

Loberga herrgård



F.B. .87
©

LOBERGA HERRGÅRD

äventyr till Drakar och demoner EXPERT

Tillägnat

min gode vän Sherlock Holmes

Konstruktion: Måns Lagerlöf

Utsida: Pelle "Paget" Sjönell

Tack till:

Pappa,mamma,Karin

samt Jon Allan.

Ett stort tack till:

F. d. arméläkare

John H Watson

1. Inledning.

Detta äventyr i deckarstil är anpassat för 3-4 relativt oerfarna spelare men bör inte ställa till några större problem för en grupp äventyrare med färre deltagare. Alla rum i herrgården är beskrivna på följande sätt:

Överblick: En beskrivning av hur rummet ser ut.

Ledtrådar: Information som har med lösningen av mysteriet att göra. Kan vara fynd eller bara små detaljer.

Varelser: Om rummet skulle innehålla någon varelse vilket inte måste betyda en fiende.

Övrigt: Allt annat av vikt eller intresse som spelarna kan finna.

Äventyret börjar.

Uppläses för spelarna:

Ni har vandrat hela dagen på den torftiga vägen och det börjar lite smått att skymma. Ni vandrar upp för en liten kulle och ni känner hur det värker i benen efter dagens strapatser. Ni tar några sista stora steg och når krönet. Ni blickar ut över ett litet pittoreskt landskap med små stugor som fläckar på en grön hed. Ni ser också en liten herrgård mitt ute på heden i det allra dystraste läge man kan tänka sig. En lindallé kantar vägen från herrgården och den ansluter till den väg ni själva står på. Där de två vägarna möts står ett litet värdshus och lyser med ett varmt och välkomnande sken. Ni blir alla mycket uppiggade av synen och skyndar era steg för att så fort som möjligt få sitta ner och vila era trötta ben.

Ni står snart utanför en liten dörr som ni öppnar. Inifrån slår ett varmt ljus emot er och ni kliver in. Lokalen är helt tom ni ser inte till någon värd men ni har precis satt er när en man i 40 års åldern kommer ut genom en dörr och går på stadiga ben mot er. Han bär ett vikt förkläde och håller ett nytorkat glas i handen. Han frågar er om ni ämnar stanna kvar över natten och om ni önskar något att äta eller dricka.

SL:Kyparen heter Harry Frippe och är en vänlig och trevlig bekantskap.Han är också mycket hjälpsam och frikostig.På en övre våning ligger fyra enkelrum och ett dubbelrum samt Frippes eget sovrum.Just för tillfället har han inga gäster förutom spelarna.Han tar dom priser som finns på sidan 48 i Magiboken.

Efter att spelarna har suttit på värdshuset i en halvtimme börjar det mullra och efter en stund blixtra och när spelarna har suttit på värdshuset i ungefär en timme händer nedanstående händelse: Mörkret har nyss lagt sig och de första regndropparna träffar rutorna där ni sitter när dörren plötsligt slås upp och en man kommer in störtande.Han andas häftigt och hans ansiktsuttryck vittnar om att han är mycket skrämmd.Han bär en öppen jacka och under den kan man skymta en svart väst.Efter att ha torkat bort lite vatten ur ansiktet tittar han sig sökande omkring.Efter att ha konstaterat att ni är dom enda gesterna på värdshuset springer han fram till er och stammar fram:

-Min herre är död,greve Klas Loberg är mördad.Snälla kom med mig till herrgården. Ni få vad ni vill av hans förmögenhet,det kan jag försäkra.Ni ser i alla fall ut att ha sett en död människa och det finns ingen av oss på herrgården som har erfarenhet av något liknande. Snälla ni,om ni har någon medkänsla,hjälp oss på herrgården och kom fort.Tiden är knapp och mördaren kan inte vara långt borta.

SL: Om spelarna kommer överens om att hjälpa mannen tackar han dem alla hjärtligt och presenterar sig som Albert,butler på Loberga herrgård.Värdshusvärden som är en smart och handlingskraftig man springer ut i stallet och gör på bara några få minuer en vagn klar.Sedan skjutsar han Albert och spelarna till herrgården.När spelarna hoppat upp i vagnen och Harry Frippe fått igång sin kärra läs nedanstående text:

Värdshusvärden piskar sina hästar och dom sätter extra fart mot herrgården som ni smått kan skymta genom regnet som nu öser ner.Natten är mörk men lysas då och då upp av skenet från en blixt.Vattnet rinner ner för era pannor och kläderna blir snabbt

