

Händelser i Cornekk

Här nedan finns ett antal fristående händelser som inte har någon som helst anknytning till äventyret och som SL kan låta spelarna råka ut för när som helst under äventyret.

*Den andra dagen spelarna befinner sig i Cornekk är en stor högtid vid namn "Den stora Peste dagen" och firas av Sorgud munkarna i åminnelse av när Sorgud lät den renande pesten löpa över landet. Denna händelse firas med att Sorgudmunkarna i en ceremoni mitt på dagen låter speciellt utvalda och pestsmittade svartråttor slippa fria i staden. Alla som råkar bli bitna av dessa råttor kommer, enligt Sorgudmunkarna, att dö till sorguds ära. Tyvärr så delas inte denna religiösa fanatism av stora delar av folket som denna dag ägnar stor tid åt att slå ihjäl svart-råttorna. Till Sorguds munkarnas stora förtret har även Melnikor munkarna gjort dagen till en högtidsdag tillägnad Melnikor vars vilja sägs vara att råttorna ska infångas och välsignas i Hans namn. För att göra folket mer vänligt inställt till denna högtid så är det utlyst en belöning på 7 sm för varje person som lyckas infånga och välsigna en råtta. Spelarna kan råka ut för mycket tex :

*Fånga råttor och bli rika.

*Bli upptäckta av Sorgudmunkar och bli påslagna.

*Bli bitna.

Möjligheterna är enorma.

*Spelarna befinner sig ute på stadens gator då en ful och illaluktande mäniskodvärg vid namn Nirm Filburr kommer fram och ställer frågan:

-Är jag enfaldig?

Om spelarna svarar NEJ så skriker dvärgen:-Det är jag visst det! och börjar till att slåss med sin träklubba. (FV 7,1T6,8KP,ABS2,SMI13)

Om spelarna svarar JA så säger han:-Det kan ni ge er faan på! och går vidare nerför gatan.

*Spelarna blir erbjudna att köpa röda äpplen till halva priset (2 km/kg) av en gammal och till synes snäll gumma. Tyvärr så är äpplena fruktansvärt äckliga och alla som äter mer än ett halvt äpple får magont i tre timmar framöver.

*Spelarna råkar gå förbi Animisten Isidor Gröneblad som denna dag är på skämthumör och låter en vit lilja växa ut ur någon spelares öra. Till en början kan detta kännas lite obehagligt och det kliar i örat men när liljan väl är ute så känns inget. Om någon klurig spelare skulle få för sig att dra ut blomman eller skära av dess skalk så kommer den att växa ut igen efter någon minut. Detta fenomen håller på i dagarna två.

*En av spelarna hittar en silvermedaljong med religiöst motiv föreställande någon symbol. Medaljongen är inte magisk men ändå värd 22 sm. För att spelarna ska tro att medaljongen är en viktig del i äventyret så finns det en bild på den som ska ges åt spelarna.

BAKGRUNDEN

För tio år sedan äktade aristokraten Ricardo Hofvarphner bagardottern Emma. Löjtnant Asrai Gorand, en skön yngling vid stadsvakten, ansåg dock att om inte han, den skönaste ynglingen i staden, kunde få henne skulle ingen få henne. Sålunda hyr han Angantyr Bärsärk, den ärrade kallad, att röva bort henne. Den ärrade skurken stormar in i Hofvarphners kök, slår Ricardo medvetslös och bortrövar Emma. Asrai använder sedan stadens bödel till att piska, bränna, skända och tortera henne varefter han våldtar henne, styckar henne och matar Ricardos hundar med henne. Utom sig av sorg kan Ricardo endast se på när Asrai ruinerar honom genom mutor och svek i syfte att sänka hans makt till minsta möjliga.

Fem år senare har han lyckats. Hofvarphner har inga tillgångar kvar, men Asrais samvete börjar hinna ifatt honom. Han ger sig ut för att rensa bergen runt staden Cornekk från rövare. Tack vare sina insatser stiger han två år senare i graderna och blir chef för stadsvakten.

Nu tänker Asrai bli borgmästare men han misstänker att hans gamla fiende Ricardo tänker sätta käppar i hjulet

Mycket riktigt, Ricardo har kommit till slutsatsen att det är dags att agera. Som borgmästare skulle Asrai få alldeles för mycket makt. Han söker upp stadens i särklass bästa bard, Bödvild Ergasto, berättar hela historien för honom och ber honom skriva en sång som skall sjungas i hela staden. Han betalar och får ett kvitto på sången. Barden går till bardens gille och diskuterar uppdraget med sin vän, Akka Quer. Ricardo går till bordellen, Ridhuset, där han betalar glädjeflickan Alrun Brustner. Han är en välkänd man på Ridhuset, men ändå är det bara en som lägger märke till när han går, nämligen Asrais lönnmördare, hyrd för att ta reda på vad Ricardo har i kikaren. Han skuggar Ricardo till dennes bostad där han sticker ned honom med fem knivhugg och för säkerhets skull krossar hans huvud med en brevprens som står på Ricardos skrivbord. Därefter beger han sig iväg efter Bödvild. Bödvild hittas dock inte så lätt då han gått direkt från bardens gille till sin pojkvän Volmar. Lönnmördaren hittar honom dock till sist och dräper både honom och och pojkvännen med ett bredsvärd varefter han skär tungan av Bödvild och kör ned det skrivna sångutkastet i munnen på honom "för att statuera exempel", som han senare påpekar under utskällning från sin uppdragsgivare.

Folk upptäcker snart att deras favorit bard saknas och kräver att stadsordningen skall leta fram honom (glöm inte att 70% av stadsbefolkningen är gruvarbetare som endast vill suppa, festa och höra sång). Asrai förstår att om han vill bli borgmästare kan han inte låta en celebritets försvinnande förbli oundsökt. Han kan inte heller låta sanningen komma fram. För några dagar sedan såg han fyra nykommlingar komma till staden, totalt obegåvade, så kunde de knappt rida, riktiga klantar. De skulle inte komma i närheten av sanningen om de så försökte, så sant som det är sagt.

Rollpersonerna anställs med skälet, som yppas för dem, att stadsvakten kan vara korrumperad. Stadens befolkning får veta att ett par driftiga män anställts för att finna barden. Alla blir nöjda och gruvarbetarna börjar redan intressera sig för nästa stjärna. Rollpersonerna får en skugga och äventyret börjar.

Nerdförklaringen

När rollpersonerna rider in i staden står vaktchefen där och håller ett valtal till stadens befolkning.

Längre fram, på Rådstorget, står en kärra med plankor staplade långt över marknivå. Ojämnt långa plankor sticker ut där bak. När de rider förbi folkmassan, ser en av RP:na en ung vacker flicka som tydligen har något sorts problem med sin kjol, då hon firar den högt upp på sitt ben. Oh vilket ben! RP:n kan inte undgå att stirra så mycket att den som rider först (Hoben) rider rätt in i en utskjutande plankor och ramlar pladask av hästen. Barden börjar i sin tur att skratta så förtvivlat av det roliga i situationen, att hans häst stegrar sig och han själv ramlar ihop i en prydlig hög på marken. Hela folkhopen har nu vänt sig om och RP:n blir grundligt utskrattad och nerdförklarade.

