

ETT ÄVENTYR TILL KOPPARHAVETS
HJÄLTAR



DEN SISTA
VILAN

DEN SISTE VILAN

Konstruktion

Franz Ung

Illustrationer & kartor

Franz Ung

Input och ovärderlig hjälp

Peter Larsson Måns Broman

Vendela Ung Jonathan Fröstell

Förord

Detta äventyr har genomgått en hel del transformationer. Från början var det tänkt att utspela sig i Tolkiens Midgård, sedan byttes systemet och världen ut till Drakar och Demoner för att slutligen landa i Kopparhavets Hjältars underbara värld.

Trots alla byten av spelsystem har grundidén alltid varit densamma: Att skapa ett deckaräventyr där de flesta ingredienser ur ett klassiskt Agatha Christie-mysterium finns på plats. Äventyret är även tänkt att fungera som ett nybörjarscenario för nyligen skapade rollpersoner. Tanken är att de ska få lära känna sina rollpersoner snarare genom intrigspel och problemlösning snarare än strid och grottkräl.

Jag vill även i detta förord att passa på att be om ursäkt för kartornas minst sagt undermåliga kvalitet. När man tillverkar ett äventyr helt själv så blir det tydligt vad man är bra på och vad man är mindre bra på. Det verkar tyvärr som att kartor inte är en talang jag fullt besitter än. En ringa tröst är kanske att man lär av sina misstag och att jag lovar att försöka göra bättre ifrån mig nästa gång

Om äventyret

Den Sista Vilan kan spelas antingen som ett sidoäventyr i en längre kampanj (förslagsvis när rollpersonerna befinner sig på resande fot) eller som ett introduktionsäventyr för nyblivna rollpersoner som ännu inte börjat sin äventyrliga bana. Äventyret har ett väldigt fritt upplägg och spelarna driver själva äventyret och sätter takten.

Äventyret är ett klassiskt mordmysterium placerat i en fantasymiljö. Rollpersonerna kommer att ha många misstänkta för dådet och råka ut för ett antal villospår. Det kommer även finnas ett antal ledtrådar som kan vara rollpersonerna till hjälp för att lösa mysteriet. Om rollpersonerna kör fast kommer det att finnas gott om ledtrådar som åter hjälper dem på rätt spår.

Den rike mannens hemlighet

Therlov Silvergom var en man som började med två händer. Hans uppväxt präglades inte av stor-slagna rikedomar och överflöd. Tvärtom växte han upp under relativt spartanska förhållanden på en enkel gård. Tanken var naturligtvis att han när han blev äldre skulle överta sin fars plats som styresman på gården. Dock hade ödet andra planer för Therlov. I Kandra kontrollerade, som de flesta av stadens invånare känner till, det fruktade Tjuvgillet stadens organiserade brottslighet. De ägnade sig åt allehanda former av kriminell verksamhet, men framförallt var de verksamma inom

smuggling, bedrägeri och utpressning. Tjuvgillet inflytande spred sig utanför Kandra då det var nödvändigt att bland annat deras verksamhet finansierades med hjälp av beskyddarpengar från närliggande gårdar och samhällen. De tog därför kontakt med Therlov ungefär samtidigt som han övertog gården från sin avlidne far. De krävde en ganska stor procentdel för alla grödor som Therlov producerade, och meddelade att om så inte skedde skulle hans gård snart stå i brand.

Många andra gårdsägare hade säkerligen antingen in i det sista vägrat, eller betalat illa kvickt i avsikt att bli av med de utpressande. Therlov hade dock helt andra planer. Han hade ofta av sina gelikar blivit kallad slug, ibland även girig. Han hade även en förmåga att med sitt munläder kunna tala sig fram till det han ville åt, därav hans smeknamn. Han ville ha mer pengar, mer respekt och mer makt, och här såg han chansen att få det. Han inte bara betalade vad Tjuvgillet krävde av honom, han började dessutom hjälpa dem att utkräva större procent av närliggande gårdars grödor. Han avslöjade hur mycket de egentligen producerade samt var de gömde sin skörd och sina pengar. Han blev i och med detta betrodd mer ansvar från Tjuvgillet och ju mer hans inflytande växte desto oumbärligare blev han. Han blev en man att frukta och avsky. Utåt sett spelade han fortfarande rollen som den hederlige jordbrukaren och väldigt få, inte ens hans fru, visste om på vilket sett han tjänade sitt verkliga levebröd.

Allteftersom Therlovs rikedom och makt växte sig allt större växte även hans högmod. I och med

detta började han även göra ödesdigra misstag. Ett av hans största sådana var en del av de pengar som han drog in å Tjuvgillet vägnar började hamna i hans egna fickor. Små, närmast obetydliga summor till en början. Senare stora, ansevärdiga summor. Det var naturligtvis oundvikligt att Therlovs privata bestickningar förr eller senare skulle komma till Tjuvgillet kännedom. Ett brott av den magnituden som Therlov begått, stöld från den hand som födde honom, kunde vara i Tjuvgillet krets endast mötas med ett straff: Döden.

Innan Tjuvgillet hunnit skicka en lönnmördare till Therlovs gård fick denne dock reda på deras planer. En av medlemmarna hade nämligen, mot en stor summa pengar naturligtvis, varnat Therlov för att hans många stölder uppdagats. Therlov kände väl till Tjuvgillet lönnmördares skicklighet och visste att hans dagar snart förmodligen skulle vara räknade. I panik lastade han sina värdefulla ägodelar på en vagn och lämnade sin gård tillsammans med sin fru. På grund av sin stolthet mäktade han dock inte med att säga sanningen till henne om den verkliga orsaken till att de så snabbt fick lämna sin hemstad. Istället hittade han på en lögn som gick ut på att en avlägsen och mycket förmögen släkting gått bort och att han måste besöka släktingens dödsbo för att få dennes arv. Therlov kan dock inte ana hur hack i häl tjuvgillet i själva verket är...

Äventyret i korthet

Här kommer en kort, sammanfattande beskrivning över äventyrets händelseförlopp så att spel-

ledaren kan få en god överblick av äventyrets alla moment.

Rollpersonerna får i början av äventyret anställning som vakter på karavanserajen Sista vilan då den ordinarie personalen är ute i området och driver bort ett aggressivt banditgäng.

En stormig natt anländer gästen Therlov Silvergom och hans hustru till Sista vilan. Samma kväll anländer ankan Drengo med en leverans vintunor.

Denna kväll händer ett antal saker. Smeden Kollion blir förfärad när han får syn på Therlov, fylloet Woger blir överlycklig när vinleveransen kommer, barflickan Tyra hånas av några överförfriskade gäster, Caaisha och Caaliya intresserar sig för barden Frejas sånger och kocken Ulos ger rollpersonerna lite gratis mat.

När gästerna gått och lagt sig går rollpersonerna på nattpatrull och råkar då ut för ett antal händelser. De hör att paret Gyllenlön grälar på sitt rum, de ser en mystisk man med gul kåpa vandra ute i regnet och de ser att Woger försöker smyga från sitt rum.

På morgonen väcker Kollion samtliga gäster och en hel del personal. Han berättar att ett mord har begåtts. Det visar sig att någon har slagit ihjäl Therlov i karavanserajens stall.

Rollpersonerna får i uppgift att lista ut vem som mördade Therlov. De misstänkta för mordet är:

Värdshusvärden Rufus, Smeden Kollion, barflickorna Alva och Tyra, ankorna Cala och Knet, Barden Freja, kusken Drengo och äventyrarna Caaisha och Caaliya.

När rollpersonerna genomför sin undersökning kommer de att behöva lista ut vilka ledtrådar som har ett direkt samband med mordet och vilka ledtrådar som är villospår. Här nedan presenteras de villospår som rollpersonerna kan råka ut för.

De får reda på att Therlov tidigare i livet lurat av Kollion alla hans pengar och att Kollion därmed närt ett djupt hat mot den mördade.

De får reda på att Tyra känner en stor avsky inför Kollion då denne för länge sedan tagit heder och ära av hennes far. Hon försöker därför sätta dit Kollion för mordet genom att mörda sin katt, smeta kattens blod på Kollions smedshammare och sedan gömma hammaren under Kollions säng.

De får reda på att de äventyrande tvillingarna Caaisha och Caaliya är på jakt efter en försvunnen skatt. De tror att en lokal visa kan dölja ledtrådar om var skatten befinner sig och hoppas att barden Freja kan denna visa och därmed leda dem till den skatt de vill åt.

De får reda på att ankan Drengo är förtjust i diktning och att han har skrivit en dikt vars innehåll påminner om sättet som Therlov mördats på. Dikten har dock inget med mordet att göra och Drengo är helt oskyldig.

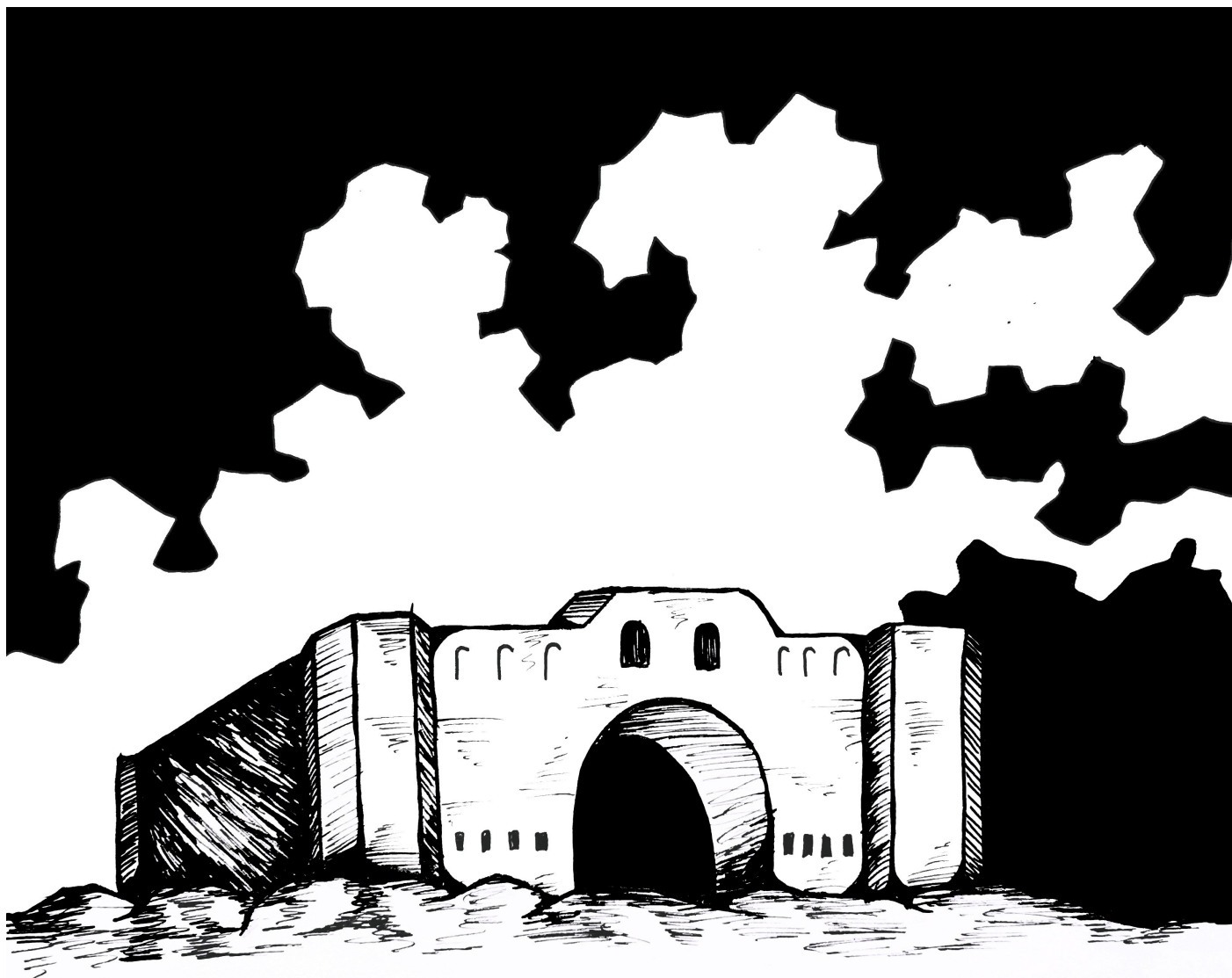
De får reda på att Woger är en smugglare som är ute efter ett dyrbart halsband vilket en annan yrkeskriminell gömt i en av Drengos vintunnor.