genomvåta. Vagnen färdas snabbt genom ett landskap tyngt av ett nästan ondsint mörker. Lindarna i allén har precis tappat sina blad men gräset på heden ser fortfarande ut att vara frodigt. Vagnen kör in på en grusplan framför en liten herrgård. Den är hög och ganska fyrkantig. Mitt fram pryds fasaden av vinrankor och en bastant dörr. På höger kortsida av huset sticker en terrass ut. Albert springer fram mot dörren och öppnar den. Ni skyndar in genom den och möts av en behaglig värme. I hallen står en kvinna och en man. Kvinnan ser ut att vara någon slags husa för hon bär ett vitt förkläde med spets och på huvudet bär hon en mössa som avslöjar att hon nyss lagat mat. Mannen är en mycket elegant klädd man i 35 års åldern med skarpa ansiktsdrag och en kraftig höknäsa. Han hälsar avmätt med en lätt bugning samtidigt som husan tar hand om era våta kläder. Mannen med höknäsan presenterar sig som Sten Klinte, god vän till familjen. Ni tittar er snabbt omkring och lägger märke till att det går en trappa upp till övervåningen till vänster om dörren och att det finns två dörrar ut från hallen förutom den ni nyss klev in igenom. En rakt framför er och en åt höger. Samtidigt som herr Klinte öppnar dörren åt höger omfamnar Albert husan, med en kärlek bara ett gift par kan utstråla så klart. Ni får nästan en chock av hur mycket kallare det är i detta rum än i det andra, vilket ni snabbt får en förklaring till. Fönstret ut mot gården står nämligen på vid gavel och släpper in kalla fläktar av höstnatten utanför. Efter att ha tittat runt väggarna och konstaterat att dessa är täckta av bokhyllor på alla ställen förutom där det hänger ett draperi fastnar era blickar på den orientaliska matta som ligger på golvet. På mattan ligger en kropp, stel och förvriden i plågor. Mannen som ligger på golvet bär en grå kostym av bra snitt och svarta lågskor. Att mannen är död konstaterar man lätt, dels genom hans onaturliga ställning och dels genom den armborstpil som genomborrar hans huvud mitt emellan ögonen som stirrar stint upp i taket. En stor pöl av blod och utrunnen hjärnsubstans bildar en kladdig cirkel runt den dödes huvud. Ni avbryts i

studerandet av den döde när ni hör Sten Klintes röst bakom er. Ni vänder er om och han säger:

-Jag lät allt stå som det var när jag hittade stackars Klas för att underlätta utredningen av detta mystiska fall. Jag hoppas verkligen att ni stannar kvar och hjälper oss. Fru Loberg har redan utfäst en belöning på 10000 sm till den som hittar mördaren och kan bevisa hans skuld med klara bevis. Ni är också mycket välkomna att äta ett lite försenat kvällsmål med oss när Albert ringer i klockan. Matsalen ligger alldeles intill, bakom dörren där till vänster. Ni får biblioteket här till ert förfogande och om det är någonting ni behöver, kom bara till mig för jag stannar nog här dom närmaste dagarna. Stackars Vera behöver ju lite tröst när hennes make går bort så här plötsligt. Jag hoppas vi ses till middag mina herrar och lycka till!

Vad som egentligen hände(SL information).

Låt oss gå tillbaka i tiden några veckor och se vad som egentligen hände innan spelarna kom till platsen, för att SL skall få en klarare bild av mordet på Klas Loberg.

Närmare sex veckor innan spelarna kom på plats trädde en mystisk man in i familjen Lobergs liv. Hans namn var Sten Klinte. Han blev snabbt god vän med Klas Loberg, men inte med hans fru. För henne kom Sten Klintes plötsliga uppdykande som en chock. Han är hennes bror och hade från början onda avsikter när han kom in i familjens liv. På vägen till Loberga herrgård hade Klinte sällskap med två mordiska män vid namn Tuggbald och Arhon. Dessa barbarer hade inget emot att hjälpa honom att stjäla Lobergs förmögenhet mot en bra del i bytet. Efter att ha förhandlat med männen hade han planen klar i sitt onda huvud. Till en början bodde Tuggbald och Arhon på värdshuset men när en vecka hade gått hittade han av en slump en liten grotta i en kulle c:a 100 meter öster om herrgården. Nu kunde han skrida till verket. En kväll när han var ensam med Klas hotade han honom genom att säga att huset var omringat och att hans män skulle mörda honom om han inte lämnade 1 påse med

500 gm varje vecka utanför grottan. Klas vågade inte berätta för sin fru om hotet av rädsla för att hon skulle ta det för hårt eftersom hon är känd för att ha svagt hjärta. Vera Loberg i sin tur berättade inte om sitt släktskap med Sten Klinte för sin man eftersom hon då skulle bli tvungen att berätta om sitt tidigare liv som inte var helt fläckfritt och hon var ju mån om att hennes man älskade henne. För att så ostört som möjligt kommunicera med männen i grottan använde sig Klinte av en lykta som han genom att ibland övertäcka fick att avge olika starkt ljus och på det sättet bilda ett enkelt skiffer. Han bad sin ovetande syster om att få ställa lyktan i henne toalettskåp efter som han visste att Klas Loberg mycket sällan tittade där. När han tyckte att han fått nog med pengar för att leva resten av sitt liv i rikedom var det bara att göra sig av med herr Loberg och lita på att Vera inte skulle misstänka honom. Natten när han skulle mörda Klas var han hemma hos dem för att äta middag. Han signalerade med lyktan för att männen i grottan skulle komma med det armborst en av dem ägde. Hela kvällen var husan Alma upptagen med att tillaga middagen så han behövde inte oroa sig för henne. Inte heller behövde han oroa sig för fru Loberg som dagen innan fått ett migränanfall och låg till sängs. Albert var emellertid ett problem. Detta problem löste han genom att rota upp familjens trädgårdsland och sedan anmäla det för Albert så att han fick jobb att göra hela dagen. När det började skymma gick han in i biblioteket och öppnade fönstret. Tuggbald räckte honom armborstet och han stängde åter fönstret. Med armborstet laddat i hand ställde han sig bakom draperiet för att invänta sitt offer. Han behövde bara vänta i några få minuter innan Klas Loberg kom in i biblioteket och stängde dörren efter sig. När han gått några steg in i rummet störtar Sten Klinte fram och avfyrar sitt vapen rakt i huvudet på den stackars Klas som ger till ett stön och faller till marken med en förvriden rörelse. Klinte springer snabbt fram till fönstret och öppnar det, kastar ut armborstet till sina vänner utanför som springer med raska steg mot grottan. Sedan