Uppdraget

När rollpersonerna får uppdraget tillhandahålls följande information från stadsvaktkaptenen.

- 1 Anledningen till att så "driftiga" män som rollpersonerna anställs, är att stadsvakten är korumperad.
 - * Detta är fel. Det är endast ett skäl han yppar för RP:na så att de inte ska misstänka något.
- 2 Barden, som är populärast just nu, uppträder på krogen Glada Stjärnan.
- 3 Uppdraget går ut på att hitta Barden.
- 4 De rapporterar direkt till honom.
- 5 För detta får de en riklig belöning (100 sm) och stadens tacksamhet.

Jakten på den försvunna Barden

Det första rollpersonerna bör göra (vilket de kommer att göra förr eller senare) är att besöka krogen som Bödvid senast uppträdde på.

När RP:na närmar sig stället, stadens populäraste krog med namnet Gyllene Stjärnan, blir de antastade av en svart fylleanka som kräver att de ska köpa en öl åt honom, då han själv inte får sätta en fot innaför tröskeln till Gyllene Stjärnan. (Detta är viktigt eftersom han är en länk i lösningskedjan).

Inne på den gemytliga krogen är det fullt med gruvarbetare som högljudt lyssnar på en bards framträdande samtidigt som de försöker dränka sig i öl. Stället är inte så hiskeligt stort och den enda servitrisen är barmästarens dotter, en ganska medelmåttigt söt flicka i 17-års åldern med kraftiga underarmar. Hon är trolovad med kryddkrämarens son. Barmästaren själv är en stor tjock man, med starka håriga armar. Hans rakade huvud och grå ögon ger intrycket att detta är en man som man inte bråkar med i första taget. Det denna man har att förtälja, medan han tankfullt putsar ett glas, med sitt förhållandevis vita förkläde, är att han visst såg Bödvid samtala ganska länge med en man. Välbärgad verkade han vara - och välklädd i blå skjorta, svart mantel och bakåtkammat svart hår som slutade i en fläta. Efter ett tag gick de ut tillsammans. Mer vet han inte. Han vet inte vart de gick, men det vet dock Ambrosius, fylleankan som alltid ligger där utanför, men det får RP:na själva komma på. Barmästaren, Götmar, säger inget om ankan som stör hans gäster.

Ambrosius är en svart anka som på grund av sin dåliga fysik blir aspackad och utslängd ca en halv timme efter att Gyllene Stjärnan öppnar för dagen (runt kl 10.30 på morgonen). Sedan ligger han och vältrar sig i leran vid trappan på andra sidan gatan och tigger öl och sprit av folk som går förbi. Om RP:na lovar honom en öl, berättar han glatt att han såg Bödvid och herrn lämna baren. Herrn gick in på ridhuset här bredvid och Bödvid fortsatte ut på torget, skulle nog till Bardens Gille om de frågar honom. Nä, han vet inte var det ligger. Kanske för en öl till? Nähe - inte det? Då vet han inget mer. Får han ölen innan RP:na får informationen, sveper han den och blir stupfull samt somnar eller låtsas somna. Om man hotar med stryk, kan man uppnå samma resultat som med öl. Men han frågar efter en öl.

Bordellen

Nu kan rollpersonerna antingen gå till Bardens Gille eller till "Ridhuset", men eftersom det senare ligger på vägen tar de antagligen det först. I bordellens undervåning finns ett gäng soffor, där det sitter skäggiga gruvarbetare och lättklädda damer om vart annat. När någon bestämt sig går de bort till trappan som går till övervåningen där bordellmamman ligger på en divan och tar betalt. Någon vakt behövs inte, då alla män där inne är villiga att slänga ut sådana som är besvärliga. Finare herrar kan vänta i ett angränsande rum, så att de inte störs av "det enkla folket".

Bordellmamman - Anaxarete - eller Ricardos stamflicka - Alrun - kan berätta att han har varit där, att han heter Ricardo Hofvarphner, att han bor på Lerhusvägen 6 och att ingen vet när han gick. Bödvild har av naturliga orsaker inte satt sin fot där.

Ricardos Lägenhet

Hela trappuppgången stinker av kattpiss, katter stryker omkring överallt och en gammal gumma sitter och sticker utanför det sandgula stenhuset. Ricardo bor på tredje våningen. Stanken i trapphuset döljer lukten från Ricardos lik. Det ligger i lägenheten, som är stilfullt möblerat med kvalitetssaker. Huvudet är krossat med brevpresen (som sedan är prydligt tillbakaställd på skrivbordet) och hans svarta mantel är genomborrad av ett flertal dolkstygn.

Penningpungen saknas men i byxfickan ligger en lapp. Detta är ett kvitto från Bödvild (hans sigill hänger under, heraldik - 5, Akka känner igen det) som lyder "en sång a` 2 silverstycken 4 kopparmynt" vilket är en relativt dyr sång men inget absurdt pris.

Timrod dödade Ricardo samma natt som sången beställdes.

Bardens Gille

När rollpersonerna kommer till Bardens Gille, kommer de att upptäcka att det är ett grått hus, med en luckförsedd port, utan fönster på undervåningen. Det finns ingen skylt som berättar vad det är för plats man kommit till, men alla som de frågar kan intyga att det är Bardens Gille. Om de knackar på; kommer det efter en stund ett ansikte fram i luckan. Han mönstrar dem från topp till tå och säger att "här kommer endast barder in".

Om de insisterar på att de är barder, blir han intresserad och frågar var de kommer ifrån, eftersom de uppenbarligen inte kommer från staden. När han fått veta varifrån de kommer, blir han upphetsad och kräver att de ska komma med ett framträdande. Innan rollpersonerna vet ordet av, står de på scenen uppe i gillesalen, som är belägen en smal trappa upp. Omgiven av yrkeskunnigt folk har de sedan ett val - spela eller gå.

Om de spelar, blir de olika hjärtligt mottagna beroende på hur bra det gick. Efter att de har spelat kan de börja fråga. De blir snart förpassade till Böldvilds vän, Akka, som sitter i ett hörn och dricker. Han är väldigt misstänksam och vill veta vilka RP:na är, vad de vill Böldvild och varför.

Informationen han sitter inne med är följande:

- * Han vet att Böldvild skulle skriva en sång åt en adelsman och att en högt stående person är inblandad.
- * Han vet att Böldvild gick till sin pojkvän, Volmar Gråkatt.
- * Han vet var Volmar bor.
- * Han vet att han själv har en dolk lättåtkomligt bakom ryggen.

Rollpersonerna är inte skuggade här inne. Om bråk skulle uppstå kommer RP:na att märka att barderna är hejare på att kasta kniv (det undviker de dock utom i självförsvar) och slåss med ölståndkor och banjos.

Volmars lägenhet

Detta är ett stenhus klätt med trä. Taket består av tegelplattor. Det är flera våningar högt. Trappan knirkar oroväckande. Volmar bor på andra våningen.

