SVINET OCH FÅRAHERDEN

ett Värdshus Freeform Äventyr

av ÄVENTYRSGILLET

Tänk på att inte avslöja referenserna för spelarna eftersom de kanske inte känner till dem själva

Nr	Kön	Yrke	Namn	Referenser
1	M	Värdshusvärd	Jonathan Barmage	8 13
2	M	Servitör	Jonil Äpple	10
3	M	Servitör/Utkastare	Bert “Bullen“ Bondesson	20
4	K	Servitris	Eufim Trevisdottir	
5	M	Häxjägare	Adrian Hammare	6
6	K	Häxa	Jihanna	5 25 24
7	M	Köpman (mattor)	Habban Guadib	24 6
8	M	Köpman (tyger)	Laurensis Hilfons	9 13 24 35
9		Jägare	Elboren Tandilar	8
10	K	Äventyrska	Cornelia Ljusling	2 11 26
11	M	Riddare	Nigon Gyllensporre	10
12		Örtmästare	Celin Timmerman	13
13	M	Druid	Oligan Kammarsäte	12
14	M	Äventyrare	Hannis Björk	28
15	M	Magiker lärling	Hildiman Kanosti	23
16	M	Krigare (demonjägare)	Turf “Rödknoge“	17
17		Demon	Rhas-Ahn-Leer	16 25
18	M	Råttfångare	Ulgan Knoge	
19	K	Bonddotter	Linil Tryggsdottir	
20	M	Langarbiff	Tusse “Väggen“ Bluting	3
21		Präst	Triloban Nostrimus	
22		Nekromantiker	Tyréen Lagon	
23	M	Tjuv	Miston Glitterhand	15
24	M	Köpman (tyg och mattor)	Ussar Antesson	6 7 27
25	M	Svartkonstnär	Edain Rummel	17 6
26	M	Stadsvakt	Jolian-Hampus Arkling	3 33
27	M	Tjuv	Bedran Hägg	11 12 13
28	M	Legosoldat	Omsan Julienov	14
29	M	Fartygskapten	Kapten Skopa	
30	M	Sadelmakare	Troskil Mendelsson	32 34
31	M	Varulv	Nichols	35
32	M	Greve	Artis Mollberg	8
33	M	Kapten i stadsvakten	Osgal Leperban	26
34		Barn till sadelmakare	Istol Troskilsson	30
35	K	Präst	Ysa Kil	31
36	M	Brud	Brodin Fjärpe	
37	K	Brudgumma	Illiana Mesk	

Antal av kön:

Man	24
Kvinna	5
Ej bestämd	6

Allmän rekvisita

Tallrikar
Knivar
Salt och pepparkar (Några av varje)

Svinet och Fåraherden
Världsfakta

Detta freeform äventyr utspelar i sig i en klassisk fantasyvärld där många personer är kringresande äventyrare, magin är vanlig och monsterna farliga. Svinet och Fåraherden är det största världshuset i handels- och hamnstaden Telonia. Skogarna utanför staden innehåller fantastiska fabeldjur och fortsätter man norrut till dvärgarnas rike i bergen man råka ut för både jättar och drakar. I söder breder konungadömmet Uthandor ut sig och ju längre söderut man kommer desto större blir städerna. Längs kusterna ligger många ruinstäder från svunna riken där många söker gamla kvarglämda skatter och pirater sägs ha en egen dold fristad där. Borta i västerness råder krig. De svarta horderna har på senare tid passerat avgrundsklyftan och börjat skövla och plundra i gränslandet. I öster råder politiska trassel i Medosi-arkipelagen. Många av öarna har proklamerat sin frihet och vägrar betala skatt till sin forna häskare Kejsar Plumbar som börjar rusta sin flotta.

Gudarna spelar stor roll i för många. I Telonia följer de flesta Irokina, den ljusa tidens väktarinna, eller Tatsanni, skogsgudinnan (som också står för våren, fester och fruktbarhet). Många hitresande har också Amull, havets gud, att tacka för sin ankomst och bönderna utanför staden ber ofta till Mannakull, jordens gud. Men på senare tid har rykten uppstått om att blod flutit till Kenner, själsslukaren, och att Grundal, krigsguden, slutit avtal med vissa handelskrån. Måtte gudarna vara med oss…

Värdshuset ligger alldeles i utkanten av staden vid handelsvägen och blir därför ett naturligt första stopp för alla som anländer hit landvägen. Det i sin tur lockar mycket av stadens mer äventyrliga befolkning. Många ser här chansen att vara de första på att plocka de nyanlända på deras pengar medan andra är mer ute efter nyheter och information. Vissa försöker här sälja sina varor, sina tjänster eller kanske rentav sig själv.

Trots att konungadömmet Uthandor är feodalistiks uppbyggd så styrs Telonia av ett råd bestående av de fem rikaste handelskråerna eftersom det är en så viktig handelsknutpunkt. Runt staden bor dock tre grevar som har ansvar för allt utanför stadsgränserna. Staden har en välorganiserad, om än underdimensionerad, stadsvakt som lyckas hålla de flesta skumma elementen i shack men tydligen finns det en del mörka organisationer som undkommit lagens långa arm men dessa märks som tur var inte så mycket. Istället går folk ofta till Irokinas tempel. Irokina är den ljusa tidens väktarinna och hennes prästerskap ansvarar för stadens hälsa. De agerar som helare men ser också till att ordna de stora lögardagarna så alla skall bada och tvätta sig.

1

Yrke:	Värdshusvärd
Namn	Jonathan Barmage
Kroppspoäng:	5
Utrustning:	Vapen bakom bardisken (klubba eller svärd)
Bakgrund:	Du är ägare till Svinet och Fåraherden och har så varit i 16 år sedan din far råkade i luven på trollkarlen Romsatt Knidenring och hans sällskap. (Romsatt frambringade en magisk minotaur som gick berserkagång på värdshuset och din far fick hans yxa i huvudet och dog när han försökte slänga ut Romsatt. Romsatt ersatte skadorna men kunde inte få din far tillbaks i livet så du fick som yngling ärva hans etablissemang.) Det tog två år innan du hade fått värdhuset att börja ge vinst igen. Men när du vänt inkomsten till plus gifte du dig med din barndomsförälskelse Lilisa och ni vigdes nautrligtvis här inne på värdshuset. Det har gått fjorton år sedan dess och nu är det dags för en ny vigsel på värdshuset. **Brodin Fjärpe (36)**, som arbetat som servitör hos dig för tre år sedan, hade hittat en fästmö. Han hade kommit ihåg dina historier om ert giftermål och ville nu gifta sig med **Illiana Mesk (37)** på värdshuset för att få samma lycka som ni haft. Naturligtvis skulle han få det och du har bett **Ysa Kil (35)** av Irokinas orden att komma hit och viga paret.
Målsättning:	Denna kväll ska gå kärlekens tecken. Inget får gå snett i kväll. Du måste se till så att håller sig lugna och stilla. Hela veckan har gått smärtfritt och du har inte haft så hemskt mycket folk hos dig men av någon anledning så dök det upp en hel den folk från utsidan men den följd att det drog till sig en hel del folk från staden. Nåja, så länge de håller sig stilla så skall allt gå väl.
Karaktär:	Du är en gladlynt karaktär och älskar att berätta historier. Du vet det mesta som försiggår i byn men tyvärr väldigt lite om vad som pågår utanför den, men det skäms du för att visa.
Andra:	**Jonil Äpple (2)** arbetar som servitör hos dig sedan tre år tillbaka. Han ersatte faktiskt Brodin. Jonil är inte så intelligent men han gör som du säger och arbetar hårt. **Burt "Bullen" Bondesson (3)** är en stark typ som du anställt både som servitör och som utkastare. Han har jobbat på ditt värdshus i över fem år nu. Han verkar trivas med men har några gånger klagat på sin lön. Du försöker nu kompensera honom med riskpengar när han är tvungen att ta fram sin klubba för att få ut bråkiga gäster (1 silvermynt) men tydligen räcker inte ens de pengarna för honom. Han har väl dyra vanor. För fyra dagar sedan fick han reda ut ett krogslagsmål där han med sin klubba råkade döda en man vid namn Svarte. Det är sådant som händer. Han fick ett extra silvermynt den kvällen. **Eufim Trevidsdottir (4)** arbetar sedan 6 år tillbaks som din servitris. En mycket vacker men bestämd dam som gärna flirtar med karlarna. Tyvärr så är hon gift med en mycket svartsjuk man. Du har klarat dig från hans vrede genom att spela omedveten om hennes utsvävningar. **Habban (7)** är visst köpman och säljer mattor som man skall hänga på väggen. Konstig typ. Han är i alla fall skyldig dig 8 silvermynt för sitt uppehälle men du misstänker att han kommer att ge dig en matta istället. Helst vill du ju ha pengar men det är ju klart en mjuk matta innanför dörren till värdshuset ser ju bra ut. Köpmannen **Lauresis Hilfons (8)** älskar hasardspel och är hos dig så gott som varje dag för att pröva lyckan på spelbordet. Tyvärr är hans talang inte den bäste så han lyckas sällan vinna och står därför i skuld till många personer. I ett svagt ögonblick av rus råkade **Oligan (13)** avslöja att han är druid av ett ondskefullt sällskap som ägnar sig åt blodsoffer och svartdyrkan, men den informationen är nog farlig att ha. **Ulgan Knoge (18**) är stadens råttfångare. Hans tjänster har du utnyttjat ett flertal gånger. Det ser inte bra ut att ha råtter på ditt värdshus. Ulgan är mycket bra men samtidigt mycket nyfiken. Du har flera gånger fångat honom när han snokat genom dina prylar men han skyller på att han letar spår efter råtter. **Ussar Antesson (24)** är matthandlare i staden och en ganska så framgångsrik sådan. Det är inte ofta du ser honom här på värdshuset så något speciellt måste ha lockat hit honom. **Jolian-Hampus Arkling (26)** är stadsvakt i staden men ikväll har han kommit hit i civil klädsel. Om du får tillfälle så ska du uppvakta honom lite. Det är alltid bra att hålla sig vän med lagens ordningsmän.

Stackars **Troskil (30)**, nu sitter han här och spelar bort pengar igen istället för att vara hemma och försörja sin familj på sitt sadelmakeri. Det spelar ingen roll hur många gånger du säger till honom, speldjävulen har gripit sina klor i honom.
Greve **Artis Mollberg (32)** ankomst till ditt värdshus var en överraskning. Det är inte ofta som du får adligt besök.
Kapten **Osgal (33)** av stadsvakten är visst här på sin lediga kväll. Tänk om du kunde få honom att bekräfta vigseln av Brodin och Illiana. Introducera Osgal för Ysa och låt de två komma överens om hur ceremonien skall gå till.
Ysa Kil (35) är tillbedjare av Irokina, den ljusa tidens väktarinna. En mer lugn och fredsam människa har du sällan skådat. Du har bett henne att viga de två käresta och hoppas på att hennes livsåskådning skall speglas i de två förälskades själar.