låter han fönstret stå öppet för att ge sken av att någon flytt ut genom fönstret. Något han inte räknat med var att Albert skulle arbeta så snabbt att han kom hem precis i tid att höra Klas Lobergs dödsstön. Efter några sekunder kommer till hans stora förfäran Klinte utspringande genom dörren. Klinte som plötsligt ser en spricka i sin plan stannar och slänger ur sig: "Håll tyst om det här om livet är dig kärt." Han fortsätter sedan upp på övervåningen för att varsko stackars fru Loberg om hennes mans hemska död. Under tiden springer Albert efter hjälp. Så långt är det skrivet, nu är det spelarnas sak att skriva vidare på detta anmärkningsvärda fall.

Efter att Sten Klinte lämnat spelarna i biblioteket har dom ungefär en timme på sig innan det är dags att äta middag. Under den tiden bör spelarna undersöka brottsplatsen och framför allt förhöra alla inblandade. När spelarna kommer till herrgården ligger fru Loberg till sängs efter den svåra chocken. Det är viktigt att spelarna äter middag med familjen, så om dom inte skulle vilja det kan SL påpeka att det skulle se konstigt ut om dom inte antog inbjudan.

Nedan följer en förteckning över alla inblandade personer med beskrivning (klädsel, utseende och känslor) samt förteckning över vad personen vet om fallet. Först vad personen berättar och sedan vad han egentligen vet.

PERSONER I DRAMAT

Albert Varpa (butler).

Han är ungefär 180 lång och väger omkring 75 kg. Han har en högst normal kroppsbyggnad och hans ansikte lika så. Han ser ut att vara ungefär 35-40 år. Albert är en trevlig och omtänksam person som alla talar gott om. Han är mycket förtjust i sin fru och älskar henne av hela sitt hjärtat. Innan spelarna möter honom i biblioteket ser han spänd och rädd ut. En sann person kännare kan också se att han håller inne med något han vet, vilket också skrämmer honom. När han kommer in i biblioteket ser han mycket mer avspänd

ut, som om han fattat ett beslut.

Kännedom(berättar):Han hade varit ute i trädgårdslandet och kom tillbaka i skymningen och låste då dörren, vilket han brukar göra varje dag när det skymmer. Han kan försäkra att om någon tog sig in i huset så gjorde han det innan det blev mörkt. Klinte berättade för honom om greve Lobergs död och han sprang genast till värdshuset.

Kännedom(hemlig):När han kom hem hörde han av misstag Lobergs dödsstön och efter några sekunder kommer Klinte ut genom dörren och skrämmer stackars Albert med sin hotande replik. När Albert ber att få träffa spelarna till biblioteket är det för att berätta om vad han sett.

Alma Varpa(husa, Alberts hustru).

Alma är ca 170 cm lång och ganska mullig. Hon är 34 år gammal och sin man mycket trogen. Hon bär ofta ett spetsförkläde och en slags köksmössa man knyter i nacken. Man kan inte säga att hon är någon skönhet men hon har något som ger alla en känsla av att hon är mycket vänlig. Hon har tagit grevens död hårt och ojar ofta om sin sorg.

Kännedom(berättar):Hon berättar att hon stod i köket och att herr Klinte kom in och berättade om grevens hemska öde. Hon minns hur ledsen hon blivit och uppehåller sig länge vid detta. Om spelarna frågar henne berättar hon att greve Klas inte varit sig lik de senaste veckorna. Han har verkat spänd och varit mycket rastlös. Han har också försvunnit på underliga promenader och när hon frågat honom var han varit ville han inte svara. Personligen tror hon att det är några tokiga människor som utfört dådet. Det finns så många sådana nu förtiden tillägger hon.

Kännedom(hemliga):Hon håller ingenting hemligt.

Harry Frippe (värdshusvärd).

En beskrivning av hans utseende finns i början av äventyret. Han kände själv greven ganska väl och är sorgsen och tystlåten om

spelarna träffar honom en andra gång efter grevens död.

Kännedom(berättar):Det enda han vet som skulle kunna vara till nytta för spelarna är att det för ungefär 5-6 veckor sedan(han är inte säker) bodde två grova män vid namn Tuggbald och Arhon på värdshuset i en hel vecka,vilket är anmärknings värt för ett sådant litet värdshus långt från närmaste by.Om dem kan han berätta att dom nästan aldrig var ute och åt alla mål i baren.Efter ungefär en vecka betalade dom och försvann.Sedan dess har han aldrig sett dem.

Kännedom (hemlig):Han vet inget mer.

Vera Loberg(den dödes hustru).