I volmars lägenhet ligger både Volmaroch Bödvid död. Volmar är endast klädd i byxor men Bödvid har även skjorta på sig. Båda är döda, nedhuggna med svärd troligtvis.

Bödvids tunga sitter fastnaglad i skrivbordet med en kökskniv. I Bödvids mun sitter även ett papper nedstoppat. Detta papper är ett utkast till sången som Bödvid skrev. Det var inte så smart av Timrod att lämna det här, men han är ju inte så smart.

Vad rollpersonerna bör göra nu är att söka upp någon av de som nämns i sången, då det bör stå klart för dem att odjuret i sången är mördaren. Timrod kommer nu att få order att döda rollpersonerna, den förre bödeln och Angantyr.

Angantyr Bärsärk är lättast att hitta. Det är bara att fråga vilken infödd som helst, över 25 år, om mannen med ärr. Man blir då upplyst om att han var en stor buse för flera år sedan, men att han nu antagligen håller till i slummen på Klype Trånghatts "bar". De vet dock ingenting om de illdåd som utspelats i det förflutna.

Exbödeln kan man få tag i genom den nuvarande bödeln. Exbödeln är stor som en rese med armar lika tjocka som Kvastlarfs lår. Han vill inte tala med rollpersonerna men om de verkar snälla och trevliga kan han avslöja, efter ett par glas, att det var kaptenen som gjorde alla stygga saker och att han endast handlade på order, att hans katt är borta samt att spannmålspriserna är för höga. Han lägger också till, i förtroende, att han tänker rösta på Asrai för att det är en rekorderlig karl. Att hota eller bruka våld ger inget resultat.

Angantyr "Ärransiktet" Bärsärk"

Klypes "Bar" är ett ruckel ute i kåkstaden utanför murarna. Man kan hitta dit med lite hjälp.

"Baren" är nästan tom. Klype, en ointelligent typ som ser ut som en korsning mellan Skalleper och en spinkigare version av Kvastlarf, står och putsar disken (två plankor på två öltunnor) utan synligt resultat. Det finns ytterligare två personer här inne. Den ena är en spinkig typ som ligger och sover på ett bord (han går inte att väcka). Den andra är fet med en smutsig lappad kolt på sig som verkar vara grå. Hans skalliga bleka ansikte korsas av sammanlagt fem ärr som löper kors och tvärs över ansiktet. De flesta är långa. Ett ärr löper över höger öga och förvandlar det till ett mjölkigt vitt obrukbart dito.

Den fete mannen är Angantyr och han berättar villigt hela historien om hur han hyrdes av Asrai för att slå en sprätt på käften och hämta hans fru för flera år sedan. Detta berättar han givetvis inte gratis.

Antagligen kommer Timrod att storma in här och då kommer Angantyr att hjälpa honom, i hopp om att få behålla både informationen och slantarna för sig själv. Timrod kommer sedan att belöna honom med rikligt med hugg, som tack för hjälpen. Men detta är upp till spelledaren.

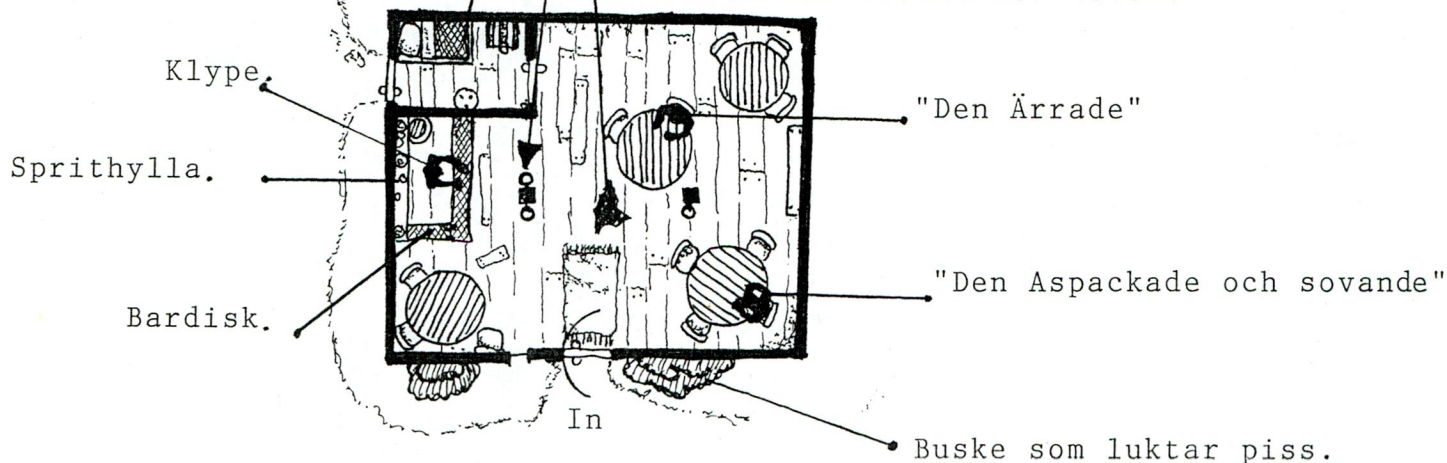


Värdshuset i Slumstaden

Trästötta med fackla.

Klype Trånghatts rum.

Hål i golvet där spelarna i händelse av strid kan fastna med foten.



Och sedan?

Om rollpersonerna stormar iväg och dödar kaptenen, varefter de försöker övertyga befolkningen, kan resultatet bara bli ett. Befolkningen gillar inte folk som mördar en lagens väktare.

Om de går till den nuvarande borgmästaren, Hubertus Hother, tror han dem endast om de har Angantyr och exbödeln som vittne samt om de kan visa upp sången och köra lite övertalning. OBS! Om rollpersonerna skulle få för sig något så dumt att understryka övertalningen med pengar, blir han misstänksam och slänger dem i finkan. Om han tror dem, eftersänder han en kungens man som tar hand om kaptenen.

Rollpersonerna kan själva skicka efter en kungens man. Detta kan göras från rytteriet. En expressryttare kostar 20 sm. Dyrt men snabbt. Kungens man kommer då om en vecka och tror på rollpersonerna till 100 procent. Kaptenen tas om hand. Rollpersonerna får medalj, stadens tack och blir hjältar i en vecka.