2

Yrke:	Servitör
Namn	Jonil Äpple
Pengar	3 silvermynt
Kroppspoäng:	3
Utrustning:	2 dolkar
Bakgrund:	För tre år sedan fick du arbete här på värdshuet och du trivs jättebra med ditt arbete. Du får träffa så många spännande personer att du tappade räkningen redan efter den tredje. Du har länge drömt om att vara hjälte och skulle kunna ge allt för att få tag på ett svärd och en rustning. Tänk att få vara den som satt med benen på bordet och en stor säck med skatter bredvid sig och berättade för alla vackra damer om de hemska monster du dödat bara för deras skull. Men konstigt nog så räcker dina pengar bara till ditt uppehälle. Du tycker du har en bra lön och du får gratis mat så du kan inte skylla på Jonathan. Du blir förmodligen lurad varenda gång du handlar något. Om du bara kunde läsa och skriva så skulle nog mycket bli bättre men det är så svårt att lära sig. Och när skulle du ha tid med det förresten. Det är tur att Jonathan hjälper dig med räknandet när du har problem. Men nu har du fått ett mål i livet. För tre dagar klev en vacker dam in på värdshuset. Hon beställde mat och en flaska vin av dig och sedan den stunden var du hopplöst förälskad i henne. Du befann dig hela tiden i hennes närhet och gjorde allt hon bad dig om (utom att gå och gömma dig som hon ofta bad om). Du tog mod till dig och frågade om hon ville göra dig sällskap. Du väntade dig att bli utskrattad men hon lovade att spendera en nat med dig om du stod för kalaset. Hon sa att det skulle kosta minst 30 silvermynt och när du kunde visa upp dem för henne så skulle hon följa med dig. Vilken härlig dam hon är.
Målsättning:	Du måste få tag på trettio silvermynt så att du kan bjuda ditt hjärtas dam, **Cornelia Ljusling (10)**, på en helkväll med nattlogi. Hon har lovat att följa med dig om du betalar hela kalaset. Du är inte riktigt säker på att hon kommer att hålla vad hon lovar eftersom du inte riktigt vet om hon tycker om dig. Du skulle kunna göra vad som helst för att få pengar (utom att råna Jonathans kassa). Din gamla åsna Herta står bakom värdshuset. Hon är säkert värd minst 20 silvermynt.
Karaktär:	Du har ett ganska trevligt utseende med du är lite korkad och saknar förmågan att hålla en intressant konversation. Allt du säger blir liksom fel. När du vill säga: *Ursäkta mig damen, var det ni som beställde den här ölen.* blir det bara *'örrö bruden dööö... vare ru som b'ställe dennära biren, va ööööhh...* och det känns liksom inte rätt. Dessutom kan du nätt och jämt räkna till fem och läsa och skriva är en mystisk konst för dig.
Andra:	**Jonathan Barmage (1)** anställde dig för tre år sedan. Han är den trevligaste och snällaste personen du träffat. Utan honom skulle du fattig driva omkring på gatorna och tigga mat. Dessutom berättar han trevliga historier och sagor. **Burt "Bullen" (3)** är också servitör på värdshuset men han har muskler och får ibland ager som utkastare. Det skulle du också vilja men vågar inte riktigt ge dig i kamp med de bråkiga gästerna. **Eufim Trevidsdotter (4)** arbetar som servitris. Hon är vacker men har en väldigt svartsjuk man så du vågar knappt prata med henne. **Laurensis (8)** brukar ofta spela bort mer pengar än vad du någonsin sett här på värdshuset.

Cornalia Ljusling (10) är ditt hjärtas dam. Hon verkar vara en äventyrerska och hon ser verkligen till att hålla sitt svärd i bra skick. Hon pratar inte så mycket men du kan sitta bakom bardisken i timmar och beundra henne.
Oligan (13) är en pratglad typ som tydligen vandrar omkring i skogen närmast staden en hel del.
Ulgan Knoge (18) är stadens bästa råttfångare. Många gånger har ni suttit i stallet och kastat sten på de råtter han fångat. Ulgan är en bra kamrat och ni hittar gärna på hyss tillsammans som att smita in i gästernas rum och rota igenom deras prylar.
Troskil (30) är sadelmakare. Han borde vara hemma och försörja sin familj i stället för att sitta här och spela och supa bort sina pengar. Stackare.

3

Yrke:	Servitör/Utkastare
Namn	Burt "Bullen" Bondesson
Pengar	4 silvermynt
Kroppspoäng:	6
Utrustning:	Klubba, 10 doser droger
Bakgrund:	För fem år sedan fick du anställning på värdshuset av Jonathan. Först hyrde han dig bara som servitör men efter att du bokstavligen kastade ut en tiotal personer vid ett krogslagsmål så fick du lov att bära klubba och kalla dig för utkastare. Du trivs bra med ditt jobb men det ger inte några stora pengar. Du har dock slutit ett avtal med Jonathan om att få lite mer pengar varenda gång du måste riskera din egen hälsa genom att ta hand om de bråkiga gästerna. Tyvärr händer inte det så ofta så på senare tid har du letat efter andra sätt att dra in pengar. Genom diverse kontakter fick du tag på Ulrik den Magre. Ulrig har hand om droghanteringen i staden. Han säljer de mest exotiska nöjesrusen för mycket dyra pengar. Eftersom du arbetae på ett värdshus med mycket äventyrliga (och rika) besökare föreslog du att du kunde sälja droger på värdhuset. Så har du gjort det senaste halvåret och det gjorde att du kunde börja leva ett drägligare liv. Men dina dyra vanor gjorde dig mer och mer beroende av den extra inkomstkällan och som det alltid är i en riskfylld bransch så går det ibland bättre och ibland sämre. Just nu är du inne i en svacka. Det har varit för lugnt på värdshuset och du ligger rejält efter med betalningen till Ulrik och det är inte bra för de flesta som inte lever upp till sina förväntningar inför Ulrik hamnar oftast på hamnbotten inlindad i tunga kedjor. För att få lite pengar hetsade du för fyra dagar sedan upp några personer så att de startade ett slagsmål. Du fick “ingripa“ för att slänga ut dem. Tyvärr så råkade du slå lite olyckligt på en av dem som kallade sig för Svarte. Han dog helt enkelt och det var ju inte meningen. Jonathan tyckte i alla fall lite synd om dig så du fick två silvermynt för den incidenten.
Målsättning:	Du skall hålla ordning och reda i värdshuset. Bråkar någon så släng ut dem eller slå en av dem medvetslös och glöm inte att kassera in ditt extra silvermynt av Jonathan. Du säljer även droger för 5 silvermynt dosen. Du är skyldig Ulrik den Magre, 35 silvermynt och om du inte lyckas betala din skuld på i kväll så kommer du nog att bli fixad för alltid i natt. Du har sett **“Väggen“ (20)** en av hans hantlangare här i kväll. Han kommer nog att hålla ett öga på dig.
Karaktär:	Du känner dig ganska stor och robust. Du känner att du har viss makt inne på värdshuset eftersom du har rättigheter att slänga ut folk som bråkar om de så är bönder eller riddare. Du tar däremot inga risker utan planerar lugnt vad som behövs utföras. Fast i kväll känner du dig stressad och nervös.
Andra:	**Jonathan (1)** är bland de mest trevliga och snälla personerna som finns. Du skulle aldrig kunna göra honom något förnär, inte ens stjäla pengar ur hans kassa. **Jonil Äpple (2)** arbetar också för Jonathan. Han är servitör och trevlig att umgås med fast han är lite korkad. Hade det inte varit för att han var din arbetskamrat så kunde du lurat honom på pengar hur lätt som helst. Han har visst gått och kärat ner sig i en av gästerna **(10)** och nu försummar han sitt arbete. **Eufim Trevidsdottir (4)** arbetar som servitris. Många karlar är ute efter att få henne i säng men eftersom hennes man är väldigt svartsjuk är det inte många som lyckas. Men du vet att det händer att hon försvinner ut med någon då och då. Själv har du inte lyckats även om du gärna skulle vilja. Du får väl tjata lite mer på henne. Kom bara ihåg att inte klappa henne i ändan för då kan du bli av med din hand.

Laurensis Hilfons (8), den spelgalne köpmannen, har du sett vid sitt vanliga spelbord. Han lånade 2 silvermynt av dig för över tre veckor sedan som han inte betalt tillbaks.
Ulgan Knoge (18) är råttfångare och ofta anlitad av Jonathan som gärna ser till att värdshuset har ett propert rykte om sig. Ulgan kan vara lite väl nyfiken ibland men han sitter också inne med mer information än någon annan du känner.
"Väggen" (20) brukar agera torped åt Ulrik den Magre. Om han är här ikväll så måste det vara för att kontrollera så att du får tag på dina pengar. Tyvärr måste du agera vänligt mot honom annars försöker han säkert hindra dig att få dina pengar bara för att få nöjet att slänga dig i hamnen ikväll.
Miston (23) träffade du en gång hos Ulrik så han har säkert inget rent mjöl i påsen. Du misstänker att han är medlem av tjuvarnas gille.
Troskil (30) sitter här i kväll igen och super och spelar bort mer pengar som hans familj behöver. En stackaren borde vara hemma och göra sina sadlar.
Kapten **Osgal (33)** av stadsvakten är viss här i kväll. Visseligen inte i tjänst men det skulle inte hindra honom från att arrestera dig om han upptäckte att du höll på att sälja droger. Han är ett litet hinder till din verksamhet så du måste vara extra försiktig i kväll.
Istol (34) är barn till Troskil. Hoppas den stackars ungen kan släpa hem sin pappa från spelbordet.