Hon är ungefär 175 cm lång och vackert smärt.Hennes ansikte är mycket vackert.Hon har långt svart hår i en knut och stora mörka ögon,röda av gråt ty hon höll mycket av sin make.Hon bär en lång klänning som släpar i marken när hon trippar fram med små steg. Hennes charm borde räcka för att övertala ett helt dussin män att stanna och hjälpa henne att finna mördaren.Hon är känd för att ha ett svagt hjärta och efter chocken är hon mycket blek och faller lätt i gråt bara någon nämner hennes makes namn.

Kännedom(berättar):Hon vill mycket gärna veta om spelarna har några misstankar och bekräftar själv uppgiften om att den som finner mördaren skall få 10000 sm i belöning.Hon minns hur Sten Klinte knackade på hennes dörr och hur han kom in och berättade om makens död.Hon faller i kraftig gråt efter att ha berättat om hur hon fick vetskap om mordet.Hon beskriver också att hennes man på den senaste tiden varit spänd och återhållsam och ganska ofta tagit ensamma promenader.Hon minns också att han för ungefär 4 dagar sedan talade i sömnen,han upprepade då "500 guld" flera gånger.

Kännedom(hemlig):Det är bara Klinte och Vera själv som känner till deras nära släktskap.Hon förnekar att hon skulle vara Klintes syster även om spelarna frågar henne.Hon känner naturligtvis till

lampan i toalettskåpet men nämner den inte eftersom hon finner det onödigt. Hon har aldrig sett Sten Klinte signalera med den.

Sten Klinte(mördare).

Han är lång och smärt rör sig på ett värdigt sätt. Han bär en brun, fiskbensmönstrad kostym och lågskor i samma färg. Runt halsen har han en röd kravatt och när han sitter ner och läser eller diskuterar har han en cigarr i mungipan. Han verkar ledsen över sin "väns" död men den sorgen är förstås spelad. Han gestikulerar ofta vilt med armarna när han pratar.

Kännedom(berättar): Klinte vet förstås allt eftersom han är mördaren men han berättar ingenting utan försöker föra in spelarna på andra spår. Han försöker få in spelarna på en teori som går ut på att en person tagit sig in i huset innan Albert kom hem och stått gömd. Han har sedan dödat Klas Loberg och hoppat ut genom fönstret och försvunnit. Han berättar förstås inte heller om sitt släktskap med Vera och inte heller att Klas verkat orolig på senaste tiden. Om spelarna däremot påpekar att andra har nämnt att han verkat spänd säger han att han nog märkt lite av det själv, bara för att avleda misstankar.

Kännedom(hemlig): Se ovan.

2.En tyst och slutna middag.

Efter tidigare angiven tid hör spelarna en dov signal från en klocka. Ljudet kommer från matsalen och det är förstås Albert som ringer i klockan för att kalla på middagsgästerna.

När alla samlats i matsalen ger Albert var och en en plats vid bordet. Han är mycket noga med att en av spelarna sitter bredvid honom. När alla sitter ner kommer Alma in med maten som består av läckert panerade fiskfilér med garnering bestående av saftiga citronskivor. Runt fisken ligger runda, mjukt skalade potatisar med dill. När även Alma satt sig börjar folk ta för sig under en tystnad som förtäljer

sorg. Det blir en tyst middag, alla sitter försjunkna i tankar och Vera Loberg snyftar lite smått då och då och deklarerar så småningom att hon tappat matlusten. Någon gång under middagen känner den spelare som sitter närmast Albert att denne nyper honom lätt i benet. Om spelaren sticker in handen under bordet lämnar Albert över en lapp till vederbörande. På denna lapp står det "Vi ses i biblioteket efter middagen PS Förstör lappen DS" undertecknat Albert V. Om spelarna t.ex. skulle skrika något så dumt som aj, när Albert nyper honom i benet, försöker Albert göra så liten affär som möjligt av det hela. Han kommer dock senare under middagen på annat sätt lirka över sitt meddelande till spelaren närmast honom. Om han inte skulle lyckas heller den andra gången ger han upp och håller inne med sin kunskap för spelarna och kommer inte till biblioteket. Han blir inte heller mördad om något sådant skulle hända. Efter omkring en timme avslutar man middagen och alla går åt sitt håll. Alma plockar av och går småningom in i köket för att diska och göra rent efter middagen. Vera går upp på sitt rum och lägger sig och Albert går för att möta spelarna i biblioteket. Tyvärr ser Sten Klinte detta och går upp till arbetsrummet för att signalera till sina medhjälpare i grottan. Både Tuggbald och Arhon kommer för att göra slut på Albert Varpa. Spelarna hinner knappast göra något innan dom går till biblioteket utan bör infinna sig där ganska snart efter middagens slut.

3. Den andra pilen.

Efter middagen går spelarna förhoppningsvis till biblioteket och inväntar Albert. När spelarna väntat i ungefär 2 minuter läser SL nedanstående:

Ni har inte väntat länge när ni hör en döv knackning på dörren och ni ser hur någon försiktigt öppnar den. När den glidigt upp kommer Albert in genom den och gör en hälsningsgest. Han stänger tyst

dörren efter sig och gå närmare er. När ni hälsat på varandra säger han :

-Jag hoppas att jag kan säga vad jag vill till er utan att ni lämnar ut några uppgifter om mig till någon. Det måste ni lova, för dom uppgifter jag håller på kan komma att få denna mörka historia att se något ljusare ut.

