

### **1. Entren**

Porten in till själva innerborgen är sönderbruten, men en stor skåpliknande möbel är framsläpad, och står mitt i dörr öppningen. Osynlig bakom denna ligger en utkikspost, för att se så inga obehöriga kommer in. Om spelarna kommer via ingången från borggården, kommer han att tyst varna sina vänner, för att de sedan skall kunna anfalla vid ett bra tillfälle.

### **2. Paradsalen**

Just innanför entren, ligger stora paradsalen. Här ser man vilket ståtligt slott detta måste ha varit en gång i tiden, med väggar i polerad marmor, inlagda med figur mönster i ädla metaller. Längs med hela salens längd, löper två rader med basalt pelare, som går från golvet, ända upp till taket, ca 5m upp. Även här inne, kan man se spår av den hastighet, med vilken borgen drabbades av sitt slutgiltiga öde. På golvet ligger liken av flyende människor, krigare såväl som kvinnor och barn, deras gemensamma nämnare verkar vara, att inget av skeletten uppvisar några fysiska skador, som skulle kunna ha bragt dem om livet.

Paradsalen är dunkelt upplyst av några oljelampor i den inre ändan. Detta är nästan omöjligt att se utifrån.

### **3. Korridor**

Korridoren, som sträcker sig utefter nästan hela husets bredd, är byggd i marmor, med

inläggningar av basalt, men allvarligt inrasad, vilket gör det svårt att komma förbi bort mot höger (6 och 7).

Mot vänster är däremot passagen, om inte fri, så åtminstone lättframkomlig, och dessutom upplyst av oljelampor, med jämna avstånd.

#### **4. Tronsalen**

Här i tronsalen, finns Beletars läger, och de av hans mannar som inte står på vakt. De har städat undan skelett och liknande härifrån, och sedan slagit sig ner längs med de båda långväggarna. De vilar, spelar tärning, och tar det lugnt, och väntar sig inget angrepp. Om de skulle höra någon varningssignal, kommer det att ta dem 1-4 minuter att bli fullt stridsberedda, varefter de kommer att gå ut i samlad trupp, för att möta fridstörarna. Tronsalen är klart upplyst av en mångfald lampor, men fönsterspringan är förtäckt, för att inte förråda något utåt.

#### **5. Borgherrens sovrum**

Det som dominerar bilden här inne, är en stor säng, med tillhörande, numera delvis nedfallen sänghimmel. Om man tittar under sänghimmeln, kommer man att hitta skeletten efter borgherren och hans älskarinna. (våld, porr och högkultur) Rummet har en gång varit dekorerat med vackra, vävda gobelänger, men de flesta av dessa är idag nedfallna, och ser ut att vara i mycket dåligt skick. Detta är dock inte helt korrekt, eftersom det är gammalt alvarbete, så om man tar hem och låter restaurera dem, kommer de att visa sig vara både utomordentligt vackra, och fullkomligt oskattbara. När spelarna anländer, kommer Beletar att vara här ensam, han sitter och mediterar, och har därför inte hört eventuellt föregående buller. Han vaknar ur sin trance, strax innan spelarna stiger in genom dörren, och har precis rest sig när de kommer. Hans lampa har brunnit ut.

#### **6. Kök**

I köket, som är dimensionerat för att kunna ta emot stora gästabud, ligger ett myller av köksatiraljer utspridda, det är svårt att ta sig fram på golvet, utan att stöta till något som börjar skramla.

#### **7. Gästabudssalen**

Här inne hölls en gång de gästabud, för vilka borgen fordom var så berömd. Numera finns här bara kvar gamla spillror av långbord och stolar. I salen luktar det obestämt, fränt, av djur. Detta kommer från den stora reptil, ( ett mellanting mellan drake och krokodil, ca 4m lång) som tagit sin boning här. Den tar sig ut och in genom ett hål (1.5m i diameter) i sö:a väggen.

Om mer än två spelare kommer in här samtidigt, kommer den att slinka ut, och sedan ner i vallgraven, åtföljd av ett rassel, från dess pansar mot stengolvet.

Om max två spelare kommer in, kommer den att anfalla. Utgången går inte att upptäcka från andra sidan vallgraven.

## 6.15 Gasten

Gasten som härjar på borggården, är spöket efter en giftmördad adelsman. Han är ganska fredlig, men anblicken skrämmer spelarna : slå en d100 per karaktär

1-65 Karaktären tappar all handlingsförmåga i 1-10 ronder

66-85 Karaktären skriker i våldsam fasa, samt får halverade borusar i 1-10 min.

86-98 Karaktärernas Institution (psyke) sänks med tio i tio dagar. Detta känns som ett mentalt slag, och spelaren kommer sedan att känna sig skakig och osäker under resten av äventyret.

99 Spelaren svimmar i 2 timmar, därefter samma som ovan

00 Nervöst sammanbrott, spelaren skriker för full hals i tio minuter, och kommer sedan att jollra som en två åring, i 1-3 månader.

Kom ihåg att modifiera resultaten vid behov, inte fler än en spelare skall råka riktigt illa ut.

När den värsta skrällen har rullat bort, kommer gasten, Anfaunain, att tilltala dem. Han säger, att han är bunden till borgen av en ring, om de förstör den, skall han hjälpa dem. Ringen sitter på fingret till ett skelett i norra tornet ( det vet Anfaunain ), om de lovar att förstöra den kommer han att osynlig sväva runt lite, och försöka ta reda på sådant de vill veta ( eller någon annan tjänst tex driva soldaterna på flykten). Om de förstör ringen (den är av mjukt guld, och lätt att krossa eller bryta), kommer han att tacka dem, och sakta upplösas i intet.

Anfaunain vägrar berätta något om sin egen historia.

## 6.2 Nymåne

Natten mellan den 19:e och 20:e Lothron kommer det att vara nymåne.

Natten kommer att bli klar och kall, och även i endast den uppstigande månens ljus, kommer det att bli svårt att förbli oupptäckt, om någon bevakar området man rör sig i.

## 6.3 Kompaniet

De som möter upp vid ruinen, kommer vid tio tiden på kvällen den 19:e, och de kommer att hålla rast över natten här.

Det är elva ryttare, alla klädda i konungens färger.

Om inte kuriren har uppenbarat sig på morgonen, kommer de att uppskjuta sin avfärd till middag, men därefter kommer de att anta, att han har blivit fasttagen, och de kommer att ge sig av tillbaka mot Osgiliath. Om däremot kuriren dyker upp, kommer de att ge sig av söderut med rullarna, vid första gryningsljuset, och så fort de har kommit

genom frontlinjen kommer de att byta baner, till Pelargirs vita svan. Ledare för kompaniet är en viss Beletar. Beletar kommer att känna igen Castamir, och omvänt, om de möts, och han kommer då att reagera i enlighet med sin karaktärsbeskrivning.

## 7.0 Avslutning

Om spelarna klarat äventyret, och verkar förbli lojala, kommer de att få vara med om en ceremoni med konungen, de kommer att bli tilldelade bra jobb, och mycket pengar. Om de misslyckas, eller om de inte verkar vara pålitliga, kommer de under stor brådska, och mycket hemlighetsmakeri, att ställas inför krigsrätt, och avrättas.

De tjänster de blir erbjudna kommer att vara följande :

Vinyarion, höjs ett steg i grad, från kapten till överste.  
Camborn, erbjuds en plats som fänrik, tjänstgörande var han vill.  
Aerin, erbjuds en plats som kunglig livmedikus.  
Eriben, erbjuds en plats som drottningens hovdam.  
Ragoder, erbjuds tjänst som kunglig sångare och gycklare.

Spelarna kommer att erbjudas dessa tjänster, under mycket pompa och ståt, under en officiell ceremoni, i konungens tronsal, som tack för deras tjänster ”till Gondor, dess spira och Konung”

## 8.0 Preliminär tidsplan

Observera, att denna tidsplan är mycket preliminär, den är enbart menad som en hjälp åt GM, för att veta om han bör försöka skynda på spelet, eller sakta in tempot. Äventyrarna bör klara hela äventyret, om de inte är väldigt slöa, men de bör inte ha någon tid över, utom de cirka 20 minuter som krävs för att skriva en bedömning.

Komma överens om att äventyra ihop	10 min
Rota i portvakternas hus	40 min
övertala kuriren	5 min
Huset med bokrullarna	15 min
Intermezzo i staden	5 min
	-----
delsumma	75 min
summa	75 min
Resan	10 min
Antagonister på resan	10 min
	-----
delsumma	20 min
summa	95 min
Ruinen	50 min
Kompaniet	20 min
	-----
delsumma	70 min
summa	165 min
Avslutning	10 min
	-----
	-----
Summa	175 min
bedömning	20 min
raster	20 min
	-----
totalsumma	215 min
Max tillgänglig	240 min

PERSONVÄRDESTABELL

MeeleMissile

	lvl	hit	At	Db	Sh	Gr	He	OB	OB	MM	PP	St	Ag	Co	Ig	It	Pr	Ap
Vinyarion	15	140	19	35	N	Y	Y	145	95	25	3	101	100	102	93	91	96	98
Camborn	11	135	20	15	N	Y	Y	120	110	25	-	99	100	101	87	75	75	70
Aerin	10	45	2	15	N	N	N	55	15	5	10	45	60	60	99	102	75	75
Eriben	10	65	2	25	N	N	N	65	65	35	-	80	98	89	95	87	101	102
Ragoder	9	65	2	35	N	N	N	50	50	40	-	80	102	92	78	69	90	92
Prefekten	9	80	3	35	N	N	N	120	75	30								
Kuriren	7	115	18	20	Y	Y	Y	105	100	10								
Beletar	16	145	19	35	N	Y	Y	165	110	15								
Stadsvakt	4	85	14	15	N	N	Y	75	60	20								
Stadsbo	1	40	2	5	N	N	N	35	5	15								
Buse	2	70	11	15	Y	N	Y	65	70	10								
Hund	2	50	14	30	N	N	N	75	-	45								
Soldat	4	95	16	15	Y	Y	Y	90	65	25								
Reptil	8	185	20	20	N	N	N	110	-	10								

Rida |Gömmasig|Dir.Spells|BaseSpells

	Klättral	Spåra	Dyrkalås	Perception	Notes
Vinyarion	25	45	20	25	-15 15 35 35
Camborn	45	50	45	70	15 - 50 -
Aerin	-5	-5	-5	10	5 10 35 35
Eriben	25	10	15	45	40 - 40 -
Ragoder	75	85	10	65	40 - 40 -
Prefekten					Rapier
Kuriren					Broad sword
Beletar					2h - Svärd
Stadsvakt					Broad sword
Stadsbo					Dagger
Buse					Broad Sword, longbow
Hund					Bite, Claw
Soldat					Broad Sword
Reptil					Large bite, Talon

Sh = Shield

Gr = Greaves (arm och ben plåtar)

He = Helmet



Gondor  
Tredje åldern  
1435

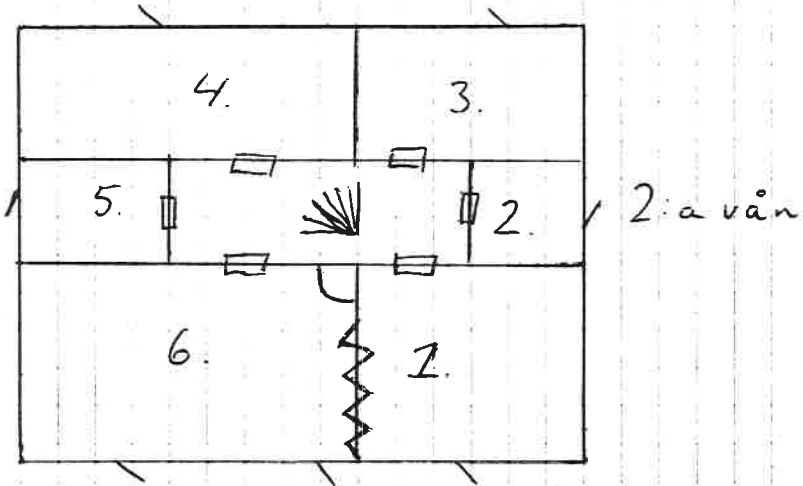
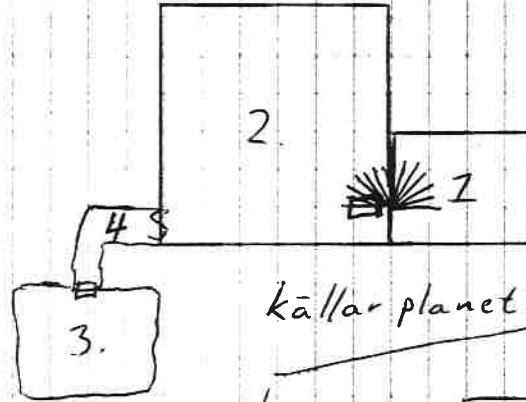
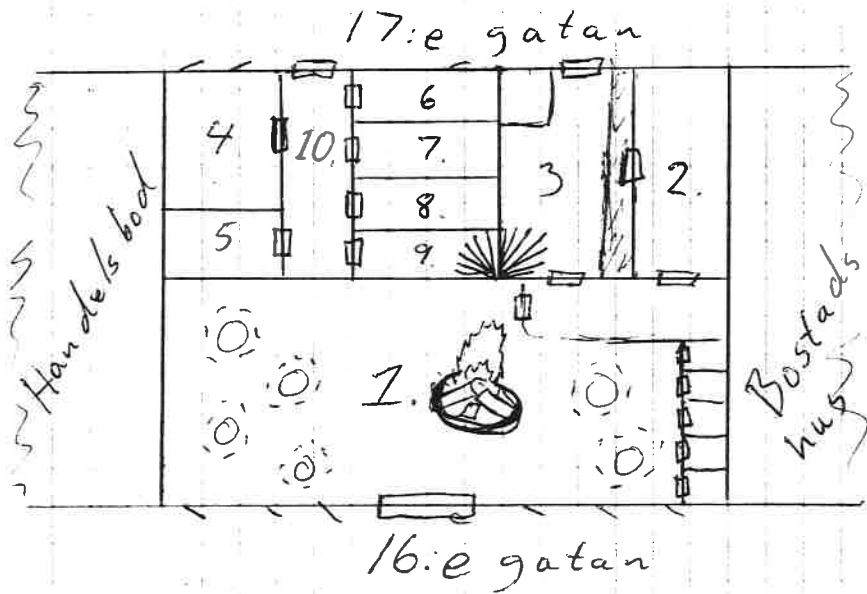