4

Yrke:	Servitris
Namn	Eufim Trevidsdotter
Pengar	6 silvermynt
Kroppspoäng:	3
Utrustning:	3 kast knivar
Bakgrund:	I sex år har du arbetat på Jonathans värdshus och varenda kväll som du kommit hem har din man Teppin tittat buttert på dig och undrat om du lyckats hålla dig borta från alla villiga karlar. De första åren protesterade du villt över hans enormt svartsjuka beteende. Du frågade aldrig ut honom hur många av de kvinnliga kunderna till hans skomakeri som velat förföra honom. Nu på senare tid har du resignerat och faktiskt accepterat att han är som han är och då kan du ju lika gärna utnyttja saken. På senare tid har du faktiskt då och då slunit iväg med en villig gäst och därmed tjänat en slant extra. Teppin är ju ändå svartsjuk så då kan han ju lika gärna få något för det men än så länge vet han inget och du gör allt för att det skall förbli så. Det är många på värdshuset som gärna skulle spenderat en natt med dig men du är kräsen och väljer bara de du själv vill ha. För det första måste de vara på resande fot. (Du skulle aldrig välja någon som bodde staden.) För det andra måste du kunna betala de 10 silvermynt som du tar. Och för det tredje får de aldrig klappa dig i häcken för då kommer örfilen farande. Du är berömd för dina örfilar och du tror att vissa stadsbor får resande gäster till att klappa dig bara för att få se dig smälla till någon.
Målsättning:	I går såg **Ulgan Råttfångare (18)** dig när du försvann ut till höstacken med en hemåtvändande sjöman. Nu vill han ha 25 silvermynt för att inte berätta det för din man. Risken är att han kommer att forsätta att utpressa dig. Du undrar lite om vilket som blir billigast, att betala av Ulgan eller att hyra någon att ta han om Ulgan. Värdshusert befolkas säkert av folk villiga att ta sådana uppdrag, men skulle den sanningen komma ut blir straffet värre än om Ulgan skulle berätta för din man om dina snedsteg. Du skall på inga vis bli uppraggad av värdshusgästerna. Om du vill ha en karl skall du välja själv och det kanske du blir tvungen till för att få ihop pengarna som Ulgan vill ha.
Karaktär:	Du är snäll men mycket bestämd. Om du inte får som du vill kan du dock brusa upp för ett kort tag. Du gillar att prata med karlar men allt skall ske på dina villkor. Du blir mycket smickrad av flirtar men hatar när folk klappar dig i ändan. Då kommer den berömda örfilen fram och den glömmer folk sällan.
Andra:	**Jonathan Barmage (1)** är den snällaste människan du kan tänka dig. Du skulle aldrig kunna göra honom något förnär, inte ens stjäla pengar ur hans kassa. Du misstänker att han känner till dina snedsteg men han låtsas inte veta något. **Jonil Äpple (2)** är servitör på värdshuset. Han är väldigt rar men korkad. Han drömmer om att få göra hjältedåd. Nu har han blivit kär i en av gästerna, **Cornelia (10)**, och du hoppas att han någon gång skall få lite tur i sitt liv.

Burt "Bullen" Bondesson (3) är också servitör på värdshuset men agerar också som utkastare. Han kan vara lite stökig ibland han har dessutom stött på dig i flera år, naturligtvis utan resultat.
Druiden (4) brukar alltid titta drömmande på dig när han besöker värdshuset, vilket inte är så ofta. Han kan nog vara villig att ta en sväng i höstacken.
Ulgan Knoge (18) umgås en hel del med Jonil. Ulgan är en sådan person som sällan märks men hans nyfikenhet ställer till problem, både för han själv och för andra. Såsom råttfångare i staden har han sett och hört mycket och köper och säljer säkert information.
Linil Tryggsdotter (19) är son till Storbonden Trygg. Du har ofta sett henne stå utmed landsvägen och se drömmande efter de som reser ut i världen. Hon har aldrig vågat sig in i värdshuset förr så du undrar lite vad ett sådant oskyldigt flickebarn har här att göra.
Troskil (30) sitter som vanligt och spelar bort familjens sista slantar istället för att vara hemma och ta hand om sin familj. Som sadelmakare borde han få bra betalt. Att han inte skäms.
Ysa Kil (35), prästinna i Irokinas orden, står du verkligen i tacksamhetsskuld till. Hon hjälpte dig då du av misstag blev med barn efter en eskapad i höstacken med en viril yngling från södern. Hon påstår att det bara var hennes plikt och att du inte alls är skyldig henne något men du skäms över incidenten och vill gärna hjälp henne med något om hon bara bad dig om det.

5

Yrke:	Häxjägare
Namn	Adrian Hammare
Pengar	8 silvermynt
Kroppspoäng:	5
Utrustning:	Svärd, saltkar, fångst-amulett
Bakgrund:	Din far var en mycket lyckad häxjägare och som tonåring fick du resa med honom på hans farliga ärenden. Du var imponerad över din fars förmåga att luska ut vilka som var häxor och vilka som var oskyldiga. Du försökte dig på att hjälpa honom men det höll på att sluta illa. En häxa upptäckte dig och förvandlade dig till groda. Det tog två dagar innan din far lyckades dränka henne och därmed bryta förtrollningen. Men han blev inte arg på dig utan beslöt att lära upp dig i häxfångarkonstens svåra trix. Under sin livstid lyckades han fånga in 54 häxor. Hans 55 häxa var mer förbered än vad han hade trott och lyckades kasta en eldpil i hjärtat på honom. Hon blev din första häxa att fånga. Du axlade din fars mantel och fortsatte den intensiva jakten på dessa missfoster som inte gjör annat än att ställa till trassel för vanligt folk. Många brunnar har sinat och mycket mjölk har surnat i dina dagar men du ger inte upp. Någon måste göra det smutsiga jobbet. Din reser förde dig till staden Telonia för tre dagar sedan. Du tänkte koppla av lite inna du begav dig vidare. I dag gick du till en sierska i tron om att hon kanske kunde vara en häxa. Så var inte fallet men hon kunde ändå spå din framtid och genom henne fick du reda på att en häxa befann sig på värdshuset Svinet och Fåraherden. Du måste finna och fånga in henne och lämna över henne till stadens myndighet. Det kan tänkas att de inte ser henne som skyldig. I så fall får du övertyga dem om vilka hemskheter hon kan utföra och om inte det jälper så får du ta lagen i egna händer och dränka henne själv.
Målsättning:	Du vet att en häxa hatar salt och kan till och med ta skada av det. Genom att lägga fångstamuletten runt halsen på en person måste den personen lyda dina kommandon, men ta det försiktigt. Om du skulle lägga amuletten runt halsen på en person som inte är häxa skulle ditt ryckte bli fläckat och det kan du inte stå ut med.
Karaktär:	Du är lite fanatisk. Din far var en mycket lyckad häxjägare och du kan ju inte vara sämre än din far, men det är ganska ont om häxor just nu. Om du fångar denna häxan är du uppe i 12. Har du tur så kanske det kan finnas andra här på värdshuset som känner några häxor eller vill bli av med en häxa. Fråga tunt, men var diskret, den riktiga häxan finns ju också här någonstans. Du lider lite då och då av en lindrig form av epilepsi som får din kropp att rycka till och ibland snubblar du över dina ryckiga ben. Ofta uppkommer dessa ryckningar när du blir lite stressad eller upphetsad.
Andra:	**Värdshusvärdinnan (4)** är väldigt vacker. Om du kan bli säker på att hon inte är en häxa så skulle du kunna tänka dig att få spendera en natt med henne.

Du känner igen en man som arbetar som **stadsvakt (26)**. Han är visserligen inte i uniform nu men han kan säkert hjälpa dig att arrestera häxan.

6

Yrke: Häxa
Namn Jihanna
Pengar 8 silvermynt
Kroppspoäng: 3
Utrustning: Magisk dolk (dubbel skada)
Bakgrund: I lugn och ro har du länge levt i skogarna norr om Telonia, men får några månader sedan blev du kallad till häxkonvent i bergen. Du reste dit på din kvast och ni var många häxor där, säkert flera hundra. Det anordnades många festligheter som magiska föreläsningar, salvkokning och extatiska danser. Du blev erbjuden en plats i en inre cirkel men blav snabbt utkastad när de förstpd att du inte kunde så mycket som de. Det var väldigt förnedrande för dig och du beslöt dig för att det aldrig skulle hända mer.
Efter den dagen började du att söka efter mer kunskap så att du kunde lära dig mer än bara vardagsnyttig magi. Men det är svårt att få tag bra böcker eller några läromästare. Du har försiktigt spridit ut att du letar efter magiska kunskaper men du kan inte ta i för mycket för då skulle du få ögonen på dig från de vanliga människorna som inte har förståelse för er häxor. Du har hittintils lärt dig lite magiska formler som du tidigare trodde bara lärdes ut på Muncipals magikergille, men tydligen är de formlerna möjliga för er häxor också. Du fattas dock konsten att kunna tala med djur och få dem att bli trogna dig.
Men nu har du blivit kontaktad av en person ur ett hemligt svartkonstgille som säger sig ha en bok att kunna sälja till dig. För att inte ta några risker vill han bara utföra handeln inne på värdshuset Svinet och Fåreherden så att han hela tiden är omgiven av folk. Tydligen litar han inte rikigt på dig och den kan han väl få fortsätta att göra. Han har gått med på att sälja boken till dig, för cirka 15 silvermynt, men du planerar att kunna förhandla ner priset. Men om ni priset skulle bestå så måste du få tag på mer pengar.
Strax innan du steg på värdhuset blev du diskret kontaktad av en **köpman (24)**. Han undrade om du hade kunskaper om örter. Efter lite diskuterande fick du reda på att han ville få en **konkurrent (7)** som befann sig på värdhuset nedsövd. Du erbjöd dina tjänster för 10 silvermynt. Han hade inte så mycket pengar men lovade fixa det under kvällen. Du lovade att utföra tjänsten så fort han hade fixat pengar.
Målsättning: Boken är vikig för dig. Om du lär dig de formler den innehåller så kommer du utan problem att klara häxcirkelns krav på kunskap. Du kommer att känna igen personen genom en tatuering av en skalbagge på hans vänstra överarm. Om priset inte är förhandlingsbart så hoppas du verkligen att köpmannen hittar pengar så att du kan få dem. Det kan dock uppstå problem då det existerar häxfientliga personer i denna byn. Men om du är diskret kan det nog lösa sig. Du tycker det är korkat att folk vill bränna er häxor men godtar att en druidorden som Örtmästarna får lov att utföra samma saker som ni och finnas till. Säkert bara för att ni är kvinnor och de är män. Tvi vale!
Karaktär: Du är ganska säker på din sak. Du har ett stort självförtroende. Men som häxa måste du passa dig för din omgivnings reaktioner. Du talar inte allt för vitt och brett om dina kunskaper. Som häxa kan du inte vidröra eller smaka på salt. Rör du vid salt så bränns det och skulle du äta salt kommer du att må väldigt illa och till och med svimma av smärta.
Andra: Du har tagit reda på att köpmannen som hyrde dig heter **Ussar Antesson (24)** och handlar med tyg och mattor.
Elboren Tandilar (9) är jägare och håller ofta till ute i skogen. Han brukar komma förbi din stuga då och då och erbjuda villebråd i utbyte mot läkeörter och tobak. Han är en mycket vänlig själ och har inget emot att du är häxa alls.
Formler 2 Sömn, 1 Hela, 1 Blind