PERSONREGISTER

Bödvid Ergasto:Barden som försvann
Volmar Gråkatt:Bardens pojkvän
Akka Quer:Bardens vän
Richard Hofvarphner:Fattig Adelsman
Asrai Gorand:Ärkeskurk, Borgmästarkandidat och Stadsvaktschef
Hubertus Hother:Borgmästare
Klamorkan Röde:Borgmästarkandidat
Angantyr Bärsärk:Ärransiktet och Buse
Götmar Hyvlare:Barmästare på Gyllene Stjärnan
Ivriav Svartne:Barmästare på Yxan
Böltorn Mjöldagg:Barmästare på Grottan
Klype Trånghatt:Barmästare på Slumstället
Kettil Graverare:Tattuerare
Torben Natalrach:Helare
Anaxarete:Bordellmamma
Alrun Brustner:Hora
Ambrosius:Gravt alkoholiserad anka
Anud Bastardhärjare:Officer
Johanna Slagare:Tvättförståndarinna
Vimar Klippare:Frisör
Astor Bevlar:Rytteriföreståndare
Krasnod Hylmargion:Spannmåslagerchef
Älfröde Busnik:Föreståndare på Vårdshuset "Vårdshuset"
Hugleik Kryddkrängare:Kryddkrängare
Fjalar Vrålskägg:Lädermakare
Lendrillon, Geppid Rinaldo:Tre glada barder
Mästerman Deggal:Bödel
Erik Mästerman:Fd Bödel
Surrban Hammarnäve:Smed
Timrod:Lönnmördare

TIMROD (lönnmördaren)

STY:12
FYS:17
STO:10
SMI:17
INT:8
PSY:7
KAR:11

FÄRDIGHETER:

Klättra:18
Akrobatik:b4
Skugga: 19
Smyga: 17
Gömma sig:18
Dyrka: 10
Gifter: 10
Dolk,Stick15
Dolk,Kast 17
Slagsmål: 16
Svärd: 15
F.Dolda: 10
Lyssna: 8

UTSEENDE

Svart upprättstående hår.Höga kind
ben.Senig.Grå ögon.

Svarta kläder med huva
Mjuka tygskor med ladersula
3Dolkar
Gift (STY:13)
Tvåhands Bredsvärd (1t8+2)
Dyrkar
Spegel
5 sm 15 km

KROPPS POÄNG:

Total

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Huvud: 1 2 3 4 5

Bröst korg: 1 2 3 4 5 6

Mage: 1 2 3 4 5

Höger Arm: 1 2 3 4

Vänster Arm: 1 2 3 4

Höger Ben: 1 2 3 4 5

Vänster Ben: 1 2 3 4 5

ANGANTYR "ÄRRANSIKTET" BÄRSÄRK

STY:15
FYS:10
STO:15
SMI:5
INT:13
PSY:14
KAR:8

UTSEENDE:

Se text.

Gråsvart kolt
Dirk
Öl/Ölstop
Sorggud medaljong
5 km

FÄRDIGHETER:

Finna dolda:12
Värdera: 10
Dirk/dolk: 12
Slagsmål: 13
Äckla: 15

KROPPS POÄNG:

Total:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 12 13

Huvud: 1 2 3 4 5

Bröstkorg: 1 2 3 4 5 6

Mage: 1 2 3 4 5

Höger Arm: 1 2 3 4

Vänster Arm:1 2 3 4

Höger Ben: 1 2 3 4 5

Vänster Ben:1 2 3 4 5

KAPTEN ASRAI

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

FÄRDIGHETER:

SVÄRD: 17
SLAGSMÅL 13
Övertala: 13
Bluff: 15
Rida: 18
Klättra: 10
SPJUT: 10
HILLEBARD: 11
YXOR: 13
Två Vapen
Svärd/Dolk: 16
Gömma sig: 8
Smyga: 5
SLAGOR/GISSEL:10
PÅKAR: 8
DOLK: 15

UTSEENDE:

Stor välbyggd. Svart hår, svarta ögon.
Höknäsa. Saknar vänster lillfinger.
Ser arg ut. Svart mustasche.

Blå mantel
Gråblå byxor
Ridstövlar
Slagsvärd
Pärerolk
Försilvrat stålharnesk (Abs:8)
Armskenor i försilvrat stål (Abs:8)

KROPPS POÄNG:

Total:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

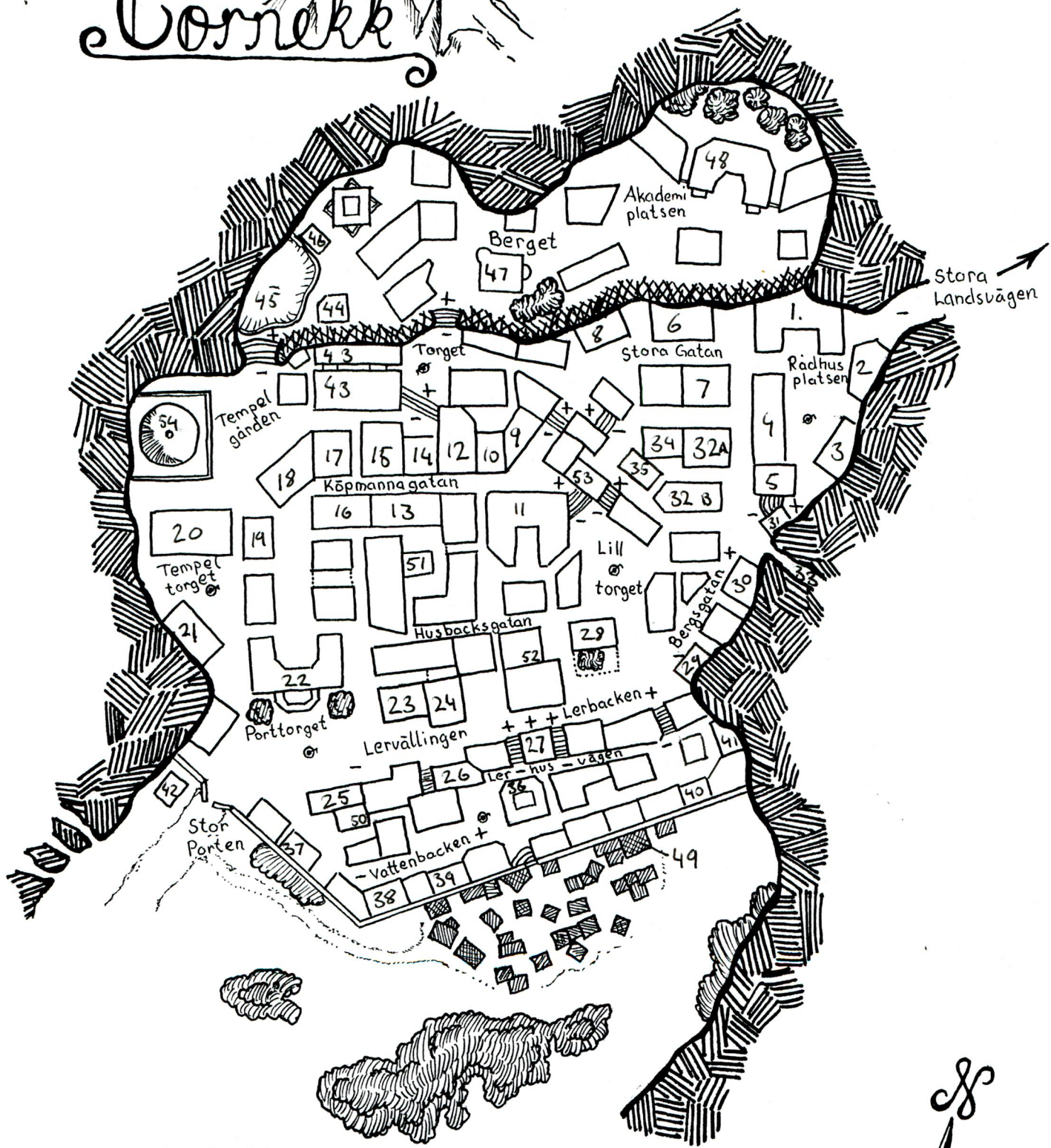
Huvud: 1 2 3 4 5
Bröstkorg: 1 2 3 4 5 6
Mage: 1 2 3 4 5
Höger Arm: 1 2 3 4
Vänster Arm: 1 2 3 4
Höger BEn: 1 2 3 4 5
Vänster Ben: 1 2 3 4 5