Rollpersonerna får även reda på att en person som heter Rimon kan vara involverad i mordet. Rimon sitter för tillfället häktad för att allvarligt ha skadat en anställd på Sista vilan. Han är i hemlighet medlem i ett kriminellt nätverk vid namn De Svarta Spindlarna.

Tillslut lyckas rollpersonerna lista ut att det är kocken Ulos som ligger bakom mordet. Ulos är i själva verket, liksom Rimon, medlem i De Svarta Spindlarna vilka Therlov fört bakom ljuset. Ulos har därför under natten slagit ihjäl Therlov med en sten. Han har för att utföra detta fått hjälp av Rimon, vilken har köpt en gul mantel till honom som förklädnad. Ulos kan avslöjas genom att rollpersonerna presenterar följande bevis: Den gula manteln från spisen vilken Ulos rivit sänder och lagt i spisen, det faktum att Ulos känner Rimon, Det faktum att Rimon köpte den gula manteln, att Rimon är medlem i De Svarta Spindlarna samt att De Svarta Spindlarna hade för avsikt att mörda Therlov.

Äventyrsplatsen

Detta äventyr utspelar sig på en karavanseraj vilken finns belägen på en av en av Tolans handelsvägar, inte långt från staden Kandra. Spelledaren kan dock med några få justeringar (främst genom att byta namn på platserna) enkelt flytta karavan-



karavanserajen till någon annan av Kopparhavets länder eller platser.

Karavanserajen är välbesökt av förbiresande handelsmän, lycksökare och andra resande. Denna karavanseraj har inget officiellt namn, men har av besökare fått smeknamnet Sista vilan. Namnet kommer sig av att detta är den sista karavanserajen som resenärer stöter på innan de anländer i Kandra, det vill säga den sista platsen de verkligen kan vila ut på.. Sista vilan förser inte bara besökare med mat och husrum, utan ett antal andra tjänster finns här som kan intressera resenärer och äventyrare.

Personalstyrkan är stor och det finns tillräckligt många anställda för att samtliga av besökarnas behov ska tillgodoses. Förutom mat och husrum finns här hästskötare, bagare som kan förse de reande med färdbröd, skraddare som antingen kan laga trasiga färdkläder eller sälja nya samt en diversehandel där allehanda researtiklar kan inhandlas. Här finns även en vaktstyrka som håller utkik efter banditer, men också håller ordning på besökare. För smärre förseelser blir man portad från Uppehållet, men i det fall att grövre brott förekommer – det vill säga de gånger då förövaren bedöms utgöra en stor fara för sin omgivning – låses man in i ett litet häkte i väntan på att fjärdingsmän från Kandra hämtar en.

Rollpersoner som vakter

Rollpersonerna befinner sig av en eller annan anledning på Sista vilan. Kanske är de på genomresa, eller har irrat bort sig i vildmarken och hittat karavanserajen av ren tur. Situationen på Sista vilan är när rollpersonerna anländer lite speciell. Ett ovanligt stort rövarband har under en lång tid terroriserat omgivningen och rånat förbiresande handelskaravaner. Till en början nöjde sig rövarena med att stjäla karavanernas mest värdefulla ägodelar, men på senare tid har även många karavanförare dödats. Sista vilans ägare, Rufus Ekdörr, har fått nog av banditerna och beslutat sig för att försöka driva bort dem från trakten. En gång för alla. Samtliga stridsdugliga personer, detta inkluderar naturligtvis merparten av vakterna, har därför begett sig ut för att i bästa fall tillintetgöra banditerna, eller åtminstone driva bort dem från trakten. Det faktum att ett stort uppbåd samlats för att driva bort banditerna har påverkat tillvaron på Sista vilan. Så gott som varenda stridsduglig man och kvinna har inkallats för att delta i garnisonen, samt en del stridsduglig personal som vanligtvis utför tjänster som inte har med strid och våld att göra.

Av denna anledning är det väldigt ont om vakter på Sista vilan och personalen som arbetar där känner sig otrygg. Ägaren Rufus är därför på jakt efter ett antal personer som tillfälligtvis kan hoppa in som vakter till dess att den ordinarie vaktstyrkan är tillbaka. Då rollpersonerna förmod-

ligen ser ut att vara både beresta och hårdnackade blir dessa tillfrågade om de vill inneha en sådan tjänst.

Det kan finnas många olika orsaker för rollpersonerna att tacka ja till ett sådant erbjudande. Om de är pank och inte har möjlighet att betala för sin vistelse på Sista vilan. Rufus erbjuder dem dessutom betalning i form av fem silvermynt per arbetsdag, vilket kan vara ett gott bidrag för rollpersonernas reskassa. Kanske detta dessutom kan vara ett gott tillfälle för rollpersoner som deltagit i många äventyr och strapatser att varva halsbrytande stordåd med lite lugnt ströjobb?

Att arbeta som vakt på Sista vilan är ingen svår uppgift. Mestadels handlar det om att upprätthålla ordningen, patrullera och avhysa gäster som inte sköter sig. I arbetsuppgifterna ingår även att behandla samtliga gäster artig och korrekt, en vakt som betar sig buffligt eller hotfullt mot gästerna för inte behålla sin position. Under natten förväntas man utföra patruller runt området. Spelledaren får själv avgöra om rollpersonerna ska ha arbetat som vakter en tid när äventyret tar sin början, eller om detta kommer att vara deras första dag på jobbet.

Om rollpersonerna säger blankt nej till att arbeta som vakter går det ändå utmärkt att spela äventyret. En del av äventyret får dock omarbetas, och rollpersonerna får en mindre aktiv del i en del moment under äventyret då deras roll får tas av andra vakter.

En stormig kväll

Själva äventyret tar sin början en regnig kväll på Sista vilan. På grund av att många av den ordinarie personalen deltar i uppbådet som avser driva bort banditerna från trakten är det ovanligt tomt på folk. De områden i karavanserajen som tillhandahåller resenärer med mat och husrum har vanligtvis två kockar, fem personer som rör sig i baren och serverar gäster, sju stalldrängar och fyra barder. De enda personer som ikväll sliter för att tillfredsställa gästernas behov är ägaren Rufus, ankan Cala som serverar gäster, hennes make Knet, som tittar till hästarna i stallet, kocken Ulos, som vanligtvis har en kollega som hjälper till med matlagningen samt baristorna Tyra och Alma. De alla sliter som djur för att hålla önskvärt tempo i att serva ge hungriga och törstiga gästerna. Under tiden har området drabbats av ett riktigt oväder. Regnet smattrar mot fönstren, vinden tjuiter och ibland lysas den mörka kvällen upp av en dundrande blix.

Händelser under kvällen

Under kvällens gång kan rollpersonerna samtala med andra gäster och socialisera i karavanserajens uppehållsrum. Spelledaren kan improvisera fram många intressanta händelser som passar just dennes spelgrupp, men ett antal händelser som kommer att ske under kvällens gång är obligatoriska.

Det resande paret

Under kvällens gång kommer ett par att vinka till

sig rollpersonerna till deras bord. I och med att rollpersonerna är vakter utgår paret från att rollpersonerna känner till karavanserajen väl och kan svara på några frågor. De undrar över lite allmänna saker, exempelvis om rummen håller hög standard, om det går att medtaga sig färdkost när man åker och hur långt det är till Kandra härifrån. Paret är i 50-årsåldern och ser relativt välbärgade ut. Mannens och kvinnans namn är Therlov och Sadrine Silvergom. De är båda trevliga och pratglada och berättar att de är på väg till Kandra där de fått ärva ett hus från en framliden avlägsen släkting. Om frågan ställs vad denne släkting heter berättar Sadrine att hon inte vet och Therlov berättar svävande att namnet tillfälligtvis slunkit honom ur minnet. Rollpersonerna ser även att Therlov på vänster hand saknar både lillfinger och ringfinger. Frågar rollpersonerna om detta berättar Therlov att han begav sig ut med en grupp vänner för att jaga en flock vargar som rivit gårdens får. Han ska då ha kommit ifrån gruppen och blivit avfallen av en varg, vilken bitit av hans två fingrar.

Den nervösa smeden

En av de personer som ikväll befinner sig på Sista vilan är Smeden Kollion Gråslägga. Han har bott här i ett års tid och är känd för att dricka för mycket. Han är också något av en bråkstake. Denna kväll har han, som vanligt, tillbringad lutandes vid bardisken och han har just beställt ett stort stopp öl. När han vänder sig om och med dåsig blick tittar runt på skänkrummets gäster får han syn på paret Silvergom. Han stelnar till, hans ögon spärras upp av förvåning och han tappar sitt stora ler-

krus i golvet med ett ruskigt kras. Frågar rollpersonerna honom om detta förnekar han att han reagerade på parets närvaro. Han säger att han druckit lite för mycket och att kruset slant ut handen på honom. Även paret Silvergom förnekar att de skulle känna till den storvuxna smeden. Under resten av kvällen sitter smeden vid ett bord, men då och då skickar han ilska blickar mot paret.

Tvillingarnas förundran

Det befinner sig två personer på karavanserajen som ser ut att ha mångårig erfarenhet av äventyrets bana. Tvillingarna Caaisha och Caaliya är båda hårda, väderbitna och ser ut att skickligt kunna hantera svärden de har fastspända i sina bälten. De har tidigare kvällar varit relativt sociala och gärna berättat om en del av sina äventyr. Denna kväll verkar de dock helt fixerade vid Freja, en bard klädd i gäll ljusgul mantel som spelar sånger på en luta. Barden är sannerligen ingen mästare på varken luta eller sång, men frågar rollpersonerna tvillingarna varför de är så hänfödda av henne säger de att man väl inte kan vara något annat av en sådan mästermusikant. Freja ler då blygt.

Den smädade barflickan

Tyra är en mycket skicklig barflicka. Hon arbetar snabbt, behandlar alla gäster med respekt och har inte gjort någonting som skulle få rollpersonerna att tycka annat än gott om henne. Trots detta börjar ett sällskap kraftigt berusade manliga gäster att föra okväden över henne. De kallar henne saker som lögnerska och bedragerska. Tonläget i

tillmälena eskalerar snabbt och snart sitter de och vrålar saker som "Bedrägeriet ligger i blodet!" och "Hon har ljugarblodet i sina ådror, det vet ju alla!" Till slut höjer Tyra det tomma krus som hon just plockat från bordet och tycks vara i färd att slå det i huvudet på en av personerna. Stämningen blir såpass hotfull att Rufus stormar fram till gästerna och kräver att de omedelbart ska lämna karavanserajen. Gästerna vägrar först att göra detta och Rufus säger till rollpersonerna att avhysa gästerna. Gästerna knorrar aggressivt emot, men beger sig till slut till stallet där de sadlar sina hästar och lämnar Sista vilan.

Den gladlynte kocken

När gästerna slutat äta och i stort sett enbart börjat ägna sig åt att dricka visar sig kocken Ulos. Han vandrar runt och småpratar med gästerna, skrattar och skämtar och undrar om maten var till belåtenhet. Han tar sig tid åt att småprata med alla och få dem att känna sig på gott humör. Han kommer ut med ett fat god mat till rollpersonerna och säger att de självklart inte ska arbeta på fastande mage. Maten smakar utmärkt och Ulos önskar rollpersonerna en fantastisk kväll.

Den sena leveransen

Strax innan midnatt, när åskovädret eskalerat i något som närmast kan beskrivas som en kaka-foni av smatter, dunder och brak, slås dörrarna upp och den rundlagda ankan Drengo anländer alldeles dyblöt. Drengo levererar vin till Sista vilan från gården Morgongårda, vilken inte ligger långt härifrån, och Rufus har väntat på denna sena le-

verans i över ett dygn. Medan Drengo hänger av sig sin våta resmantel och borstar regnet ur sina fjädrar säger han att han ska parkera kärran med vinet i stallet och ska lasta in det så fort han torukat lite och fått i sig något att äta och dricka. Rufus säger att det inte är nödvändigt; vinet kan stå i stallet över natten så kan det lastat in när ovädret slutat och Drengo har vilat ut i ett bekvämt sovrum. Drengo tackar för detta, slår sig ned vid en plats nära eldstaden och beställer in ett stop öl. Woger, en sliten gammal man med lapp för ena ögat utbrister "Äntligen!" när han får syn på Drengo. Han tittar sig sedan nervöst om och säger "Eh, äntligen är vinet här menar jag!" Rufus ger då Woger en förvånad blick. Frågar rollpersonerna Rufus varför han tittade så på Woger berättar han att han sett Woger bärga i sig öl som om det inte fanns någon morgondag, men aldrig sett honom så mycket som hålla i ett glas vin. När Drengo fått i sig en öl och värmt sig vill han ha hjälp att parkera sin kärra i stallet. Rufus ombeder två av rollpersonerna att hjälpa Drengo med detta. Kärran är ganska stor och är lastad med ett dussin vintunnor, men det borde inte vara några större problem att hitta en stallplats till den.

Händelser under natten

Allteftersom kvällen fortskrider och natten börjar tillkännage sig blir gästantalet på Sista vilan allt glesare. Förutom rollpersonerna finns tillslut bara en handfull personer kvar, närmare bestämt Rufus, Cala, Knet, Paret Gyllenlön, Kollion Läderstrå, Tyra, Alma, Caaisha och Caaliya, Woger, Ulmos, Freja och Drengo. Även dessa personer bör-

jar till slut också att dra sig tillbaka för natten och Rufus ombeder rollpersonerna att gå på en sista obligatorisk nattpatrull innan de också kan sluta jobba för dagen och göra kväll. Patrulleringen sker dels utomhus längs med karavanserajen, men även i många av byggnadens korridorer. Under patrulleringen kommer tre av rollpersonerna att råka ut för en särskild händelse. Dessa händelser bör tas enskilt mellan spelledaren och drabbade spelare.

Grälet

När en av rollpersonerna patrullerar i korridoren utanför gästernas rum hör denne att paret Silvergom bråkar. Rollpersonen kan inte höra inte vad paret grälar om, men det står klart att känslorna hos de inblandade är mycket upprörda. Framförallt Sandrine verkar alldeles utom sig av raseri. Efter en stund blir dock grälet mer lågmält och rollpersonen kan somna om. Om rollpersonen knackar på dörren och frågar vad grälet handlade vägrar paret erkänna att de över huvud taget grälat.

Manteln i regnet

En av rollpersonerna patrullerar utomhus längs med karavanserajens byggnad och ser att det längs med byggnaden längre fram rör sig en gestalt. Gestalten har en starkt iögonfallande knallgul mantel och mantelhuvan uppdragen, så rollpersonen kan inte se ansiktet på personen. Ropar rollpersonen efter gestalten får denne inget svar, gestalten fortsätter bara att gå som om denne inget hörde (vilket kan kanske inte gjorde heller,

det är svårt att överrösta åskovädret) och försvinner runt husknuten. Att förfölja gestalten är i princip omöjligt; Gestalten har ett för stort försprång och nattmörkret och ösregnet ger dålig sikt. Regner sköljer även bort alla eventuella fotspår. Ifall rollpersonen slår larm om detta, exempelvis genom att väcka Rufus, kommer denne att fråga om gestalten på något sätt betedde sig hotfullt. Detta gjorde ju inte gestalten och Rufus kommer då att säga att det nog inte är någonting att vara orolig för. Det är inte

ovanligt att gäster, framförallt om de är lite överfriskade, ibland beger sig utomhus för att ta en nypa luft, lätta på blåsan eller kasta upp.

Gestalten i dörröppningen

En av rollpersonerna som patrullerar utomhus får syn på en gestalt som står i entrédörren till skänkrummet. Detta är Woger, som verkar vara på väg att bege sig ut. När han får syn på rollpersonen vänder han om och går med raska steg upp på övervåningen och in till sitt rum. Knackar rollpersonen på får han dock inget svar och dörren är låst. Om rollpersonen är enträgen och exempelvis hotar att slå in dörren gläntar Woger på dörren.



Han säger att han ville ta sig en nattlig promenad, men att han när han stod i dörröppningen upptäckte att vädret var alldeles för dåligt.

Mordet

Långt senare under natten, snarare in på småtimmarna, väcks rollpersonerna av ett fruktansvärt skrik. De som yrvaket sticker ut huvudet i korridoren för att se vad som försiggår får se smeden Kollion komma rusandes upp för trapporna. Han är genomvåt av regnet, likblek i ansiktet och ser mycket uppjagad ut. Gång på gång skriker han med skälvande röst: "Han är död! Han är död!". Hans gastande väcker så gott som samtliga över-

nattare på Sista vilan. Detta gäller såväl gäster som personal.

Efter att Kollion lugnat ner sig en smula börjar han mer sakligt berätta vad som hänt. Han säger att han för en stund sedan gick ut för att ta sig en nypa luft. Han såg då att dörren till stallet stod öppen och bestämde sig då för att ta en titt och se efter vad som där föregicks. När han såg sig om i stallet fick han nästan genast se den gamle Therlov liggandes helt livlös. Han såg stendöd ut och en stor pöl av blod rann ut från hans huvud.

Rufus och Cala beger sig genast ned till stallet tillsammans med Kollion för att få klarhet i huruvida denne talar sanning. Alla som är nyfikna (dessa är Tyra, Freja, Sandrine och Woger) plus eventuella rollpersoner följer med. Resten av övernattarna väntar i karavanserajens skänkrum. Väl inne i stallet märker sällskapet att Kollion har alldeles rätt; i en höstack ligger Therlov stendöd. Stora mängder blod har sipprat från hans huvud och bildat en stor, röd blodfläck i höet. Sandrine avger ett chockat tjut och börjar sedan gråta okontrollerat. Tyra försöker förgäves att trösta henne. Cala lägger handen över munnen och hans ansikte får ett förfärat uttryck. Freja blir alldeles blek och backar darrande ut ur stallet. Woger drar på mungipan och rycker på axlarna. Rufus låter höra en bestört flämtning och viskar "Du milde!" Han försöker sedan samla sig och ber sällskapet att följa honom till skänkrummet.

När samtliga övernattare samlats i skänkrummet förklarar Rufus att hela vaktstyrkan måste

varskos. Rollpersonerna får i uppgift att väcka de övriga vakterna. Merparten av vakterna, tillsammans med deras kapten, är visserligen ute tillsammans med sina män i syfte att driva bort banditerna som terroriserar området, men några få vakter finns på plats. För att försöka lugna gästerna öppnar Ulos köket och Rufus och dennes personal serverar gästerna en mycket tidig frukost helt utan kostnad. Stämningen är tryckt och dyster och ingen tycks vara på humör för att prata. Om någon av rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Insikt märker de att Sandrine ovanligt snabbt verkar ha hämtat sig från den inledande chocken. Hon ser inte på något sätt glad ut, men gråter inte längre och tackar hjärtligt varje gång hon blir serverad något ät- eller drickbart. Två vakter i det lilla sällskap som rollpersonerna lyckats uppbåda reser sig upp. Dessa presenterar sig som Gard och Gotte. De förklarar att vaktkaptenen gett dem huvudansvaret för ordningen medan han är borta och att det därmed åligger dem att bringa klarhet i denna fruktansvärda händelse. Vidare säger de att ingen som nu befinner sig i skänkrummet får lämna Sista vilan innan saken är utagerad.

Rollpersonernas inblandning

Om någon i sällskapet undrat hur det kommer sig att Gard och Gotte inte fått följa med de övriga vakterna i dessas uppgift att driva bort banditerna från omnejden så bringas nu klarhet i detta. De två vakterna visar sig snabbt vara totalt inkompetenta och det är tydligt att när deras kollegor åläggs att uträtta viktiga göromål lämnas dessa

två figurer kvar för att fördriva tiden med att spela tärning eller andra meningslösa sysslor. De tycks inte ha någon struktur och ordning på de förhör som de håller, utan ställer ett antal frågor till de inblandade huller om buller. De tar inga personer avsidet under förhören vilket gör att de iblandade blir färgade av varandras historier och redogörelser och till och med avbryter varandra för att rätta berättelserna (När Caaisha till exempel berättar att de sista vakna gick och lade sig runt klockan elva ropar Freja 'Nej, det var faktiskt klockan tolv! Det minns jag tydligt!' vilket föranleder en lång diskussion om den exakta tidsangivelsen). Många av de frågor som Gard och Gotte stället verkar dessutom vara helt irrelevanta och ofta fäster de vikt vid detaljer som verkar fullkomligt meningslösa för det mord som nu utreds. Då och då avbryter de plötsligt förhören för att leta efter spår, men inte heller i detta göromål tycks det finnas någon planering eller reson.

Tillslut får Rufus nog att de båda vakternas amatörmässiga beteende och ber dem omedelbart att sluta med sin så kallade utredning och göra nytta någon annan stans istället. Han vänder sig sedan till rollpersonerna och säger att han vill att de ska vara huvudansvariga för mordutredningen. Han förklarar att han tycker att det verkar som att det inte är första gången som rollpersonerna har handskats med våldsamma händelser och att de säkert skulle göra ett bättre jobb med att hitta den skyldige än de två fåntrattarna. Om rollpersonerna vill hjälpa Rufus att utröna vem som mördat Therlov kommer de förutom det redan utlovade arvodet att få 30 silvermynt var i belöning.

Vill rollpersonerna åta sig detta? I sådana fall kan mysterielösandet börja!

Vad har hänt?

Som nämnts i inledningen är Therlov väg från sin gård då Tjuvgillet fått reda på att han stulit från dem. Hans plan var att söka sig söderut, att fly så långt bort från problemen som möjligt. Han hade dock inte berättat om varken sina kriminella förhåvanden eller sina flyktplaner för sin hustru. Han visste att hon skulle bli rasande om hon fick reda på sanningen, och av denna orsak ville han skjuta på det så länge som möjligt. Istället för att säga som det var hittade han på en lögn om att en rik avlägsen släkting dött i Kandra och att de fått ära denne släktings hus och förmögenhet. Egentligen hade Therlov tänkt sälja sina sista ägodelar i Kandra och därifrån ta sig vidare långt från Tjuvgillet.

Under natten har dock Sandrine ställt så många frågor om denna avlägsna släkting ("Vart i Kandra bodde han?", "Varför har du aldrig nämnt honom tidigare?", "Varför skulle han testamentera sitt hus och sin förmögenhet till oss?") att Therlov till sist blev tvungen att säga som det var. Precis som han misstänkte blev Sandrine fullkomligt rasande. Hur kunde han vara så dum att stjäla från sin arbetsgivare?! Hur kunde han vara så girig att han nu försatt sin stackars hustru i landsflykt?! Är hans plan att de ska resa runt Athos som två tiggande trashankar?! Detta gräl pågår under mycket lång tid och är vad som väcker en av rollpersonerna mitt i natten. Efter ett tag blir höga röster

tystare och ilska övergår i förtvivlan från Sandrines sida. Efter att ömsom ha gråtit och ömsom viskande förbannat Therlov säger hon till sist att hon inte vill se honom mer i natt. Han kan ta vägen vart tusan han vill, men i detta rum ska han inte vara en minut till. Therlov vet bättre än att säga emot sin hustru när hon är på ett sådant humör och beger sig därför ut till stallet för att tillbringa resten av natten där.

Vad Therlov inte vet är att han blivit igenkänd. Den knubbiga gladlynte kocken Ulos är i själva verket medlem i Tjuvgillet. Han sköter det mesta av organisationens förehavanden på Sista vilan och har genom en kollega vid namn Rimon i förtid fått reda på att en person vid namn Therlov förmodligen kommer att komma dit inom kort och att han ska tagas av daga. Rimon har även köpt en gul mantel med kåpa åt Ulos som han ska använda under mordnatten, så att han inte ska bli igenkänd, och kanske förväxla honom med barden Freja, om någon skulle råka se honom i färd med att utföra dådet. Ulos har därför iakttagit Therlov hela kvällen, och under natten har han suttit gömd i skänkrummet och lyssnat upp mot gästrummen i väntan på rätt tillfälle. När han sedan ser Therlov lämna sitt rum och gå ut till stallet förstår han att chansen kommit. Han går tillbaka till sitt rum, tar på sig den gula manteln och stoppar på sig ett av sina favoritmordvapen, en sten nedstoppad i en tygpåse (ett enkelt med effektivt vapen som inte går att spåra). Han går sedan ut ur karavanserajen, smyger längs byggnadens vägg (det är här som en av rollpersonerna lägger märke till honom, dock ser de inte hans ansikte på grund

av huvan som är uppfälld) och tar sig ljudlöst in i stallet. Med tysta steg närmar han sig Therlov, som slagit sig ner i en höstack, och dödar honom med ett enda slag mot huvudet. Han lämnar sedan stallet lika fort som han kom, gräver ner mordvapnet i leran längs med husknuten och går in i karavanserajens kök. Där tar han av sig manteln och stoppar den i ungen (när han senare på morgonen lagar frukost åt gästerna kommer den att brännas upp) och går slutligen till sitt rum.

Förutom Ulos har Therlov en annan fiende på karavanserajen, nämligen Kollion. Denna smed är från samma område som Therlov.. Han är en av många människor som fallit offer för Therlovs lömska bedrägerier. Yrket som smed har alltid bringat Kollion stor glädje. För många år sedan gjorde han sig dessutom berömd genom att anses som personen som ensam tillverkade en mästern smidd sköld åt Kandras ståthållare (att han egentligen inte var ensam om att göra detta har han väl lyckats dölja). Han var dock aldrig särskilt duktig på att hantera pengar och allt eftersom åren gick sinade den anrika summa han blivit tilldelad för sitt berömda hantverk. Till slut blev hans ekonomiska situation rentav desperat. Therlov hade på omvägar fått reda på Kollions finansiella problem och bestämde sig för att via Tjuvgilletts bedrägeriverksamhet tjäna en hacka på situationen. Han tog kontakt med Kollion och med sig hade han ett ägarbevis på en nyöppnad gruva vilken var belägen vid Krakatus kittel. Therlov berättade att denna gruva var rik på järn och malm och ägaren till denna fyndighet skulle oundvikligen bli förmögen. Han sade vidare att om Kollion skulle in-

investera i gruvan så skulle han inte bara kunna ha pengar nog att fortsätta sitt kall som smed, han skulle dessutom göra traktens andra smeder beroende av honom då de skulle vara tvungna att köpa smidesmaterial från honom. Kollion kunde inte motstå detta erbjudande och sålde alla sina ägodelar för att bli innehavare av gruvan. Det hela visade sig naturligtvis vara en bluff. Gruvan som Kollion investerat i existerade visserligen, men visade vara helt värdelös och tom på ädla metaller. Kollion var således både utblottad och förödmjukad. Med tom penningpung och vanärat rykte tog han till flykten från trakten och hamnade till-



slut på Sista vilan. Han lånade karavanserajens smedja och försörjde sig genom att göra enkla ströjobb i egenskap av smed och den lilla lön han fick gick direkt från hand till mjödglas. Han förlo-
rade sig nästan helt i dryckenskapen och ju mer han drack desto större blev hans förbittring gentemot Therlov. Han visste mycket väl att denne man, denne utsugare, lurat honom på allt han ägde och hade. Han började hata Therlov mer än han någonsin trodde att han kunde hata en annan man. När han under denna regniga natt såg Therlov med sin fru på Sista vilan blev han fullständigt tagen ut fattningen. Han ägnade kvällen åt att fundera på vad han egentligen borde ta sig till. Hela natten satt han i sin säng och tänkte på att han faktiskt hade den man som bringat honom så mycket olycka inom räckhåll. Då han inte kunde sova hörde han när Therlov lämnade sitt rum och smög efter honom för att se honom gå ut till stallet. Dock visste han fortfarande inte vad han skulle ta sig till. Att han blivit en försupen människospillra var han väl medveten om, men var han verkligen en mördare? Efter att ha funderat i flera timmar bestämde han sig till slut för att gå ut till Therlivs provisoriska sovgemak. Vad han skulle göra där sade han sig själv inte riktigt veta, trots att en stor del av honom nog ville bringa Therlov om livet. Väl ute i stallet fick han dock till sin förfäran se att Therlov redan var död. Chocken blev för mycket för honom, hatet byttes ut mot förskräckelse och i ren panik sprang han tillbaka för att varsko de andra om vad som hänt.

Så hur låg det då till med Woger och dennes nattliga bestyr? Woger är precis så usel som han ser

ut. Han har länge huserat på Sista vilan och verkar här som smugglare och hälare. En av hans kontakter är en tjuv vid namn Bruno Tistel. Denne Bruno ägnar sig åt så kallad ljusskygg verksamhet och hans största inkomst är för tillfället att agera som huvudman i en smugglarlaga vilken med stor förtjänst ser till att stora leveranser som färdas genom vildmarken "försvinner" på vägen mot sin tilltänkte ägare och istället transporteras till en okänd köpare. Vid sidan om detta arrangerar han även så att allehanda dyrbarheter smugglas till potentiella intressenter. Det senaste smuggelgodset han kommit över är ett mycket fint halsband som han stulit av en av Tolans mest inflytelserika personer, Konsul Herlov, när han hade ett tillfälligt ärende hos denne mycket ryktbare herre. Bruno kom i kontakt med en köpare vilken befinner sig i Kandra. Han lyckades ordna så att halsbandet smugglas ut i en märkt vintunna vilken skulle levereras till Sista vilan. Leverantören av vinet, ankan Drengo, är lyckligt ovetande om dyrgripen som smugglas i hans last. Väl i Sista vilan skulle Woger lokalisera vintunnan och ta halsbandet, vilket fanns gömd i ett hemligt fack. Han skulle sedan ta sig vidare till Kandra och sälja halsbandet där. Woger trodde att halsbandet på något sätt blivit funnet innan Drengo anlände till Sista vilan och att detta var orsaken till att vinleveransen inte dykt upp. Det var orsaken till att han blev så lättad över Drengos ankomst. När han trodde att alla sov försökte han smyga ner till stallet för att hämta smuggelgodset. När han blev upptäckt av en av rollpersonerna bestämde han sig dock för att avvakta tills tunnorna burits ned i vinkällaren. Då kunde han göra ett nytt försök.

Historiens huvudpersoner

I detta kapitel presenteras de karaktärer som rollpersonerna kommer att interagera med under detta äventyr. Dels finns här en beskrivning av deras utseende och vanliga agerande, men även beskrivningar av vad de gjort för saker som kan, eller inte kan, knytas till mordet, hur reagerar på vissa frågor, samt hur de reagerar på olika typer av bevis (se kapitlet Ledtrådar) som rollpersonerna kan presentera för dem.



Rufus Ekdörr

Denne man är ägare av Sista vilan och behandlar det som sitt skötebarn. Han ärvde karavanserajen efter sin far, som i sin tur ärvde det av sin mor. Karavanserajen är därför mycket viktigt för honom, ett släktarv som är ovärderligt.

Rufus är i 40-årsåldern. Han är ganska rundlagd och har rött, lite stripigt hår. Då hans yrke kräver att han ständigt ska vara på alerten för att vara gäster till lags är han något nervös och stressad

och har ett ganska yvigt kroppsspråk. När han blir som mest stressad kan han börja stamma lätt, och hans ansikte blir alldeles glansigt av svett. Hans kläder är fulla av mat- och fettfläckar, framförallt hans förkläde som han jämt och ständigt torkar av händerna på. Trots hans stressiga sinnelag är han dock alltid välvillig och snäll. Hans vilja att vara alla till lags är fullständigt genuin och återspeglar sig i alla nöjda gäster på den sista vilan och vilken god stämning det nästan alltid är på karavanserajen.

Rufus har ingenting med mordet att göra. Om rollpersonerna skulle misstänka honom och ställa insinuerande frågor blir han fullkomligt häpen. Varför skulle han ha något med den hemska händelsen att göra, han har ju aldrig träffat Therlov förut? Och om han hade varit inblandad, varför skulle han då ombedja rollpersonerna att undersöka saken? Anklagelser av detta slag kommer att göra Rufus riktigt ledsen, och det kommer att krävas mycket för att därifrån återvinna hans förtroende.

Sandrine

Therlovs änka är en dam i 50årsåldern. Hon har ljusbrunt axellångt hår, vilket innehåller en hel del grå stråk. Hon har ett ansikte som är både vänligt men samtidigt väldigt strängt och bestämt. Hon är en person med stor värdighet som balanserar på gränsen till att bete sig nedlåtande gentemot andra. Hon tycker inte om att folk säger emot henne. Hon känner sig förrådd av att hennes man ljugit för henne och förnedrad över att behöva

vara på flykt som en landstrykare.

Hon säger med bestämdhet sig inte ha en aning om vem som skulle kunnat döda Therlov och framhåller att det måste vara en fullkomlig galning, att bara en sinnesslö dåre skulle kunna vilja hennes man något ont. Om rollpersonerna frågar henne om grälet som hon och Therlov hade under natten förnekar å det bestämdaste att det över huvud taget skett. Skulle någon rollperson försöka pressa henne eller insinuera att hon skulle ha något med hennes makes död att göra så kommer hon att ilska till och vägra fortsätta samtalet med rollpersonen. De enda sätten att få henne att vara mer samarbetsvillig är antingen att berätta vad smeden Kollion har sagt att Therlov gjort mot honom, eller att visa hotbrevet från Tjuvgillet som finns i Therlovs och Sandrines rum (Ledtråd 8). Sandrine kommer då inte att orka upprätthålla sin fasad, sucka djupt och berätta att Therlov gjorde affärer med ett ljusskyggt sällskap. Hon berättar vidare att Therlov lurat av detta sällskap stora summor pengar och att de därför tvingats fly från sin gård, samt att hon inte hade kännedom om något kring detta innan denna natt, därav deras gräl. Hon säger att hon inte vet med säkerhet om det är sällskapet som ligger bakom Therlovs död, men att hon misstänker det. Dock har hon ingen aning vilka som var medlemmar i sällskapet, eller om någon här på karavanserajen är det. Har rollpersonerna fått kännedom om personen Rimon och frågar Sandrine om honom säger hon att hon inte vet vem det är, men att hon kan ha hört Therlov nämna namnet någon gång för längesedan.

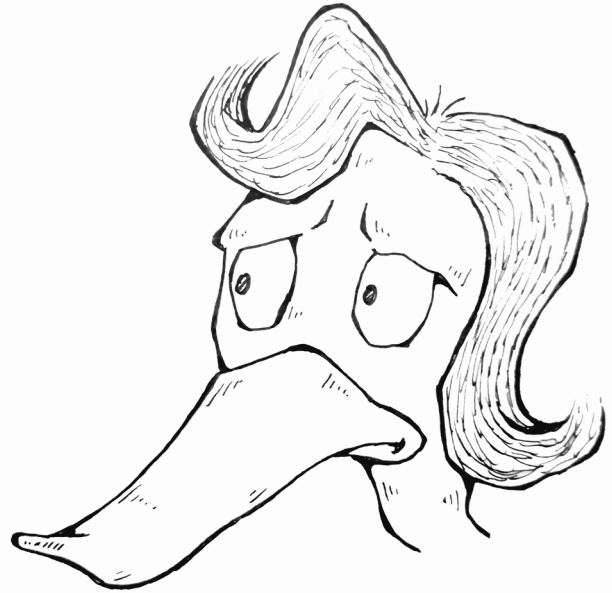


Cala och Knet

Dessa två ankor är lyckligt gifta sedan femton år tillbaka. De är inte härifrån trakten, utan kom till Sista vilan när de för fyra år sedan var på genomfärd. Den kväll de anlände till karavanserajen pågick stor tumult. Rufus två tidigare hjälpredor, två bröder, hade rymt med en stor summa av karavanserajens intäkter. Rufus var alldeles utom sig, dels för att han var bestulen och dels för att han inte hade någon som kunde se till hans gästers behov. Det snälla ankpåret hade tidigare erfarenhet av att arbeta på såväl värdshus som matinrättningar och erbjöd sig att erbjuda Rufus en hjälpande hand. För detta var Rufus utsägligt tacksam och redan nästa dag erbjöd han dem båda att få den tjänst som de skurkaktiga bröderna tidigare haft. Cala och Knet tackade efter en liten överläggning ja till erbjudandet.

Cala och Knet älskar att jobba på Sista vilan. I många trakter ser människorna ner på ankor, så att ha fått förtroendet att arbeta på en sådan välrenommerad plats är något de värderar högt. Som par är de väldigt hjärtliga mot varandra. De

hamnar väldigt ofta i små kiv med varandra, men dessa sker alltid med glimten i ögat och kivandet slutar alltid med att de skrattar gott åt varandras förolämpningar.



Om mordet vet Cala och Knet ingenting. De tycker att det är förfärligt att något så pass bestialiskt har skett på den arbetsplats de älskar så mycket. Om rollpersonerna skulle misstänka de båda ankorna och göra detta klart för dem kommer de att bli chockade. De kommer rusa till Rufus och berätta vad rollpersonerna misstänker, kvackandes i munnen på varandra, och sedan kommer de med tårar i ögonen att bedyra att de är helt oskyldiga. Rufus kommer att ta dem i försvar och förklara för rollpersonerna att han aldrig skulle kunna tänka sig att hans kära medarbetare ens skulle drömma om att göra något sådant.

Kollion

Sitt uppehälle tjänar Kollion på lite ströjobb som smed och har gjort så de senaste tre åren. Då han ofta omedelbart dricker upp de pengar han tjänar

har han aldrig lyckats slå sig till ro och exempelvis öppnat en egen smedja. Han får istället, när han får en kund, använda karavanserajens vanliga smeds redskap och arbetsplats mot en blygsam procent av vinsten. Detta gör smeden av sympati och välvilja och inte för ekonomisk vinning. Kollion är dessutom en betydligt sämre smed än den ordinarie, så hans hantverk innebär ingen större konkurrens. Han är 40 år, muskulös och lätt kutyrggig. Hans osunda alkoholvvanor har börjat sätta sina spår i hans utseende, vilken gjort hans hud rödflammig och full av sår. Hans en gång klarblå ögon är numera vattniga och blodsprängda, hans hår är tunt och stripigt och hans tänder är trasiga och gula.

Sista vilans personal och reguljära besökare känner igen Kollion på grund av hans häftiga humör, inte minst efter att han fått några stop öl i sig. Hans hjärta bär stor sorg över den otur han haft i livet, och denne sorg omvandlas allt som oftast till vredesmod. Han provocerar gärna andra genom att gapa och skrika obsceniteter, samt när han är på sitt värsta humör ta till knytnävarna, vilket ofta leder till att han själv skapar sig olyckliga händelser. Han har många gånger varit nära att avvisas från Sista vilan permanent, men alltid klarat sig med en hårsman.

Kollion har ett särskilt komplicerat förhållande till barflickan Tyra. För flera år sedan samarbetade han med Tyras far, som under den tiden också var smed, för att tillverka en särdeles ståtlig vapensköld åt Kandras ståthållare. Kollion tog dock åt sig all ära för arbetet och Tyras far antogs av alla

ha försökt snylta på Kollions framgång. Tyras far föll offer för dryckenskap och avled för några år sedan, levandes de sista åren i en skam som dragit ner hela sin familj i fördärvet.

Kollion kommer till en början att vägra berätta för rollpersonerna om sin dystra historia om hur Therlov lurat honom på allt han ägde och hade. Han säger sig inte alls känna till den mördade. Om rollpersonerna frågar honom vad han gjorde ute i stallet så säger han att han var ute för att ta en nypa luft, såg att staldörren var öppen och tittade in då han misstänkte att någon tjuv var där för att stjäla något. Han fick då av en slump se Therlovs döda kropp och säger att han då bestämde sig för att hämta hjälp.

Om rollpersonerna påträffar Therlovs blodiga hammare (Ledtråd 7) under dennes säng och rollpersonerna konfronterar honom med fyndet blir han alldeles utom sig. Han vrålar skärrat att han inte vet hur hammaren hamnade där. Han säger vidare att han tappade bort hammaren för ca. en vecka sedan. Pressar rollpersonerna honom ytterligare får han panik och berättar sin egen och Therlovs bakgrund. Han erkänner att han hatade Therlov över allt annat och att han gick ner till stallet för att på något sätt konfrontera honom, men att Therlov då redan var död. Han faller nästan i gråt och säger till rollpersonerna att de måste tro honom. Och visst låter det inte särskilt logiskt att först mörda någon och sedan skandera ut för hela karavanserajen att man befunnit sig på mordplatsen. Men det är ju upp till rollpersonerna att komma på.

Ulos

Denne kock tycks ständigt vara på gott humör. Under hans buskiga mustascher finns nästan alltid ett fryntligt leende och var och varannan mening han säger undslipper ett underfundigt skämt. Hans skämt och vitsar får ofta omgivningen att skratta, och Ulos själv skrattar gärna med så att hans stora mage guppar. Denna gladlynta uppenbarelse är dock en fasad för att dölja vem Ulos egentligen är; en skicklig och kallhamrad mördare. Han har så många lik på sitt samvete att han själv för länge sedan struntat i att hålla räkningen. Han är illvillig, beräknande och rent livsfarlig.



Han har jobbat på Sista vilan i fyra månader och blev placerad där av Tjuvgillet då de med stor säkerhet visste att Therlov skulle passera denna plats under sin flykt. För fem dagar sedan anlände Rimon, en kollega och även han medlem i Tjuvgillet och meddelade att Therlov var på väg. De började tillsammans planera mordet. Rimon gav Ulos en gul mantel och sade att han kunde använda den som förklädnad när mordet skulle ske. Rimon

hade sett att karavanserajens bard ofta brukade bära samma slags mantel så i bästa fall kunde Ulos i natten misstas för trubaduren. För två dagar sedan blev dock Rimon arresterad för att han en natt varit alltför berusad och hamnat i slagsmål med vakten Jerker. För denna förseelse blev han arresterad och tillbringar nu sin tid i häktet i väntan på att bli hämtad av fjärdingsmän från Kandra för att där bli ställd inför rätta. Ulos var därför tvungen att på egen hand genomföra mordet. Sagt och gjort, den natt då Therlov och Sandrine anlände väntade han tills alla gått och lagt sig och höll därefter utkik från sitt rum. Hans plan var att smyga in till Therlovs och Sandrines rum och mörda dem båda två. När han under nattens gång sedan såg Therlov lämna rummet och gå till stallet fick planerna ändras. Ulos tog sig istället ut mot stallet. Med sig hade han en sten inlindat i ett tygstycke, ett vapen som är mycket effektivt såtillvida att det inte kan bindas till gärningsmannen. Han smög sig ut i regnet iklädd den gula manteln, rundade huvudbyggnaden och tog sig in i stallet. Väl där smög han sig på Therlov bakifrån, svingade tygstycket med den inlindade stenen och tog offrets liv med ett enda slag. Därefter lämnade han stallet, slängde mordvapnet i första bästa regntunna och gick tillbaka till sitt rum. Där väntade han en stund för att senare riva sönder manteln och lägga resterna i spisen i köket.

Ulos kommer naturligtvis inte i första taget att erkänna varken mordet eller sin inblandning i Tjuvgillet affärer. Han kommer att hävda att han inte är något annat än en kock, vilken började sin tjänst på Sista vilan för fyra månader sedan. Innan

dess säger han sig ha arbetat på ett värdshus som ligger i Kandra. Han menar att det värdshuset anställde en kock som förvisso var sämre än han själv, men släkting till värdshusvärden, vilket gjorde att han fick söka sina tjänster någon annanstans. Ulos är slug och listig, men inte särskilt smart, och börjar rollpersonerna fråga ut honom ordentligt och skickligt börjar hans berättelse halta. Om mer ingående frågor ställs i snabb takt, i stil med: "Vad hette värdshuset i Kandra som du arbetade på?", "Hur länge arbetade du där?", "Kommer du från Kandra, eller flyttade du dit?", "Vad hette Sockergröts borgmästare?", "Hur många gillen har Kandra?" och så vidare börjar han slira på svaren. Han kommer dock trots detta inte under några som helst omständigheter att röja sig. Det som kan få honom att röja sig ordentligt är om rollpersonerna lägger fram tillräckligt mycket bevis mot honom. Dessa bevis är:

Den sönderrivna manteln från spisen

Det faktum att han känner Rimon

Det faktum att Rimon köpte manteln

Att Rimon är medlem i Tjuvgillet

Att Tjuvgillet hade för avsikt att mörda Therlov (vilket rollpersonerna antingen kan få reda på genom brevet till Therlov, det vill säga Bevis 8, eller genom att de fått Sandrine att berätta detta).

Om Ulos är ensam med rollpersonerna kommer han att ta till vapen och försöka döda dem. Skulle

rollpersonerna i ett offentligt sammanhang försöka konfrontera Ulos med bevisen kommer han att ta till flykt. Hans mål kommer då att vara att ta sig så långt från Sista vilan som möjligt. Om han under sitt flyktförsök blir trängd kommer han dock istället att försöka ta till vapen mot sina följare



Tyra

Sista vilans absolut bästa barista heter Tyra. Hon är i övre 20årsåldern, ganska kort till växten och har mörkrött, lite yvigt hår. Hon är vänlig och visar ett intresse i olika personer och deras levnadsöden, vilket ger henne en social karaktär vilken ofta kommer väl till pass inom hennes yrke. Hennes bästa vän är Sista vilans andra barista, Alva, och hon är ägare till en svart katt vid namn Kvasten.

De senaste åren har varit väldigt mörka tider för Tyra. Hon hade en lycklig uppväxt tillsammans med sin far i en by vid namn Ödesgårda. Hennes far arbetade där som smed, och var god vän med

byns andre smed, Kolloin. När Tyra var liten fick Kollion och hennes far ett hedervärt smedsupdrag man bara inte kan säga nej till, nämligen att tillverka en ansenlig vapensköld åt Kandras ståthållare. De samarbetade på projektet som kollegor och goda vänner och resultatet blev bättre än någon av dem kunde drömma om. Dock tog Kollion åt sig all ära för jobbet och sade att han gjort verket helt själv. Då Kollion ansågs vara en skickligare smed och mer omtyckt i byn trodde alla på honom. Tyras far, som blev betraktad som en lögnare och bedragare, blev så nedslagen av vad som hänt att han började dricka alldeles för mycket. Han hade snart supit bort både familjens pengar och sin smidestalang, och familjen var så skuldsatt att de fick lämna byn. De anlände tillslut på karavanserajen Sista vilan, men där hade deras minimala reskassa tagit slut, och vad de nu skulle ta sig till visste de inte. Tyra fick lyckligtvis jobb som barflicka på Sista vilan och kunde då tjäna ihop en blygsam summa i månaden som, när Tyras far druckit upp merparten, precis räckte för att de skulle klara sig. Fadern dog tillslut och Tyra fortsatte att arbeta på karavanserajen. När Kollion kom dit tyckte Tyra först att han fått sitt straff genom att han själv blivit bedragen. Men Kollion pikade Tyra varje gång han besökte karavanserajens skänkrum om vilken förlorare och vilken patetisk människa hennes far var. Han spred detta även vidare till de övriga besökarna samt personalen och vissa av dem stämde in i Kollions gliringar. Kollion har med andra ord gjort hennes senaste år i livet fullständigt outhärdligt. För detta, och för att hon anser att han mer eller mindre varit orsaken till hennes fars bortgång, hatar hon honom

över allt annat.

För en vecka sedan beslutade sig Tyra för att ta en liten hämnd på Kollion. En sen natt märkte hon att han, när han efter alltför många öl somnat på sitt rum, glömt att stänga och regla dörren smög hon sig in på rummet och stal den ägodel som han älskar allra mest: Hans smedshammare, ett mästerligt stycke hantverk som är det enda värdefulla han numera äger. När mordet inträffade såg Tyra sin definitiva chans att äntligen ta hämnd på den man som gjort henne så illa. Efter att tumultet lugnat ner sig gick hon och fångade in sin katt Kvasten. Med stor sorg och rinnande tårar längs kinderna tog hon livet av sitt älsklingsdjur och smetade in huvudet på Kollions hammare med dess blod. Hon smög därefter in på Kollions rum och lade hammaren under hans säng. Efter det begravde hon hastigt sin kära döda katt utanför det nordvästra hörnet av Sista vilan.

Om Kollions blodiga hammare uppdagas under dennes säng kommer Tyra inte att erkänna att hon hade något med detta att göra. Tvärtom så kommer hon att göra vad hon kan för att få Kollion att framstå i så dålig dager som möjligt. Hon kommer att påminna den som utfrågar henne om Kollions märkliga reaktion när han kvällen innan fick syn på Therlov. Därefter kommer hon att säga att hon såg Kollion sitta och ge Therlov mordiska blickar under hela kvällen och att hon aldrig sett honom så ilsken förut.

Det enda som skulle kunna få Tyra att erkänna att det var hon som lade dit hammaren är om någon

hittar Kvastens lik och berättar det för henne. Hon kommer då att fyllas med ånger för vad hon gjort med sin älskade katt, bryta ihop och erkänna alltsammans.

Alva

Sista vilans andra barflicka heter Alva. Hon är några år äldre än Tyra och har mörkt hår hoprullat i två knorror på varsin sida om huvudet. Hon har små pliriga ögon och en mun som är krökt på så sätt att hon alltid tycks ha ett litet leende på läpparna. Hon har en hög, ganska gäll röst och som person är hon rättfram, ärlig och trofast.

Alva vet ingenting om mordet på Therlov. Hon är dock den bästa personen att utfråga om någon vill veta något om Tyra. Då Alva är bästa vän med Tyra berättar hon dock inte lättvindigt om känsliga saker rörande sin väninna. Den enda möjligheten att få Alva att berätta något privat om Tyra är antingen om hon tvingas göra det för att förhindra att Tyra blir misstänkt för mordet, eller om den rollperson som frågat ut henne på ett eller annat sätt lyckats vinna ett väldigt starkt förtroende för henne. Hon kan då berätta att Tyra fått utstå mycket trakasserier då det ryktas om att hennes far som var smed försökte ta åt sig äran för ett väldigt vackert smide som någon annan gjorde.

Drengo

Denna mycket rundlagde anka är leverantör och sköter många leveranser till Sista vilan från trakten övriga gårdar och byar. Leveranserna består

mestadels av vin, men han kan även leverera mat eller andra nödvändigheter. Drengo är bekväm, vänlig jovialisk samt övermåttligt förtjust i mat och dryck. Han är dock inte särskilt modig av sig och ens den minsta lilla antydning av fara får det att skälva i kroppen på honom. Därför är han på grund av mordet som skett väldigt ur balans och nervös, vilket han hanterar genom att glufsa i sig än mer mat än vanligt.

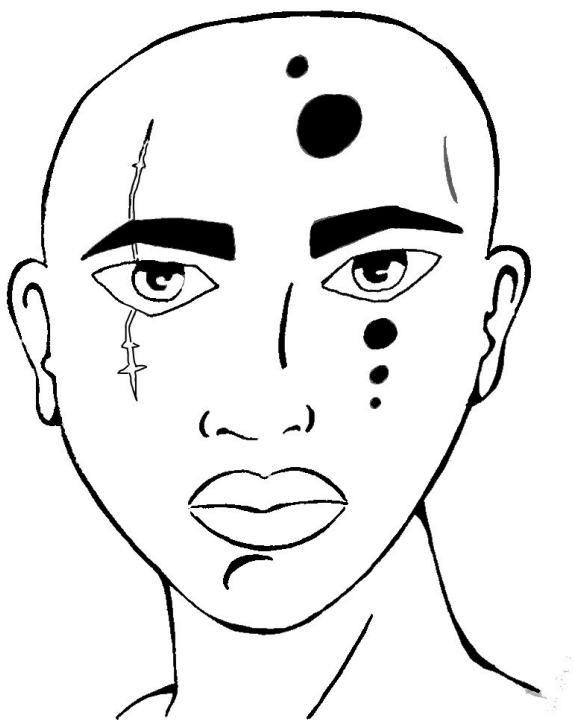
Vad Drengo inte vet är att det i en av hans vintunnor smugglas stöldgods. Ett halsband tillhörande den välbärgade Konsul Herlov har blivit beslagttaget av en illvillig tjuv vilken mot en skälig betalning gömt det i ett lönnfack i en av vintunnorna. Här på Sista vilan är det tänkt att halsbandet ska hämtas och föras vidare till en hälare i Kandra. Allt detta är Drengo lyckligt ovetande om, men skulle rollpersonerna uppdaga den lömska planen och berätta detta för honom kommer han att ömsom känna sig skamsen över att han blivit utnyttjad för ett så nesligt dåd och ömsom bli mycket tacksam att rollpersonerna uppdagade kuppen. Han erbjuder sig att personligen återlämna halsbandet åt Konsul Herlov och kommer så att göra om rollpersonerna önskar.

Drengos hobby är att skriva små löjliga rim och ramsor. Under natten skrev han innan han somnade en liten visa som han sedan lade på nattduksbordet (Ledtråd 4). Denna visa innehåller vissa formuleringar som man kanske skulle kunna tro anspelar på mordet på Therlov, bland annat slag i huvudet. Detta är dock en ren slump. Skulle rollpersonerna hitta Drengos visa och konfrontera

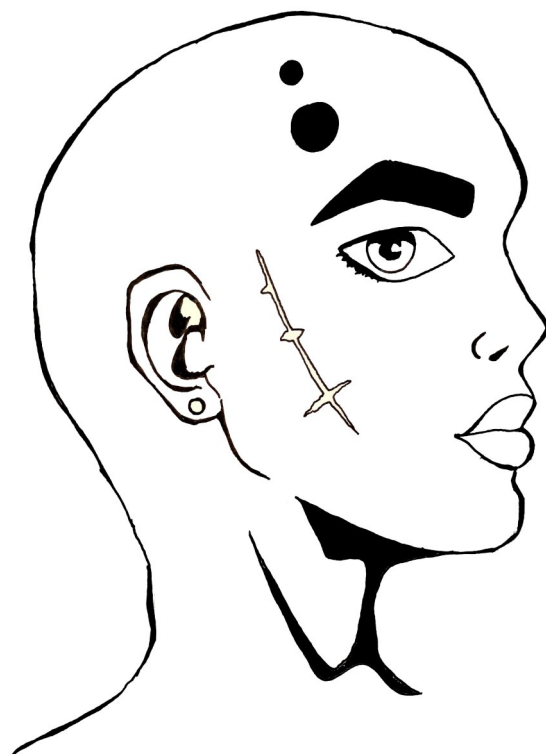
honom med den kommer Drego, om han förstår att rollpersonerna misstänker honom, att bli fullständigt panikslagen. Han kommer instinktivt att rusa från platsen och försöka fly från rollpersonerna. Om han fångas in igen kommer det att ta en ganska lång tid innan han åter blir så pass lugn att han kan göra sig förstådd. Han kommer då med panik i rösten bedyra att han är fullkomligt oskyldig och vädja till rollpersonerna att de ska tro honom.

Caaisha och Caaliya

Bara genom att kasta en blick på detta medelålders tvillingpar borde inte få någon att tvivla på vilket slags liv de lever. Sedan de yngre tonåren, när de på grund av leda och nyfikenhet rymde från sin hemby i västra Soluna, har de rest från plats till plats och försörjt sig som hyrsvärd, lyckökare och skattletare. De är med andra ord vad man i folkmun skulle kalla för äventyrare. Deras ansikten är väderbitna, deras blickar är hårda som



sten och deras muskulösa kroppar full av ärr, vilket vittnar om vilket slags liv de levat. Deras klädnad är praktisk och som gjord för ett hårt vildmarksliv, men bär även spår av dekorationer i lä-



der vilka tycks vara valda för att inge respekt. Deras ansikten pryds av ärr och enklare tatueringar. Båda är beväpnade med varsitt kortsvärd, pilbåge samt ett koger med första klassens pilar. Systrar- nas uppsyn gentemot andra är bister och reserverad, men inte otrevlig. Mot varandra kan man dock ibland se att de uppträder väldigt varmt och hjärtligt och i sällsynta fall kan man se antydning till ett leende på deras läppar när de samtalar med varandra och glömmer att de har folk omkring sig.

Caaisha och Caaliya har kommit till dessa trakter på grund av en hemlig skattgömma med anor från det Jor pangiska imperiet som de letar efter. De har även hört att en mycket essentiell ledtråd till vart skattgömmen kan tänkas befinna sig kan hittas i en sång som heter "Skymningens timme".

En sång med ett liknande namn – ”Natten stundar” – är populär i dessa trakter. Tvillingarna hoppas därför på att denna sång är en omarbetning av ”Skymningens timme” och att någon här med stor kännedom om sång och musik kanske känner till originalsången. Det är av denna anledning som de ansätter Freja med frågor, fast diskret utan att direkt säga vad de är ute efter och varför. Detta är dock något som de ytterst motvilligt skulle berätta för någon, framförallt inte fullständiga främlingar som rollpersonerna. Om rollpersonerna börjar misstänka Caaisha och Caaliya för mordet kommer de dock att berätta om sitt ärende i trakten för att bevisa att de inte på något sätt sammankopplade med Therlov.

Freja

Barden Freja är långt ifrån den största musikaliska talang som Athos skådat, men det hon saknar i musikalisk talang väger hon upp med karisma och ett glatt humör. En kväll på Sista vilan blir sällan tråkig när Freja befinner sig där. Hon är inte från trakten ursprungligen, utan växte upp i en by söderut. Hon har dock uppehållit sig på Sista vilan och tjänat sitt uppehälle där i närmare två år nu. Hon är i 25årsåldern, har en gladlynt uppsyn och axellångt, blont lockigt hår. Hon går nästan alltid klädd i en iögonfallande gällt gulfärgad mantel vilken hon köpt hos Sista vilans skräddare Hylma.

Det vilar ibland något dekadent över Freja. Hon sitter gärna tillbakalutad med ett självsäkert leende på läpparna och har en aura av världsvana över sig. Hon dricker inte och har aldrig så gjort

då hon tycker att dryckesruset inverkar negativt på hans musicerande. Och det är just sitt musicerande hon lever för, lyckligt ovetande om att hennes färdigheter med lutan inte betraktas som särskilt goda.

Freja vet ingenting om mordet och vill heller inget veta. Hon tycker att hela händelsen är avskyvärd och hoppas att alltihop kommer att vara utagerat så fort som möjligt. Om rollpersonerna frågar henne om hon sett eller hört något underligt säger hon att det enda hon märkt som kan verka misstänkt är att tvillingarna Caaisha och Caaliya varit lite ovanligt nyfikna på hennes musikaliska kunnande. Framförallt har de väldigt många gånger frågat honom om olika sånger. Nästan som om de fiskat efter någonting. Hon har inte riktigt förstått vad, men de har pratat olycksbådande om något de benämner som skymningens timme.

Hylma

Denne åldrade kvinna är karavanserajens skräddare. Hennes främsta uppgift är att laga de resenärers kläder som har nöts av resans gång, men hon har inget emot att på beställning sy nya plagg om så efterfrågas. Hon har trötta med snälla ögon och en tanig fysik med smala armar och kutande rygg. Hon är som person vänlig, lågmäld och lite glömsk.

Frågar rollpersonerna henne om vem som kan ha köpt en gul mantel av henne den senaste tiden rynkar hon pannan och funderar ett tag. Efter en

stund drar hon sig till minnes att endast två personer har köpt en sådan mantel de senaste tre månaderna. Dels en mycket trevlig bard som hon tror fortfarande befinner sig här på karavanserajen. Den andra personen vill hon minnas heter Rimon. Hon vet inte vart denna person befinner sig nu, om han fortfarande uppehåller sig här eller rest vidare, men de flesta som arbetar på Sista vilan kan berätta att Rimon begått ett brott och nu befinner sig i karavanserajens häkte.

Rimon

Förutom Ulos befinner sig en annan medlem av Tjuvgillet på Sista vilan, nämligen Rimon. Denna skrupelfria brottsling anlände till karavanserajen för fem dagar sedan i uppdrag att informera Ulos att Therlov var på väg till Kandra samt att hjälpa sin kollega att bringa Therlov om livet. Rimon stannade en längre stund på karavanserajen och hade ett övernattningsrum där. Den störta delen av tiden ägnade dock Rimon åt att hjälpa Ulos att förbereda mordet på Therlov. Rimon besökte bland annat skraddaren Hylma och inhandlade en gul mantel med huva till honom, vilken han föreslog att Ulos skulle svepa in sig i när han om natten tog sig fram till Therlov för att bringa denne om livet. Ulos har ju ett relativt igenkännbart utseende med sin runda mage och sina stora mustascher, och tanken var att minimera risken att Ulos skulle bli igenkänd.

Planen var egentligen att Rimon skulle ha en mer central del i utförandet av mordet, och att han efter mordet är utfört skulle lämna Sista vilan. Dock söp sig Rimon för tre nätter sedan alldeles

för full och började bete sig illa och bli hotfull. En vakt kallades till skänkrummet och denne ombad bestämt Rimon att avlägsna sig till sitt rum. De båda hamnade i ett häftigt gräl, vilket slutade med att Rimon drog fram en kniv och drev denne i sin motståndares mage. Vakten överlevde attacken men vårdas nu hos örtkvinnan Nora. Rimon greps strax efter anfallet och tillbringar därför nu tiden i Sista vilans häkte. Han är dömd att spendera tre månader där.

Rimons uppsyn är allt annat än behaglig. Denna skurk har axellångt, stripigt hår, en sjukligt blek och sårig hy samt djupt sittande maniskt stirrande ögon. Hans smala läppar tycks nästan alltid uppdragna i ett hånfullt grin och hans vanliga sätt att uppträda är högfärdigt, överlägset och nedlåtande. Om rollpersonerna frågar honom om De Svarta Spindlarna, Ulos eller mordet på Therlov blånekar han och säger sig inte veta någonting om den saken. Det enda som kan få honom att tala är om Rollpersonerna hittat brevet i hans rum (ledtråd 9). Han kan i sådana fall berätta om sin inblandning i mordet, men bara om rollpersonerna hjälper honom att fly från häktet.

Woger

Denne vederstyggliga livsspillra är en tjuv och hälare. Hans främsta syssla inom den undre världen är att vidarebefordra stulet gods till den köpare som betalat för leveransen. Oftast är detta någon högt uppsatt kriminell som tjänar multum på sin smugglarverksamhet medan Woger bara får en struntsumma för sitt jobb. Wogers senaste upp-

gift består i att vidarebefordra ett mycket värdefullt halsband till en smugglare i Kandra. Halsbandet ska finnas i ett hemligt fack i en vintunna som kommer med en vinleverans till Sista vilan. Tunnan ska vara markerad med ett svart X och leverantören av vinet känner inte till det smugglade halsbandet.

Då Woger, som tidigare nämndes, inte lyckades tillskansa sig halsbandet under den stormiga mordnatten kommer han under äventyrets gång att göra nya försök. När han är säker på att ingen befinner sig i närheten kommer han att försöka smyga sig ut i stallet. Om rollpersonerna skulle upptäcka honom och smyga efter kommer han, om han upptäcker att rollpersonerna smyger på honom inne i stallet kommer han att försöka ta till flykt. Om detta skulle misslyckas kommer han istället att börja slåss. Om han får en allvarlig skada ger han dock upp och berättar allt han vet.

Woger är väldigt illa medfaren av ett långt osunt leverne och ser nästan sjuklig ut i sitt tunna, strippiga hår och närmast tandlösa mun. Han är mager och lätt darrig i kroppen. Han är även grovt alkoholiserad och lider av ständig förkylning och hosta.

Jerker

Jerker är en av de vakter som upprätthåller ordningen på Sista vilan. Vissa skulle beskriva honom som skum och något opålitlig. För tillfället ligger han dock nerbäddad i örtkvinnan Noras patientsäng där han behandlas för ett otäckt knivhugg i

magen. Rollpersonerna kan, om de betar sig välgentemot Nora, få tala med honom i en liten stund. Jerker, som är en girig person, säger dock ingenting om inte rollpersonerna förser honom med en muta bestående av minst 10 silvermynt. Han berättar då om den olycksaliga kvällen han blev knivhuggen. Strax efter midnatt skulle han just gå av sin tjänst då han blev kallad till karavanserajens skänkrum för att lugna ner en gäst som betedde sig hotfullt. Bråkmakaren var Rimon som efter alldeles för många stopp hamnat i gräl med både gäster och personal. Jerker bad Rimon att gå till sitt rum och sova ruset av sig, vilket Rimon vägrade. Det hela urartade till ett slagsmål där Rimon högg Jerker i magen och vrålade "Du vet inte vem du bråkar med! Vi är inte att leka med!" Vad Rimon menade med detta vet inte Jerker och i övrigt har han ingenting att säga om händelsen.

Ledtrådar

Förutom att förhöra misstänkta kan rollpersonerna hitta ett antal ledtrådar som hjälper dem att lösa mysteriet. Vissa av ledtrådarna är av yttersta vikt för att den skyldige ska uppdagas, medan andra ledtrådar bara är villospår. Här nedan presenteras ledtrådarna. Märk väl att bara för att ledtrådarna beskrivs med nummer betyder det inte att rollpersonerna nödvändigtvis kommer hitta ledtrådarna i denna ordning. Siffrorna är bara till för att ledtrådarna lättare ska kunna hänvisas till på andra ställen i äventyret.

Spår i höet – Ledtråd 1: I stallet vid högen med hö där Therlov mördades kan rollpersonerna med

ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting hitta spår i höet. Spåren tycks komma från tre olika personer. Dessa personer är Therlov, Ulos och Kollion.

Therlovs fingrar – Ledtråd 2: Under dagen efter den första mordnatten förs Therlovs lik bort till ett förråd som för tillfället inte används för att senare föras bort och jordfästas. Om rollpersonerna bestämmer sig för att gå till förrådet för att titta närmare på Therlovs lik kan de upptäcka att Therlovs saknade fingrar är för precist kapade för att det ska vara en varg som slitit av fingrarna. Det ser snarare ut som om fingrarna kapats av ett vasst föremål, möjligtvis en yxa. Ett lyckat slag på färdigheten Lagkunskap gör att rollpersonen vet att kapande av fingrar är ett vanligt sätt för en kriminell person att straffa en annan kriminell person, oftast när den straffade har brutit ett löfte. Denna information är även något som Gard och Gotte kan berätta för rollpersonerna, om de informeras om Therlovs saknade fingrar.

Död katt – Ledtråd 3: Om rollpersonerna beslutar sig för att undersöka utsidan av Sista vilan kan de med ett lyckat slag på färdigheten Finns Dolda Ting vid karavanserajens västra kant hitta ett djurkadaver halvt nedgrävt vid väggkanten. Vid en närmare undersökning går det att upptäcka att kadavret är en död katt med ett stort sår i buken. Om rollpersonerna tidigare sett Tyras katt kan de lätt identifiera detta kadaver.

Drengos dikt – Ledtråd 4: Om rollpersonerna får för sig att ta sig in i ankan Drengos rum, kan ett

lyckat slag på färdigheten Fingerfärdighet dyrka upp låset. De kan sedan med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting hitta en liten dikt som Drengo skrivit. Dikten lyder såhär:

Bank bonk! Slag och sten

Bonk bink! Träd och ben

Aj oj! Rakt i knoppen

Ont i hela kroppen

Den trasiga manteln – Ledtråd 5: Om rollpersonerna någon gång under äventyret vill undersöka Ulos kök kan de med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting upptäcka att det i ugnen finns små brända tygbitar. Dessa tygbitar har en gäll, brandgul färg. Tygbitarna är det enda som finns kvar av den mantel som Ulos bar under mordnatten när han mördare Therlov. På morgonen när ingen annan var närvarande rev han manteln i småbitar och stoppade den i ugnen så att den skulle eldas upp.

Blod i korridoren – Ledtråd 6: I korridoren utanför gästrummen på Sista vilan kan man med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting upptäcka ett litet spår av bloddroppar. De kan därefter med ett lyckat slag på färdigheten Spåra följa bloddropparna till dörren till Kollions rum. Blodet kommer från hammaren vilken Tyra smet in med blodet från sin döda katt och lagt under Kollions säng.

Den blodiga hammaren – Ledtråd 7: Om rollpersonerna hittat blodspåret som leder in till Kollions rum, eller av någon annan orsak vill ta en titt där,

måste de lyckas med ett slag på färdigheten Fingerfärdighet för att dyrka upp låset. Väl därinne kan de med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting hitta Kollions hammare under sängen. Den som är någorlunda bevandrad inom hantverk kan se att detta är en mycket ovanlig hammare av den sort som ofta tillhör en mästern. Hammaren är dock även insmetad med blod. Ett lyckat slag på färdigheten Läkekonst låter en upptäcka att sättet som blodet ligger runt hammaren tyder på att någon just smetat in det och att det inte ser ut som att blodet skvätt på hammaren på grund av ett tungt slag mot huvudet.

Therlovs brev – Ledtråd 8: Rollpersonerna kanske vill undersöka Therlovs packning för att på så sätt få sig en uppfattning av hans tidigare förehavanden. Sandrine är inte särskilt hjälpsam av sig och vägrar låta rollpersonerna ta del av deras packning, så rollpersonerna blir i sådana fall tvungna att lyckas med ett lyckat slag på färdigheten Fingerfärdighet för att dyrka upp dörren till Therlovs och Sandrines rum. Väl där kan de med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting hitta ett brev i Therlovs packning. Brevet tycks vara mycket hotfullt och har en text som lyder:

Din ynkliga mask!

Vi känner till allt om dina förehavanden, och du känner till vad som händer när man för oss bakom ljuset. Njut av dina sista dagar i livet, och emotta sedan det straff som olydiga djur som du förtjänar!

Brevet har ingen namnsignatur.

Rimons rum – Ledtråd 9: Då Rimon för närvarande befinner sig i häktet är det ganska enkelt att ta sig in i hans rum. Man måste först lyckas med ett slag på färdigheten Fingerfärdighet till dörren. Rimon inte har särskilt många ägodelar så att genomsöka rummet borde inte ta alltför lång tid. Han har dock ett brev från Tjuvgillet som kan vara av intresse för rollpersonerna. Brevet är ganska listigt gömt under sängens madrass och det krävs ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting för att upptäcka det. I brevet står det:

Vördade broder!

En av våra mest värdefulla kontakter har förrått oss. Han har tagit till flykten och kommer enligt våra källor snart att anlända på den karavanseraj norr om Kandra som kallas för Sista vilan. Du ska omedelbart fara dit och utkräva vår hämnd. Offret heter Therlov Silvergom och ser ut att vara av rik börd, reser förmodligen tillsammans med en kvinna vid namn Sandrine. Lämna Sista vilan efter att uppdraget är slutfört.

Liksom brevet i Therlovs rum har detta brev ingen namnsignatur.

Sagan om ädelstenen – Ledtråd 10: Om rollpersonerna vill genomsöka Caaishas och Caaliyas rum måste de först lyckas med ett slag på färdigheten Fingerfärdighet för att dyrka upp låset och kunna ta sig in i rummet. Förutom tvillingarnas vanliga packning kan de med ett lyckat slag på färdighet-

heten Fingerfärdighet för att dyrka upp låset och kunna ta sig in i rummet. Förutom tvillingarnas vanliga packning kan de med ett lyckat slag på färdigheten Finna Dolda Ting hitta de en skrift som berättar om en värdefull ädelsten. Skriften verkar vara skriven av en historiker från Krilloan och skriftens papper ser ut att vara utrivna från en mycket gammal bok. Skriften lyder:

För cirka 1000 år sedan stod det kejsarliga imperiet Jorpanaga på toppen av sin makt. Genom imperiets makt och inflytande kom det över många sällsamma artefakter från Athos' alla hörn. Enligt vissa källor hade den legendomsusade Kejsar Vezcarion en hemlig gömma för sina mest värdefulla rikedomar. Vart denna hemliga skattgömma finns lokaliserat är idag höjt i glömska, men säkert är att gömman, om den existerar, kommer att ge dess upptäckare stor rikedom och världslig berömmelse. Jag har i många år sökt efter ett kväde vid namn "Skymningens timme" vilken sägs ge ytterligare ledtrådar om skattgömmans position. En del källor får mig att ana att detta kväde har sitt ursprung i trakterna norr om Kandra.

Halsbandet i stallet – Ledtråd 11: Om rollpersonerna får höra att det finns ett halsband gömt i en av Drengos vintunnor, eller om de helt enkelt är nyfiken på tunnorna, kan de försöka hitta tunnan med det gömda lönnfacket i vilket halsbandet finns. Har de inte fått klara direktiv från Woger angående hur man kan hitta halsbandet är det dock ingen lätt uppgift. För att hitta rätt tunna måste rollpersonerna lyckas med slag på färdigheten Finna Dolda Ting. De ser då att en av tun-

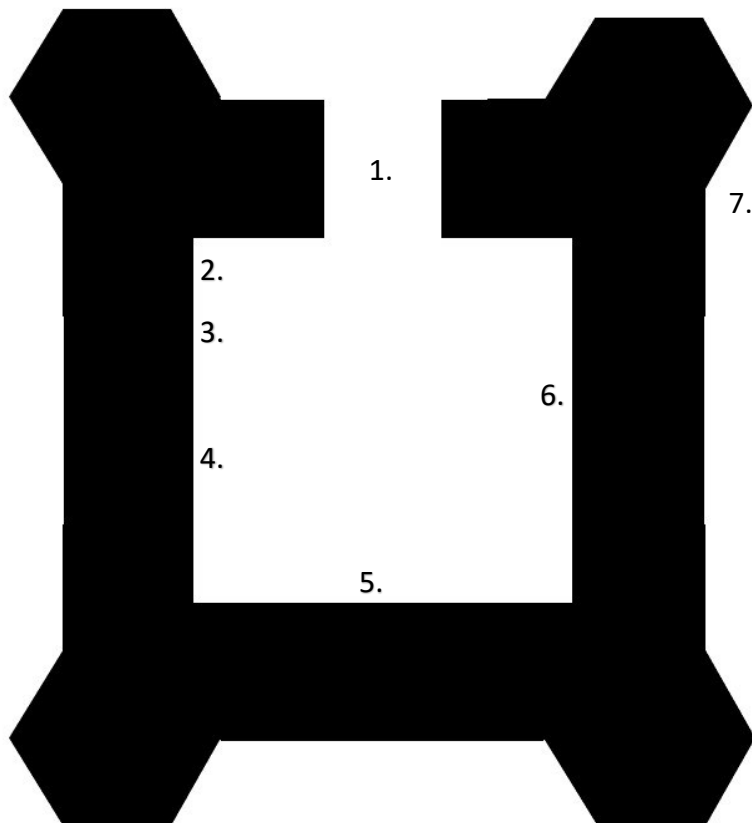
norna har ett litet X (ca. 1x1 dm stort) inristat i sig. När de nu hittat rätt tunna måste de lyckas med ytterligare ett slag på Finna Dolda Ting för att hitta det hemliga lönnfacket. Öppnar rollpersonerna detta fack kan de plocka fram Konsul Herlovs halsband, vilket är mycket vackert och fullt med ädelstenar. Halsbandet är värt ca. 500 guldmynt.

Slutet

Om rollpersonerna lyckas avslöja att det var Ulos som bragde Therlov om livet möter de stor uppskattning och respekt av samtliga personer som befinner sig på Sista vilan. Rufus blir överlycklig och erbjuder rollpersonerna gratis mat och logi närhelst de får vägarna förbi. Han ger dem även den utlovade belöningen på 30 silvermynt var. Rollpersonerna kommer efter detta att bli något av lokala kändisar på Sista vilan under en lång tid framöver.

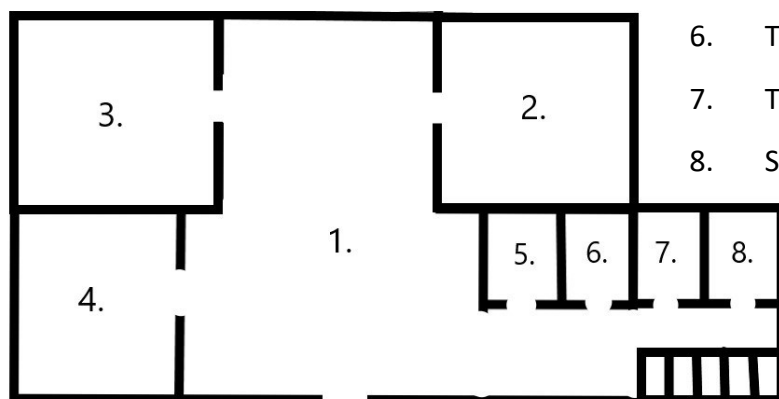
Kartor

Karavanserajen - översikt



1. Port
2. Skänkrum och sovplatser
3. Stall
4. Skräddare
5. Häkte
6. Vakternas kontor
7. Plats där Tyra grävt ner katt

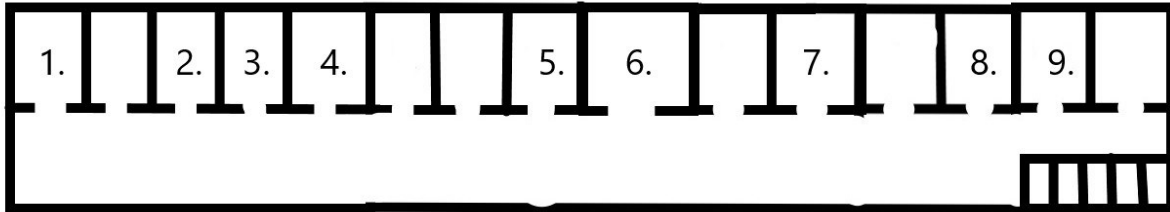
Skänkrummet - Våning 1



1. Skänkrum
2. Rufus' rum
3. Ulos rum
4. Kök
5. Cala och Knets rum
6. Tyra och Alvas rum
7. Två utkastares rum
8. Stalldrängens rum

Sovrummen - Våning 2

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Rollpersons rum | |
| 2. Drengos rum | 6. Kollions rum |
| 3. Therlov och Sandrines rum | 7. Rollpersons rum |
| 4. Rollpersons rum | 8. Caaisha och Caaliyas rum |
| 5. Frejas rum | 9. Wogers rum |



Spelledarpersoner - Speldata

Typisk vakt på Sista vilan

Gard: 15 Hälsa: 10

Turordning: 2T6

Anfall:

- Kortsvärd: 40, skada 4T6

Försvar: 50

Skydd: Ringbrynja: skydd 2T6, tung

Färdigheter: Grund 55

Ulos

Gard: 45 Hälsa: 35

Turordning: 3T6

Anfall:

- Dolk: 75, skada 3T6

Försvar: 70

Skydd: vadderad vapenrock: skydd 1T6, lätt

Färdigheter: Grund 55