7

Yrke: Köpman - Matthandlare
Namn Habban Guadib
Pengar 3 silvermynt
Kroppspoäng: 4

Utrustning: Mattor

Bakgrund: Under hela våren har du färdats längre och längre norrut på din handelsresa. Aldrig förr har du varit så här lång norrut och det är ditt första besök i Telonia. Olyckligtvis har den här nordliga personerna ingen aning om hur man uppskattar ett äkta hantverk. De ser mattor som bara mattor och inte som en historia. I dina vävda mattor kan sagor om andar, Maharadjer och magiska oaser utläsas och har man bara tålamod nog så kan mattan bli en del av en själv och nästan få ett eget liv. Men dessa nordliga barbarer slänger sina mattor på golvet och går på dem. Vansinnigt. Och det hemska är tvungen att sälja dess ovärderliga konstverk till vrakpriser bara för att få råd att åka hem igen, kaptenen på din båt vill ha 20 silvermynt för att du skall få åka med. Aldrig mer kommer du att resa norrut för att sälja dina fina mattor. Till råga på allt är du skyldig värdshusvärden 8 silvermynt för ditt uppehälle. Du har inga pengar men du hade för avsikt att ge honom en matta men när du hörde att han i så fall tänkte ha den som dörrmatta till värdshuset föreslog du det aldrig för honom. Barbariskt. En massa smutsiga skor skall aldrig få besudla dina kreationer.

Målsättning: Du måste sälja minst en matta för att få pengar till ditt uppehälle på detta värdshus och till din resa hem men det är svårt eftersom dina mattor är värda ungefär 40 silvermynt styck och du vill helst av allt inte sälja dem med förlust. Du måste dessutom vara säker på att ägaren behandlar den som en äkta matta skall behandlas och inte börjar gå på den.

Karaktär: Du är mycket artig och bugar och bockar även åt de minsta detaljerna. Du tycker mycket om att berätta om din familj (dina 5 hustrur och dina 14 barn). Tyvärr kan de flesta tycka att du då är trist så ibland kan du också lyssna på deras tråkiga familjehistorier.

Andra: **Jonathan (1)** är värdshusvärd. Han är visserligen väldigt snäll, han har ju låtit dig äta och bo här på kredit, men har ingen uppskattning för äkta mattor.

Värdshusvärdinnan (4) är så vacker att det är har varit din enda tröst i den här staden. Hon skulle bli den perfekta hustru nummer 6 i ditt harem.

Kapten Skopa (29) som förde dig hit på sin båt är visst också här i kväll. Du kanske kan pruta på ditt pris.

Tydligen kom det en **Greve (32)** hit i kväll. Om någon skall kunna köpa dina mattor till rätt pris så borde det vara adeln.

8

Yrke: Köpman - Tyger

Namn Laurensis Hilfons

Pengar 7 silvermynt (varav 5 falska)

Kroppspoäng: 3

Utrustning: Pälsskinn

Bakgrund: Att vara handelsman är kanske inte det mest spännande här i livet. Att dessutom vara specialiserad på tyger gör det inte roligare. Men du har åtminstone lyckats gå med vinst så på det sättet skall du inte klaga. För att få ett lite intressantare liv har du börjat ägna dig åt spel och dobbel och genast fick du en massa annat att tänka på. Ibland gick du med vinst, ibland med förlust. Spelandet var klart mycket mer spännande än att hålla på med handel.

Tyvärr är inte fru Fortuna alltid på din sida och på senare tid har du börjat gå med alldeles för mycket i förlust. Som tur var har du (eller har haft) några vänner i staden som ställt upp och lånat dig lite småsummor så att du har kunnat fortsätta spela. Du har dock inte haft så stor kontroll på vem du lånat vad av men du resonerar så att om du får låna pengar av någon så är det deras sak att hålla reda på det och de får komma och kräva in dem när de vill ha tillbaks pengarna.

För att överhuvudtaget kunna leva vidare var du tvungen att ge dig in i brottets bana. Du tillverkade en hög falska silvermynt som du använde för att köpa in tyger och pälsar. Om ditt falskmynteri avslöjas blir det nog fängelsehålerna för dig.

Men även de falska pengarna tog slut och nu har du en kris på gång. Om två dagar kommer en båtleverans med tyg till dig från södern. Den måste du lösa ut med 40 silvermynt och om kaptenen inte får de pengarna så vet du inte riktigt vad han kommer att göra med dig.

Målsättning: Du måste gå med vinst i kväll. Mycket vinst. Försök få in pengar på alla möjliga sätt men var lite försiktig eftersom du har skaffat en massa skulder hos folk i din omgivning.

Faktiskt så mycket att du inte kan komma ihåg vem som du är skyldig vad. Du bör därför inte vända ryggen åt för många för man vet inte var det kan finnas en inkasserare. Hemma i affären har du ett litet lager med pälsar som du kanske kan få någon att inhandla. Du har ett skinn med dig för visning. Det kan du säkert sälja för 5 silvermynt.

Karaktär: Du har en mycket stark passion för hasardspel och det är därför som du befinner dig på *Svinet och Fåraherden.* Det är dags att pröva lyckan vid spelbordet. Någon gång måste turen vända sig och du hoppas och ber för att det ska bli i kväll.

Andra: Du har sett jägaren **Elboren (9)** här i kväll. Hoppas han inte kommer för att prata med dig. Du köpte sex pälsskinn av honom (bland annat det du har med dig i kväll) för 2 silvermynt styck. Du betalade honom med 6 äkta och 6 falska mynt. Som tur är har han väldigt kort minne så han kommer kanske inte ihåg dig.

Ussar Antesson (24), din konkurrent är här i kväll. Han kanske har haft mer tur på sistone. Du kanske kan sälja din kommande tyglast till honom för minst 30 silvermynt. Han kanske vill spela om det.

Troskil (30) sadelmakaren. Din spelkamrat. Tillsammans har ni slösat bort en förmögenhet. Bjud honom på dricka så han blir mer rund under fötterna. Då vinner du lättare.

9

Yrke: Jägare
Namn Elboren Tandilar
Pengar 8 silvermynt (2 äkta och 6 falska)
Kroppspoäng: 5
Utrustning: Yxa

Bakgrund: Som jägare i skogarna kring Telonia får man vara beredd på allt. Du har varit fångad av skogstomtar, ridit på älvornas tama björnar och krupit i svartalvernas gångar på jakt efter bortrövade barn. Men det värsta som hände dig var när du försökte få trollen att lämna din lägereld i fred. Det slutade med att ett av trollen slog dig i huvudet med sin stenklubba så att du låg medvetslös i flera dagar. Det gjorde min själ ont.

Du kan inte klaga på ett trist liv i alla fall. Men jakt är din huvudsyssla och du lever på dina villebråd. Ibland bytar du kött och päls mot andra nyttigheter. Även skogens invånare uppskattar ett skrovmål då och då.

Då och då får du dock dragning till stadens myller av liv och känslan av att kunna sitta på ett värdshus och inte behöva bekymra sig om att elden skall falna eller att ett vattenrå skall förvandla din yxa till en blomsterkvast. Så för 5 dagar sedan begav du dig till staden. Du tog med dig 6 pälskinn som du sålde för 2 silvermynt styck till en köpman. 3 dagar senare skulle du betala med de pengarna men då visade sig att de var falska. Köpmannen hade betalt dina pälsskinn med falska mynt.

Målsättning: Du måste hitta köpmannen som du sålde pälsarna till, eller åtminstone någon som känner honom. Han skall minsann inte få komma undan utan du skall ha dina 6 äkta silvermynt annars går du till stadsvakterna och anmäler honom. Problemet är att du inte riktigt vet hur han såg ut. Men det kan du säkert luska ut.

Karaktär: Du är rättvis men hård. Ditt största problem är att ditt närminne är väldigt kort. Efter att trollen bankade till dig har du väldigt svårt att komma ihåg saker. När kyparna kommer med din beställning vet du aldrig om det stämmer mot vad du sa och när du talar med någon ny person så har efter ett kotr tag inte något minne om hur personen såg ut. Men det är petitesser. Du trivs inte inne i staden utan vill få dina affärer avklarade så att du kan bege dig ut i skogen igen.

Andra: **Jihanna (6)** är en häxa som bor i skogen. Henne brukar du besöka och byta lite villebråd mot läkeörter och tobak. Hon är en vänlig själ som aldrig vill någon illa.

10

Yrke: Äventyrerska
Namn Cornelia Ljusling
Pengar 5 silvermynt
Kroppspoäng: 5
Utrustning: Svärd, riddarbrev

Bakgrund: Du blev tidigt föräldralös men togs hand om av ett kloster där du lärde dig att läsa och skriva. När du var 15 år anfölls klostret av en stam svartalfer som skövlade och dödade

alla. Du hade tur som var utanför och hann springa och gömma dig. Du var den enda som överlevde och från den dagen fick du klara dig själv.
Livet har varit hårt men du har lärt dig hantera vapen och blivit allt skickligare efter hand som tiden gick. Du har deltagit i många strider och tagit den ena hemska uppdraget efter det andra.
För två veckor sedan fick du ett uppdrag av en man som kallade sig Svarte och påstod sig komma från en sekt som tjänade Kas-Tran, den mörka nattens gud. Du är inte intresserad av folks bakgrund utan bara deras pengar. Han erbjöd en magik medaljong som skyddar mot all form av magi som betalning mot att du mördade en riddare av Vita Berget som hade förnedrat deras sekt genom att avslöja ett hemligt tempel. Det är alltid lite tufft att ta hand om personer som är tränade till strid och en riddare är ju en elitkrigare men betalningen var för bra för att ignorera. Du tog uppdraget och begav dig iväg. Naturligtvis lyckades du med ditt uppdrag. Tre dagar senare fann du riddaren, Jodan Gyllensporre, och lyckades skrämma iväg hans häst medan han satt och polerade sitt svärd. I en kort duell lyckades du ränna ditt svärd genom hans bröstkorg. Han dock långsamt medan du satt och tvättade rent ditt svärd. När du var klar och Jodan var död tog du hans riddarbrev och begav dig iväg mot Telonia för att få din belöning.