CORNEKK

1. Rådhus
2. Rytteriet
3. Bank
4. Storstall
5. Smed OBS! Smedja vid 31
6. Logement
7. Stall
8. Stadsvakt
9. Kryddkrämaren
10. Läder
11. Hurns stridsskola
12. Diverseaffär
13. Juveler & Guld
14. Skräddare
15. Värdshuset
16. Gruvutrustning
17. Värdshusets stall
18. Järnaffär
19. Sorggudstall
20. Sorggudlogement
21. Baren Treudden (ägs av en sorggudfanatiker)
22. Klamorkan Rödes hus
- *23. Tavernan Gyllene Stjärnan
- *24. "Ridhuset" (Bordellen)
25. Juveler
26. Tvätt
27. Klensmed
28. Melnikormunkar
29. Läkaren (en riktig häxdoktor)
30. Astrolog-Mattematiker-Skrivare
31. Smedja
32. a Solhönan Restaurang
b Solhönan Värdshus
33. Restaurang Grottan
- *34. Volmars lägenhet
35. Bagaren
- *36. Ricardos lägenhet
37. Bagare
38. Pantlånare
39. Skomakare
40. Tattuerare
41. Badhus
42. Arilds spritbränneri
43. Spanmåslagret
44. Gladiatorhus (Där Gladiatorerna görs i ordning)
45. Gladiatorgropen
46. Baren Yxan (Öppen ibland)
- *47. Asrais hus
48. Akademin
- *49. Klype Trånghatts ställe
- *50. Ex. Bödeln
51. Tvätthus
- *52. Böeln
- *53. Bardens Gille
54. Sorggud Templet

OBS!!! 3L's karta

Cornekk



Teckenförklaring:



: Skog och träd



: Berg



: Brunn

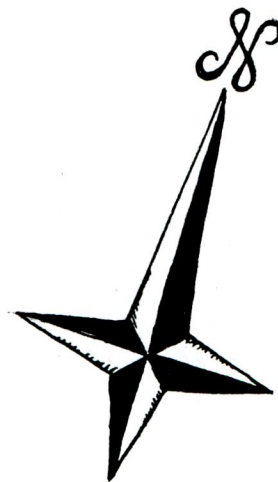


: Trappor



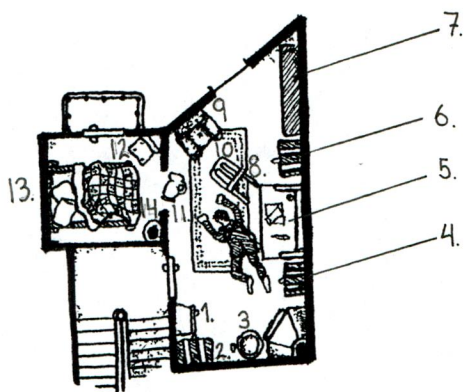
: Slumbebyggelse

+ - : Markerar stigande resp sjunkande marknivå.

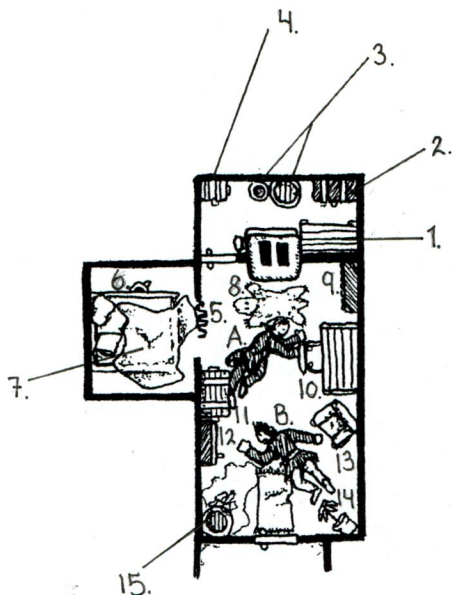


— : 30 m.

Richardo Hofvarphners lägenhet
Lerhusvägen 6.



Bödvild och Volmars lägenhet
Huset brevid "Solhönan".

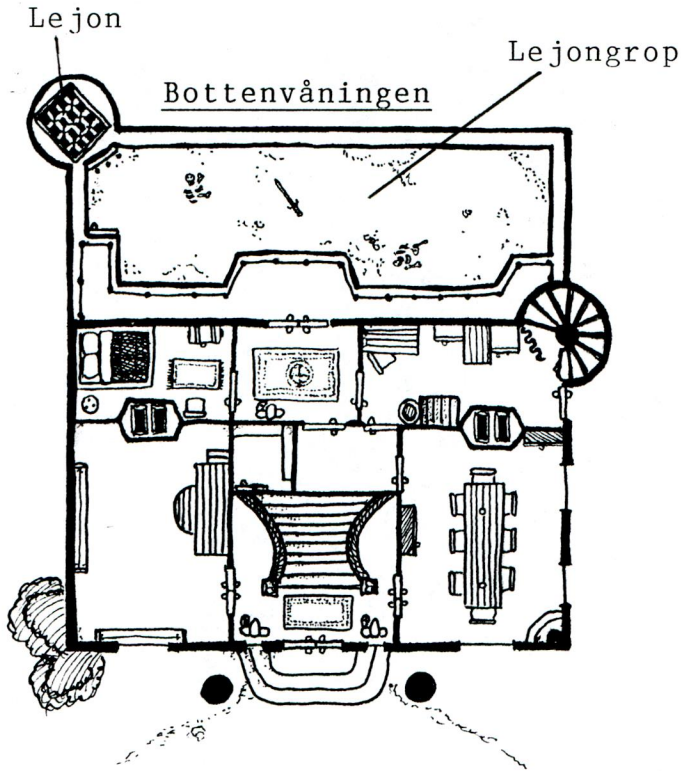


Teckenförklaring:

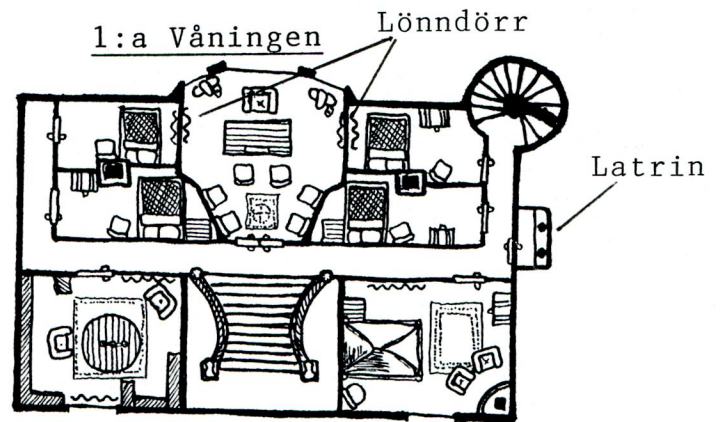
1. Vägghäst skåp innehållande lite av varje
2. Kista med mat
3. Vattentunna
4. Kista med köksgeråd
5. Skrivbord med diverse skrivdon
6. Klädeskista
7. Bokhylla
8. Omkullvält stol
9. Välanvänd fotölj
10. Vacker matta från det fjärran Tertchican där folket är duktiga på att väva mattor och sjunga trestämmigt.
11. Vattenkruka
12. Stol
13. Säng
14. Tvättfat

1. Kraftigt träbord
2. Kista med mat
3. Tunnor med vatten resp. vin
4. Kista med köksgeråd
5. Draperi
6. Potta
7. Bred Dubbelsäng
8. Björnskin
9. Bokhylla innehållande böcker av skönlitterär typ och lyrik.
10. Jalusinskrivbord och stol
11. Stor klädeskista
12. Skåp
13. Skinnfotölj
14. Pittoresk och omkullvält krukväxt
15. En läckande tunna vatten
- A. Kroppen av Bödvild Ergasto.
- B. Kroppen av Volmar Gråkatt.

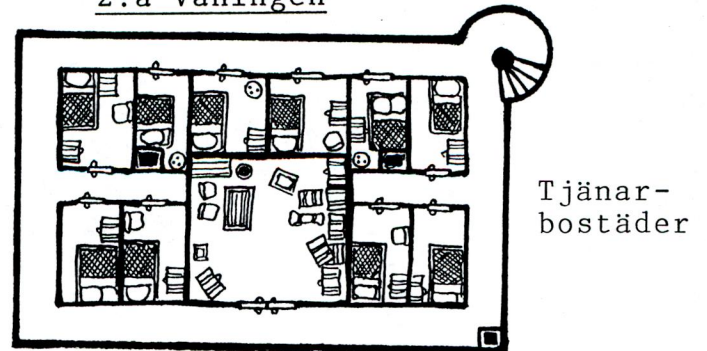
STADSVAKTSKAPTENEN ASRAI GORANDS HUS



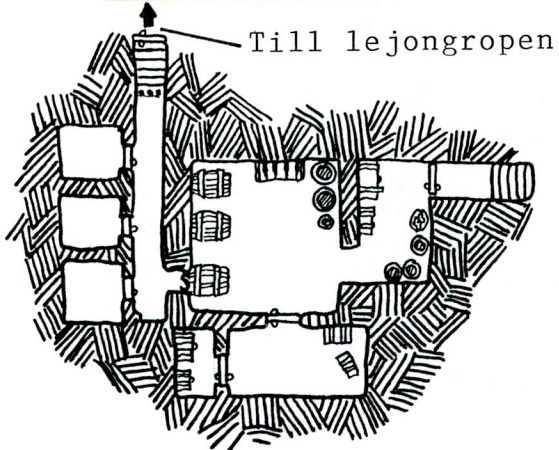
Ärkeskurken Asrai Gorand.



2:a Våningen



Källarvåningen



Teckenförklaring:

⊕	Dörr	☐	Himmelssäng
┌	Fönster	☐	Säng
▨	Trappa	▨	Mattor
▨	Kista	☞	Rustning
⊙	Pall	☐	Fotölj
☐	Stol	▨	Bokhylla
▨	Bord	☐	Skåp
⊙	Tunnor	▨	Scen

Om Cornekk

Cornekk är en stad som ligger uppe i de stora bergen i nordväst i det stora konungariket Tvahlshant, som härskars av den populära kungen Tvahlshentius IX. Stadens huvudnäring är gruvdrift. Man bryter allt möjligt i de rika bergen med inriktning på järn och ädelmetaller. Gruvan ligger ca 5 km utanför staden.

Cornekk ligger i en klippskreva, vilket gör att det finns mycket begränsade ytor att bygga på. Detta har man löst genom att bygga på höjden och har därför fått något som liknar dagens hyreshus. Stora stenhus, 3-5 våningar höga, med lägenheter i.

På grund av sitt läge har Cornekk ett problem; spannmål. De kan inte odla uppe på berget vilket gör att maten är dyr (räkna med minst dubbla priset).

Stadsvakten styrs av kaptenen Asrai med fast hand. Den ger ett allmänt intryck av att vara slö och ineffektiv. De står och hänger på sina spjut och pratar mest hela tiden. Brottsligheten är ändå icke hög, vilket är konstigt eftersom det finns många krogar och stadens befolkning består mest av skäggiga gruvarbetare som älskar att pimpla öl. Just nu är det borgmästarval och på de två största torgen (Rådstorget och Stortorget) kan man alltid se antingen stadens nuvarande borgmästare, Hubertus Hother) eller kapten Asrai valtala. En tredje kandidat är den vulgorika handelsmannen Klamorkan Röde, som bor i det stora röda huset längst ned på Köpmansgatan. Han ställer upp varje år men räknar aldrig med att bli vald. Hans enda valkampanj går ut på att sätta upp lappar här och där, med texten "RÖSTA PÅ KLAMORKAN".

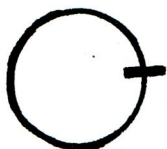
Eftersom knappt en tredjedel av befolkningen kan läsa, betraktas lapparna som bra att tända brasor med. Det är första året som stadsvaktkaptenen ställer upp och han vekar ha en stor chans att lyckas.

Det finns endast ett värds hus i staden och namnet på det är VÄRDSHUSET. Det går också att sova på Solhönan, men det är mer ett lyxhotell.

På grund av de många trapporna är hästar ovanliga i staden. De brukar ställas in i storstallet vid Rådhuset. Undantaget är Sorggud Krigare som rider vart som helst på sina svarta apatiska hästar.

Folket i Tvahlshent är polyteister och tillber fyra gudar.

1 MELNIKOR



Ljuset, godheten, månen, det vackra och lite allt möjligt. En modergestalt som ses som den största guden.



Hennes munkar går klädda i vita kaftaner med hennes tecken på bröstet. De nyttjar aldrig våld. Om någon slår dem, tar de bara emot tills de faller ner döda. De skulle inte ens tänka på att slå tillbaka. De ger ett allmänt mesigt intryck och brukar gå i procession och svänga rökelsekar. Hennes präster har en vit struthätta med svarta kanter och band som hänger ned vid öronen.

2 HURN



Krigsgud. Ber man till härman slåss.

Hans präster är stora krigare med en enorm styrka. De bär alltid tunnhjälm och man ser aldrig deras ögon. De bär också blå mantel samt en stor tvåhandsslägga som en normal man inte ens orkar lyfta. Få är de som hört en hurnpräst tala.

3 TAMIR



Skogsgud. Skörd, skog, jakt och kammoufflage.

Hans munkar är som vanliga västerländska medeltida munkar

4 SORGGUD



Död, hämnd, svartsjuka, natt och sjukdom.

En kraftfull gud som är väldigt mörk.



Hans munkar kallas Sorggudkrigare. De är klädda i nitläder och en konstig tunnhjälm. Över nitlädret bär de en svart tunika med Sorgguds tecken i rött. De slåss skickligt med sina svarta treuddar och uppträder som om de ägde hela världen. De är inte sena med att stämma bråk och tar aldrig en förolämpning mot sin gud eller sin person. Deras största nöje är att döda Melnikormunkar eller i alla fall trakasera dem. Deras präster har svarta kaftaner med en röd sol och ibland svarta struthättor med vita band. Sorggud har flest tempel och munkar. De är en stor maktfaktor i Tvahlshent.

De flesta tillber alltså alla gudar efter behov, men en del blir så imponerade av en guds mål och läror att de endast tillber den. Dessa kallas fanatiker vilket inte räknas som ett fult ord av befolkningen i Tvahlshent, även om de anses som lite knäppa. Sorggud drar till sig flest fanatiker med sitt grova budskap.

Kvastlarf Sebbison

För 23 år sedan födde Sebbi kvastmakares hustru Joni sitt andra barn. Sebbi, en girig sniken gubbtjyv som drev en illegal spelhåla bakom sitt kvastbinder blev måttligt glad över en till mun att mätta, men ändock ganska stolt över att ha lyckats åstakomma något alls. Han döpte battingen till Larf. Detta blev av byborna sedan Kvastbindars Larf förkortat Kvastlarf. Kvastlarf var snart det namn som användes av alla utom hans far som aldrig kom ihåg vad hans söner hette. De båda sönerna användes av fadern till att dels stjäla pengar av gästerna på hans klubb och dels till att tiggga mat och pengar av rika adelsfolk. Redan i tidigt stadium visade Kvastlarf intresse för att kasta saker, detta uppmuntrades då hans bror var en sådan tunnis. Så både knivar och lektioner om var dessa skulle kastas bistod fars skumma kontakter med. Vid 14 års ålder slängde Sebbi ut Kvastlarf och hans bror Kvasium och sade åt dem att inte komma tillbaka utan pengar. Nu försörjer sig Kvastlarf på lite rån, inbrott, ficktjuveri och tiggeri. De pengar han inte super upp blir han avlurad av lömska hälare och prostituerade.

Kvastlarf är en osympatisk typ med små plirande ögon under kraftiga ögonbryn som bullar upp sig ovanför den knäckta näsan. Hans huvud, som för det mesta är täckt av en läderhuva, är beklätt med långt stripigt hår med omfattande och varierande djurliv. Den kraftiga fyrkantiga hakan täcks av 3-5 dagars skäggstubb som är en omtyckt utflyktsplats för huvudets societets loppor och löss. Han är ingen smak eller lukt sensation då hans kropp är täkt av ett naturligt lager smuts. Hans håriga kroppshydda täcks av mörka kläder som är slitna och smutsiga med kraftiga läderlinningar vid armar och fötter. Kläderna har en mångfald fickor som inte ens Kvastlarf själv kan hålla reda på (han är ju inte så smart stackarn). Han är en girig, usel svikande tjuv som lider av kleptomani. Han kan inte låta bli att stjäla saker hur opassande det än är.



Kvastlarf Sebbison

STY 13
FYS 14
STO 11
SMI 15
INT 7
PSY 5
KAR 5

KROPPSPOÄNG

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13

HUVUD 1 2 3 4 5

(läderhuvan skyddar 2)

BRÖSTKORG 1 2 3 4 5 6

MAGE 1 2 3 4 5

HÖGERARM 1 2 3 4

VÄNSTERARM 1 2 3 4

HÖGERBEN 1 2 3 4 5

VÄNSTERBEN 1 2 3 4 5

PSYPOÄNG

1 2 3 4 5

UTRUSTNING

6 st kastdolkar

1 dirk

5 meters läderrem

glimmerplatta

5 doser svartblod

penningpung

5 små läderpungar

1 läderväska

mjuka skor

mörka kläder

3 st dyrkar

lite peppar

helig träsymbol

1 pipa tobak

flinta och stål

FÄRDIGHETER

VÄRDESÄTTA 10

GIFTKUNSKAP 3

BLUFF 11

GÖMMA SIG 14

HASARDSPEL 6

LÅSDYRKNING 10

STJÅLA FÖREMÅL 14

UNDRE VÄRLDEN 15

FINNA DOLDISAR 8

LYSSNA 5

UPPTÄCKA FARA 4

ÖVERLEVA STAD 10

SLÅSS MED DOLK 8

DRA DOLK 10

KASTA DOLK 18

SLAGSMÅL 10

KVASTBINDERI B1

AKROBATIK B3

TALA TVALSHENTISKA B3

HÖGERHÄNT

FÖRFLYTTNING L 11



Bardus Barrus

Du blev uppfostrad av din farbror som lät dig busa precis så mycket du ville, något din föräldrar inte tillät. Din farbror var bard och lärde upp dig till att följa i hans spår. Du lärde dig snabbt att sjunga och spela så bra att du kunde trollbinda din publik.

Du begav dig ut i Världen för att tjäna en slant och uppleva livet. Just nu har du resesällskap med en handelsresande vid namn Rumpf.

Du tycker om att under hålla och glädja. Du är mycket nyfiken och nästan ännu busigare du gör alltid små hyss och retas med dina vänner. Men du är också snäll vilket gör att du undviker de allra värsta skämten.

Du skrattar och ler glatt åt livet.

BARDUS BARRUS

STY 10 färdigheter
FYS 11 spela luta och flöjt b4
STO 12 jonglera 15
SMI 16 slåss med ölstånka 12
INT 11 slåss utan ölstånka 10
PSY 8 finna doldisar 10
KAR 17 upptäcka fara 5
• dolk 8

kroppspoäng

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12

huvud 1 2 3 4 5

bröst 1 2 3 4 5 6

mage 1 2 3 4 5

h-arm 1 2 3 4

v-arm 1 2 3 4

h-ben 1 2 3 4 5

v-ben 1 2 3 4 5

psypoäng

1 2 3 4 5 6 7 8

utrustning

pingelmössa

jonglerklot

luta

flöjt

1 ost

bardkläder

lädersäck

filt

tygskor

HÖGARE

SÖKFLYTTNING 11

Sjunga B4

Kvasium Kvast

För 27 år sedan födde
Sebbi kvastmakares hustru Joni
sin första son. Sebbi, en girig sniken
gubbtjyv som drev en illegal spelhåla
bakom sitt kvastbinderi, blev måttligt
glad över en mun till att mätta.
Sebbi döpte sin son till Kvasium.
Kvasium och hans yngre bror Kvastlarf.
De båda blev utnyttjade av sin
far på det sätt att de fick
stjåla av hans spelhålegäster och
tugga pengar av de rika.
När Kvasium blev 18 år
blev han och hans yngre bror
utslängda från sitt hem.