Om spelarna lovar att inte ange Albert fortsätter han:

-Jag har alltid varit en hederlig man och trots att jag utsätter mig själv för en stor fara har jag beslutat att berätta vad jag vet. Jag vet vem som är mördaren mina herrar, men innan jag avslöjar vem han är vill jag berätta vad jag var med om tidigare idag. Jag jobbade snabbt ute i trädgårdslandet och kom hem i solnedgången för att stänga dörren. När jag precis kommit genom dörren

Han avbryts plötsligt av att fönstret ut mot gården krossas och glas splitter flyger åt sidan för en armborst pil som med otrolig hastighet kommer inflygande genom det förstörda fönstret. Stackars Albert hinner inte mer än vända på huvudet innan pilen tränger igenom hans vänliga ansikte och han faller till golvet med ett uppgivet stön samtidigt som armborstpilen med något dämpad fart fortsätter och sätter sig i dörren till matsalen. Butlern Albert ligger på samma matta som sin herre stel och vit av dödens hand. Runt honom blir en pöl av blod allt större och större.

Sten Klinte har signalerat till männen i grottan och dom har skjutit sin pil och är nu på väg tillbaka till grottan. När dådet utförs ligger Sten Klinte uppe i sin säng och sover. Ingen annan har märkt något av det som hänt eller har något att berätta.

Efter denna händelse är spelarna mer fria att göra vad dom vill. Där för kan olika "kapitel" i det fortsatta äventyret inte vara skrivna i den ordning spelarna undersöker huset, grottan m.m

4.Loberga herrgård.

Nedan följer en beskrivning av alla rum i Loberga herrgård.Kartor finns längre bak i äventyret.Medan spelarna gå runt i herrgården försöker Sten Klinte så gott det går hålla koll på spelarna så dom inte rotar för mycket i hans angelägenheter.Han kan t.ex. erbjuda spelarna att följa med och visa de olika rummen.

1. Hall.

Överblick:Golvet är täckt av en röd matta och precis vid ytterdörren av en torkmatta i korg.Bredvid en rad av klädhängare,behängda med olika slags kläder,leder en trappa upp på övervåningen.Ytterdörren är ovanligt bastant och går att regla med en kraftig regel från insidan.Det finns ytterligare två dörrar från rummet.En mitt emot ytterdörren och en till vänster om ytterdörren.

Ledtrådar: Inget särskilt annat än att dörren omöjligt kan öppnas utifrån när den är reglad.

Varelser: Inga.

Övrigt: Dörren reglas varje dag vid solnedgången och öppnas vid soluppgången.

2. Bibliotek.

Överblick:Alla väggar förutom en,som täcks av ett draperi som döljer en dubbeldörr till terrassen utanför,är täckta av fyllda bokhyllor.På golvet ligger en orientalisk matta och i ett hörn står en stor fåtölj. Bredvid fåtöljen står en ljusstake på fot och lyser med ett varmt sken.Förutom dörrarna till terrassen finns det ett fönster ut mot gården och två dörrar.En leder till hallen och den andra till matsalen.

Ledtrådar: Om spelarna obducerar liket där det ligger finner man att greven blivit skjuten på nära håll och att han dog någon gång på sena eftermiddagen.Om spelarna går ut ur huset på dagen och undersöker marken utanför fönstret finner dom flera fotspår som

pekar i olika riktningar som om någon stått och trampat på samma plats länge. Pilen som Klas Loberg blivit skjuten med ser ut att tillhöra ett grovt armborst.

Varelser: Till en början ligger den döde Klas Loberg på golvet men på morgonen dagen därpå föreslår husan att man skall städa upp i rummet och att man skall föra liket till bårhuset.

Övrigt: Alla böckerna i bokhyllorna har vackra band vilket bidrar till herrgårdsstämningen på sitt lilla vis. Mattan är mycket värdefull men numera en aning fläckad.

3. Matsalen.

Överblick: Rummet är stort och mitt i det står ett avlångt bord med rundade kortsidor. Bordet täcker nästan hela rummet och omkring det står 10 breda stolar med stoppade sitsar. I taket hänger två stora ljuskronor som lyser upp rummet med ett kallt sken. Även i detta rum finns det en dubbeldörr ut mot alltanen och på andra kortsidan finns det en dubbeldörr till köket. På bordet står det två sexarmade kandelabrar i silver.

Ledtrådar: Altandörrarna är alltid stängda så det kan aldrig ha kommit in någon varken genom dessa dörrar eller genom dem i biblioteket.

Varelser: Inga.

Övrigt: Kandelabrarna är värda 80 sp styck om spelarna skulle komma på den dumma idén att råna sin egen klient.

4. Kök.

Överblick: En stor arbetsbänk upptar stor yta av rummet och väggarna kantas av skåp. På arbetsbordet står en stor bunke och en kanna mjölk. I hyllorna står burkar i olika storlek med påskrift beroende på innehållet.

Ledtrådar: Inga.

Varelser: Inga.

Övrigt: Inget.

5. Övre hall.