Målsättning: Du har varit på Svinet och Fåreherden i tre dagar nu. Din ridhäst (värd 20 silvermynt) står i stallet. Svarte skulle vänta på dig och ge dig din medaljong i utbyte mot riddarbrevet. När du kom till värdshuset kunde du inte hitta honom. När du frågade värdshusvärden fick du reda på att han dog i ett krogslagsmål dagen innan du kom. Men du betvivlar inte att någon annan från Kas-Trans mörka sekt är här för att betala dig. Om inte så ska du med glädje se till att den sekten kommer att upphöra. Du ger dem denna kvällen också sedan skall du ta hand om dem på ditt eget sätt.

Karaktär: Du är säker på dig själv. Roar dig gärna och ofta, utom när du är på uppdrag då du är hård och kall. Om du hittar din betalning kan du ta det lugnt annars måste du få ett nytt uppdrag så att du får lite pengar.

Andra: En av de korkaste personerna du mött gått och blivit kär i dig. **Jonil Äpple (2)**, en av värdhusets servitörer. Han är visserligen oförarglig och gör precis allt du ber honom om (utom att gå och gömma sig som du begärt några gånger). För att få iväg honom från dig lovade du att följa med honom ut en kväll om han bjöd och du satte en fantasi summa på 30 silvermynt så att han aldrig skulle ha en chans att klarar det.
Hannis (14) är legosoldat och ni har slagits i samma armé för några år sedan och blev där bra kamrater. Han har varit med om mycket och berättade fantastiska historier vid lägereldarna om kvällarna. Men du tog avsked när dina pengar började sina. I armén blev man ju inte rik.

11

Yrke: Riddare
Namn Nigon Gyllensporre
Pengar 12 silvermynt
Kroppspoäng: 6
Utrustning: Svärd, riddarbrev

Bakgrund: Din far var Greve Tulstan Gyllensporre. När du fyllde 12 och din bror Jodan var 8 blev ni skickade till Vita Bergets riddaroren där ni blev fostrade i ridderlig ära. Ni har haft ett bra liv och sluppit fattighetens lidande. När er far dog och det var dags för dig att ärva grevetiteln hände något underligt. På något sätt blev din rättmätiga grevetitel bortförklarad i det feodalistiska systemet. Enligt ett konungapåbud behövdes inte 4 grevskap runt Telonia utan bara tre. Grevesläkten Mollberg fick ta hand om era domäner. Du försökte förtvivlat ta reda på vad som hände men dina resurser var små. Greve Mollberg hade agit över era förmögenheter och ni fick inte ett kopparmynt av allt som er släkt hade förskansat sig. Du och din bror hade ingat annat val än att förbli i Riddarorden.
För lite mer än en vecka sedan inträffade den andra tragedin i ditt liv. Din bror Jodan mördades ute i skogen. Du hittade hans kropp med ett svärdsshugg rätt genom hans bröstkorg. Kroppen var inte ens begravd och allt fanns kvar utom hans riddarbrev. Det måste ha varit ett beställningsjobb. Du började leta efter spår och har efter idogt utfrågande av bönder och skogsfolk kommit fram till att mördaren rättare sagt mörderskan begav sig av till Telonia.

Målsättning: Du har nått Telonia och precis klivit in på värdshuset Svinet och Fåreherden. Värdshuset är störst i staden och det första man når så om mörderskan finns någonstans så är det här. Din trogne stridshäst (150 silvermynt) står i värdshusets stall. Du måste finna mörderskan och föra henne levande tillbaka till stormästaren av Vita Bergen så hon där kan få sin rätta dom. Du kan inte avslöja dig för då kommer hon att försvinna utan måste arbeta försiktigt. Hur du skall få med dig henne måste du komma på under kvällen. Kanske någon kan hjälpa dig.

Karaktär: Du är nobel och rättvis men inte korkad utan kan låta ridderligheten falla om du måste utföra en rättfärdig sak. Däremot så tror du stenhårt på rättvisa i alla lägen och att ingen är skyldig förrän man är dömd.

Andra: Du har lite svårt att koncentrera dig på ditt uppdrag för när du klev inom genom dörren blev du ögonblickligen förälskad i **värdshuvärdinnan (4)**. En sådan vacker dam skall inte behöva slita på ett sådant här ställe.

Druiden Celin (12) är med i ötrmästarorden som huserar i ett kloster några dagsmarscher västerut i skogen. Han och hans vänner har ofta läkt dina och din brors sår med helande växter. Han kanske har medel att hjälpa dig i ditt sökande.

Greve **Artis Mollberg (32)** är här. Det var han som såg till att ni blev lurade på era titlar, domäner och förmögenheter. Han är inte rättvis han.

12

Yrke: Örtmästare

Namn Celin Timmerman

Pengar 7 silvermynt

Kroppspoäng: 3

Utrustning: 2 doser sömnpulver, 3 doser helande salva, 1 dos vapengift

Bakgrund: Du är född och uppväxt i en druid orden i skogen väster om staden. Ni har byggt er ett litet kloster och har utanför satt upp stensättningar för att hylla jordens gud Mannakull. Alla barnen där blir uppfostrade av olika läromästare i tur och ordning och får på så sätt ett bestämt arv inom orden. Du visade tidigt talang för att leda orden och blev därför uppfostrad av stormästaren Dalinor.

Du växte upp och lärde dig snabbt allt om växternas inre magi och kunde med lätthet koka till både nyttiga och farliga drycker och salver. Ofta följde du med Dalinor på resor in till Telonia för att där sälja era dekokter och köpa förnödenheter och annat som inte klostret själv kunde producera. Du förundrades ständigt över hur folk kunde bo så tätt inpå varandra i den smutsiga staden och ta bort alla växter som fanns runt dem bara för att få plats med mer hus.

Naturligtvis tyckte inte all om er. Onda människor hade visst köpt era farliga växtgifter för att utföra hemska dåd och rykten om att ni var förklädda häxor löpte runt landsbyggden. Att folk inte visste bättre. Häxor är ju onda människor som bara vill ställa till förtret medans ni arbetar för att folk skall må bra. Dalinor reste in till Telonia för att tala om för stadens råd att Örtmästar druiderna bara ville väl. Det var för 10 dagar sedan och Dalinor borde ha återkommit nu. Ni började bli oroliga och efter en gemensam röstning beslöt orden att skicka dig till Telonia för att undersöka vad som hänt med er Stormästare.

Målsättning: Du talade med rådet i staden men de hade inte träffat Dalinor. Du började snoka i staden och fick efter mångt och mycket reda på ett rykte om att en “druid“-orden till den falska gudomen Kenner, själsslukaren, (tvi vare hans namn) hade bildats i staden. Om det är sant bör staden upplysas om att det pågår offerritualer och att de kanske borde göra något åt saken. Tyvärr var du inte diskret i början av din vistelse eftersom du inte visste något så det är högst troligt att Kenner druiderna vet att du är här. Se till att du inte syns för mycket.

Eftersom alla först kommer till Svinet och Fåraherden tänker du här snoka efter mer information om Kennerdruidernas och deras hemligheter. Troligen måste de ha funnit Dalinor och mördat honom. Om så är fallet måste du snabbt färdas tillbaka till ditt tempel så att du kan förmedla dessa hemska nyheter. Tyvärr är det 4 dagars fotmarsch till templet så du måste få låna en häst av någon eller kanske få köpa till ett billigt pris. På värdshuset finns det säkert någon som har en häst över, du såg flera hästar i stallet.

Karaktär: Du kan det mesta om växter och örter. Om du vill kan du blanda till lite dekokter för att lindra värk och bota smärre sjukdomar. Ibland har du dessutom tillverkat både sömnmedel och gift men sådana växterna är sällsynta.

Andra: Du känner igen vissa här på värdshuset.
Ofta har du tittat beundrande på **Eufim Servitrisen (4)**. Hon är dina drömmars flicka och hade du inte blivit uppfostrad till den du är hade du för länge sedan lagt kärleksörter i hennes dryck. Idag skall du nog ta mod till dig och fråga om hon vill följa med ut till klostret på besök.
Riddar Nigon (11) och hans bror har blivit helade av era örtmästare i klostret ett flertal gånger. Han är en rättvisans man som aldrig skulle fläcka sin heder. Han kan säkert hjälpa dig i ditt letande.
Ulgang Råttfångaren (18) har köpt mycket gifter av dig. Han kanske använder dem mer i sitt yrkes vägnar. Det är bäst att du försäkrar dig om att han är hederlig annars kommer han inte att få köpa mer av dig.
En **man (23)** som du bestämt har för dig att han köpte växtgift av Dalinor under en av era reser. Det kanske är den nidingen som använt de i ont syfte.
Stadsvakten Jonal (26) eller vad han nu heter brukar köpa sömnpulver av dig. Hoppas att han har lättare att sova nu.

13

Yrke: Druid av Kenners orden
Namn Oligan Kammarsäte
Pengar 3 silvermynt
Kroppspoäng: 3
Utrustning: 2 doser klipulver, 1 dos nyspulver.
Bakgrund: Dina föräldrar dog i pest när du var 6 år du blev lämnad att klara dig alldeles själv. Utmärglad och svag lyckades du nätt och jämnt överleva gatans hårda värld i två år tills du togs om hand av Errakkin. Han fostrade dig i den hårda och sanna skolan. Inte den smutsiga som funnits ute på gatan utan i den äkta blodsdyrkande offerläran. Errakkin var högt uppsatt inom en hemlig orden som dyrkade Kenner, själsfrälsaren och under många år fick du lära dig hur man utför själsritualer och offerdyrkan.
Många tror att Kenner är en ond gud men de har bara inte blivit upplysta. Kenner prästerskap ägnar sig helhjärtat åt att osjälviskt tjänstgöra i sin guds namn. Om man blir offrad till Kenner så har ens själ fått den allra högsta frälsningen om man får sitta vid gudens tron. Alla andra som dör en vanliga död blir mörka skuggor och får slavarbeta för Kenner under all evighet. Som präst för Kenner lovar man att förse guden med regelbundna själsoffer men många inser inte Kenners givmildhet. Därför är ni ofta tvingade att offra ofrivilliga personer. De dumma kräken inser inte att ni gör dem en tjänst. Om man som präst skänker många själar till Kenner kan man få gudens välsignelse. Hur den gåvan ter sig kan man aldrig förutsäga men man får alltid vad man är värd. Du vet två som fått sin välsignelse. Errakkin, din läromästare, fick förmågan att spontant antända folk och din nuvarande mästare, Nirnukk kan spruta gift ur sin ögon. Oh, vad du längtar efter din egen välsignelse.
Tyvärr så har ni problem med att få folk att förstå er. Alla andra prästerskap och druider som dyrkar de andra gudarna försöker jämnt att förstöra er och vanligt fok kan visst aldrig förstå äran i att få offras. Därför tvingas ni att alltid hålla era ritualer hemliga och era tempel kan aldrig vara offentliga. För två år anfölls ert tempel i staden Kutzak och ni som överlevde fick fly därifrån. Du följde med Nirnukk och ett par andra som flyttade norrut till staden Telonia där ni grundade ett nytt hemligt tempel.
Allt var frid och fröjd och ni kunde forstätta med er frälsning av folket tills för 6 dagar sedan då en Örtmästar druid som dyrkade Mannakull råkade kliva rakt in i en av era ritualer och krävde att ni genast slutade med era avskyvärda dåd. Det uppstod en magisk duell som slutade med att ni tog honom till fånga. Han fick Kenners själsvälsignelse.
Målsättning: Tyvärr så har ju ert tempel nu upptäckts av de äckligt goda jorddyrkarna Örtmästarna (Må himlen falla ner över deras lama kroppar) och ni har redan dödat en spion. Men nu fick du höra på stan att de har sänt ytterligare en spion för att undersöka den första kanaljens försvinnande. Enligt den senaste uppgiften skall han finnas härinne någonstans. Han ska inte få underrätta sina kumpaner om er. Eliminera honom eller få någon att göra det, så fort du har lyckats lokalisera honom. Det bör inte vara så svårt eftersom de alltid leker med sina örter.
Karaktär: Du har en härligt elak humor och visar absolut ingen hänsyn till någon. När du ändå är här kan du roa dig lite och leta efter en jungfru till nästa offerritual. En flicka räknas ju som oskuld även om en Kennerdruid har varit på henne. Praktiskt.