Han är sniken och egoistisk.
Han vill ge ett intryck av att
vara något mer än alla
andra. Han är som sin bror
kleptomani och gör allt för att
tjäna en slant. Han klär sig
dyrare än han har råd med
då han anser att det yttre
är viktigt. Tycker som de festa
om mat, vin och kvinnor

Rumpf köpman

Rumpf är handelsresande i diverse varor, han åker runt i landet och försöker sälja ~~pa~~ Kastruller och diverse andra köksartiklar, precis som sin far och farfars och farfarfar alltid gjort. Han säljer inte mycket men han överlever om än knappt.

Han har nyligen skaffat sig roligt resesällskap nämligen Barden Bardus Barrus. Rumpf finner barden trevlig och lustig.

Personlighet

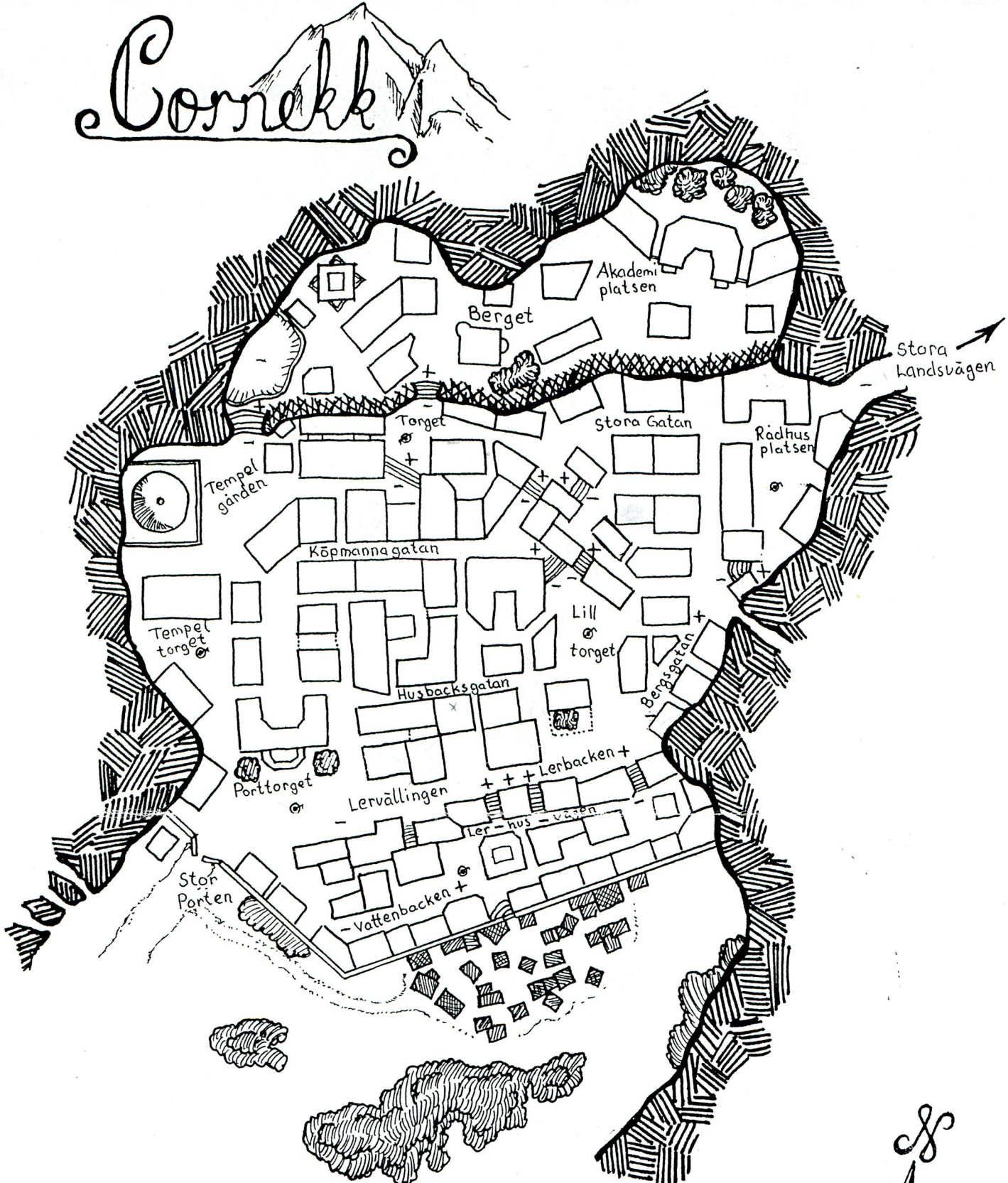
Rumpf älskar sprit, kvinnor och säng. Fast han är väldigt fortjust i sprit så dricker han sig icke redlost full varje kväll utan smakar gärna på fina helst sydlandiska viner. Kvinnors fämn det är fina saker det, bordeller brukar inte vara säkra ifrån Rumpf.

Spunger gör han men tyvärr väldigt dåligt.

Rumpf är för det mesta glad och ler ofta, blottande sina gula tänder mot folk som passerar. Ingen har ej heller beställt honom för att ha en bra andedräta. Trots detta så har han en förmåga att anpassa sig i de flesta miljöer. Socialt missanpassad ger han inte mycket för så länge de inte kan vara en vinst för Rumpf.

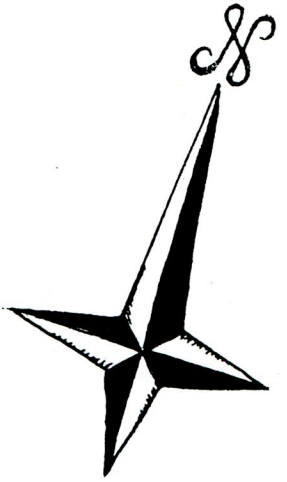



Cornekk



Teckenförklaring:

-  : Skog och träd
-  : Berg
-  : Brunn
-  : Trappor
-  : Slumbebyggelse
- + - : Markerar stigande resp sjunkande marknivå.



 : 30 m.

Svartsjuka är, har någon sagt,
farligt har de som har makt.

Mannen med ärr-han sticka
Efter att guld till honom sticka
Allt hämta henne från sin spis
För att Bödeln låta arbeta på, bödlars vis.

Han var en man med lagen i sin hand
Piskan gjorde på ryggen ännu en rand
Skålet till att Winnan var där
Allt hon fel man hade kär.

På henne han utförde vidriga dåd
Som ett råd icke skulle tilldöma råd
Denna jungfru, för skön för ord
Nu skönast är vid Sorguds bord.

Hennes man, en skön Aristokrat
Har nu knappt råd med mat
Odjuret har honom ruinerat
och han har sakta degenererat.



En säng e 2
silverstycken 4
kopparmynt.