Överblick: Detta "rum" är snarare en gång än en hall. Vid trappan sitter ett räcke som skydd för att folk inte skall trilla ned och vid väggen framför trappavsattsens står en bäddsoffa. En dörr leder in till ett rum bredvid trappan och en skuggig gång leder in bredvid bäddsoffan. Gången lysas upp med ett dovt sken av lampetter med levande ljus som fladdrar i draget från fönstren.

Ledtrådar: Inga.

Varelser: Inga.

Övrigt: Sten Klinte kommer att sova i bäddsoffan dom nätter han stannar på herrgården. Han stannar aldrig längre än 5 dagar. Att han över huvud taget stannar beror på att han helt enkelt vill avleda alla misstankar mot sig själv.

6. Sovrum.

Överblick: Man ser genast efter en snabb titt att rummet är ett sovrum, för ungefär mitt i rummet står en stor dubbelsäng med vackra överkast i bästa sidan. Vid fotändan av sängen står en bred pall behängd med kläder. På vardera sidan om sängen står ett litet bord med en ljusstake på. Det finns fyra dörrar ut från rummet. En ut mot korridoren och två på motsatta sidan om denna. Den sista är lite mindre och leder in i ett rum på kortändan bakom pallen.

Ledtrådar: Inga.

Varelser: Inga.


Övrigt: Detta är Klas och Vera Lobergs sovrum. Pallen nedanför sängen är till för att lägga kläder på när man sover. På kvällarna och på nätterna är Vera Loberg här varför spelarna inte kan agera helt fritt.


7. Badrum.

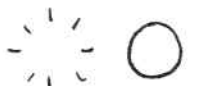
Överblick: Detta är ett relativt litet rum med väggar helt i vit marmor. I ena hörnet står ett stort marmorkar som gör det svårt att komma in i rummet. Intill väggen bredvid marmorkaret står en hög klosett

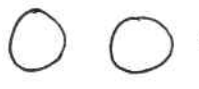
med sammets sits. I det vänstra hörnet intill dörren sitter ett litet rosa toalettskåp med vackra ornament.

Ledtrådar: I skåpet står en lykta övertäckt med en tunn bomulls trasa. Bredvid lyktan ligger en bunt svavelstickor och ovanpå ljuset i själva lyktan ligger en lapp som ser ut så här:

 = kom närmare med vapen.

 = guld på väg.

 = fara.

 = jag kommer.

Om spelarna skulle börja fingra på toalettskåpet i Klintes närvaro försöker han stoppa dem med ursäkten att man inte bör fingra i en dams toalettskåp hur som helst.

Varelser: Inga.

Övrigt: Inget.

8. Arbetsrum.

Överblick: Mot nästan hela långväggen på motsatta sidan om dörren står ett stort skrivbord. Framför skrivbordet som är mycket rent och prydligt står en stol med läder sits. På höger sida om bordet står en mindre bokhylla fylld med facklittratur och till vänster om bordet syns terrassen nedanför genom ett fönster.

Ledtrådar: Genom fönstert åt öster brukar Sten Klinte signalera så om spelarna skulle vilja ge barbarerna i grottan en signal måste dom signalera genom detta fönster. Grottan ligger 100 m i östlig riktning från fönstret.

Varelser: Inga.

Övrigt: Böckerna i bokhyllan handlar allt från populärvetenskap till

ekonomiska kalkyler. Detta var grevens arbetsrum där han arbetade på dagarna, han var aldrig här på nätterna.

9. Förråd.

Överblick: Rummet är mycket litet och innehåller nästan inget annat än lådor och kläder. Förutom det sitter det ett kassaskåp i ena hörnet.

Ledtrådar: Här är alltså kassaskåpet Klas Loberg to sina 100 gm ur. Det innehåller 600 gm och 21000 sm. Se även övrigt.

Varelser: Inga.

Övrigt: Detta rum tjänstgör som familjens garderob och här hänger alla deras kläder. Bl.a ett par leriga stövlar som Klas Loberg brukade ha på sig när han gick till grottan.