Andra: **Servitrisen Eufim (4)** är väldigt vacker. Du kanske kan lura henne med dig när du skall gå hem i kväll. Hon skulle bli ett bra offer till Kenner, efter att du prövat henne.
Köpmannen Laurensis (8) är skyldig dig tre silvermynt sedan två veckor tillbaks. Den spelgalningen har nog svårt att betala tillbaks sina skulder till folk. Nåja, bara du får dina så är du nöjd.
Du har sett att **Väggen (20)** är här i kväll. Han brukar du hyra till att föra bort nya själsoffer som inte frivilligt följer med. Han är väldigt korkad och har inte fattat vad du behöver dina offer till. Han kanske kan hjälpa dig med att klubba örtmästaren.
En gång när du valde ut ett offer så fick du stränga order från Nirnukk att låta honom vara. Han kunde vara farlig. Den **mannen (25)** är här i kväll.

14

Yrke: Äventyrare
Namn Hannis Björk
Pengar 4 silvermynt
Kroppspoäng: 7
Utrustning: En mängd olika vapen
Bakgrund: Som ung tänkte du alltid blev hjälte och du övade flitigt med alla vapen du kom åt. Till slut fick du faktiskt chansen att pröva på det på riktigt. Tillsammans med en Juntas Gröntand, en magiker från Muncipals magikergille, och Inanna Kil, en Irokina prästinna gav ni er ut på en massa äventyr där ni kämpade för rättvisa och naturligtvis skatter. Men lyckan vänder alltid någongång och efter två år upplevde ni ert sista äventyr. Efter mycket möda och besvär lyckades ni hitta en borgruin befolkad med en massa vättar och annat otyg. Ni smög er i borgen för att undvika strid men blev överraskade av en odöd Skuggmästare. Då blev det full kalabalik och striden som följde varade i flera timmar. Skuggmästaren kallade på våg efter våg av vättar och ni blev trängda bit för bit längre in i ruinen. Till slut hamnade ni i ett inträngt hörn och räknade där med att bli övermannade. I samma ögonblick som Skuggmästaren vävde en dödsvind åt er upptäckte du en hemlig passage i väggen. Du han nätt och jämnt dra Inanna med dig in i den innan dödsvinden for över er. Det sista du såg innan porten stängdes om er var hur Juntas förtvinade bort till en hög av grå aska. Inanna och du fortsatte i rask takt och upptäckte att gången ledde till en stor skatt. Ni fyllde era väskor med så mycket ni orkade och letade sedan upp en annan väg ut. Ni lyckades ta er ut men Skuggmästarens vättekung väntade på er. I den sista striden stupade Inanna men du lyckades ta dig iväg. Skatten du fick med dig var visserligen stor men utan dina vännor var den inte värd så mycket. Du började dricka.
Men pengar har en tendens att ta slut och efter ett år var du fattig igen. För att råda bot på ekonomin tog du värvning i armén. Det gav kanske inte så mycket i lön men du fick åtminstone mat och logi gratis. Dessutom fick du uppleva en hel del spännande strider och du har ju alltid varit bra på att hantera vapen. Så gick det i ett halvår. Men för två månader sedan lurades ditt regemente in i ett bakhåll och massakrerades av en massa fasansfulla monster. Du var den ende som överlevde och nu har du svurit att ta hämnd på den förrädaren som sålde informationen om dig och dina kamrater. Aldrig mer skall dina kamrater dö framför ögonen på dig.
Målsättning: Du har spårat förrädaren tillbaka till din hemstad Telonia. Du är inte säker på vem ur regementet som är förrädaren men alla rykten hitintills indikerar på att han gillar att förklä sig till magiker eller gränsjägare. Du måste få tag på rätt person och ta honom till fånga levandes så att han kan få hängas offentligt på torget.
Karaktär: Du är tuff och har en himla massa tur. Du tycker om att prata med folk, speciellt vackra kvinnor.
Andra: **Servitrisen (4)** kan nog stå till tjänst med att spionera lite åt dig. Du kan ju alltid erbjuda dig att uppvakta henne om hon inte vill få betalt i pengar.
Cornelia (10) är en häftig tjej. Hon kan verkligen hantera sitt svärd. Hon tjänstgjorde också i samma ärme som du men slutade för länge sedan när hennes egna pengar började ta slut. Hon var förmodligen med bara för att hålla igång sin svärdsteknik.
Tusse Bluting (20), din gamle barndomsvän. Redan på den tiden var han korkad. Ni har lekt många lekar ihop. Han var alltid troll och du var alltid hjälte och sedan bankade ni på varandra med träsvärd. Det var tider det.

Bedran Hägg (27), ytterligare en gammal barndomsvän. Tillsammans brukade ni spionera på skolflickorna när de blev tvättade och badade i Irokinas tempel. Ni har hittat på mycket hyss i era dagar.
Det är något väldigt bekant med **kvinnan (35)** men du vågar inte fråga henne. Hon kan ju vara en gammal flickvän eller något. Var har du sett henne förr?

15

Yrke:	Magiker lärling
Namn	Hildiman Kanosti
Pengar	8 silvermynt
Kroppspoäng:	3
Utrustning:	Dolk, plåtask.
Bakgrund:	Din talang för magi visade sig ganska så sent i din pubertet. Du var inte ens säker själv på vad det var som hände dig men så en kväll dök det upp ett sändebud från Muncipals magikergille som talade länge och väl med dina föräldrar. En vecka senare var du på väg till en magiskola och ditt liv skulle nu bli väldigt spännande, trodde du. De första åren i skolan spenderade du med att städa, diska, tvätta, laga mat och passa upp de djupt studerande magikerna. På ledig tid (ha-ha) fick du lära dig läsa och skriva. Men när du väl skaffat dig de kunskaperna fick du börja studera riktig magi. Du tilldelades en läromästare, Juntas Gröntand. Juntas var snäll och rättvis. Han lärde upp dig och visade sina konster och trix för dig för att peppa dig i dina studier. Det visade sig att det inte alls var så lätt att vara magiker och att det ibland kunde ta åratal innan man lärde sig vissa formler perfekt. Så småningom kunde du faktiskt klara av den viktigaste formeln, nämligen att detektera magi. Juntas blev jätteglad över dina framsteg och gav dig en tjock bok med formler som han ville att du skulle studera. Han upphöjde dig dessutom från gesäll till lärling och nu slapp du slavgörat. Men så för snart två år sedan kom Juntas och berättade för dig att han var tvungen att bege sig iväg för att söka nya formler till sin samling. Du skulle stanna här tills han kom tillbaks. Du gjorde som han sa och kämpade vidare med att lära dig nya formler. För åtta månader sedan hände däremot en hemsk sak. Medan du satt i skenet av en oljelampa och fösökte få en dödskalle att levitera tändes plötsligt dess ögon och med en suckande röst förkunnade skallen att Juntas var död. Du blev alldeles förtvivlad och bad en hög mästare i gillet att ta reda på om det var sant. Mästaren mumlade en formel och kunde efter ett tag bekräfta att Juntas ej längre var i livet. Du kände dig tvungen att ta reda på vad som hade hänt honom och begav dig ut i världen för att leta efter någon som kunde veta vad som hade hänt. Efter mycket möda och stort besvär har du lyckats snoka fram om honom. Tydligen äventyrade han runt med en mäktig krigare och en vacker prästinna. Men ingen har hört eller sett någon av de tre på väldigt länge. Din resa har fört dig längre och längre österut och nu har du hamnat så långt man kan komma på fastlandet. Till staden Telonia
Målsättning:	Tidigt i morse anlände du till staden. Det var inte många vakna men i samma ögonblick som du passerat in genom stadsporten angreps du av en tjuv. Som tur var hade du en formel redo och under striden "råkade" tjuven snubbla och falla väldigt olyckligt på sin egen dolk. Dolken och tjuvens tillhörigheter tog du naturligtvis hand om, däribland en liten plåtask med utsmyckningar som du ännu inte lyckats att öppna. Du drev runt i staden och fick reda på att om någon skulle veta något om din mästare så skulle det vara på värdshuset Svinet och Fåraherden. Men du märkte att dina förfrågningar började dra uppmärksamhet till sig så du antog att tjuvarnas gille luskat att ut att du kunde ha något att göra med de oförklarliga mordet vid stadsporten i morse. Plåtasken är ett spår till dig så nu måste du få sålt den och kanske dolken så att du kan få pengar till att ta dig från staden. Dvs så fort du forskat om din mästare, så vida inte forskandet lockar tjuvarna till dig.
Karaktär:	Du är lite tankspridd men har tur med livet. Du kan nästan ingen magi än så länge och ett vapen har du så gott som aldrig använt. Om det skulle behövas pratar du dig hellre ur en situation en tar till våld.
Andra:	Du tycker dig känna igen **krigaren (16)** från magikerskolan. Han är nog anställd av någon av mästarna där. Han kanske har hört något om Juntas försvinnade. Två personer som ingick i ditt resesällskap under den sista veckans färd till staden är också här. Den stackars prästen **Triloban (21)** som är desperat letar efter en hustru. Om han inte hittar någon villig kandidat inom några dagar måste han leva i celibat under

resten av sitt liv. **Omsaj (28)** vet du däremot inte mycket om. Han var lite tillbakadragen och nervös men det gick bra att prata med honom om man själv tog initativ till det.