- Osgiliath Tredje åldern 1435
1. Palatset
  2. nödra drakens värdshus
  3. Gillet
  4. 143:e gatan
  5. östra hävvägen

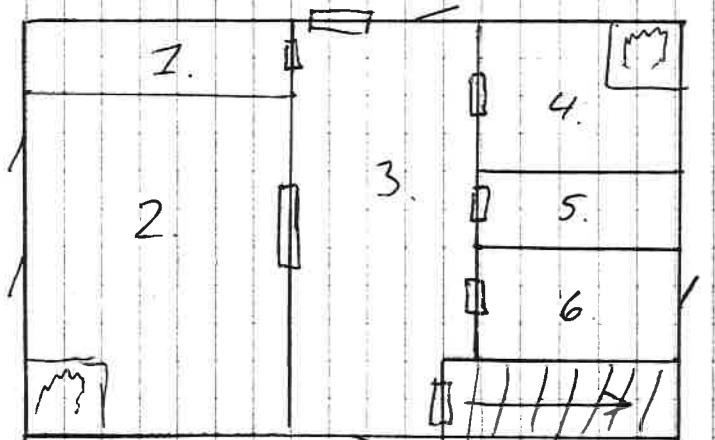
- Övergivnen  
Kökstad
5. soldatkemmet
  6. Cambornas hus
  7. Aerins hus
  8. Eribens hus
  9. Vinyarions hus
  10. Ragdens hus

7 km

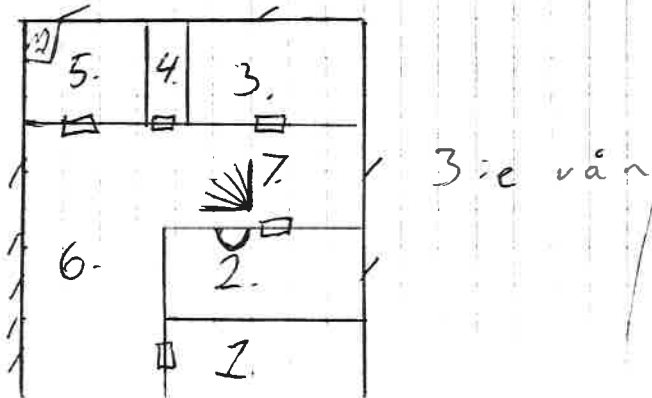
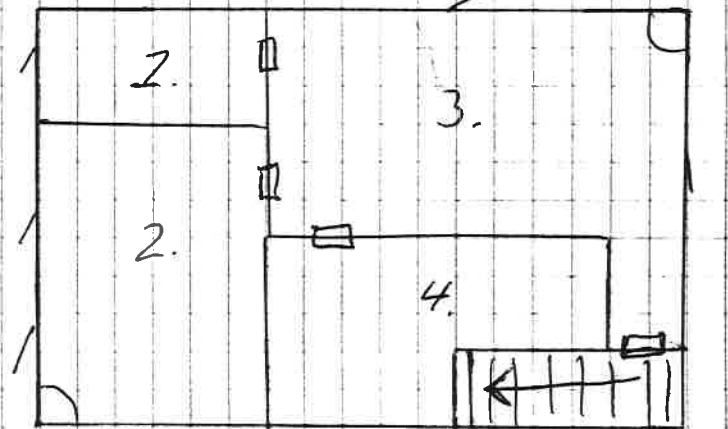
# Gillet

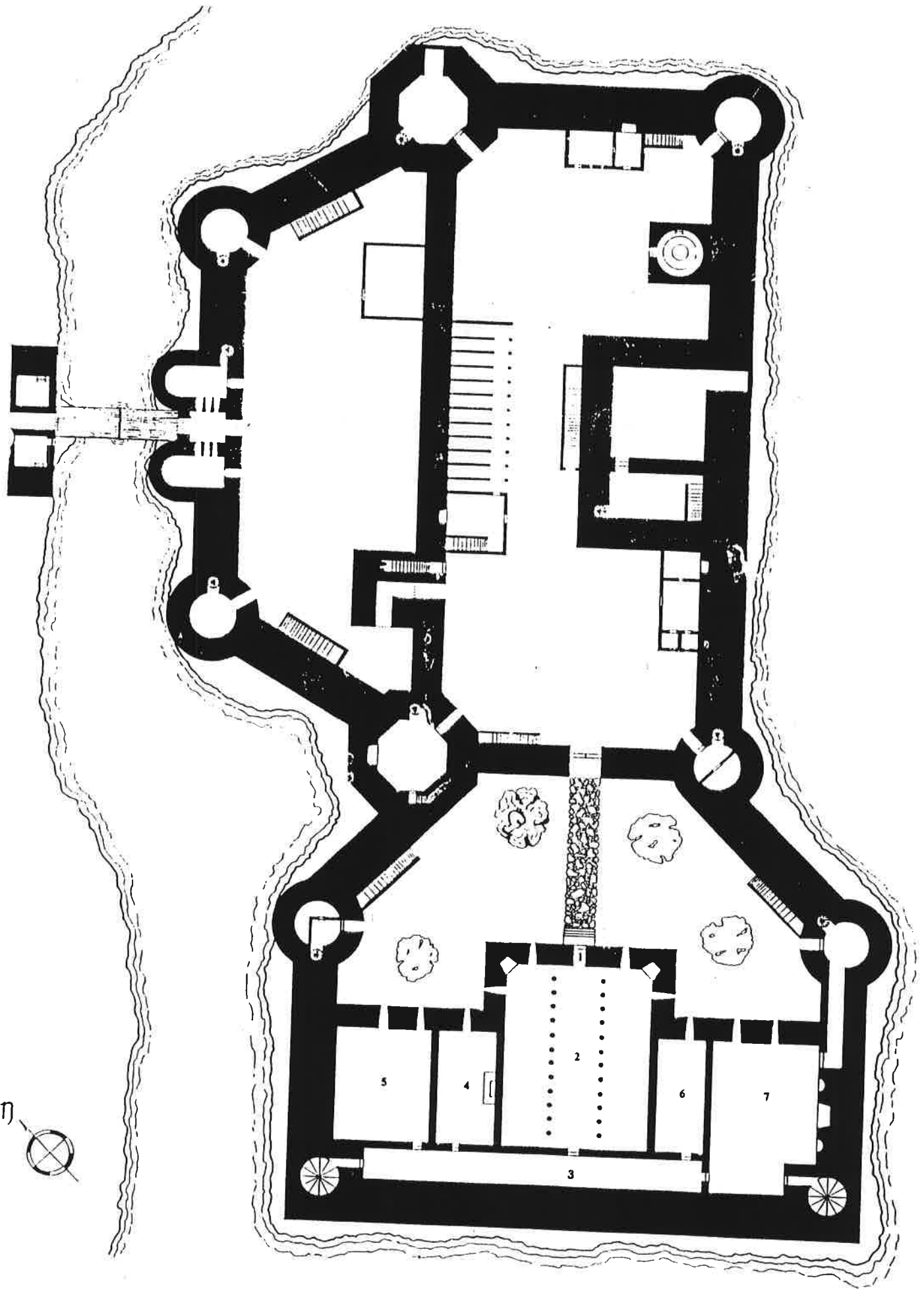


1:a vån



2:a vån





Δ 1.3 ככ ארו Δ חמור - זכרו

/כ - /גויכז גווכ - ז"ו גר -

איכ - אר-כרמ - נאכ - אככ - ז"ו גר

ארו חוכ נאכרז חוכ - זכ -

/כ - ז - ו - ג - גו - א - ז - ז"ו - ז"ו - ז"ו

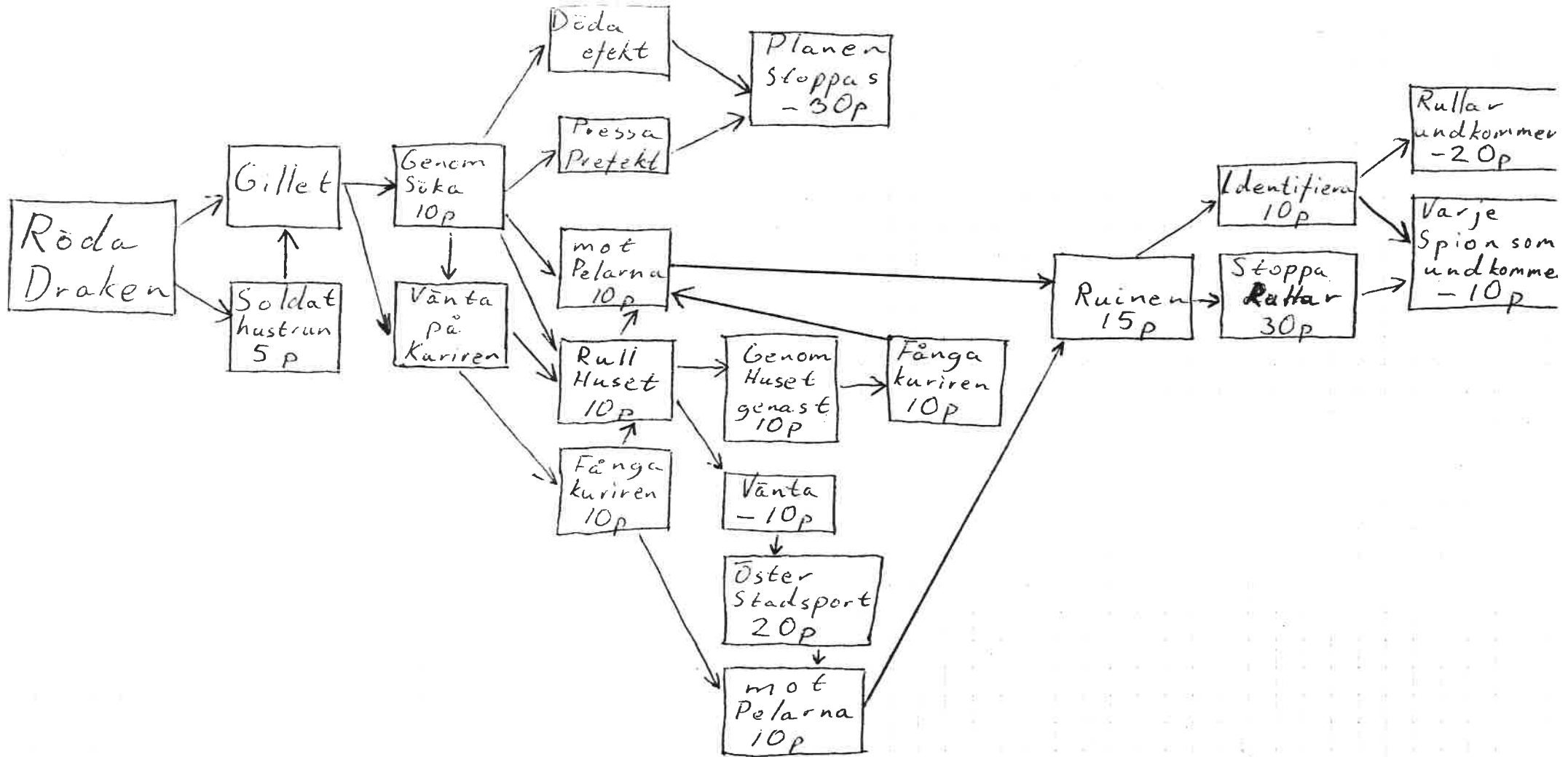
אזויכז /ס - יו / אטכז /ס - זכ

אט /ס זכוי /זו / אט /ס יו

יו / - /זו /זכז /זכז /זכז /זכז

זכז /זכז /זכז /זכז /זכז /זכז

/זכז /זכז /זכז /זכז /זכז /זכז



## Värden tom. Tredje ålderns år 1435, ur Gondors ögon

### Första åldern

Makternas krig, som slutar med att Morgoth besegras.

### Andra åldern

**32** Edains släkte belönas för sina insatser under makternas krig, med Numenor, stjärnans land.

**442** Elros Tar-Minyatur, Numenors förste konung dör.

**600** Första Numenoranska skeppet når Midgård.

**1200** (c:a) Numenoranerna börjar anlägga permanenta hamnar i Midgård.

**1693-1699** Saurons krig mot alverna i Midgård, Sauron röner stora framgångar.

**1700** Tar-Minastir sänder en Numenoransk flotta till Midgård, och fördriver Sauron.

**1800** (c:a) Numenoranernas välden i Midgård börjar sträcka sig inåt landet.

Sauron uppstiger på nytt i Mordor.

**2251** Tar-Atanamir bestiger tronen, uppror och splittring börjar på Numenor.

**2280** Umbar göres till ett starkt fäste av Numenor.

**2350** Pelargir bygges, och blir huvudhamn för de trogna Numenoranerna.

**2689** Osgiliath grundas ( då kallat Gilatiach )

**3255** Ar-Pharazon den gyllne bestiger tronen.

**3261** Ar-Pharazon landstiger i Umbar med en väldig arme.

**3263** Sauron förs fången till Numenor.

**3262-3310** Sauron snärjer kungen, och gör Numenoranerna till sina tjänare.

**3310** Ar-Pharazon påbörjar byggandet av den stora armadan.

**3319** Ar-Pharazon anfaller Valinor. Numenors fall. Elendil och hans söner undkommer.

**3320** Exilvældena Arnor och Gondor grundas. Minas Ithil och Minas Anor påbörjas. De seende stenarna placeras ut.

Sauron återvänder till Mordor.

**3429** Sauron anfaller Gondor, erövrar Minas Ithil, och förstör vita trädet. Isildur ger sig till Elendil i norr med en stickling. Anarion försvarar Minas Anor och Osgiliath.

**3434** Sista alliansens härskaror övergår dimmiga bergen.

Slaget på Dagorlad och Saurons nederlag, Barad-durs belägring börjar.

**3440** Anarion stupar.

**3441** Sauron nedkämpas i duell av Elendil och Gil-galad, som båda stupar.

Andra åldern slutar.

## Tredje åldern

- 1 Anläggandet av Angrenost påbörjas i Isengard, för att skydda Calenardhons gap.
- 2 Isildur planterar ett skott av vita trädet i Minas Anor. Han lämnar sydkungadömet åt Meneldil.
- 10 Valandil blir konung av Arnor.
- 411 Ett omfattande byggnations och reparations arbete påbörjas på alla väldets fästningar och utposter.
- 420 Kung Ostohir återuppbygger Minas Anor, som blir kungens sommar residens.
- 490 Österlänningarnas första invasion.
- 500 Romendacil I besegrar österlänningarna.
- 541 Romendacil I stupar i krig.
- 830 Falastur börjar skeppskungarnas linje.
- 861 Eärendurs död och Arnors delning.
- 933 Kung Eärnil intar Umbar, som blir Gondors fästning i söder.
- 1050 Hyarmendacil besegrar och underlägger sig Harad.
- 1300 (c:a) Nazgulernas hövding kommer till Angmar i norr.
- 1409 Häxmästaren av Angmar invaderar Arnor. Kung Arveleg I stupar. Fornost Erain och Tyrn Gorthad försvaras. Amon Suls torn förstörs.
- 1432 Kung Valacar dör, och ättefejden påbörjas, efter protester mot kröningen av Valacars son Eldacar, vars mor är av nordmanna stam.  
Ädlingarna i rikets södra delar fruktar, att konungens ätt skall försvagas genom det uppblandade blodet, och gör uppror, ledda av furst Castamir av Pelargir.
- 1435 Inbördes kriget i Gondor går allt bättre för upprorsmännen, man närmar sig sakta men säkert Osgiliath.

# Camborn Marnare





## Camborn Marnare

Camborn föddes i tredje ålderns år 1371, på norra delen av Pelennors slätt, i en familj av bönder och lantarbetare. Sin barndom tillbringade han som grovarbetare på diverse gårdar, och eftersom han av naturen var lång och stark, fick han tidigt delta i de riktigt tunga sysslorna.

Camborn blev aldrig riktigt accepterad av sina jämnåriga, delvis på grund av att han var svärmodig och tungsint, och delvis därför att han var snar till vrede, och mer än en gång gav han någon som nyss kallat honom kamrat en ordentlig omgång.

Därför gav sig Camborn, så snart han uppnådde den ålder det kräver, (22 år) iväg för att prova lyckan i konung Valacars tjänst.

Ganska snart efter att han låtit sig värvas, tågade hans kompani under befäl av en överste från en nordmanna stam upp inom synhåll från Osgiliath, och soldaterna fick tre kvällars permission i denna, rikets huvudstad. Camborn var liksom de flesta andra unga soldaterna mäktat imponerade av alla under i den stora staden, och när kompaniet tågade vidare mot nya äventyr, följde en önskan att få återkomma hit och bosätta sig, bland de vindlande gatorna och de mossbevuksna taken, med i den unge soldatens hjärta.

Den tid under vilken Camborn tjänade i armen, var den lugnaste historieskrivarna kunde minnas, sedan konung Hyarmendacils regeringstid. Trots detta saknades inte på något sätt sysselsättning för Gondors arme. Första gången Camborn deltog i ett slag, var i den fjärran södern, strax öster om Umbar, vilda nomader stormade en natt lägret, och från kamelryggarna dödade de många god stridsman, innan de kunde drivas tillbaka ut i vildmarken. Under denna skärmytsling, lärde sig Camborn vad fruktan betyder, insikten om att "de vill verkligen döda mig" fick honom nästan att ge upp sina planer på ett soldatliv.

Men kontraktstiden löpte på ett år, och kompaniets fälttåg blev segerrikt, så Camborn lärde sig att leva med rädslan, och började till och med uppskatta stridens spänning. Alltså : Camborn lät sig återvärvas, och så fortsatte det.

Under hans sjunde värvningsår händer nästa sak som är värd att notera, under ett fälttåg söder om Rhuns innanhav blir Camborns enda vän, Agaranen tillfångatagen mitt framför hans ögon. Detta tar Camborn mycket hårt, men han när trots allt en förhoppning om att Agaranen skall kunna undkomma. Åtta dagar senare påträffar man Agaranen i ett övergivet fiende läger, han är uppspikad på en trädstam, och mycket svårt sargad, men fortfarande vid liv och medvetande. Det visar sig dock att han är i ett tillstånd av delirium, och yrar mycket.

Hela tiden upprepar han "Camborn lämna mig inte, Camborn hjälp mig" Camborn tar detta som att vännen tycker att han är ansvarig för hans tillfångatagande, och klandrar sig själv. Dagen efter dör Agaranen, om av sina egna skador, eller av fältskärens barmhärtighet vet ingen. Men Camborn har aldrig kunnat glömma sin sargade vän, som ropar efter hans hjälp, och från denna dagen blir en redan tungsint man än mera innåtvänd.

Hädanefters finns det bara ett tillfälle då man kan se Camborn le, det är i strid, och hans

leende är groteskt och förvridet, ofta hör man också ett elakt skratt som letar sin väg upp ur hans bröst. I varje fiendes ansikte ser Camborn ansiktet av de östringar som tillfångatog Agaranen, och därför grips han av ett vansinne, där hans enda mål blir att döda sina antagonister.

Under ytterligare nio år deltar sedan Camborn i diverse småkrig, och hans skicklighet i vapenbruk stiger hela tiden, men trots detta blir han inte längre befördrad, hans överordnade ser det som alltför riskabelt att ha en så vildsint man som någon form av befäl. Bland annat är Camborn under två år stationerad på en av utposterna mot Mordor.

Under tiden här, ger sig Camborn flera gånger upp till toppen av bergen, för att kika ner på det ödelagda landet, och hans tankar om fienden blir, om möjligt ännu mörkare, när han ser resultatet av Saurons välde i de kolossala kullarna av aska, och de döda slätterna. Under år 1409 händer sedan den sak, som kanske mer än något annat har bidragit till att forma (eller missforma?) Camborns personlighet. Under ett fälttåg nordost om Mordor blir Camborn och hans kompani taget i bakhåll, och de blir samtliga tillfångatagna eller dödade. Camborn är fast besluten att dö eller segra, men övermakten är för stor, och ett nät kastas över honom. Han avväpnas, och föres tillsammans med några vapenbröder under mycket kränkande former till fiendens läger.

Camborns raseri så fort någon närmar sig honom roar segerherrarna mycket, och han sätts i en bur på en vagn, för att hela tiden kunna smädas. Så här sitter Camborn inspärrad under cirka tre veckors tid, och han hetsas som en hund, med kvistar som sticks in genom gallret. Så en kväll, när hövdingen håller dryckesgille kommer Camborns chans att fly. Mannen som har hand om nyckeln till buren kommer i fyllan och villan för nära buren, och Camborn lyckas få tag i hans kläder, och slå hans huvud mot buren. På så sätt kommer han åt nyckeln, och ut ur buren. Han upptäcks dock, och tvingas fly hals över huvud från lägret, för att inte tas tillfånga igen. Under sex veckor lever han i fiendeland som ett jagat djur, och skaffar sig under denna tid en grundmurad paranoia, samt samma vaksamhet som en gräskatt. Flera gånger blir han upptäckt av ensamma vandrare, eller av mindre resande grupper, men varje gång lyckas han avgå med segern. Slutligen kommer han svårt utmärkt, och klädd i trasor till en Gondoransk utpost. Härifrån skickas han, efter att ha hämtat sig från sin svåra flykt, till Osgiliath, för att där förhöras om den tid han varit borta. Han väntar sig, minst utmärkelser och befordran för sin bragd.

Väl framme möts han dock av ett ansikte han känner alltför väl, men som han hoppats att han skulle slippa se för alltid, Déor, en ung soldat, som ofta utmärkt sig för enastående feighet, en lismare som ändå, tack vare sin lena tunga, stod väl i gunst hos er anförare. Déor flydde omedelbart vid anfallet, men har i huvudstaden berättat en historia, som i mycket liknar Camborns. Då han konfronteras med anklagelsen för desertering, kontrar han med att anklaga dig för det samma, och eftersom ni är de enda som har återkommit från ert kompani kan inte saken avgöras, utan ni frikännes båda, i brist på bevis, men ni "beviljas" också omedelbart avsked från armen båda två. Alltså befinner han sig åter i den stad där han som ung ville slå sig ner, nu utan annan inkomst än soldatpensionen, förklarad som önskad där han rätteligen borde hyllas som

en hjälte, men åtminstone frikänd, (straffet för desertering är givetvis döden) och han vet var han kan utkräva hämnd. Första åtgärden blir att vedergälla det förtal som han har drabbats av, och hämnden blir i sanning gruvlig. Camborn bevarar Déors tänder, och trär upp dem på ett halsband, som han ständigt bär runt halsen, som en fetisch, detta kallar han "sitt halsband av trolltänder".

Därpå ger han sig ut som vandrande äventyrare, för att förtjäna sitt uppehälle. Efter två år kommer han tillbaka, som en ganska välbärgad man, men helt utan glädjeämnen i sitt liv. Hans raseri i strid har skaffat honom ett visst rykte, men som han vill slå sig till ro för gott, så nekar han till de uppdrag som hyrsvärd han ibland blir erbjuden. År 1413 lyfter så livet på nytt, när han träffar en underbar kvinna, och efter en tids romans flyttar de ihop i hans hus, för att leva som man och hustru. Camborns bröllopgåva till Melloriel utgörs av en berlock, med hans släkttecken, en falk som just lyfter ur ett träd. Din hustru, Melloriel, fungerar som en hugsvalelse för ditt sinne, och utom i enstaka, förvirrade drömmar, då du återigen ser din vän tas till fånga, eller är tillbaka i sydlänningarnas bur, får du alltmer se något som liknar frid. Under sommaren 1415 blir Melloriel slutligen gravid, och ni gläds åt att snart kunna uppfostra ert gemensamma barn.

Så en natt i Januari, kort innan Melloriel skall föda, kommer den sista av de händelser som format dig till den du är. Under natten har Melloriel tillfälligt lämnat sängen, och när hon kommer tillbaka är du i drömmen tillbaks i sydlänningarnas bur, det är kvällen då du rymde, och vakten är just på väg mot dig. När Melloriel lutar sig över dig, reagerar dina tränade sinnen, och du vaknar blixtnabbt, men i mörkret och den kvarhängande förvirringen efter drömmen tror du att hon är vakten, och greppar det svärd du aldrig kunnat sova utan. Samtidigt som du påbörjar din sving skriker hon ditt namn, och en del av dig hinner uppfatta situationen, och försöker avstyra slaget, detta lyckas dock inte fullständigt, utan du träffar henne i sidan, och åstadkommer ett fruktansvärt sår. Så ligger hon döende i dina armar, när era tjänare, som har hört skriket, kommer skyndande, i tron att hon skall föda. När du ser deras undrande blickar förändras de i din upprörda och paranoida hjärna till anklagande blickar, du tror att de tror att du har mördat henne, rädsla och raseri griper dig, och du dödar dem alla lekande lätt. Men stadsvakten har reagerat, och efter att ha bankat på dörren försöker de sedan slå in den. Själv står du innanför med ditt svärd, och väntar på dem, och när dörren går upp kastar du dig på dem som en dödsängel, de faller snabbt för ditt svärd, och du flyr ut på de nattmörka gatorna.

Inte förrän dagen efter lugnar du dig, och inser vad du gjort. Din ånger är överväldigande, och du faller i rasande gråt nere vid floden i ett av stadens ruffigaste slummkvarter, dit du tagit din tillflykt undan stadsvakterna. Du är nu utan både hus och andra ägodelar än ditt svärd, och den nattsärk du har på dig, och du kan inte lämna staden, eftersom du är efterlyst, och kommer att gripas och föras inför rätta av vakterna vid stadsporten. Sedan den dagen har det nu gått åtta år, dina mardrömmar har kommit tillbaka med förnyad styrka, och har dessutom ytterligare spåtts på, av bilden av hur du dödligt sårar din hustru, den ända människa du känt för sedan din vän Agaranen dog. Du har resignerat med tanken att "åt mig är det endast lämnat smärta och olyckor", och du har

tjänat ditt uppehålle i stadens undre värld. Här har du skapat dig ett namn, på grund av din otroliga förmåga att i ilska ha ihjäl alla fiender, långt innan dina tillfälliga vapenbröder fått upp sina vapen.

Kort sagt, en neurotisk, paranoid, mördarmaskin.

I förrgår fick du, av en budpojke, ett meddelande som lyder :

Härmed erbjuds ett lätt jobb, med

fördelaktiga villkor och

möjlighet till god förtjänst.

För ytterligare information, möt mig på röda drakens värdshus, i övermorgon vid åttonde timmen.

För att vi skall kunna känna igen varandra rekommenderar jag dig att bära en röd näsduk runt halsen, själv kommer jag att bära en grön dito.

Det är nu den sjunde timmen....

## Camborn - Fysisk beskrivning

Camborn är drygt 186 cm lång, och därmed, åtminstone för att inte vara av adlig ätt, osedvanligt lång. Han väger 91 kg, och är senigt byggd. Även om han saknar de stora svällande musklerna, är han likväl stark, en soldats styrka. Han är mycket uthållig, och marschera klarar han i stort sett hur länge som helst.

År 1435, när äventyret börjar, är Camborn 64 år gammal, och han är i sin gyllene medelålder, men ödet har farit hårt fram med honom, och han ser vid en första anblick ut att vara mycket äldre, kanske ända upp till 85 år gammal. Dock har han fortfarande sin järnfysik i behåll. Ansiktet vore, utan all smuts och orakat skägg som nästan täcker det, vackert, med mörka, djupt liggande ögon, och ett axellångt hår som har varit helt kolsvart, men som numera har fått allt större inslag av silver. Hans ansikte är präglad av ett stort, djupt ärr, som går från mitten av pannan, stryker ovasidan av höger öga, och slutar på höger kind.

Soldatårens stränga disciplin angående hygien, rakning och liknande är nu ett minne blott, "Vad spelar det för roll för min del? jag har ändå inget att se fram mot" Även i klädseln märks hans förakt för värden, över en ringbrynja i vackert smide, som dock är i skriande behov av att rengöras från rost, bär han diverse gamla uttjänta trasor.

Camborn äger ett hus i den mörka staden, den del av Osgiliath som har tömts under de senaste åren, och som efter det har blivit ett brottslighetens näste. Här förvarar han sina övriga ägodelar, bland annat en vacker metall hjälm, och en dvärgsmidd sköld.

Ekonomiskt har Camborn inga som helst svårigheter, han har, i olika (låsta) kistor i huset en stor förmögenhet i mynt, ädelstenar och guldsmede.

( totalt värde 10000-20000 guldmynt)

Nycklarna bär han alltid i en kedja runt halsen

Camborns svärd, Angaruth, är ett kort tvåhands svärd, och är utfört i vackert smide, arbetat av Gondors smeder på höjden av sitt kunnande. Svärdet och dess juvelbesatta skida förvaras oftast i Camborns hus, och då bär han endast ett lätt kortsvärd vid sin sida.

För att slippa oönskade besök, har Camborn fyra vildsinta hundar, som går lösa i hans hus.

Camborn talar följande språk:

Väströna - talar flytande, skriver lite

Adunaic - talar flytande, skriver lite

Sindarin - talar hyfsat

Haradaic - talar lite



Aerin

## Aerin

I tredje ålderns år 1338 föddes, på en vingård i norra delen av den fagra provinsen Ithilien, Aerin. Hon var enda barnet, och hennes föräldrar var välsituerade, de ägde en stor gård, och hade rykte om sig att producera traktens godaste vin.

Aerin döptes efter en vacker kvinna i sagan om Hurins barn, som tvingades gifta sig med en av erövrarna, men som ändå fortsatte att hjälpa landets gamla befolkning.

Aerin levde lyckligt tills hon blev åtta år gammal, då hennes mor dog i en underlig olycka. Hennes far ansåg sig inte kunna klara av att uppfostra henne ensam, så han sände henne strax därpå, trots hennes hjälplösa böner och hennes tårar, till ett nunnekloster, för att där kunna uppfostras till en god ung dam. Efter att ha varit van vid att kunna springa som hon ville på de stora ägorna, upplevde Aerin det som om hon hade satts i fängelse, Man fick inte skratta, springa, skrika eller leka. Istället skulle man ägna sin dag åt bön och studier. dessutom miste Aerin alla sina vänner bland tjänstefolkets barn, här var de yngsta, förutom henne själv, nittonåriga flickor, som skickats hit för några år för att lära sig hur en ung dam bör föra sig, innan de giftes bort med någon ädling.

Hon lärde sig genom åren att hata nunnorna, men också att inte visa det, och det ända hon minns som positivt från denna tiden var den grundliga utbildningen i botanik, om vilka växter som hade läkande krafter, och vilka som var giftiga, samt hur man skulle tillreda dem.

Vid femton års ålder fick hon sin första väninna på klostret, en artonårig flicka som skickats dit av sina föräldrar, efter att hon hade bedrivit otukt med en ung adelsman. Tillsammans började de smida planer om att rymma, och efter tre månaders planering lyckades de ta sig utanför murarna.

Den unga flickan begav sig av till "sin" adelsman, för att be honom gifta sig med henne, och om henne vet Aerin inte mycket, men då hon flera år senare mötte honom var han gift med en annan... Livet utanför murarna var dock inte så glatt och bekymmerslöst som hon mindes det, hon hade ingen mat, utan tvingades tigga, och folk spottade efter henne när de såg henne.

Därför beslutade sig Aerin för att ta sig tillbaka till sin far, och be honom visa nåd, så att hon slapp sändas tillbaka till klostret. Hennes resa blev mödosam för en ung, fattig flicka, och mer än gång fick hon springa för sin heder, när hennes godtrogenhet hade fått henne att följa med någon som lovade att ge henne mat. Så, tjugotvå dagar efter hennes flykt från klostret, kom hon till sin barndoms trakt. Vis av sina tidigare misstag, beslöt hon att stanna till i den närliggande byn, och där söka inhämta vad upplysningar hon kunde, om sin faders görande och låtande.

Det hon fick reda på skrämde henne, ty hennes fader var numera omgift med en annan kvinna, och giftermålet, och den därpå följande födseln, hade ägt rum så snart efter hans hustrus lägliga, och mystiska, frånfälle, och dotterns bortsändande, att det viskades allehanda saker i byn och runt omkring. Detta förskräckte Aerin, hade hennes far tagit en annan kvinna, och skickat bort sin dotter, för att bereda plats för något, som måste vara en oäkting ?

Dock litade hon inte odelat på vad hon hörde, utan beslöt sig för att avlägga en visit på vingården i hemlighet, och söka utspionera sin fars görande från det stora trädet, från vilket hon så ofta hade spionerat på sina föräldrar i sin barndom.

Vad hon såg genom fönstret chockade henne så svårt att hon föll ner ur trädet, hennes far, och en annan kvinna som gullade med ett barn i sjuårs åldern.

I hennes drömmar hade alltid hennes far varit en ensam människa som längtade efter sin döda hustru, och sin enda dotter.

När hon föll ned ur trädet landade hon i en buske, och några tjänare hörde ljudet, och hämtade henne. Som i trance lät hon sig ledas in i huset till sin far. Men det var inte husets herre som tog till orda mot henne, utan kvinnan vid hans sida, med en ilsken, spetsig röst förhörde hon henne om vem hon var, och vad hon gjorde där. Allt hon svarade var att hon var en fattig flicka, som blivit utstött hemifrån, för ett mer önskat barns skull.

Snart blev hon visad till dörren, och beordrades att gå därifrån, men hon mindes sin fars ögon, de hade känt igen henne. Skulle han verkligen inte låta henne bo här, eller åtminstone sända henne tillbaka till klostret? När hon hade gått ett par fjärdingsvägar blev hon upphunnen av sin far på en svart springare, han varnade henne för att återkomma, samt kastade till henne en pung med silvermynt, innan han vände och galopperade iväg.

Aerins sinne blev som bedövat, och i två dagar låg hon vid vägrenen och grät, innan en förbi passerande köpman upptäckte henne, och lyckades få henne att sitta upp på vagnen. Han tog henne till närmaste stad, och där lämnade han henne, Som svar på hennes fråga, sade han, att det enda sättet han kunde tänka sig för henne att försörja sig på, var som prostituerad på något skökohus.

Efter att ha levt på innehåll i påsen hon fått av sin far i en tid, var hon tvungen att ta anställning på ett skökohus, och på olika sådana levde hon i arton långa år, och blev bitter till sinnet, och lärde sig att hata alla. Hennes dröm under denna tid var att kunna ta hämnd på alla de som utnyttjade henne, såväl kunderna, som arbetskamraterna, som alltid gav henne de fulaste och äckligaste kunderna, som husägarinnan, som tog nästan alla pengar hon tjänade. När Aerin hade fyllt trettiofyra år, och vuxit upp till en stor skönhet, började en man vid namn Anathon att återkomma allt oftare. En kväll berättade han att han var magiker, och att han ville ha henne som sin assistent vid sina uppvisningar.

För Aerin verkade detta vara mycket bättre än livet på skökohuset, och hon accepterade hans erbjudande på stående fot (liggande rygg ??) Som assistent till Anathon skulle hon bära fram de olika saker som behövdes i tricken, när han arbetade för publik på städernas gator.

En stor del i hennes uppgift var också att vara ett vackert och lättklätt blickfång, så att inte åskådarna skulle vara alltför uppmärksamma på Anathons rörelser.

Anathon visade sig vara en hård, men rättvis lärare, och Aerin lärde sig snabbt.

Under lediga stunder började hon också lära sig verklig magi, inte bara sådan som får folket på gatan att kasta mynt i en hatt. Hon lärde sig grunderna i illusionism, och kunde sedan lura våra kroppsliga sinnen, hon lärde sig att bli observantare än andra och att få



kroppen att röra sig fort.

Aerin lärde sig så småningom att tycka om Anathon, han var snäll, och de delade sin förtjänst, efter några år började de till och med att leva som man och hustru.

Aerins livssyn började ljusna, hon började tycka att livet kanske inte var så ruttet som hon en gång hade trott. Tillsammans reste de vida omkring, och deras gatumagi var mycket uppskattad av alla som såg den, de tjänade inte så mycket pengar, men trots allt kunde de lägga undan lite då och lite då. Dessa pengar gömdes alltid i ett ihåligt träd, i en liten skogsdunge strax norr om de tre underliga, skyhöga, forntida stenpelarna, som står enbart några kilometer söder om vägen, strax söder om uppfartsvägen till Minas Ithil.

Deras mål var att kunna spara tillräckligt mycket pengar, för att de skulle kunna köpa ett hus i en stor stad, helst Osgiliath, och sälja dekokter och helande örter där.

Deras inkomster ökade drastiskt när Anathon började träna den tama apa de förde med sig, till att ta sig in i hus och stjäla värdeföremål om natten.

När Aerin var femtionio år gammal, och deras dröm närmade sig uppfyllan, uppträdde de en gång på en skum krog i Minas Anor, då plötsligt utbryter ett våldsamt handgemäng i publiken, och snart åker knivarna fram. Just när Aerin och Anathon försöker ta sig därifrån blir Anathon knivhuggen i sidan, Aerin blir galen av vrede, griper en flaska och slår mot mannen med kniven. Vid detta laget har han vänt sig om, och är därför helt öppen för hennes slag. Hon träffar honom i bakhuvudet, och krossar hans skalle.

Handgemänget slutar snart, och Aerin, som har släpat bort sin blödande partner blir infångad av den döde mannens vänner.

De hånar henne, och dödar i hennes åsyn Anathon, innan de våldtar henne upprepade gånger. Därpå knivskär de också henne, och lämnar henne att dö i ett fallfärdigt hus.

Tack vare sina kunskaper om läkning, och de helande svampar hon bär med sig i sitt bälte, lyckas hon dock överleva, och alltsedan dess har hon drivits av ett brinnande begär att hämnas.

Livet rasade åter i botten, men efter att ha vilat ut sig bestämmer hon sig för att fullfölja livet enligt den plan som hon och Anathon har utarbetat. Alltså ger hon sig av och hämtar deras sparade pengar, och med dem som startkapital öppnar hon, vid sextio års ålder ett apotek i Osgiliath.

Tack vare hennes yrkesskicklighet, men också på grund av mycket hårt arbete, går apoteket bra. Men under denna tid av glädjelöst liv, och strävsamt arbete börjar hennes berömda skönhet att blekna bort.

Ett plötsligt glädjeämne uppkommer, när två av de sju män som våldtog henne kommer in på apoteket, de känner igen henne, men kan inte placera den åldrande kvinnan som den blomstrande skönhet de våldtog och lämnade att dö för bara fyra år sedan. Aerin håller minen, och så snart de lämnar apoteket, med en sövande, i stället för läkande dryck, utnyttjar hon sina kontakter i undre värden för att få dem förda tillbaka till henne. Med den mest utstuderade teknik tar hon, sakta, men plågsamt och säkert, hämnd på dem, och varenda ögonblick av tortyren njuter hon. Givetvis får ingen annan än hon själv (och de två offren) någonsin kännedom om vad som hänt.

Aerin blir känd bland sina anställda, och sina kunder, som en duktig, fast elak och

svartsjuk gammal hagga, hon vägrar alltid envist att ge ens trogna kunder favörer, med motiveringar som "jag är bäst, varför då vara billig?" I stadens kriminella kretsar blir hon känd för att skaffa fram brygder, dekokter och gift utan att fråga något, samt att alltid, med ett elakt leende på sina skrumpna läppar, som får de mest förhårdade brottslingar att känna obehag, önska lycka till.

Vid sextiofyra års ålder anställer hon en hjälpreda, och vid sjuttiotvå års ålder styr hon en firma med fjorton anställda.

Vid åttiosju års ålder ordinerar hon en dekokt till en ädling, som dör strax efter att han tagit den.

Trots att det inte var hennes bryggd som bragte honom om livet, kommer soldater ur stadsvakten, för att arresteras henne, som skyldig till mord. Genom att använda sig av sin illusionism lyckas hon smita från vakterna, och tvingas påbörja ett nytt liv i stadens undre värld, hennes pengar finns i samma träd som hon tidigare har gömt pengar i, och hon fortsätter på ungefär samma sätt, men nu med mycket större inriktning på gifter av olika slag.

Hennes anseende som en klok, men elak gammal häxa stärks också undan för undan under de tio år som har gått sedan dess. Numera huserar Aerin i ett av de övergivna husen i "den mörka staden", den allt större delen av Osgiliath som lämnas övergiven, och som numera har blivit rikets kriminella huvudstad.

För två dagar sedan fick Aerin följande meddelande av en budpojke: Härmed erbjuds ett

lätt jobb, med  
fördelaktiga villkor och  
möjlighet till god förtjänst.

För ytterligare information, möt mig på röda  
drakens värdshus, i övermorgon vid åttonde timmen.

För att vi skall kunna känna igen varandra  
rekommenderar jag dig att bära en röd näsduk runt  
halsen, själv kommer jag att bära en grön dito.

Nu är det sjätte timmen.

## Aerin - Fysisk beskrivning

Aerin är år 1435, när äventyret börjar, 97 år gammal, vid denna ålder borde hon fortfarande, tack vare sitt relativt rena blod, vara betydligt aktivare än vad hon är. Men mer än vad åren har böjt henne, tyngs hon av de olyckor som drabbat henne. När Aerin fullständigt rätar på sin kropp når hon nästan över 173 cm, men med sin vanliga hopkrupna kroppshållning når hon inte mer än ca 155 cm över marken. Aerin väger enbart 55 kg, och alla hennes fysiska färdigheter har för länge sedan passerat sin topp.

I sin ungdom var Aerin en ståtlig ung flicka, men numera är det inte lätt att tro på. Hennes långa hår, som en gång hade en frisk guldgul färg, har numera antagit en grå, glanslös ton, och har totalt förlorat sin ungdoms spänst. Ansiktet, med de utstående ögonen, som nästan tycks utstråla illvilja är kantigt, och huden hänger slapp över skallen. I munnen finns fortfarande sju tänder kvar, men dessa syns sällan bakom de neddragna mungiporna.

Det enda smycket som Aerin bär, är ett örhänge i vänster öra, i form av fyra guldringar, länkade i varandra. Aerin brukar bära en fotsid grå kappa.

Följande språk talar och skriver Aerin flytande :

Adunaic  
Väströna  
Sindarin

I sitt hus förvarar Aerin följande :

droger :

- 5 st Arfandas ( helar benbrott på halva tiden) Bär / Äts
- 2 st Anserke ( stoppar blödningen efter 3 ronder, om patienten rör sig våldsamt inom ett dygn går såret upp igen) Rot / Stryks på
- 4 st Cusamar ( helar 15-60 poäng) Blomma / Äts
- 4 st Mirena ( helar 10 poäng) Bär / Äts
- 10 st Delrean ( stöter bort insekter (och luktar illa)) Bark / Stryks på
- 3 st Carnegurth ( lvl 1 orsakar blodpropp, offret dör inom 1-100 timmar) Blomma / Stryks på
- 5 st Klytun ( lvl 5 orsakar koma 1-10 dagar efter 1-10 ronder) Rot / Stryks på
- 12 st Jeggarukh ( lvl 6 orsakar 10-100 poäng) Fladdermus / svart pulver
- 1 st Henuial ( lvl 6 omvandlar ögonvätskan i 1-2 ögon till honung) Bi / vätska
- 3 st Dynallca ( lvl 5 berövar offret minnet) Groda / vätska
- 9 st Jitsu ( lvl 5 orsakar 5- 50 poäng) Fukt / vätska

ordet före / representerar drogens ursprung, och ordet efter dess beredningsform. Enbart

gifter som stryks på kan användas på vapen.

I sitt hus förvarar Aerin pengar, motsvarande ca 1650 guldmynt  
Aerin bär med sig en dolk, men hon har inga ambitioner att kunna försvara sig med den.  
Hon bär även en garrot, och om hon bara får den runt offrets hals så...

Besvärjelser :

### UPPTÄCKA

Närvaro (Varar 10 ronder )

Besvärjaren blir medveten om tänkande varelser inom 3m

Lyssna (Varar ca 10 min)

Besvärjaren kan välja en punkt, upp till 3m bort, och han hör som om han vore där.

Upptäcka

Som Lyssna, men synen blir påverkad (punkten kan rotera).

### HASTIGHET

Löpa (Varar ca 2 tim)

Besvärjaren lägger handen på offret, som sedan kan springa med 2x marchtakt utan att bli trött. Så fort han gör något annat än springer slutar besvärjelsen verka.

Fart(Varar 1 rond)

Besvärjaren lägger handen på offret, som därefter kan utföra dubbelt så mycket under nästa rond.

### ILLUSIONISM

Illusion (Varar ca 10 min)

Skapar ett eller flera orörliga föremål, inom en yta upp till 3m i kubik, föremålen är bara visuella. Scenen måste inte vara platt, men scenen är enbart visuell

Förändring (Varar ca 10 min)

Förändrar utseendet på ett föremål, ändrar dess storlek max +-30och ändrar det bara visuellt.

Fantom (Varar ca 10 min)

Som Illusion, men föremålet kan röra sig när besvärjaren koncentrerar sig på det.

# Eriben da Moigh



## Eriben da Moigh

Eriben Moigh föddes 1382, i en bondstuga i Pelargir, som oäkta dotter till furst Castamirs bror. Hennes mor, en vacker men naiv bondflicka, berättade tidigt för henne om hennes härkomst, och försökte så gott det gick att uppfostra henne till herrskapsfolk i den lilla stugan. Hon lade till mellannamnet "da", för att få det att låta mer adligt. Vid tjugo års ålder lät furst Castamir, som en ynnest, Eriben komma och tjäna vid hovet. Hennes dagliga uppgifter var inte särskilt spännande, men för en flicka som uppfostrats för stora salar i en liten stuga, var detta livet. Eriben njöt i fulla drag av intrigspelet vid hovet, och av de fester där tjänstefolket fick vara med.

Som sport och övning ägnade hon sig åt att tjusa de yngre männen bland tjänstefolket, men hon drog sig alltid undan, just innan det kom till otukt dem emellan.

Hennes mor hade klargjort för henne, att hon borde skaffa sig en make ur herremansklassen, om hon någonsin skulle få sin börd erkänd, och få njuta de privilegier som följde den, och för att klara det skulle hon bli en mästarinna i förförelsens konster. Alteftersom Eriben blev äldre blommade hennes skönhet ut ytterligare, och vid tjugosju års ålder kunde hon få de flesta av de ogifta, och även många av de gifta männen, att bli knäsvaga, och göra det mesta för henne. Kvinnor däremot, såg hon som rivaler som måste besegras för att de inte skulle störa hennes framsteg. Detta resulterade i att hon inte fick några kvinnliga vänner, utom sin fru, en dam i sjuttioårs åldern, som hon gjorde allt för att hålla sig väl med.

Fortfarande höll hon dock stenhårt på sin oskuld, men hon trodde att hon skulle kunna välja sig en make ur de bästa familjerna inom något år.

Men oturen slog till, Eriben blev svårt febersjuk, och avslöjade i yrandet sina planer för två sjuksystrar. Dessa i sin tur förde dem vidare till Eribens fru, som hotade att avslöja alltsammans, om hon inte genast drog bort ur deras åsyn. Eriben hade alltså inte mycket annat val än att ge sig av, och hon valde landets huvudstad, Osgiliath, som den plats där hon skulle kunna fullfölja sina visioner.

Tack vare hennes många mäktiga vänner i Pelargir blev det dock inte tal om att smita iväg med svansen mellan benen, utan hon fick rikligt med gåvor, samt rekommendationsbrev från flera mäktiga (och manliga) personer.

Eriben da Moigh följde sedan med ett kompani, som skulle marschera upp till Osgiliath. Väl framme började hon leta efter en plats som skulle passa henne. Efter några dagar fick hon en plats som hembiträde i en av hovets främsta familjer, men detta såg hon bara som en kortvarig anställning, hennes planer siktade högre än så.

Snart bar hennes ansträngningar frukt, tack vare sitt belevade språk, och sin skönhet, blev hon ett högt uppskattat sällskap för stadens unga män, först i den lägre klassen av adel, men ganska snart också i den högre.

En natt när Eriben försökte somna, fick hon en ide, om hur hon skulle kunna ytterligare höja sin popularitet. En plan började ta form i hennes huvud, som i korthet löd som följer : Hon skulle locka en ung man att hyra fyra inbrotts tjuvar, som skulle ta sig in i huset där hon bodde på given tidpunkt, för att stjäla en sak ur ett fönsterlöst rum. När

tjuvarna väl var inne i rummet skulle hon låsa dörren om dem.

Hennes plan visade sig fungera bra, och en natt åtta dagar senare, låste den då trettioett åriga Eriben, som hade råkat höra något, som ingen annan i huset hade hört, när hon råkade gå en runda vid rätt tid, in fyra mycket snopna tjuvar. Husets släktklenoder, som förvaras i rummet kan räddas, och gissa vem som blir dagens hjältinna ?

Efter denna lyckosamma händelse får Eriben än större framgång, och efter ett par månader har hon lyckats spana ut ett "offer".

Det tilltänkta offret heter Romender, av huset Astirian, en av de första adelsätterna, som bosatte sig i Midgård, flera generationer innan Numenor föll. Ursprungligen ägde huset stora marker i Arnor, men efter att husets överhuvud hade marscherat och stupat med Elrond och Isildur, i sista alliansen, garanterades man stora land i Anarion, och bosatte sig som ett av de första större husen i Minas Anor.

Romender, andra sonen till Carnam, husets överhuvud befinner sig här, vid kungens vinterresidens, som löjtnant i den kungliga vakten, en person som står kungen nära, och som sådan inbjuds till alla viktiga fester.

Kort sagt, en perfekt blivande äkta man för Eribens planer.

Eriben börjar intensifiera sin bearbetning av Romender, och återigen ger hennes skönhet och behagliga temperament utdelning. Hon har dock insett att hennes härstamning, som oäkta brorsbarn till Furst Castamir, inte imponerar på någon här, snarare tvärt om.

Därför kontaktar hon en av sina "bekanta" i Pelargir, och mot vissa löften, om ett besök efter giftermålet, får hon honom att skriva in henne, som äldsta dottern i en sidogren av familjen.

Eriben börjar umgås allt oftare med den unge mannen, och man planerar en resa till Minas Anor, för att Eriben skall kunna bekanta sig med de styrande av huset Astirian. Sålunda kommer det sig att Eriben, den 18 Lothron (mitten av Maj), år 1414 beger sig av för att möta de människor som förhoppningsvis skall bli hennes svärföräldrar.

Man startar några veckor efter att kung Valacar och hans hushåll har gett sig av, när sommarlugnet har lägrat sig över Osgiliath, och ståhejet istället är koncentrerat runt Minas Anor. Resan till Minas Anor förlöper lugnt och stilla, och väl framkommen blir Eriben fascinerad av Minas Anors väldiga murar, portar och torn. Staden förefaller i hennes ögon välplanerad och vacker, och hon trivs omedelbart. Inför mötet med släkten, kopplar Eriben på hela charmen, hon gör succe, och efter att en diskret förfrågan om hennes härkomst, som sänts iväg till vänner i Pelargir, kommit tillbaka med bekräftan om att Eriben tillhör en, om och ganska okänd gren, dock ändå en hög och respekterad släkt. Allting tycks klart för ett bröllop, och familjen börjar förbereda sig för ett sådant. Datum för den stora händelsen sätts till Midårsdagen, Enderi.

Eriben förbereder sig, också hon, genom att sända efter, från Osgiliath, de gåvor hon fick med sig från Pelargir. När dessa anländer förklarar hon dem som bröllops gåvor från hennes familj, och ursäktar blygsamt deras storlek. (det var inte så lite...)

Dagen D gryr, och Eriben känner stor glädje, hennes planer skall gå i uppfyllelse, och hennes blivande make är snäll, vacker, rik, och tillhör en inflytelserik familj.

Själva ceremonin sker i Astirians tornprydda hus, på stadens sjätte våning. Eftersom Eribens far hastigt har insjuknat, och tvingats inställa sin resa....., överlämnas bruden av

Anarod, Romendors äldre bror, Targen (kapten) över tredje Otharrim (kompaniet) i konungens vakt. Även konung Valacar är närvarande, och många av stadens höjdare med honom. När festen slutligen börjar ebba ut, framåt morgonen, rider Eriben och Romender iväg till ett i förväg iordningställt hus, på stadens fjärde våning, där bröllopsnatten tillbringas. De båda unga bestämmer sig för att bosätta sig i Minas Anor, och erhåller huset de tillbringade sin bröllopsnatt i som vigselgåva.

De unga två lever i högönsklig välmåga, och under det andra året efter deras giftermål blir Eriben havande. Efter erforderlig tid nedkommer hon med ett välskapt gossebarn, som får namnet Alcarin.

Lyckliga dagar lämnar lite att berätta, men efter ytterligare tre år, 1419, insjuknar Romendor i en svår sjukdom, allteftersom månaderna går, och Romendors tillstånd inte förändras, börjar Eriben bli rastlös, hon gifte sig inte för att få en sjuk make, som yrar, och inte kommer ihåg ens sina närmaste anhöriga.

Romendors sjukdom tär allt hårdare på alla i familjen, och Eriben börjar söka sig bort, hon söker tröst hos en ung man, från helarnas brödraskap, men hon vågar inte låta romansen pågå mer än några korta veckor, av rädsla för att bli avslöjad.

Eriben börjar åter smida planer, denna gång om hur hon skall bli kvitt sin kroppsligt starke, men mentalt mycket försvagade make. När hon får höra att man skall försöka behandla honom med en ny sorts medicin, ser hon sin chans. Från Osgiliath införskaffar hon, via ombud, ett mycket starkt verkande gift. När sedan Romendor tar första dosen av den nya medicinen, ger Eriben honom giftet, senare på kvällen. Romendor avlider, någon gång under natten, och precis som Eriben förutsett tar man för givet att det var den nya medicinens fel.

Eriben sörjer sin make djupt och äkta, men hon tröstar sig med att hon gjort det för deras skull, för att de båda skall slippa lida mer.

Ett knappt halvår senare, ger sig Eriben av från Minas Anor, med siktet inställt på Osgiliath, hon förklarar sin avfärd med att "det gör för ont att se alla platser där jag och Romendor har vandrat tillsammans". Alcarin, deras son lämnas i Minas Anor, att uppfostras av släkten.

Väl åter i Osgiliath börjar Eriben söka efter en ny make, och efter att ha blivit upptagen i en så ansedd familj som Astirian, ligger hennes väg till alla, utom kanske de allra mest konservativa husen, nu vidöppen.

Efter ett par månader blir Eriben, i Osgiliath uppsökt av en man från Minas Anor, vid namn Tirbelor Malred. Tirbelor är överhuvud för den sagolikt rika familjen Malred, som ägnar sig åt bankverksamhet, gruvdrift, och import, och lockad av hans familjs makt och pengar lyssnar Eriben villigt på honom. Hans problem berör familjens affärsverksamhet, en klenod, som förvaras i en annan familjs, bosatt just här, i Osgiliath, ägo, hotar hans familjs imperium.

Delvis genom övertalning, och delvis genom att halvt om halvt antyda, att han vet vad som drabbade Romendor, och varför hon så lägligt råkade stoppa ett inbrott, lyckas han vinna Eriben för sina syften.

Eriben blir skakad av hans vetskap, och av rädsla för att bli avslöjad, börjar hon tänka ut en plan för att kunna lägga beslag på den klenod som Tirbelor så hett åstundar.



Hon fastnar vid alternativet, att ställa in sig hos familjen, bli ditbjuden, och då stoppa på sig klenoden. För att få en förklaring till vart klenoden har försvunnit, beslutar hon dessutom att iscensätta ett inbrott, där "tjuvarna" skall bli upptäckta, men inte fasttagna, på sin väg ut ur huset.

Efter några veckors förberedelser blir Eriben, mycket riktigt inbjuden till en fest, i familjens villa. Väl inne, håller hennes nerver på att brista, och det är nära att hon svimmar, med klenoden innanför klänningen, och på så sätt förstör allt. Men på något sätt lyckas hon ta sig ut, och tar sig hem till det rum hon hyr, och börjar gråta vanmäktigt. Vad skulle hända om tjuvarna åker fast, utan klenod ?, eller om de inte kom alls ?, eller... Tusentals tvivel snurrar genom hennes hjärna, men till slut faller hon i en orolig sömn. På morgonen finns alla hennes tvivel kvar, dessutom har hennes annspänning resulterat i en kraftig feber. Ändå tvingar hon sin kropp att gå vägen till brottsplatsen, "för att tacka för senast". Väl framme, inser hon snart, av alla de upprörda tjänare och familje medlemmar hon möter, att hennes plan har lyckats. När lättnaden helt går upp för henne klarar hon inte mer, utan svimmar, och måste bäras hem.

Tio dagar senare, när hon har hämtat sig från sin sjukdom, kommer Tirbelor åter på besök, för att hämta klenoden. Nu har dock Eriben hunnit hämta sig, och tänkt igenom sin situation, hon måste ha en hållhake på Tirbelor, för att veta att han inte avslöjar henne. Som svar på hennes fråga erbjuder han henne medlemskap i "brödrskapet", Minas Anors tjuvars förening. Han förklarar att han, tillsammans med Erdil, nyckelprefekten, är ledare för denna förening. Övertygad av hans svar överlämnar Eriben klenoden till honom, men avböjer erbjudandet om medlemskap i brödrskapet. Som svar på hans fråga om vad hon vill ha för belöning svarar Eriben endast, "Du står i skuld till mig". Med stora hedersbetygelser, och med löfte att hjälpa Eriben, när hon någon gång behöver det, lämnar så Tirbelor Osgiliath.

Eriben har dock svårt att återfå sitt gamla lugn, hon inbillar sig att alla människor tittar misstänksamt på henne, och hon börjar drömma om stölden, i drömmarna ser hon hela tiden personer, som tittar på henne genom väggarna, och som nu kan anklaga henne för stöld vilken dag som helst. Eriben håller sig alltmer inne, och hon vågar sällan prata längre stunder med någon, eftersom hon är rädd att råka avslöja något.

Under denna tid tappar hon helt tempot i den kampanj, som annars skulle ha gett henne en ny make inom kort.

Så en dag rasar plötsligt hennes värld, konungens egendomskontor, som även har hand om heraldiska titlar, skall uppdatera adelskalendern, därför inkräver man alla handlingar från furstarna runt i riket, dessa skall sedan jämföras med de originalanteckningar, som förvaras i kungliga biblioteket.

Problemet ligger i, att den gren av adelsträdet som Eriben skulle tillhöra, sägs vara flera generationer gammal, men i så fall, skulle de äldre generationerna redan vara inskrivna i referens exemplaret, men det kommer de uppenbarligen inte att vara.

Enda möjligheten för Eriben att behålla sin adliga status, tycks vara att införa motsvarande ändringar i referens exemplaret. På den korta tid som finns att tillgå, hinner Eriben inte söka upp någon, som, i vanlig ordning, skall lösa problemet för henne.

I stället skall hon under natten ta sig in i biblioteket, som inte är speciellt hårt bevakat,

och på plats ordna de tillägg som behövs. Efter att med mycken möda ha införskaffat några verktyg, och hyrt en tjuv som medhjälpare, ger hon sig iväg.

Hennes motivation till sin partner, som inte är läskunnig, är att hon måste få läsa om en viss del av Numenors historia.

Mitt i natten tar de sig in genom ett öppet takfönster, Eriben börjar känna av samma rädsla som under stölden av klenoden, men denna gång inte lika starkt, och delvis uppblandat med spänning.

Eriben finner boken, utför erforderliga tillägg, sätter tillbaka den, och börjar smyga sig ut med sin kompanjon. Nästan tillbaka vid det öppna fönstret blir de upptäckta av en bibliotekarie, och som svar på hans rop, uppenbarar sig tre stadsvakter. Det kommer till svärdsstrid, (nåja dolk då), och Eriben lyckas, trots att hon är helt otränad i strid, fälla en av vakterna blödande till marken. Hennes partner tar hand om den andra, och den tredje flyr, men fler är på väg. De flyr över taket, och lyckas undkomma.

Planen har lyckats, men Eriben tror att hon har känt igen den soldat som flydde, och är rädd för att han gjort det samma. Därför sjunker hon in i en djup melankoli, hon vågar inte ens återvända till sitt hus, eller gå ut och handla.

Dock sköter hennes nyvunne vän, den hyrda tjuven, charmad av hennes skönhet, om henne, tycke uppstår, och efter några månader börjar Eriben återhämta sig. Fortfarande vågar hon, trots sin nye väns löften inte visa sig i sina gamla kretsar, utan börjar bygga ett nytt liv i stadens rännsten.

Åren går, hon börjar själv bli en skicklig tjuv, och när hon lärt sig alla hans knep, tröttnar hon på tjuven.

Hennes längtan efter en plats i societeten försvinner aldrig, men trots att åren går, och hennes rädsla för att ha blivit igenkänd minskar, vågar hon inte ta steget tillbaka, kanske är hon rädd för att förlora till och med den respekt hon byggt upp här, men skulle en gång en adelsman komma i hennes närhet igen, skulle hon allt hålla sig framme.

Under åren fram till 1435 har Eriben försörjt sig genom att charma rika köpmän från rikets ytterområden, för att sedan följa med upp på deras rum, söva dem och råna dem. Hon har även utvecklat stor färdighet på att öppna lås och utföra fickstöld. Strid med blanka vapen har aldrig fallit Eriben i smaken, men hon har ändå lärt sig kasta kniv hyfsat. Detta har gett henne en stor och stadig inkomstkälla.

För två dagar sedan fick hon av en budpojke följande meddelande :

Härmed erbjuds dig ett lätt jobb, med fördelaktiga villkor och möjlighet till god förtjänst.

För ytterligare information, möt mig på röda drakens världshus, i övermorgon vid åttonde timmen.

För att vi skall kunna känna igen varandra rekommenderar jag dig att bära en röd näsduk runt halsen, själv kommer jag att bära en grön dito.

### **Eriben - Fysisk beskrivning**

1435, när äventyret startar är Eriben 53 år gammal, men tack vare det stora inslaget av Numenoranskt blod i hennes ådror, är hon fortfarande i sin skönhets blomma, och ser ut som 25.

Eriben är 171 cm lång, och väger 63 kg hon har en välformad kropp, med vackert avvägda proportioner.

Det långa, lockiga, korpsvarta håret brukar hon färga rödaktigt, när hon inte vill bli igenkänd.

Ögonen är mörkblå, och flera av hennes beundrare beskriver dem som "brunnar att drunkna i".

Eriben bär ofta smycken, gärna stora och dyra sådana.

Hon är mycket noggrann, på gränsen till fåfäng, med att hennes kläder alltid skall vara rena, och att alla färger skall passa ihop.

Bor gör hon i ett gammalt hus strax utanför "den mörka staden", den del av Osgiliath som har avfolkats, och nu har blivit ett centrum för Gondors kriminalitet.

I detta hus, där hon har en gammal kvinna som hushållerska, förvarar Eriben sina saker, tillsammans med ca 850 guldmynt.

# Vinyarion Elena



## Vinyarion Elena

Vinyarion är av huset Elena, Stjärnväktarna, en familj med grenar både i Minas Anor, och i Osgiliath. Elenas tillhör de mest konservativa husen i Gondor, och de hänger hårt fast vid gamla Numenoranska seder och bruk. I Osgiliath ligger familjens hus på 3:e gatan, från kungliga palatset räknat, en av de, ur statussynpunkt högst skattade lägena i staden.

Vinyarion föddes här en sen kväll, den 4:e Narbeleth ( i början av oktober) 1394 Sedan tidig barndom, har han fått god träning i såväl vapenbruk som heraldik och gott uppförande.

Under sina unga år lekte Vinyarion mycket med de andra barnen i grannskapet, men han kunde aldrig komma överens med sin ett år äldre bror, Castoldin. Så fort de båda bröderna kommer in i samma rum, börjar stämningen förtätas, och tillsammans kan de aldrig vara, utan att börja slåss efter några minuter.

Vinyarion har, så länge han kan minnas varit starkare än sin broder, det har alltid varit han som velat leka soldat, och varit engagerad av idrott. Brodern däremot, har, ända sedan ungefär i fem års åldern, då han lärde sig läsa, varit mycket intresserad av stadens och rikets historia.

Klyftan mellan bröderna vidgas med åren, även om de rena våldshandlingarna dem emellan avtar, tills en dag, då Vinyarion är nere vid en obebyggd del av Anduins strand, och leker, tillsammans med några andra pojkar. Plötsligt blir Vinyarion ovän med en av de andra pojkarna, och denna knuffar i vredesmod till honom, så att han trillar i floden. Skrämnda springer de andra pojkarna därifrån, och lämnar Vinyarion, som inte är simmkunnig, i flodens vatten. Han kämpar desperat för att hålla sig över ytan och ta sig in mot land. Men strömmen i floden är ganska stark här, och pojken dras med.

Under tiden har Castoldin, som är i närheten, mött de andra pojkarna, när han frågar varför de springer, svarar de att Vinyarion har fallit i floden, och är död. Castoldin springer ner till stranden, och ser sin bror komma flytande strax uppströms, han kastar sig i en båt, stöter ifrån mot stranden, och lyckas med nöd och näppe ta sig ut till Vinyarion, innan denne flutit förbi. Han halar upp brodern i båten, och börjar försöka skaka liv i honom. Efter en stund vaknar han till liv, men då upptäcker bröderna nästa problem, det finns inga åror i båten. Innan de har lyckas ta sig in till land, har de drivit åtskilliga kilometer nedför floden. Det tar bröderna fyra dagar att ta sig tillbaka till Osgiliath, de går i en djungel av snår och vass, för att inte förlora floden ur sikte, ty de vet att om de bara följer den, kommer de tillbaka till staden.

Under dessa dagar uppstår ett starkt band bröderna emellan, och Vinyarion bestämmer sig även för att inte berätta för någon hur det gick till när han föll i floden, det skulle inte göra någon gladare, utan det skulle i stället bara misskreditera hans vän.

Vid femton års ålder, får Vinyarion en alvsmidd kniv som present. Denna kniv har sedan följt honom genom livet, och när han inte är i uniform, eller av annan orsak stridsrustad, är den det enda vapen han bär. De båda bröderna har behållit sina respektive intressen, men är numera bästa vänner, och har börjat försöka bredda sig, genom att försöka förstå

det brodern ägnar sig åt. Av den historia Vinyarion läser är det särskilt historierna om Eärendil, som fascinerar honom. Han försöker alltid att visa samma vördnad för allt levande som sjöfararen gjorde, han blir även inspirerad att utforska havets mysterier. Alltsedan den dag då Vinyarion fyllde tolv år, har han varje år, fram till sin trettiofemte födelsedag studerat tre månader om året, nära Mörkmårdens bryn, hos en mycket gammal och mycket vis man, som påstår sig ha alvblod i sina ådror. Dessutom tillbringade Vinyarion åren 1411-1412 helt i den gamles bostad. Här har Vinyarion lärt sig om de andra väsensläktena, och om hjälte berättelser från deras forntid.

Den gamle delade även med sig av sin stora kunskap, om språk och runor, så att Vinyarion numera är en mästare även i dessa discipliner.

Vinyarion snuddade vid den yta som kallas kontroll, över krafter i universum, som vanliga människor ser enbart som fasansväckande, han lärde sig att se in i sina medmänniskors hjärta, och som avskedspresent fick han av den gamle mannen "magikerns ring", ett brett armband smitt av Laen och Ithilnaur.

Vid tjugotvå års ålder, den stipulerade minimiåldern, inträdde han i armen, och har sedan, både genom sin taktiska begåvning, sin skicklighet i vapenbruk, sina utmärkta ledarfärdigheter, och sist men kanske inte minst, genom sin goda härstamning, blivit befördrad flera gånger, och har nu uppnått rangen Targen (kapten), över ett specialkommando, som har som uppgift att finna och neutralisera fiendens spioner.

Tidigare i sin militära karriär, har han fört befäl över bland annat en fästning på Askbergen, vid gränsen till Mordor, och lett attacker mot nomaderna i öknarna öster om Umbar. Sitt kanske farligaste äventyr var han med om som 26 åring, under en ung befälhavare följde de i en ganska liten trupp efter en grupp plundrande östringar, strax söder om Mordor. Efter flera dagars förföljelse, när männen började bli trötta, hände det som inte får hända, vaktposten föll i sömn under natten, samtidigt som östringarna slog tillbaka.

Gruppen splittras, och flera blir nedgjorda, eller tas tillfånga, men Vinyarion klarar sig oskadd. Han gömmer sig i en grotta, men när morgonen gryr ser han att östringarna letar efter fler att ta till fånga. Efter att kort ha övervägt saken bestämmer han sig för att ge sig in i grottan, för att försöka gömma sig där. Med en enda fackla ger han sig in i grottan, och där möter han ganska snart grottans väktare, ett stort grotttroll. Samtidigt som Vinyarion drar sitt svärd, slocknar facklan, och han måste kämpa för sitt liv i mörkret. Slutligen lyckas han dock döda monstret, men han får själv fyra allvarliga sår, och faller avsvimnad till marken.

När han vaknar igen, inser han att hans enda chans att komma tillbaka, är att rädda sina vänner, och sedan färdas tillbaka i grupp. Han kryper ut ur grottan, och sköter om sina sår så gott han kan, och efter att ha hittat deras spår ger han sig iväg efter fienderna. Efter två dagar, hittar han deras läger, och lyckas under natten befria dem genom en våghalsig operation. Dagen därpå ger de sig av tillbaka mot sin utpost, men provningen är inte över för Vinyarion ännu, ett av såren från trollet inflammerar, han blir liggande i hög feber, måste bäras av sina vänner, och är nära att dö innan de kommer tillbaka till sin utpost. Som minne av denna episod har han ett brett, mörkt ärr från understa vänstra revbenet, ända ner på låret.

Vinyarion har svurit en ed om lojalitet till konungen, och denna, samt hans vänskap med brodern, är de saker han skattar allra högst.

Överhuvudtaget, ser Vinyarion ett löfte som absolut bindande, och han blir lätt förorättad, om någon inte tror honom på hans ord.

Gondors lagar ser Vinyarion som den absoluta rättvisan, och dessa skulle han aldrig sätta sig över, om det inte gällde rikets säkerhet.

Några flockar av unga, uppvaktande damer, har Vinyarion aldrig behövts dras med, trots ett utseende som är minst sagt fördelaktigt, kanske beroende på hans blygsel och ovilja mot det svaga könet. Vinyarion beundrar verkligen kvinnor, särskilt långa och mörka sådana, men han vågar aldrig visa sina känslor för dem, och därför, och även på grund av hans starka vänskapsband med brodern, går det ett rykte i armen, om att han kanske är lagd åt fel håll...

Vid tjugooåttå års ålder, lämnade Vinyarion tillfälligt armen, för att i stället prova livet i flottan. Under ett år levde han därför i Pelargir, och lärde där känna bland annat furst Castamir, som han fann vara en mycket sympatisk person. Livet till sjöss däremot, fann han vara mycket idealiserat i de gamla berättelserna, själv tyckte han bara det var kallt och ogästvänligt, en förklaring han fick, som gick ut på att "Man måste ha det i blodet", är han villig att acceptera, han har också accepterat att han "inte har det i blodet".

Havet överhuvudtaget, fann han som lika ogästvänligt som han minns floden Anduin, från den dag han höll på att drunkna.

Vinyarion skaffade sig en enda verkligt god vän i Pelargir, Beletar, en man i hans egen ålder, som tjänade i furst Castamirs livgarde. Efter att Vinyarion tillbringat cirka två månader i Pelargir, lyckades han rädda Beletars liv, och därefter var de två oskiljaktiga. Beletar har vid tre senare tillfällen besökt Vinyarion i Osgiliath, och varje gång har de förnyat sin ed, om hjälp om någon av dem skulle behöva det.

Efter det att ättefejden bröt ut, för ca ett år sedan, har arbetsbördan för Vinyarions underlydande ökats hundrafaldigt, fienden verkar hela tiden veta i förväg när konungens män planerar något. Längre har ni misstänkt, att någon högt uppsatt i Osgiliath stöder furst Castamirs linje, men ni har inte haft några säkra bevis, och vad värre är, inte haft någon huvudmisstänkt att gå på.

Men för några dagar sedan hittades en av dina män dödad i en gränd, och när änkan gick igenom hans personliga tillhörigheter, hittade hon ett papper, som lyder som följer :

Om jag inte skulle komma tillbaka, så vet att :

- Min sista kväll var jag i portvakternas hus
- Där finns det, vilket vi så ivrigt sökt
- Kuriren kommer att bära Arnors märke
- Kuriren för meddelandet till dem
- Den, som sagt mig detta, är död

Må konungen segra !!!

Soldaten som lämnade meddelandet, var inte själv skrivkunnig, utan han måste ha fått

det utskrivet av någon, det är förmodligen därför meddelandet är så hemlighetsfullt avfattat. Vinyarion tvekar inte om att det som meddelandet talar om är den spionkedja som ni söker och raskt beslutar han sig för att genomföra undersökningar, och vidta åtgärder mot eventuella fiendespioner.

Till sin hjälp beslutar han, efter ett långt rådslag med konungen, och hans närmaste rådgivare, att hyra fyra av undre världens begåvningar, eftersom mycket av operationen kommer att tvingas utföras i löndom. Till en början motsätter sig Vinyarion, att själv behöva samarbeta med dessa utslagna, föraktliga, kriminella element, men eftersom ingen i sällskap litar på era blivande samarbetspartners, kan ni inte komma till någon annan lösning. Dock beslutas det också att konungens namn, till varje pris, måste hållas utanför - något kan ju gå snett...

Om de framgångsrikt bistår i konungens tjänst, kommer Vinyarion att kunna utfärda amnesti för deras brott, erbjuda dem poster i konungens tjänst, antingen civila eller militära, samt erbjuda en större ekonomisk gottgörelse.

Via ett ombud, kallar han dem, var och en, till ett första möte, på värdshuset röda draken, en servering som ligger på gränsen till det som kallas den mörka staden, ett område som behärskas av den organiserade brottsligheten, och mestadels består av ruiner. Din inbjudan till dina utvalda löd som följer :

Härmed erbjuds ett lätt jobb, med fördelaktiga villkor och möjlighet till god förtjänst. För ytterligare information, möt mig på röda drakens värdshus, i övermorgon vid åttonde timmen. För att vi skall kunna känna igen varandra rekommenderar jag dig att bära en röd näsduk runt halsen, själv kommer jag att bära en grön dito.

De laglösa du valt ut för uppdraget är följande:

Camborn : Soldat i konung Valacars arme, en mycket duglig svärdskämpe, avskedad ur armen, pga misstanke om desertering, Senare hyrsvärd, hustrumördare och tjuv.

Specialitet : att döda

Eriben : Misstänkt för stöld av en klenod från en adelsfamilj, misstänkt för svindel av flera köpmän. Specialitet : Övertalning, charmning

Aerin : Misstänkt för att i flera fall ha levererat gift till giftmord. Specialitet : Gifter och droger.

Ragoder : En ung fick- och småtjuv.

Observera : du skall själv informera dina utvalda om uppdraget, så tänk igenom vad du skall säga.



## Vinyarion - fysisk beskrivning

När äventyret börjar, är Vinyarion 41 år, och verkar vara den Numenoranska drömmen om skönhet, visdom och styrka förkroppsligad.

Han når 193 cm över marken, och väger ca 97 kg, vilket innebär, att han är bland de längsta och kraftigaste, även bland männen i hans kompani, som har rekryterats ur de främsta familjerna i Osgiliath.

Vinyarions ansikte är oftast mjukt och förstående, med de mörka ögonen ovanför en leende mun, men detta intelligenta ansikte, inramat av ett kolsvart hår, och ett likaledes svart skägg, kan på några ögonblick drastiskt förändras, om Vinyarion finner sig själv eller sina intressen hotade, vid sådana tillfällen flammnar plötsligt hans ögon som fyrbåkar, och mindre modiga fiender flyr ofta redan för detta hot, innan han ännu hunnit dra Forodheil, sitt mäktiga svärd.

Vinyarion förvarar följande släktklenoder :

### **Kniv Aregnur**

Denna kniv fick Vinyarion på sin femtonde födelsedag, för att markera att han nu hade passerat första steget på sin vandring mot vuxenvärden.

Familjens huvudman på Numenor fick kniven, som ett bevis på vänskap, av de alver som brukade komma seglande till dess kuster.

Kniven är arbetad i svart Eog, och skär metall som vore det varmt smör.

### **Svärd Forodheil**

Detta stora svärd, för en eller två hands fattning, är smitt av edains smeder i Fornost Erain, norra kungarikets huvudstad under de första åren av tredje åldern.

Dess egg är belagt med mithril, och i klingans stål ligger klyvandets besvärjelser inbäddade. Hjaltet är format som huvud och överkropp på en väldig drake, och inne på bladet finns fortsättningen av kroppen, dödligt sårad av en krigare med Elenas sköldemärke.

Det var med detta svärds hjälp som Vinyarion besegrade trollet, i den fjärran öknen, och han sätter mycket högt värde på det.

### **Magikerns ring**

Detta cirka 10 cm breda armband, fick Vinyarion som avskedsgåva av den gamle man han studerade för.

Det är smitt i Laen, en slags glaslik, magisk metall, och i denna finns inläggningar av Ithilnaur, en mithril legering som uppfanns av Ost-In-Edils alvsmeder under andra åldern. Armbandet är inlagt med skydds- och köldsymboler, och förutom att det skyddar sin bärare, kommer det, allt enligt den gamle att, på kommando, avfyra en isstorm.

Därefter kommer, enligt runorna, denna oerhört dyrbara klenod att upplösas, eftersom den magiska kraft som sammanband det har förbrukats.

Vinyarion har förmågan att, en gång om dagen, använda en av följande besvärjelser.

**\*Tankeläsning** (Varar ca 5 min, räckvidd 10m)

Besvärjaren har möjlighet att läsa en annan individs nuvarande tankar, om han lyckas märker offret inget, men om han misslyckas, känner offret att någon försöker ”komma in” i hans hjärna.

**\*Tankeförhör** (Varar max 2 min, räckvidd beröring)

Genom att lägga handen på offrets panna, koncentrera sig, och övervinna dess vilja, tvingar besvärjaren offret att svara sanningsenligt på alla de enkla frågor, som besvärjaren ställer, via en sorts telepati. Offret drabbas alltid av huvudvärk, och ibland av tillfälliga minnesförluster efteråt, och är alltid medvetet om vad som hänt.

**\*Telepati** (Varar ca 1 tim)

Besvärjaren kan, genom att försätta sig i trance, i tankarna komma i kontakt med någon han känner väl, förutsatt att denna någon är samarbetsvillig, och också försätter sig i trance.



Ragoder

## Ragoder

En januari natt 1416 föddes Ragoder, som betyder berövad, hon tillhör de olyckliga, som aldrig har känt tryggheten av ha ett hem att komma till, när allt annat har rasat samman.

Ragoder växte upp hos sina morföräldrar, ett gammalt par, som inte gärna såg sin stillhet slåss i spillror av ett litet barns vilda lekar. Vid tre års ålder fick hon den första i en lång rad av barnsköterskor, och hon skötte Ragoder under nästan tre månader, innan hon inte längre orkade med morföräldrarnas ständiga flod av "goda råd". På detta sätt fortsatte det sedan, med barnsköterskor som sällan stannade ett halvår, de gav sig av, antingen efter att ha terroriserats av den lilla flickan, eller av hennes fosterföräldrar.

Fosterföräldrarna själva, hade mycket lite till övers för sin dotterdotter, de tyckte oftast att hon var i vägen, och deras ord var sällan de som en liten flicka vill höra.

Hennes far, fick hon veta, hade kommit och lurat hennes mor, han hade med sin person bringat deras trevliga dotter i fördärvet, innan han själv hade stigit in genom helvetets portar.

Ragoder försökte tidigt hålla sig borta från hemmet, hon var alltid den av barnen i grannskapet, som var ute först på morgonen, och hon kom aldrig in, förrän den absolut sista lekkamraten hade försvunnit.

Alltid sökte Ragoder efter nya äventyr, hon gav sig hela tiden iväg, längre och längre bort, till sina morföräldrars stora fasa.

Hennes barnsköterskor hamnade ofelbart i en besvärlig sits, eftersom hon tidigt tyckte det var roligare med upptäcktsfärd på egen hand, än att bli ledd vid handen som en annan småunge, så därför tog hon, vid cirka fyra års ålder, för vana att skaka av sig sina barnsköterskor.

Vid fem års ålder, sattes lilla Ragoder i en klosterskola. Varje dag, klockan åtta, fick hon gå hemifrån, för att sedan inte komma hem förrän vid fyra på eftermiddagarna. Man trodde, att denna långa skoldag, som även innehöll fysisk aktivitet, skulle lugna den hyperaktiva lilla flickan, men så blev inte fallet, i stället fylldes flickan, av en törst efter kunskap som ständigt drev henne till nya stordåd. Hon insåg snabbt, att värden hon undervisades om, inte alltid var densamma som den hon skulle leva i.

Väl hemkommen på kvällen, kunde Ragoder mycket väl vara så full av energi, att hennes morföräldrar var tvungna, att skicka efter någon, som skulle gå runt med flickan i staden, för att helt enkelt fysiskt trötta ut henne.

På sin trettonde födelsedag, fick Ragoder en berlock, prydd av en rovfågel, som lyfter ur ett träd, av sina morföräldrar. Denna skulle tjäna som en påminnelse om hennes döda far, och avhålla henne, från att göra orätt.

Men Ragoders ovilja mot sina fosterföräldrar, växte för varje dag, och en dag bestämde hon sig för, att nu, när hon var vuxen, skulle hon rymma hemifrån, och sedan klara sig själv. Alltså sprang hon en dag ifrån den barnsköterska hon var med och handlade.

Själva flykten gick utan några problem, men problemen kom när hon ville byta den dräkt hon hade på sig, alla skulle ju känna igen henne i den dräkten, några pengar hade hon

inte, och om hon försökte be någon om en annan dräkt, skulle de genast räkna ut att hon hade rymt.

Ragoder var villrådig, hela dagen gick hon runt, och försökte hitta någon som såg tillräckligt snäll ut för att hon skulle våga fråga dem, men de frommhets ideal hon hade lärt sig, verkade inte passa in på den verkliga värld hon fann utanför hemmets murar. Framåt kvällen började hon bli desperat, och till slut tar hon mod till sig och frågar en medelålders man med sammetsmjuka ögon, om hon inte kan få en uppsättning kläder av honom. Mannen granskar henne länge, med en obehaglig, stickande blick, sedan säger han, att det kan hon visst, men då vill han ha en liten gentjänst.

Visst svarar Ragoder, tjänster och gentjänster. Sedan följer hon med honom till hans hus, ett ruffigt ställe på en bakgata.

Väl inne, inser hon snart, att det inte var en särskilt liten gentjänst han ville ha, han säger till henne att ta av sig alla sina kläder, och sedan kommer en period, som i Ragoders minne har etsat sig fast som en evighetslång smärta, där hon hela tiden ser mannens innan så mjuka ögon, men nu brinner de som ögonen på de bilder av djävlar hon har sett under sina klosterstudier. Slutligen är det ändå över, och efter att hon har fått en smutsig gammal tröja, och ett par illaluktande byxor av mannen, blir hon utkörd, med budet att aldrig mer komma hit och störa honom. Hans ögon är nu stora och ilskna, och trettonåringen tror att hon på något sätt har förargat mannen.

Hon bestämmer sig i rädslan, för att aldrig gå tillbaka hit, ett löfte som hon också har hållit sedan dess. När Ragoder har gått ett par kvarter bort, sätter hon sig i ett hörn och gråter, och när hon slutligen torkar sina tårar är det redan efter midnatt, och nattkylan har slagit till. Hennes nästa problem blir nu att hitta någonstans att sova. Detta visar sig dock mycket svårt, och efter att ha gått i flera timmar, kryper hon ihop under en lastbrygga, bland lite gammalt hö. Trots sin rädsla för den okända platsen, somnar hon, utmattad efter dagens alla händelser nästan omedelbart.

När hon frusen vakar nästa morgon känns magen som ett gapande, malande hål, rakt in i själen. Hon har inte ätit sedan i går morse, och nu känner hon att hon måste fylla sina sinade förråd. Hela dagen går hon runt och ber om mat, hon ser de överfyllda stånden på stadens marknader, och avunden börjar sakta vakna i henne. Men det enda hon får, förutom svordomar, slag och sparkar, är ett avädet äpple.

Natten tillbringas hon på samma ställe som hon senast vilade på, men nu sover hon nästan inte alls, svårt plågad av köld och hunger. Framåt morgonen, när hon just har lyckats slumra till lite, väcks hon plötsligt bryskt av hårda händer, som släpar ut henne från gömstället, och yrvaket ser hon ett stort mans ansikte, som glatt tittar ner på henne. - En sån här goding skulle man haft att komma hem till skriker han till sina vänner, och pressar sin kropp och sina läppar mot henne. De skrattar rått, och hon springer yrvaken och förskräckt därifrån, så fort han lossar sitt grepp. Inte heller under denna dag lyckas hon i sitt tiggande efter mat, och när kvällen nalkas, går hon som i ett rus av hunger. Sent på kvällen hittas hon, där hon sitter yrande i en buske, av tre andra barn i hennes egen ålder. De hälften bär, hälften släpar iväg med henne, till ett hus där hon får mat och blir nedbäddad. När hon åter vaknar, finner hon att de som tagit hand om henne är tre föräldralösa syskon, som för tillfället bor i ett övergivet hus.

Hennes krafter återvänder snart, och efter att ha hört hennes historia, enas de om att hon skall få bo ihop med dem, och att de skall lära henne ta hand om sig själv. En av de första åtgärderna, blir att klippa av hennes långa, kastanjebruna hår, och ordna hennes frisyr och kläder som en pojkes. Detta för att kunna röra sig friare i staden, och för att slippa risken för obehagliga överraskningar, liknande den Ragoder gjorde under sin första dag i frihet. Därefter måste hon lära sig, att enda sättet för barn att överleva utan sina föräldrar, är att ta för sig av det överflöd som staden bjuder. Under två år lever Ragoder med de föräldralösa barnen, och hon lär sig ficktjuveriets grunder, samtidigt som hon lär sig att osedd smyga fram till någon.

Därefter tar hon farväl av sina vänner, och följer i stället, som akrobat och jonglör med en grupp resande artister. Under de följande två åren lär hon känna områdena och småstäderna närmast runt Osgiliath. Hennes akrobatiska talanger utvecklas också, och hon lär sig bland annat att gå på slak lina. Hennes vänner är få, och hon utger sig hela tiden för att vara pojke.

En av akrobaterna arbetar, förutom med det mer traditionella artisteriet, med enkel illusionsmagi, dock är han inte speciellt skicklig, och en dag, när han försöker lära sig ett nytt nummer, baktänder formeln, och han faller medvetslös till marken. När han vaknar igen, har han tappat allt minne, och hela hans intellekt verkar ha lämnat honom. Han lever under ytterligare fyra månader, men hela tiden blir han sämre och sämre. Under stora delar av tiden sköter Ragoder om honom, trots hennes rädsla för det vansinne, som ibland skymtar bakom hans ögon. Denna upplevelse har medfört, att Ragoder ser magi som något farligt, ont, och oheligt, och numera betraktar hon alla som använder magi i någon form, som minst opålitliga, och ofta elaka.

Under sitt andra år med artistgruppen, får hon en mer permanent vän, en råttunge som hon kallar Tu, denna följer hädanefter alltid med henne, oftast sittande i någon rymlig ficka, varifrån han allt som oftast tittar fram. Ragoder tränar Tu till att utföra ett antal trick, tex hämta ett föremål, gå till ett speciellt ställe osv. han blir snart en mycket lydig råtta, och gör alltid succe på föreställningarna. Under lång tid ägnar Ragoder all sin kärlek och omsorg åt denna råtta, och numera älskar hon den mycket högt, mer än någon människa. Under sin tid som akrobat lär sig Ragoder ännu en mycket lönande sak, nämligen den svåra konsten att bryta sig in i, även bebodda, hus utan att bli upptäckt. Detta är faktiskt akrobatruppens huvudsakliga inkomstkälla, och under sina inbrott, är Ragoder med om många spännande äventyr.

Efterhand börjar hon även bli allt bättre vän med en pojke i sällskapet, som är något år äldre än henne själv, och en dag bestämmer hon sig för att berätta sin hemlighet för honom. När hon så en kväll har berättat för honom, att hon är en flicka, ler han, och säger att han mistänkt det länge, och nu när han vet säkert, finns det ingen han älskar som henne. Han försöker kyssa henne, men översköld av minnen sliter hon sig loss och flyr, både från honom och från de andra artisterna. På detta vis kommer Ragoder, vid drygt sjutton års ålder, tillbaka till Osgiliath, där hon etablerar sig som tjuv och ficktjuv.

I förrgår fick hon så ett brev som lyder så här :

Härmed erbjuds ett lätt jobb, med fördelaktiga villkor och möjlighet till god förtjänst. För ytterligare information, möt mig på röda drakens värdshus, i övermorgon vid åttonde timmen. För att vi skall kunna känna igen varandra rekommenderar jag dig att bära en röd näsduk runt halsen, själv kommer jag att bära en grön dito.

### **Ragoder - Fysisk beskrivning**

När äventyret börjar, 1435, har Ragoder hunnit bli nitton år gammal, och börjar få allt svårare att dölja sina begynnande kvinnliga former. Därför går hon numera, vis av gamla misstag, oftast klädd i vida kläder, och med sina behag lindade, för att kunna dölja dem. Detta, samt hennes långa träning i att uppträda som pojke ger sammantaget ett mycket lyckat intryck. Håret är fortfarande kortklippt, och står lite pojkaktigt uppåt i luggen. Ragoder har vackra, blå, välformade ögon, och även hennes ansikte är mycket vackert. Avsaknaden av skäggväxt är väl det som starkast antyder att man har med en kvinna att göra.

Ragoders röst är mjuk och behaglig, och hon sjunger gärna och vackert.

Till sinnet är Ragoder, vis av sina egna erfarenheter, mycket mjuk mot alla levande varelser ( inte minst mot sin trogna rått, Tu ), och det är med yttersta ovilja som hon tar till vapen mot någon. Om hon skulle bli trängd kan hon dock kasta de fyra knivar hon bär med sig med förödande precision.

Materiellt sett är Ragoder mycket fattig, förutom kläderna hon bär, sina knivar, sin berlock och sin rått, äger hon endast en liten kista med saker, som står på ett billigt härbärge, där hon brukar tillbringa natten.

I kistan finns :

185 silvermynt

1 knippe dyrkar

1 30 meter lång, smidig lina, lämplig att gå på lina på.

Diverse kläder