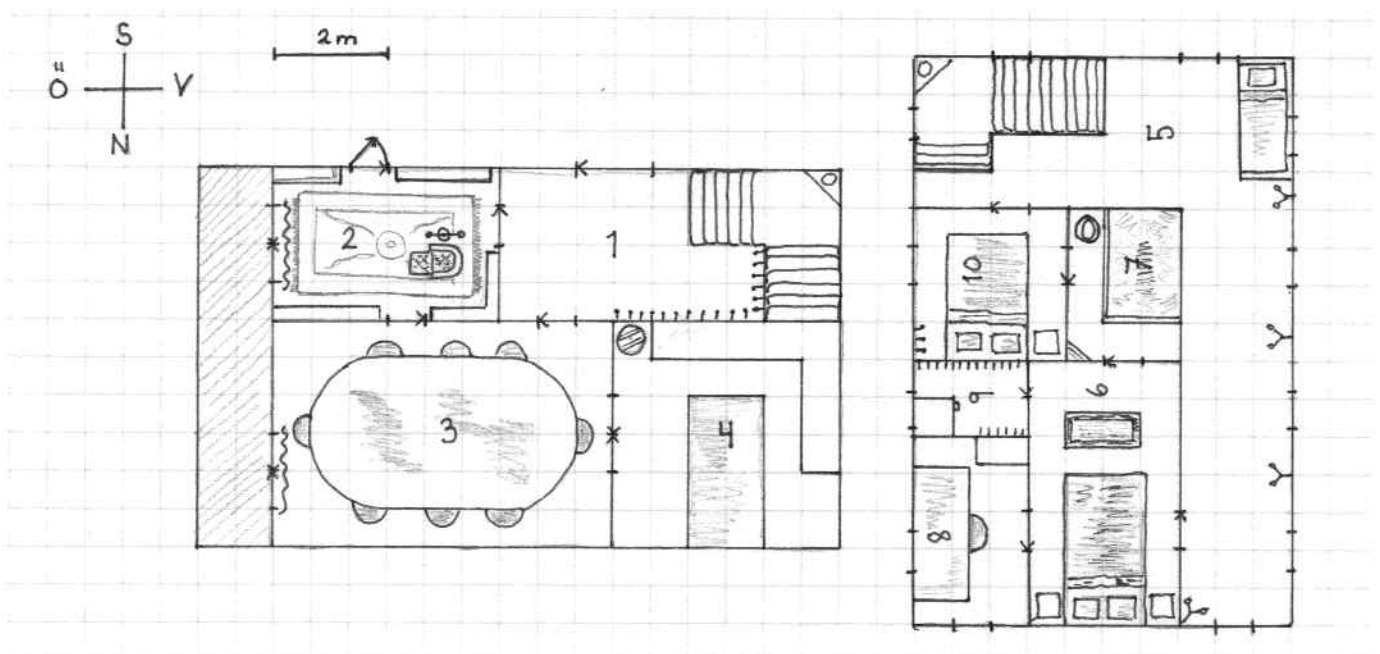
10. Tjänarnas rum.

Överblick: Med kortändan mot ena väggen står en dubbelsäng. Den är prydligt bäddad och på vänster sida om sängen står ett litet bord med en ljusstake. På höger sida om sängen sitter en klädhängare.

Ledtrådar: Inga.

Varelser: Inga.

Övrigt: Detta är Albert och Almas sovrum.



5. Grottan.

Ungefär 100 m öster om Loberga herrgård ligger ett område med kullar som inrymmer en grotta vilken händelsevis råkar ha mycket stor betydelse för äventyret. Att Klinte valt denna plats som gömställe beror på att det är en av de minst besökta platserna runt herrgården. Om spelarna inte använder sig av smyga upptäcker Tuggbald och Arhon spelarna eftersom alltid en av dem är utkik i grottrum nr.2.

1.Grottrum.

Överblick: Ett mellanstort grottrum med taggiga väggar. En gång leder längre in i berget och en smal,slarvigt uthuggen trappa leder upp i riktning mot utgången.

Ledtrådar: Inga.

Varelser: Om Vaktposten(Slå T6:1 -3 Arhon,4-6 Tuggbald) märkt spelarna springer han ner hit för att försvara grottan samtidigt som han kallar på barbaren i grottrum nr 3.

Övrigt: Inget.

2.Utkiksplats.

Överblick: En liten trappa leder upp till en avsats inte större än att en människa nätt och jämt får plats.Dagsljus strålar in genom ett litet hål i grottväggen mitt emot trappan.

Ledtrådar: genom fönstret ser man lätt Loberga herrgård och det fönster Sten Klinte signalerar igenom.Här sitter alltid en spanare.

Varelser: Om Utkiken inte märkt spelarna sitter han fortfarande här.Om det skulle bli strid är det mycket svårt att svinga vapen o.d.

Övrigt: Inget.

3.Grottrum.

Överblick: Ett relativt stort grottrum med klippiga väggar och skrovligt golv.Mitt på golvet ligger två halmhögar och i ena hörnet

står en stor säck. Bredvid säcken står en öppen kista och en tunna.

Ledtrådar: Säcken innehåller 5 mindre påsar som innehållande 500 gm vardera. Pengarna är de som Klinte lurat av Klas Loberg. I den öppna kistan ligger bl.a. ett tungt armborst och 18 pilar av den typen Klas och Albert blev skjutna med.

Varelser: Den barbar som inte vaktar befinner sig här och attackerar spelarna så fort han får syn på dem.

Övrigt: Förutom armborstet innehåller kistan mat och tunnan innehåller mjöd.

När spelarna sökt igenom grottan har dom förhoppningsvis fått en klarare blick av fallet och om dom inte skulle veta tillräckligt för att avslöja Klinte nu bör SL ge dem en liten vink.



Tuggbald

STY: 16	Ras: Människa.	<u>VAPEN</u>	<u>FV</u>	<u>Skada</u>
STO: 9	KP: 14	Stridsyx	12	1T10+2
FYS: 18	Skadebonus: -	Näve	10	1T3
SML: 13	Svärdshand: Höger.			
INT: 10	Förflyttning: 15m/sr	Medelstor sköld	8	Abs: 12
PSY: 7	Ålder: 29 år			

KAR: 14

<u>Kroppsdelar</u>	<u>KP</u>	<u>Material</u>	<u>Abs</u>
Höger ben	5	Nitläder	3
Vänster ben	5	Nitläder	3
Mage	5	Fjällpansar	5
Bröstkorg	6	Fjällpansar	5
Höger arm	4	Metall	8
Vänster arm	4	Metall	8
Huvud	5	Öppen hjälm	4

Övrig utrustning: Kortlek, 100 sm och en guldring (50 gm).