Formler: 1 Fummel, 2 Eldhand, 1 Detektera magi

16

Yrke: Krigare
Namn Turf "Rödknoge"
Pengar 3 silvermynt
Kroppspoäng: 8
Utrustning: Svärd
Bakgrund: Din far tjänstgjorde som vakt på Muncipals magikergille så det var naturligt för dig att lära dig svärdets väg. Som barn fick du ofta följa med din far till hans arbete och där fick du se de mest fantastiska saker hända. De riktigt duktiga mästarna var makalösa på att utföra magi. Men det var inte förrän i tonåren som du insåg att din far även kämpade mot hemska varelser som antingen av misstag dök upp när en formel gick fel eller bara attraherades till skolan av all magi.
Tyvärr är inte allt som dyker upp genom ett pentagram på marken lätt att döda och din far blev under en våldsam strid mot elddemoner indragen i skyddscirklarna och försvann från vår värld för evigt. Många var de magiker som försökte få tillbaks honom till vår dimension men alla försök misslyckades. Det var upptakten till din karriär. De stora mästarna beslutade att varje magiker med förmåga att framkalla andra varelser skulle ha en egen personlig vakt som kunde rycka ut om något hände. Eftersom din far varit vakt blev även du vakt, till mästaren
Målsättning: Din mästare, Findust Klimp, är en god magiker i Muncipals magikergille. Han har i en siarformel fått reda på att en demon i människoskepnad finns i staden och just nu här på värdshuset. Du måste finna och eliminera honom. Han är otroligt farlig och kan säkert magi och annat. För säkerhets skull bör du på något sätt varna andra magiker och präster som befinner sig här ikväll. Man bör känna igen honom på att hans värdkropp beter sig lite annorlunda.
Karaktär: Du är mycket skicklig med ditt svärd och magi är du inte rädd för eftersom din mästare har lärt dig vad som är farligt. Du kan tänka dig att hyra hjälp mot demonen eftersom du aldrig har slagits mot någon förut.

17

Yrke: Demon (Köpman)
Namn Rhas-Ahn-Leer
Pengar ---
Kroppspoäng: 10
Utrustning: 2 vapen
Målsättning: Du har ett stort problem. En magiker frammanade dig men misslyckades så grovt med kontrollen att du, enligt gällande lagar, var tvungen att döda honom. I och med det försvann alla hans magiska böcker utom en. Just den boken där formeln för att sända dig tillbaka finns i. Den boken finns här på värdshuset i kväll. Du måste hitta boken så att du kan uttala formeln som får dig hem igen.
Karaktär: Du är ju demon, visserligen i människoskepnad, men du bör ändå vara på din vakt. Det kan finnas de som letar efter dig för att få dig för evigt död. Du har stora problem med din värdkropp. Den tål inte din kraft och rycker och hoppar ibland till. Efter 2½ timme dör din värdkropp och du återfår din rätta demonskepnad. Din värdkropp var köpman innan du tog över den. Försök agera som en sådan och köp boken av ägaren. Du bör dessutom agera under ett annat namn.
Formler: 2 Blixt, 1 Sömn, 1 Paralysera, 1 Detektera lögn, 4 Anti-magi

---

18

Yrke: Råttfångare
Namn Ulgan Knoge
Pengar 6 silvermynt
Kroppspoäng: 4
Utrustning: Stav

Målsättning: I ditt yrke som råttfångare får du kontakt med många personer både drägget och den fina adeln. Det gör att du snappar upp mycket information som kan vara till nytta både för dig och andra. Du känner till en massa saker som du kan sälja till de som behöver. Ibland byter du information mot annan information. Men det gäller att vara försiktig, viss information är mycket farlig, för den egna hälsan, att veta. Råttor är inte så viktiga med det är klart att skulle någon behöva dina tjänster i kväll så kan du ställa upp. Annars hade du tänkt spendera kvällen med att sälja och byta information för att tjäna ihop så mycket pengar att du inte behöver jobba nästa vecka.
1) Utkastaren (Nr 3) säljer droger, men han har ont om pengar.
2) Matthandlarens (Nr 8) vagn och två hästar står i stallet.
3) Cornelia (Nr 10) har mördat en riddare.
4) Druiden (Nr 13) är medlem av den onda orden Kenner.
5) Magikern (Nr 15) äger en konstig plåtask.
6) Tyréen (Nr 22) är egentligen en ondskefull nekromantiker.
7) En av personerna (Nr 26) är en förklädd stadsvakt.
8) Prästen (Nr 35) letar efter en varulv.

Karaktär: Du är självsäker och ganska usel. Du byter gärna onödig information mot bra tips och säljer vad du kan till överpris. Man skaffar sig inte direkt några vänner på det sättet, men å andra sidan har ingen råd att bli ovän med dig. När folket i staden upptäcker detta drar du vidare till nästa stad.

19

Yrke: Bond dotter
Namn Linil Tryggsdotter
Pengar 2 silvermynt
Kroppspoäng: 2
Utrustning: ---
Målsättning: Du har i hela ditt liv önskat att få gå på ett stort äventyr med drakar och sköna prinsar. Så nu för första gången har du kommit till värdshuset i den stora staden i hopp om att du kan få följa med någon av de inbitna äventyrarna ut i den vida världen, men de måste bestämma sig snabbt för du är säker på att om du stannar längre än till kvällen så kommer din far hit och hämtar dig och sedan är du fast för alltid i hans bevakande ögon.
Karaktär: Hela ditt sätt påminner om en bondjäntas. Du är liten, oskyldig, och ganska blyg och tror väl aldrig att något ont skulle hända dig. Du blir blixtsnabbt förälskad i någon för att minuten senare finna någon annan som väcker ditt hjärta. Många tycker nog att du blir lite efterhängsen och ingen tar dig riktigt på allvar.

20

Yrke: Langar-biff
Namn "Väggen"
Pengar 3 silvermynt
Kroppspoäng: 6
Utrustning: Svärd
Målsättning: Din boss 'Ulrik den magre' har sänt hit dig för att skrämma servitören lite (Nr 3). Han har en skuld på 25 silvermynt som skall betalas senast midnatt. Du skall se till att han skaffar sig dem ikväll. Gå hjärna på lite och knuffa till honom och ställ till lite i värdshuset. Han är visserligen utkastare men om han hotar att kasta ut dig så hälsa bara från 'Ulrik' så låter han dig nog stanna kvar i huset.
Karaktär: Du tror att du är rätt tuff och du står pall för rätt mycket. Det är därför du kallas 'Väggen', men din hjärna ligger lite efter. Du har med andra ord svårt att tugga och gå på en gång. Men muskler brukar imponera på folk så använd dem väl.

21

Yrke: Präst
Namn Triloban Nostrimus
Pengar 10 silvermynt
Kroppspoäng: 2
Utrustning: Morgonstjärna, papper

Målsättning: Du tillber Patricia, familjegudinnan. Enligt hennes läror har du levt i celibat i 15 år och har nu begett dig ut på ett heligt uppdrag att leta upp din livskamrat som du skall äkta inom två dagar. Om du inte hittar någon får du tillbringa resten av ditt liv i templets trädgårdsland och gräva potatis. Eftersom du har gudomliga krafter har du rättighet att själv förätta vigselakten men det behövs två troende (till Patricia) för att genomföra den. Du kan konvertera folk genom att få dem att skriva sitt och Patricias namn i sitt eget blod.

Karaktär: Du tror djup på din gud men 15 år i celibat för att plötsligt sedan få, om du nu hittar din livskamrat, går det svårt att kontrollera dig. Men du menar helhjärtat vad du säger och kan inte lura någon till något felaktigt.

Formler: 1 Detektera lögn, 2 Hela

22

Yrke: Nekromantiker
Namn Tyréen Lagon
Pengar 9 silvermynt
Kroppspoäng: 4
Utrustning: Dolk, ondskefull symbol

Målsättning: Du har hittat en karta som leder till en skatt innehålland ett oheligt svärd som väcker döda. Skatten är vaktad av 4 dödliga fällor så du behöver 4 personer som skall följa med dig på färden. Du kan tuta i dem vad som helst, de skall ju ändå inte komma tillbaka. De bör dock inte vara för smarta eftersom då kan de luska ut att något är fel. Du uppträder som en vanlig präst.

Karaktär: De är genomrutten och verkligt ond. Vad du än gör under kvällen är det med ont uppsåt. Om någon behöver helning så skadar du dem istället, etc.

Formler: 2 Skadande hand, 1 Blind, 1 Sömn

23

Yrke: Tjuv
Namn Miston Glitterhand
Pengar 5 silvermynt
Kroppspoäng: 3
Utrustning: Svärd

Målsättning: En nyss till staden anländ person dödade en tjuv direkt han kom hit. Tjuven hade en plåtask på sig som tydligen är värdefull för mästarna i tjuvarnas gille. De har gett dig i uppdrag att finna den personen och ta tillbaka plåtasken. Du får under inga som helst medel öppna asken. När du ändå är här på värdshuset och letar efter personen funderar du på att ta lite extraknäck. Dina fickpengar börjar ju ta slut.

Karaktär: Du är mycket trevlig och tycker om att prata med folk. Du brukar välja ut folk som redan är i stora folksamlingar så att misstankarna mot dig blir mindre. Du är rätt duktig på att stjäla men man kan inte göra det för många gånger på samma ställe eftersom folk blir vaksamma efter ett tag.

Kort: 5 Ficktjuveri, 1 Öppna lås

24

Yrke: Köpman - Tyg och Matthandlare
Namn Ussar Antesson
Pengar 6 silvermynt
Kroppspoäng: 3
Utrustning: ---

Målsättning: Det har kommit en annan matthandlare (Nr 7) till staden och det är inte bra för affärerna. Hans mattor är dessutom bättre än dina. Du har därför tänkt ut en plan. Du har hyrt en person (Nr 6) som har lovat att på magisk väg söva ner matthandlaren. Under tiden hyr du en 2-3 personer som kan hjälpa dig. När han är sövd bär ni ut honom och muddrar du honom på pengar. Sedan skall du med hjälp av dina hyrmuskler tömma hans vagn på mattor och bära dem till din affär. Du har sett din kollega Laurensis (Nr 8) här. Han är skyldig dig 2 silvermynt.