Arhon

STY: 14	Ras: Människa.	<u>VAPEN</u>	<u>FV</u>	<u>Skada</u>
STO: 16	KP: 17	Slagsvärd	16	1T10+1
FYS: 17	Skadebonus: -	Dolk	14	1T4+1
SMI: 15	Svärdshand: Höger			
INT: 6	Förflyttning: 15m/sr	Armborst	15	-
PSY: 14	Alder: 32 år			
KAR: 8				

<u>Kroppsdelar</u>	<u>KP</u>	<u>Material</u>	<u>Abs.</u>
Höger ben	6	Nitläder	3
Vänster ben	6	Nitläder	3
Mage	6	Kort brynja	6
Bröstkorg	7	Kort brynja	6
Höger arm	5	Kort brynja	6
Vänster arm	5	Kort brynja	6
Huvud	6	-	-

Övrig utrustning: 120 sm och en halskedja(Vattenandnig E1,Sigill E1, Permanens E1) Han vet själv inget om kedjan.

6. Upplösningen.

Så fort spelarna insett att det är Sten Klinte som är mördaren och har klara bevis mot honom(klara bevis kan te.x vara ett besök i grottan) gömmer sig denne i herrgården för att försöka överrumpla spelarna.Si bestämmer en plats där Klinte har gömt sig och spelarna kan inte upptäcka honom om dom inte lyckas med upptäcka fara eller finna dolda ting.Han försöker gömma sig så att han direkt kan attackera spelarna, helst bakifrån, när dom kommer in i rummet. Tänk på att Klinte väntar med denna åtgärd in i det sista eftersom han nog vet att han inte har någon vidare chans mot spelarna.Om spelarna skulle ha mycket klara bevis utan att ha besökt grottan kallar Klinte till sig Tuggbald och Arhon för att få hjälp med att döda spelarna.I så fall samlas dom i ett rum på bottenvåningen så att Klinte kan släppa in sina undersåtar.Arhon använder sitt armborst som första vapen men slösar inte tid på att ladda om det.

Sten Klinte

STY: 12	Ras: Människa	<u>VAPEN</u>	<u>FV</u>	<u>Skada</u>
STO: 16	KP: 13	Dolk	9	1T4+1
FYS: 9	Skadebonus: -			
SMI: 11	Svärdshanden: Vänster	Armborst	11	-
INT: 17	Förflyttning: 15 m/sr			
PSY: 13	Alder: 36 år			
KAR: 13				

<u>Kroppsdelar</u>	<u>KP</u>	<u>Material</u>	<u>Abs</u>
Höger ben	5	-	-
Vänster ben	5	-	-
Mage	5	-	-
Bröstkorg	6	-	-
Höger arm	4	-	-
Vänster arm	4	-	-
Huvud	5	-	-

Övrig utrustning: Ingen.

När spelarna förhoppningsvis dödat Klinte läs nedanstående:
Sten Klinte ligger död framför era fötter precis som hans offer före honom och ni pustar ut efter att ha insett att ni nog gått till grunden med denna märkliga historia. Plötsligt öppnas dörren och fru Loberg kommer instörtande. Hon ger till ett svagt skrik och faller på knä vid den döde. Efter att en kort stund försökt få liv i honom lägger hon huvudet mot hans bröst och utbrister: "Inte du min bror inte du också."

Nu bör det gå upp ett ljus för spelarna och om dom för den gråtfärdiga Vera Loberg kan bevisa att Sten Klinte är mördaren får dom sina utlovade 10000 sm. Ett bevis kan t.ex. vara att förklara sambandet mellan lyktan och grottan. Nu försöker förstås fru Loberg att hjälpa till med alla fakta hon vet. Om spelarna inte hittat lampan berättar hon om den nu.

THE END

7. Tillägg.

Tillägg till intrigen.

De långa promenaderna som Klas Loberg brukade göra hade förstås grottan som mål där han lämnade sina 500 gm.

Att armborstpilen inte gick genom huvudet vid det första mordet kan delvis bero på att armborstet var svagare spänt än vid andra mordet.

Det behövs en mer ingående beskrivning av hur man signalerar med lyktan:

" Stjärnan " betyder att lampan är avtäckt.

Cirkeln betyder att lampan är täckt med bomullsduken.

Mellan varje helt meddelande sänker man ner lyktan under fönster brädet.

En hjälp till SL.

Som SL till detta mycket krävande äventyr bör du ha läst igenom äventyret noggrant minst en gång och kunna helst både intrigen och beskrivningarna av personerna utantill. När spelarna frågar de olika personerna olika saker är det mycket viktigt att SL snabbt kan ge ett svar som både skall vara troligt och stämma överens med intrigen. SL blir då givetvis tvungen att ibland hitta på egna svar på vad personerna säger på frågor om t.ex. yrke eller intressen.

Upp till bevis.

För att spelarna skall få sina 10000 sm måste dom givetvis inte berätta en historia som stämmer överens med verkligheten. Den kan rent av vara helt felaktig, bara den stämmer överens med de fakta Vera Loberg känner till och låter relativt trolig.

Vi ses i biblioteket
efter middagen.

PS Förstår leppen PS

Albert U.