Karaktär: Du är smart och tar inga onödiga risker. Du har ett konstigt humör. Ena sekunden kan du vara glad och hjälpsam för att i nästa andetag skälla ut folk i din omgivning. Din affär är det viktigaste du har. Utan den skulle du få gå omkring och plöja fält istället.

25

Yrke: Svartkonstnär
Namn Edain Rummel
Pengar 5 silvermynt
Kroppspoäng: 4
Utrustning: Svärd, bok
Målsättning: Du har en bok som teleporterades till dig. Boken har tillhört en framstående magiker, men du såg snart att det var en bok du redan hade. När du förströtT satt och bläddrade i boken flammade den till och följande text framträdde: "Göm boken! Demonen Rhas-Ahn-Leer är ute efter den." Du bestämde dig för att göra dig av med boken istället och via magiska medel fick du en köpare, en god häxa. Hon skall möta dig här i värdshuset. Hon kommer att känna igen dig på din tatuering, en skalbagge på vänster överarm. Ni har sagt cirka 15 silvermynt för boken.
Karaktär: Du är mycket lat och trivs med tillvaron. Du riskerar inte livet i onödan. Det är därför du säljer boken så här snabbt. Du kan dock skryta lite med dina kunskaper (och ibland med skare du inte kan göra).
Formler: 1 Osynlig, 1 Blixt, 1 Paralysera

26

Yrke: Stadsvakt
Namn Jolian-Hampus Arkling
Pengar 8 silvermynt
Kroppspoäng: 6
Utrustning: Svärd
Målsättning: Du är i civil klädsel ikväll eftersom du är på hemligt uppdrag. Ett mord har blivit beställt och skall ske här på värdshuset i kväll. Du måste om möjligt förhindra mordet från att begås och dessutom gripa förövarna. Dessutom har du hört att det säljs olagliga droger här, det skall du också leta efter. Du har befogenhet att arrestera folk. Du har sett att en av stadsvaktens kaptener (Nr 33) är här på sin fria kväll också, men det är bäst att inte störa honom i onödan.
Karaktär: Du är stolt över att vara vakt även om du får ta emot mycket spott och spe ibland. När de själv behöver din hjälp blir de så tacksamma så.

27

Yrke: Tjuv
Namn Bedran Hägg
Pengar 4 silvermynt
Kroppspoäng: 4
Utrustning: Vapen, droppsmycke
Målsättning: Av ett mycket luddigt brev fick du order om att överlämna en droppformad medaljong i bergkristall till den dam som hade eliminerat en ur familjen Gyllensporre. Hon skulle befinna sig här ikväll och eftersom du var skyldig en tjänst kunde du tänka dig att överlämna betalningen. När du kom hit fick du dessutom syn på en person ur den hemliga druid sekten Kenner (Nr 13). Du vet att de letar efter en örtmästare. Om en sådan befann sig här på värdshuset kunde du varna honom för en summa pengar, eller sälja informationen om vem det är till Kenner druiden.
Karaktär: Du är lömsk och intelligent. Du tycker om att skapa intriger och njuter av att se folk förvirrade och okunniga. Så fort du får lämnat ifrån dig medaljongen skall du roa dig kungligt här på värdshuset.
Kort: 2 Ficktjuveri, 1 Öppna lås

28

Yrke: Legosoldat
Namn Omsan Julenivoj
Pengar 7 silvermynt

Kroppspoäng: 7
Utrustning: ---
Målsättning: Du deserterade från dina kompisar i ett kritiskt ögonblick mitt i en strid mot en massa fasansfulla monster. Du orkade inte med att slåss mot dem och tur var det efter som din armé, enligt rykten, massakrerades totalt.. Men någon måste ha överlevt och nu letar dem säkert efter dig eftersom det är brukligt att hänga desertörer. Därför har du förklätt dig till trollkarl för att undvika att bli upptäckt. Du måste ta reda på om det finns någon ur armén här och förklarar för honom att din kompis 'Omsan' inte var någon desertör utan bara hade lite olyckliga omständigheter.
Karaktär: Du är lite feg och tog egentligen bara legosoldat yrket för att få resa gratis. Du hade inte räknat med att hamna i strid (och det gjorde du ju inte heller eftersom du deserterade). Du tycker inte om våld alls.

29

Yrke: Fartygskapten
Namn Kapten Skopa
Pengar 8 silvermynt
Kroppspoäng: 4
Utrustning: Träklubba
Målsättning: Till din nästa seglats i morgon bitti fattas du fortfarande fem besättningsmän som du måste försöka skaffa ikväll. Naturligtvis vill du ju inte betala så mycket i lön, men å andra sidan så får de ju fri kost och logi , besöka en massa länder och träffa mycket folk. Om du inte får ihop tillräckligt med folk kan du tänka dig att hyra en kraftig buse för att shanghaia ihop de som fattas.
Karaktär: Du är snål men hård. På ditt skepp är du kung och den attityden tar du med dig även på land. Ingen skall sätta sig upp mot dig. Du tycker att dina erbjudande är generösa för att få jobba på havet borde ses som en belöning och du kan inte riktigt förstå varför så få folk vill följa med dig.

30

Yrke: Sadelmakare
Namn Troskil Mendelsson
Pengar 9 silvermynt
Kroppspoäng: 3
Utrustning: ---
Målsättning: Du har blivit en försupen spelare och tillbringar mycket tid här på värdshuset. Tillsammans med en köpman (Nr 8) brukar du spela bort stora summor pengar här på värdshuset. Tyvärr så förstår inte din fru vad att du måste göra det hör så du får nog hålla utkik så att hon inte skickar något barn hit för att hämta hem dig.
Karaktär: Du är gammal i branschen och tillverkar exemplariska sadlar. Tack vare det har du hållit din familj vid liv trots ditt spelande, men nu börjar både jobben och pengarna att ta slut. Du har fått en beställning av Greve Mollberg men har ännu inte blivit så stadig på handen att du kan börja med den.

31

Yrke: Människa/Varulv
Namn Nichols
Pengar 1 guldmynt
Kroppspoäng: 3/7
Utrustning: ----/Tänder och klor
Målsättning: Du har varit i staden så länge nu att du tror att vissa präster försöker leta upp dig. Håll dig ensam, men om någon börjar misstänka dig så ge dig lågmält in i konversation med andra.
Karaktär:: Du har nu varit varulv så länge att du så gott som själv kan bestämma när du vill anta din varulvsskepnad. I människoform vill du helst vara lite ensam, du morrar gärna åt folk och beter dig allmänt otrevligt mot dem. Om du skulle byta skepnad till varulv kan du inte byta tillbaks till din människoskepnad förrän i gryningen. Som varulv är du alltid hungrig efter kött. Om du blir attackerad är det bara silvervapen som kan göra dig skada.

OBS! Du kan inte ta i silvermynt, dem bränns och gör ont.

32

Yrke:	Greve
Namn	Artis Mollberg
Pengar	15 silvermynt
Kroppspoäng:	5
Utrustning:	Svärd med magiska silverrunor (lyser vackert i mörker)
Målsättning:	Du har nyss förlorat din skogsvaktare till trollen och måste hitta en ny. Han måste kunna rida och skjuta med båge, eftersom han skall vakta din mark och dina rådjur mot tjuvjägare. Lönen är hygglig och han får fri kost och logi när han är på godset. Du hatar att bli smutsig och trakasserad, pöbeln skall visa respekt för överklassen. Du har dessutom sett sadelmakaren Troskil (Nr 30) här på värdshuset. Han skulle levererat en (redan betald) sadel till dig i förrgår.
Karaktär:	Du är snobbig och lever på din adelstitel. Med pengar är du hygglig och kan vara generös mot dem som stödjer dig. Du har inte så många bekanta eftersom det är ont om titlar i trakten, därför får du ibland inleda konversationer med pöbeln för att ha något att prata om.

33

Yrke:	Kapten i stadsvakten
Namn	Osgal Leperban
Pengar	8 silvermynt
Kroppspoäng:	6
Utrustning:	Svärd (som du får bära i värdshuset även om du blir tillsagd att lämna det.)
Målsättning:	Du har ledigt ikväll och tänkte spendera aftonen på värdshuset. Det skulle inte se bra ut om du råkade in i ett slagsmål eller blev inblandad i andra otrevligheter. Men du kan ju alltid ingripa i olägenheter i kraft av ditt ämbete. Du har möjlighet att arrestera folk.
Karaktär:	Du är mycket lojal till staden och trivs med ditt yrke även om andra föraktar dig ibland, men de är säkert bara avundsjuka.

34

Yrke:	Barn
Namn	Istol Troskilsson
Pengar	1 silvermynt
Kroppspoäng:	2
Utrustning:	----
Målsättning:	Din pappa Troskil (Nr 30) som är staden bästa sadelmakare har smitit ner på värdshuset igen för att supa och spela bort ännu mer pengar. Din mor har skickat hit dig för att få hem honom. Du får inte komma hem om du inte har din pappa med dig hem.
Karaktär:	Du är fortfarande bara ett barn och vet inte så mycket om världen. Vad du vet är att du får pisk om du inte kommer hem utan din far (och helst skall han ha lite pengar kvar)

35

Yrke:	Präst
Namn	Ysa Kil
Pengar	10 silvermynt
Kroppspoäng:	4
Utrustning:	Silversvärd
Målsättning:	Som tillbedjare av Irokina, den ljusa tidens väktarinna, och medlem av stadens prästerskap, är ni ansvariga för stadens hälsa. Ni har nu kommit en varulv på spåren. Varulvar är av den onda sorten, som tillfogar staden djupa sår i den sociala strukturen. Den måste förgöras. Du vet att varulven endast kan förgöras med silvervapen. Du har sett köpmannen Laurensis (Nr 8) här. Han är skyldig dig 5 silvermynt.
Karaktär:	Du är väldigt misstänksam och pratar med många personer ihop om att den som är varulv skall avslöja sig själv. Uppträd vänligt men bestämt. Om du råkar in i en diskussion om staden och dess politiska, sociala eller religiösa ställning händer det dock att du glömmer ditt uppdrag för en tid.
Formler:	2 Hela, 1 Paralysera

36

Yrke: Brudgum
Namn Brodin Fjärpe
Kroppspoäng:
Utrustning:
Målsättning:
Karaktär:

37

Yrke: Brud
Namn Illiana Mesk
Kroppspoäng:
Utrustning:
Målsättning:
Karaktär:

Yrke:
Namn
Kroppspoäng:
Utrustning:
Målsättning:
Karaktär: