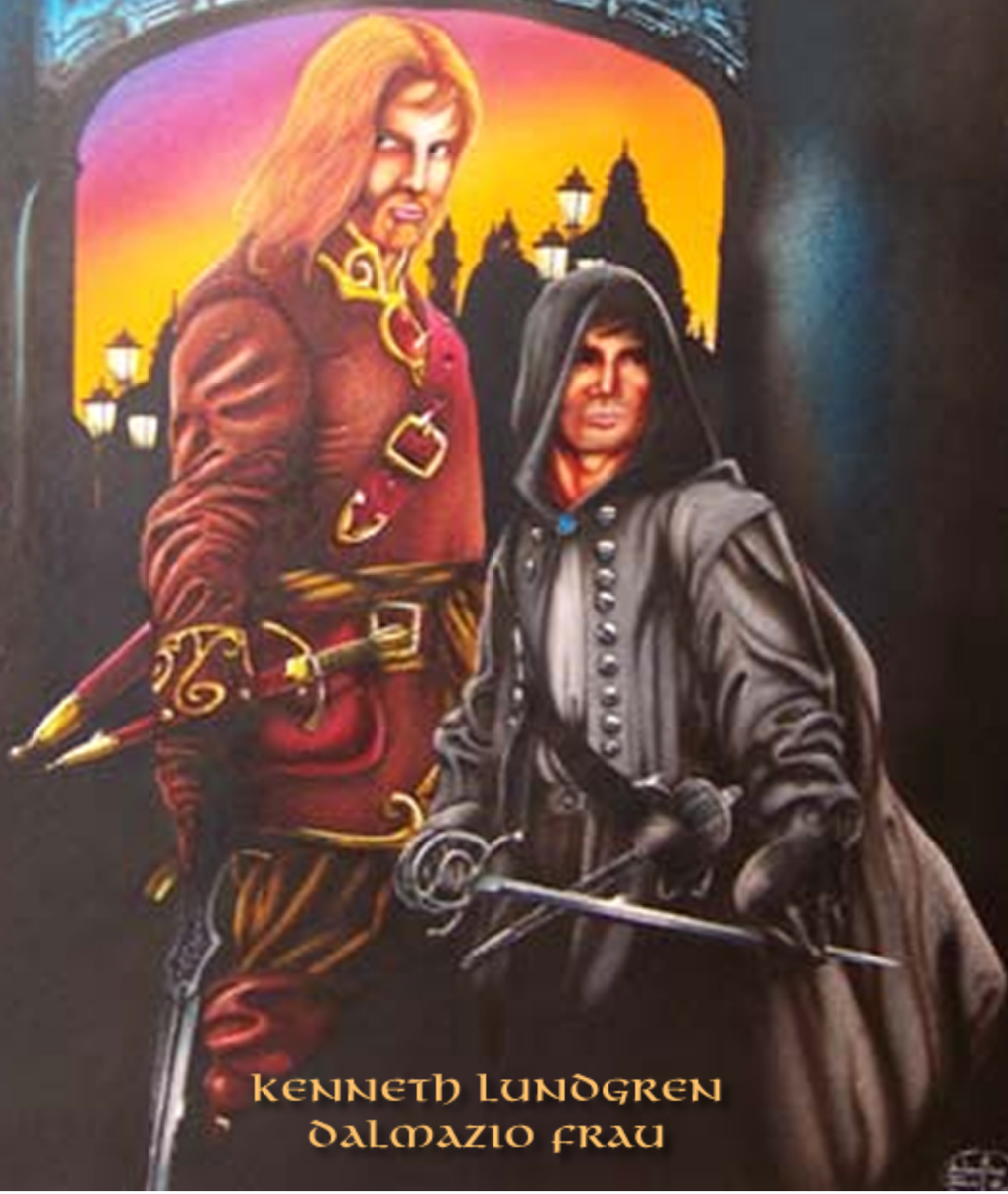


# den vilda jakten på promisca



KENNETH LUNDGREN  
DALMAZIO FRAU



# Lankhmar

**A**ventyret börjar när RPna är på flykt från ett antal tjuvar ur Tjuvarnas gille. Gillestjuvarna och RPna har försökt bryta sig in hos samma köpman denna kväll, vilket medfört att de frilanshatande gillesmedlemmarna helt sonika bestämt sig för att slå ihjäl RPna.

*Natt mitt emellan vesslans och getens månad i den svarta togans stad. Ni springer längs Pestgränd med era förföljare hack i häl. Lankhmars rökdimma ligger tjock över gatorna och stråken, men tack vare fullmånen så är det ändå bättre sikt än vad som är typiskt under nätterna i de sjutusenfaldiga rökpelarnas stad. Era snabbfotade förföljare är medlemmar av Tjuvarnas gille, som denna natt hade stått i begrepp att bryta sig in hos köpmannen Stawull Mastepung, olyckligt nog precis densamma köpman som också ni sökt förlösa från sitt guld vid samma tidpunkt. Efter att gillestjuvarna först förvånat och sedan rasande insett att de hade konkurrens så fattade de överraskande snabbt ett beslut om hur de skulle tackla den sällsamma och ytterligt irriterande situationen. Er andra olycka för kvällen var just nämnda beslut, som var att dräpa de fräcka frilansarna och avgiftssmittarna, det vill säga er.*

Gillestjuvarnas antal är upp till GM, men troligen är de tillräckligt många för att avskräcka RPna från en direkt konfrontation. RPna avgör givetvis vartåt de flyr, en god idé kan vara att använda såväl stadskartan som geomorpherna för jakten. Tabellen nedan kan också användas efter behag.

## 1d20

- 1 En böjd gammal kärring med en korg på armen kliver ut mitt i vägen.
- 2 Ett par stadsvakter i brunerade järnkyrasser dyker upp längs en sidogata.
- 3 Ett hästspann i hög fart kommer rakt emot RPna.
- 4 Någon har parkerat en stor vagn med surkål tvärs över vägen.
- 5 RPna springer in i en återvändsgränd.
- 6 En stadig tvättlina av rep hänger tre meter över gatan.
- 7 Dörren står öppen till: (1T6) 1 - en bordell, 2 - en taverna, 3 - en spelhåla, 4 - en krukmakare, 5 - ett badhus, 6 - ett fattighus. En del människor rör sig omkring byggnaden.
- 8 En bunden vaktleopard sliter sig och ger sig av efter (1T6) 1-3 RPna, 4-6 gillestjuvarna, i tron att de är byten.

- 9 Ett närliggande hus har väldigt framträdande sidobjälkar och fästen att klättra på.
- 10 En grupp tiggare försöker stoppa RPna för att be om allmosor.
- 11 RPna springer förbi en kloakbrunn.
- 12 Gatan är väldigt halkig. Dex-kontroll för att inte falla.
- 13 En svart vagn med ett par förspända hästar står framför en ljusskygg inrättning. Ett par kistor ligger på flaket och en mager yngling sitter på kuskbocken.
- 14 RPna springer förbi ett vilt kyssande par.
- 15 En stege leder upp till taket på ett hus.
- 16 Ytterligare ett par gillestjuvar springer rakt emot RPna, jagade av stadsvakten.
- 17 En kvinna i en sidogränd hotas av ett par busar med kniv.
- 18 En kloakbrunn står öppen. Där nere befinner sig en råttfångare flitigt utövande sitt värv.
- 19 En grupp präster håller ett möte mitt på gatan.
- 20 RPna springer förbi stånd med rutten fisk, gammal frukt och stinkande ost som verkar ha lämnats ute över natten.

## Gillestjuv

Str 11    Con 10    Siz 10    Int 13  
Pow 12    Dex 15    Cha 12

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/4   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/4   |
| 7-9   | Mage        | 0/5   |
| 10-12 | Bröstorg    | 0/6   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/3   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/3   |
| 19-20 | Huvud       | 0/4   |

## Väpen

|      |       |          |
|------|-------|----------|
| Typ  | Skill | Skada/AP |
| Dolk | 45%   | 1d4+1/4  |
| Påk  | 40%   | 1d6/2    |

## Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 14

Movement: 4 m

Skills: Athletics 60%, Dodge 65%, Mechanisms 65%, Perception 45%, Sleight 55%, Stealth 60%, Street-wise 45%

Typical armour: Ingen

Låt RPna använda skills som Athletics, Acrobatics, Dodge, Stealth, Mechanisms mm kombinerat med slag för DEX och CON för att undkomma sina förföljare. Förhoppningsvis slutar kvällen lyckligt och hjältarna kan återvända till sina nattkvarter, måhända fattiga, men vid liv.

## Ett anbud från Moolsh

Morgonen därpå eller någon dag senare så uppsöks RPna av två tvivelaktiga typer.

*Två säregna män kommer fram till er med självsäkra kliv, som om de vore konungar och kejsare allra minst. Den ene av dem är stor och fet med dallrande dubbelhakor och skinande flint, och med en guldring i näsan som ett ensamt upplivande särmärke i den annars blekvita svulsten till ansikte. Den andre är lång, men mager som en insekt, med smutsgrått hår och ett benigt anlete raspigt av skäggstubb.*

Männen presenterar sig som Juursh Eunucken och Staylan Trådnäve och förklarar sig vara utsända av sin herre Moolsh som har ett anbud åt RPna. Moolsh vill träffa dem så fort som möjligt i sin villa i Parkdistriktet.

Går RPna med på att följa de två leds de snabbt genom staden till nämnda distrikt och villa.

*Huset som de två har lett er till är stort och präktigt, det är uppenbart att ägaren inte lider någon brist på rikker. Gediget byggt av hårt kleshitiskt ädelträ, och med fönster av rött glas tronar det som ett mindre palats längs gatan. Den breda verandan har ett eget tak som är uppburet av fyra pelare. På vardera sidan om den grova, rödmålade porten finns skulpturer av sittande lejon, bärandes tydliga uttryck av ringaktning i sina stela tråpkyten.*

RPna förs av Juursh och Staylan genom en utsmyckad hall och ett par höga röda dörrar in till en väldig salong. Hela husets interiör verkar gå i mörkbrunt och blodrött.

*Salongens mörkbruna trägolv täcks av röda mattor med en närmast blodig lyster. Småbord har placerats ut här och var, samman med ytterligare fägring i form av statyer och byster, gobelänger och tavlor, växter och lampor. De sistnämnda har alla rött glas, och lyser upp salen samman med golvkandelabrar och en eldstad på den vänstra väggen. En svängd trappa leder upp till en terrass på den andra våningen från vilken dörrar leder djupare in i detta citadel-laspirerande hus.*

*En småvuxen herre står och påtar med en eldgaffel i eldstadens lågor samtidigt som han kliar en välväxt vaktleopard bakom örat. Ett par kraftiga karlar står i närheten med armarna i kors, svärd i bältena och hårdkokta uppsyner i kantiga ansikten.*

*Den lille herren hyssjar sin leopard som börjat morra, och vänder sig emot er, fortfarande med eldgaffeln i handen. Mannen är påfallande lik en råtta i ansiktet; smutsbrunt hår ligger slickat över huvudet varur ett par runda, mörka ögon stirrar fram. Näsan är spetsig och lång, mustaschen morrhårsläk och tänderna långa. Mannen tycks till och med liksom snusa i luften, som om lukten vore det sinne med vilket han inhämtade den mest vitala information ur situationen.*

Den lille mannen är den lågt rankade gillestjuven Moolsh, som finns beskriven i *The new adventures of Fafhrd and Gray Mouser* utgiven av TSR. Sitt yttre och sin rang i gillet till trots så har han genom list, silvertunga och brutna löften lyckats tillgodogöra sig en ansenlig förmögenhet och ett relativt gott rykte i Lankhmar. I själva verket är han en man helt utan skrupler som med nöje skulle sälja sin egen mor till hungriga ghuler för en handfull rikker. I detta nu har han fått ett uppdrag av en mycket högt uppsatt man, ett uppdrag där han tänkt att RPna skall få utföra grovjobbet medan han själv kammar hem belöningen. Moolsh hälsar på RPna och förklarar att han har ett arbete som han vill att de ska utföra åt honom. Som tack för detta säger han sig kunna övertyga Tjuvarnas gille om att RPna har avlidit och på detta vis få gillet att upphöra med sin hetsjakt på dem. Som ytterligare motivation för RPna har han dessutom fångat in en RPs flickvän eller motsvarande som han med ett kallt flin låter eunucken Juursh hämta in och föra fram, bunden och snyftande. Moolsh klarlägger att så fort RPna utfört uppgiften kommer hon att släppas.

Det uppdrag som RPna ska utföra verkar nog så enkelt. De ska finna en rik köpmans trolovade som försvunnit just innan bröllopet. Köpmannen hade inte känt kvinnan särskilt länge och vet egentligen inte så mycket om henne, förutom att hon heter Promisca och att hon troligen tidigare bodde i Förbrytardistriktet omkring Åkaregatan (Carter street) eftersom det var där de först träffades. Den sista uppmaning Moolsh ger är att de ska vara diskreta, eftersom det på köpmannen att döma verkade vara en rätt så känslig affär.



## Moolsh

Str 11   Con 13   Siz 9   Int 15  
Pow 15   Dex 13   Cha 17

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/5   |
| 7-9   | Mage        | 0/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/4   |
| 19-20 | Huvud       | 0/5   |

### Väpen

Typ   Skill   Skada/AP  
Dolk   50%   1d4+1/4

### Övriga regler

Combat actions: 3  
Strike rank: 14  
Movement: 4 m  
Skills: Athletics 60%, Dodge 75%, Evaluate 90%, Influence 95%, Mechanisms 65%, Perception 95%, Persistence 75%, Stealth 65%, Streetwise 45%

Typical armour: Ingen

## Juursh Eunucken

Str 16   Con 14   Siz 17   Int 7  
Pow 9   Dex 7   Cha 6

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/7   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/7   |
| 7-9   | Mage        | 6/8   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 6/9   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/6   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/6   |
| 19-20 | Huvud       | 0/7   |

### Väpen

Typ   Skill   Skada/AP  
Kroksabel   70%(58%)   1d6+1+1d4/4

### Övriga regler

Combat actions: 2  
Strike rank: 7  
Movement: 4 m  
Skills: Athletics 60% (48%), Resilience 65%, Unarmed 70% (58%)

Typical armour: Bröstplåt (-12%)

## Staylan Trådnäve

Str 7   Con 11   Siz 13   Int 14  
Pow 14   Dex 16   Cha 11

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/5   |
| 7-9   | Mage        | 1/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/4   |
| 19-20 | Huvud       | 0/5   |

### Väpen

Typ   Skill   Skada/AP  
Värja   90%   1d8-1d2/3  
Dolk   75%   1d4+1-1d2/4

### Övriga regler

Combat actions: 3  
Strike rank: 15  
Movement: 4 m  
Skills: Athletics 70% (64%), Sleight 70%, Stealth 75%(69%), Mechanisms 50%, Perception 70%, Throwing 60%(54%)

Typical armour: Läder över hela kroppen utom huvudet (-6%)

## Livvakter (3 stycken)

Str 14   Con 13   Siz 14   Int 10  
Pow 12   Dex 12   Cha 11

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/6   |
| 7-9   | Mage        | 2/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 2/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/5   |
| 19-20 | Huvud       | 5/6   |

### Väpen

Typ   Skill   Skada/AP  
Svärd   55%   1d8+1d2/4

### Övriga regler

Combat actions: 2  
Strike rank: 11  
Movement: 4 m  
Skills: Athletics 50% (38%), Dodge 45% (33%), Resistance 55%, Unarmed 50% (38%)

Typical armour: Tungt läder + läder för armar och ben + Metallhjälm (-12%)

## Vaktleopard

Str 16    Con 12    Siz 15    Int 5  
Pow 14    Dex 18

### Träffområden

| D20   | Träffområde     | AP/HP |
|-------|-----------------|-------|
| 1-3   | Höger bakben    | 1/6   |
| 4-6   | Vänster bakben  | 1/6   |
| 7-9   | Bakkropp        | 1/7   |
| 10-12 | Framkropp       | 1/7   |
| 13-15 | Höger framben   | 1/6   |
| 16-18 | Vänster framben | 1/6   |
| 19-20 | Huvud           | 1/6   |

### Väpen

| Typ  | Skill | Skada   |
|------|-------|---------|
| Bett | 60%   | 1d8+1d4 |
| Klor | 70%   | 1d6+1d4 |

### Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 11

Movement: 6 m

Skills: Athletics 70%, Dodge 45%, Perception 65%, Resilience 50%, Resistance 50%, Stealth 80%

## Uppdragsgivaren

Den köpman som hyrt Moolsh är i själva verket ingen köpman utan överherren Pulgh Arthonax själv, vilket inte Moolsh känner till. Bakgrunden till uppdraget är en prostituerad kvinna som överherren träffade för en tid sedan under ett av sina nattliga äventyr på Lankhmars gator under förklädnad och falskt namn. Kvinnan kallade sig Promisca och gav den lycksalige överherren en kärleksnatt vars like han aldrig tidigare upplevt. Naturligtvis kunde det aldrig komma på tal med ett giftermål mellan överherren och en fallen kvinna, men sedan den kvällen har Pulgh haft det ytterligt svårt att glömma henne och efter en tid växte denna oförmåga till besatthet. Överherren återvände under förklädnad till platsen där han träffat kvinnan bara för att finna att hon försvunnit, och att ingen tycktes veta vart. Nästintill desperat vände sig Pulgh till Tjuvarnas gille, dels för att ingen skulle få veta att det var överherren som sökte kvinnan, dels för att han visste att de ofta får saker gjorda.

## Förfrågningar i

## Förbrytardistriktet

RPna kan bege sig till Förbrytardistriktet för att knacka dörr och fråga ut folk om Promisca. Personer som lyckas med Streetwise känner till henne, männen med illmariga leenden och uttalanden i stil med att

”hehe, jo nog känner jag till henne allt, hehe..., vackraste kvinnan i Lankhmar är det... och det är inte hennes enda talang om jag säger så... hehe”, kvinnorna med sura blickar och fördömande kommentarer. Ingen vet säkert var hon nu befinner sig. De flesta känner dock till att hon arbetat på bordellen Rosenångor och nyponarom. Det är också möjligt att någon sett henne senast hos Ganel Apotekaren/Laaryana/Slibider Lilltå/Braggi/Björn Bagaren.

Använd gärna slumpmötetabellerna i *The new adventures of Fafhrd and Gray Mouser* när RPna stryker omkring på gatorna.

## En maskerad friare

RPna är inte ensamma om att söka efter kurtisanen Promisca. För några månader sedan träffade och förförde hon ghulen Hershk i Ilthmar. Liksom överherren blev Hershk helt förtrollad av hennes kärlekskonst och förälskade sig häftigt i henne. Under ett par veckors tid bjöd han henne på de dyraste middagar, köpte henne de vackraste juveler och skrev henne serenader där det sistnämnda ju normalt sett ligger väldigt obekvämt i en ghuls mun. Hans slutliga gåva var en diamantring med vilken han friade till henne. Hon tackade ja och de tillbringade sin bröllopsnatt tillsammans.

Under natten rymde dock Promisca. Hennes avsikt hade från början till slut bara varit att mjölka den kärlekskranke skelettmannen på pengar, och hon hade ingen som helst önskan att tillbringa sitt liv gift med vad som i hennes ögon var ett monster.

Morgonen därefter upptäckte Hershk rasande vad som skett. Han samlade ihop ett band hänsynslösa mingoler och drog iväg till Lankhmar i jakt på sin försvunna brud. I detta nu har han lyckats spåra henne till Förbrytardistriktet och gör förfrågningar på samma platser som RPna. När RPna befinner sig hos Moolsh lämnar Hershk och hans mingoler Rosenångor och nyponarom för att sedan i tur och ordning gå till Ganel Apotekaren, Gwes och Bradvin, Slibider Lilltå, Braggi och slutligen Björn Bagaren. Troligast är att RPna kommer efter honom till de flesta platserna, men är de snabba kan de också mycket väl vara där innan honom.

## Hershk

Hershk är en ghul vilket innebär att hans kött är helt genomskinligt så endast det bruna skelettet är synligt. Väl medveten om vilken reaktion hans sort brukar framkalla hos vanliga människor så maskerar han sig under en heltäckande förklädnad bestående av tung läderrustning och en purpurfärgad kåpa komplett med huva. Händerna täcks av handskar och ansiktet döljs bakom en benvit teatermask med ett illrött överdrivet flin som på en clown. När folk undrar brukar Hershk

säga att han vanställdes tidigt i sin ungdom och att han nu bär masken för att bespara andra människor den anskrämliga åsynen.

Hershk är arrogant och hänsynslös, och tänker inte låta något komma i vägen för att han ska återfå sin hustru. Hans känslökyla tillsammans med det faktum att han liksom de flesta ghuler äter människokött gör honom till en ganska obehaglig bekantskap. Han är dock inte sadistisk på något vis, utan andra människor betyder bara ingenting för honom.

Str 15 Con 17 Siz 14 Int 14  
Pow 16 Dex 15 Cha 12

#### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/7   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/7   |
| 7-9   | Mage        | 2/8   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 2/9   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/6   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/6   |
| 19-20 | Huvud       | 1/7   |

#### Vapen

| Typ           | Skill      | Skada/AP    |
|---------------|------------|-------------|
| Svärd         | 105% (96%) | 1d8+1d2/4   |
| Dolk          | 60% (51%)  | 1d4+1+1d2/4 |
| Piska         | 70% (61%)  | 1d3+1d2-1/1 |
| Lätt armborst | 70% (61%)  | 2d6/2       |
| Kasta pulver  | 95% (86%)  | Speciell    |

#### Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 15

Movement: 4 m

Skills: Athletics 80% (71%), Disguise 80%, Dodge 75% (66%), Evaluate 60%, Influence 85%, Lore (alchemy) 95%, Lore (animal) 70%, Lore (plant) 80%, Lore (world) 50%, Perception 90%, Persistence 75%, Resistance 75%, Ride 70%, Stealth 55% (36%), Throwing 95% (86%), Unarmed 65% (56%)

Typical armour: Tungt läder + läder för armar och ben + läderhuva (-9%)

Särskild utrustning: Hershk medför 8 doser av sitt egenhändigt tillredda gröna pulver med POT 85 som förblindar offer i 1d4 rundor om det kastas i deras ögon. Lyckas offret med motståndsslaget får det bara -25% på allt det gör under samma tid. Vidare har han en dos gult sömnpulver POT 95. 3 doser lila vansinnespulver POT 60 som gör att den drabbades nästa attack riktas mot närmsta vän, 6 doser nyspulver POT 55 som gör att man nyser i 1d6 rundor och då får -25% på alla handlingar, 1 dos svart giftpulver med

POT 65 samt 2 doser gulbrunt stankpulver som bedövar luktsinnet.

## Mingoliska råskinn

(RPnas antal x3 st)

Str 12 Con 14 Siz 10 Int 10  
Pow 10 Dex 14 Cha 10

#### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/5   |
| 7-9   | Mage        | 1/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/4   |
| 19-20 | Huvud       | 1/6   |

#### Vapen

| Typ       | Skill     | Skada/AP |
|-----------|-----------|----------|
| Kroksabel | 60% (52%) | 1d6+1/4  |
| Dolk      | 60% (52%) | 1d4+1/4  |
| Kortbåge  | 70% (62%) | 1d8/2    |

#### Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 12

Movement: 4 m

Skills: Athletics 50% (42%), Dodge 50% (42%), Lore (plant & animal) 40%, Perception 60%, Persistence 45%, Resistance 55%, Ride 70%, Stealth 50% (42%), Survival 60%, Tracking 60%

Typical armour: Skinn (-8%)

## Rosenångor och nyponarom

Rosenångor och nyponarom är en av de mer kända bordellerna i Förbrytardistriktet, med ett klientel som huvudsakligen utgörs av de mer välbärgade av Lankhmars brottslingar. Huset ligger längs Siden-gatan, är fem våningar högt och byggt av vit kalksten. Huset har alltid en dämpad belysning av röda ljus och små eldstäder. I de större utrymmena finns små vattenbassänger, lurviga mattor och mjuka divaner utplacerade för att kunna ta emot många kunder på en gång, men det finns även enskilda rum på de övre våningarna för dem som föredrar avskildhet. Överallt har det ställts fram blommor som tillsammans med rökelse och oljor skänker bordellen en behaglig och samtidigt så stark doft att kundernas och bordellaktiviteternas mustiga os effektivt kvävs.

46 kvinnor och 17 män arbetar i bordellen med att tillgodose sina kunders alla behov. Arbetsstyrkan leds av den stränga madame Lädergrepp, en 50-årig kvinna som alltid går omkring klädd i svart läder. Vid bältet har hon en knutig läderpiska som hon använt åtskilliga gånger när hon uppmärksammat oegentligheter på bordellen. Till sin hjälp emot uppstudsiga kunder har hon också ett mindre garde av eunuckvakter.

*Ni kliver in i bordellen Rosenångor och nyponaroms stora ankomstsalong, som är inredd i en exotisk österländsk stil med låga bord, färggranna mattor, oljelampor och rökelsekärl. I luften driver ljudet av plinkande musik omkring uppblandat med – om det som är för öronen nu kan blandas med det som är för näsan – tunga dofter av parfym. Unga kvinnor i tunna slöjor glider omkring som eggande skuggor, som erotiska fantominnor, i det skumma ljuset.*

RPna hinner dock inte stå och beundra sceneriet någon längre tid innan de upptäcker hur en av skuggorna, en synnerligen vid sådan, närmar sig med beslutsam hastighet. Det är ingen mindre än den stadiga madame Lädergrepp själv. Bred som en kleshitisk hövdingahydd och med knutpiskan i sin rultiga kniptångsnäve träder hon fram inför RPna i all sin svartlädrade, perversa prakt. Två eunuckvakter plirar misstänksamt mot RPna.

Erfaret och känslolöst frågar madame Lädergrepp vad RPna vill ha. En brunett? En blondin? En rödtopp? En rundhyllt? Någon mager? En kleshitiska? En evanmareenseeiska? En mingoliska? Eller kanske en av varje? Eller en äldre tant? Kanske en karl? En gosse? etc. Frågar RPna efter Promisca så mulnar hon och säger att hon inte är inne, samt undrar vresigt om det inte duger med något annat? Madame Lädergrepp kan vara ganska svår att handskas med för RPna men efter tillräckligt med smörjning i form av pengar, lyckade slag för Influence eller söta ord och kanske löften från en RP med låg Cha (madame Lädergrepp har vriden smak) så kan de få fram att Promisca är försvunnen sedan en tid tillbaka. Madame Lädergrepp kan berätta att Promisca var bordellens tveklöst mest populära kurtisan, antagligen både för sitt yttre och sin skicklighets skull, och hade mängder med kunder. Hon arbetade mycket med hembesök så bordellmamman såg inte till henne särskilt ofta, även om hon hade benkoll på vilka kunder som Promisca skulle besöka. Sista gången som madame Lädergrepp såg henne var för en dryg vecka sedan, då Promisca lämnade bordellen efter att ha arbetat där flera kvällar i sträck. Den sista kunden var gillestjuven och rånar Snittar-Rugan som faktiskt för närvarande befinner sig på övervåningen på ännu ett besök. Efter detta skulle Promisca iväg på hembesök hos fyra kunder som madame har skrivit upp på en lista (vilken det krävs mutor i storleksordningen 40-50 gr eller väldigt skickligt uttalade och lovande löften för att få (-25%

på aktuella skills) men är RPna oförmögna till detta så kan det också vara en möjlighet att stjäla listan). Om madame Lädergrepp fattat någon form av tycke för RPna, personligt eller professionellt, så nämner hon också i förbigående att en maskerad mingolälskare sökt samma information som RPna för bara någon timme sedan.

Namnen på madame Lädergrepps lista är i följande ordning med tillhörande adresser: Björn Bagaren, Gwes och Bradvin, Slibider Lilltå samt Braggi.

## Madame Lädergrepp

Str 13    Con 10    Siz 18\*    Int 14  
Pow 14    Dex 6    Cha 6

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/6   |
| 7-9   | Mage        | 1/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |

### Vapen

Typ    Skill    Skada/AP  
Piska    90% (84%)    1d3+1d4-1/1

### Övriga regler

Combat actions: 1

Strike rank: 10

Movement: 4 m

Skills: Evaluate 80%, Influence 80%, Lore (tortyr) 99%, Perception 85%, Persistence 65%, Resistance 45%, Throwing 50% (44%), Unarmed 60% (54%)

Typical armour: Läder för hela kroppen utom huvudet (-6%)

\* = Anpassad efter hennes breda gestalt. Hon är endast 165 cm lång.

## Eunuckvakter (10 stycken)

Str 12    Con 12    Siz 14    Int 10  
Pow 12    Dex 11    Cha 9

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/6   |
| 7-9   | Mage        | 0/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |



## Vapen

| Typ    | Skill | Skada/AP  |
|--------|-------|-----------|
| Klubba | 55%   | 1d6+1d2/2 |

## ÖVRIGA REGLER

|                 |                                       |
|-----------------|---------------------------------------|
| Combat actions: | 2                                     |
| Strike rank:    | 11                                    |
| Movement:       | 4 m                                   |
| Skills:         | Athletics 50%, Dodge 45%, Unarmed 50% |
| Typical armour: | Svarta silkesbyxor                    |

## Snittar-Rugan

Om RPna stannar i bordellen och väntar så kommer Snittar-Rugan ner efter ungefär en halvtimme.

*Mannen som kommer ner för trappan är en lusig karl med ett buskigt helskägg i ljusbrun, något solkad, nyans och sotsvarta kläder. Hans öron är utrustade med en behåring som är sällsam att skåda i sådan myckenhet på dessa organ, men hans allra tydligaste sårmarke är den vänstra ögonhålan som saknar sitt avsedda innehåll och varken piffas upp av ögonlapp eller porslinsöga. Han tittar inte mot er utan är fullt upptagen med att, under muntert visslande, torka av sitt korta svärd från något, till vad han använt vapnet synes dock oklart.*

När RPna börjar gå mot Rugan så tittar han förskräckt upp eftersom han misstar dem för hyrda lönnmördare som kommit för att slå ihjäl honom då han misstänker att han har ett pris på sitt huvud efter den senaste tidens rån och dråp. Kvickt sliter den impulsive busen åt sig en parfymflaska och försöker kasta den starka vätskan i ögonen på RPna för att sedan ta till flykten. Om vägen ut är spärrad (t ex av madame Lädergrepp och hennes eunucker) så försöker han fly uppåt i bordellen för att försöka ta sig upp på takvägarna eller klättra ner till gatan. Kanske tar han en skrikande bordellflicka som gisslan. Låt en tumultartad jakt utspela sig över hela glädjehuset och kanske även där bortom.

Om RPna får fast på Snittar-Rugan innan han hinner undkomma, dö eller infångas av den ilska madame Lädergrepp som vill tukta honom hårt för vad han antagligen gjort med hennes bordell och/eller flickor, så kan de tala med honom. Han ber för sitt liv, och fortsätter med det en stund efter att RPna förklarat att det inte är honom de är ute efter. Snittar-Rugan säger sig ha haft en sagolik natt med Promisca innan hon tidigt på morgonen gav sig av, tidigare än vad han hade velat och betalat för. Hon mumlade att hon hade en kund som hon skulle iväg till. Lyckas Rugan med Int\*5 så minns han att adressen var Hantverkargatan 12 (Craft Street), Handelsdistriktet (till Laaryanas perukbutik.).

## Snittar-Rugan

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| Str 13 | Con 13 | Siz 13 | Int 10 |
| Pow 12 | Dex 13 | Cha 8  |        |

## Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/6   |
| 7-9   | Mage        | 1/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |

## Vapen

| Typ       | Skill     | Skada/AP    |
|-----------|-----------|-------------|
| Kortsvärd | 70% (64%) | 1d6+1d2/3   |
| Dolk      | 80% (74%) | 1d4+1+1d2/4 |

## ÖVRIGA REGLER

|                 |                                                                                                                                           |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Combat actions: | 3                                                                                                                                         |
| Strike rank:    | 12                                                                                                                                        |
| Movement:       | 4 m                                                                                                                                       |
| Skills:         | Athletics 65% (59%), Disguise 30%, Dodge 65% (59%), Perception 60%, Sleight 56%, Stealth 55% (49%), Throwing 70% (64%), Unarmed 45% (39%) |

Typical armour: Läder för hela kroppen utom huvudet (-6%)

## De fyra plus en kunderna

RPnas spår till vart kurtisanen Promisca tagit vägen är de sista fyra kunderna som hon besökte, och genom att besöka och prata med dessa kan RPna ta sig vidare i sökandet till ännu en man som Promisca besökte som extraknäck utanför bordellverksamheten; Ganel Apotekaren. Ghulen Hershk och hans mingolkumpaner gör detsamma och befinner sig steget före RPna. När RPna lämnar Rosenångor och nyponarom så har Hershk redan besökt Gwes och Bradvin och är nu på väg till Ganel Apotekaren för att där få veta att Promisca givit sig av norrut med Bargews Resande Cirkus. Han mördar den ensamme apotekaren för att sopa igen spåren efter sig, men vill dock höra sig för även med de andra kunderna om de vet mer exakt om vart cirkusen skulle resa innan han ger sig av.

Räkna med att det tar lika lång tid för Hershk och hans mingoler att besöka en kund som det tar för RPna att göra det. Som redan nämnts har Hershk redan varit hos Gwes och Bradvin och han besöker sedan i tur och ordning Ganel Apotekaren, Braggi,

Slibider Lilltå, och slutligen Björn Bagaren. Detta innebär att RPna kan komma före, samtidigt eller efter Hershk till kunderna, liksom att de två grupperna kan stöta på varandra på vägen mellan dem. Vad eventuella möten leder till är upp till RPna och GM, se dock förslaget nedan. Troligt är i alla fall att Hershk någon gång under dagen får reda på att det är fler än han själv som letar efter Promisca (genom möten med RPna, genom att komma efter RPna till någon av kunderna eller genom rykten) och från och med den stund han får veta detta börjar han planera att mörda dem, liksom att påskynda sin egen avfärd. Han har inte tänkt låta någon eller något stå i vägen för hans försök att återfå sin trolovade även om han helst inte anfaller RPna på öppen gata medan han är kvar i Lankhmar. Hans illasinnade planer kommer dock att ställa till en hel del problem för RPna som det snart visar sig.

## Möte med Hershk

*Ni strövar fram längs Lankhmars myllrande gator då ni håller på att rusa in i ett stort sällskap, hela x personer för att vara exakt, efter att ha svängt runt ett hörn. Alla utom en är mingoliska råskinn med lika smala mustascher som ögon, klädda i sydda djurhudar och beväpnade med sablar, bågar och knivar. Den siste av dem är längre och stadigare än de övriga och klädd från topp till tå i purpurfärgade tygsjok. Till och med ansiktet inne i klädnadens huva är dolt, här av benvit teatermask med ett illrött flin och där endast smala skårar vid ögonen finns, och på händerna sitter handskar. Vid mannens – detta är i alla fall vad som antyds med tanke på längd och byggnad men är långt ifrån säkert – sida hänger ett långsvärd. Sällskapet stannar upp med tissel och tassel bland mingolerna under det att den maskerade står stilla och bevakar er under några långa hjärtslag. Efter att ha betittat er nog ljuder en hes stämma ut bakom masken: "Ur vägen, lodare!"*

## Björn Bagaren

Björn Bagaren är ägaren till bageriet "Den smörade limpan" som ligger på den södra sidan av Rättgränd (Rat's alley) i Förbrytardistriktet, (platsen beskrivs ingående i *Rogues in Lankhmar*).

*Den lika välbekanta som behagliga aromen av nygräddat bröd (liksom en del bakverk, pastejer och annat) sköljer över er i en varm fläkt när ni kliver över tröskeln till Den smörade limpan. Bageriets interiör leder genast tankarna till Kalla Ödemarkens okuvliga snölandskap, då det mesta här inne, särskilt på den andra sidan disken, är bepudrat med mjöl. En slank kvinna med svallande brunt hår och ett affärs-mässigt, men ändå uppriktigt menat, leende står på denna andra sida, och bakom henne längre in i bageriet kan ni se en stadig herre med rödsprängt ansikte*

*som knådar en deg som har en påfallande likhet med sin bearbetares kropp.*

Björn är en herre strax över 165 cm lång, men större än så kring midjan, med ett rödsprängt ansikte. Beroende på hur dags RPna kommer in så kan hans humör variera något, i allmänhet är han som gladast på morgonen för att bli alltmer svår att ha att göra mer ju längre dagen lider. Björn är gift med Neeva, som är kvinnan bakom disken, men han har i hemlighet fått besök av Promisca från tid till annan när hans fru har varit borta. Kommer RPna in och börjar ställa frågor om henne när hans fru är i närheten så blir han våldsamt nervös och är det dessutom sent på dagen så kan han reagera med allt från ett raseriutbrott till ett mentalt sammanbrott. Har Hershk redan varit där och frågat så har detta med stor sannolikhet redan inträffat så när RPna kommer så är han istället mitt uppe i att få en ordentlig utskällning av sin fru. Då RPna då kommer och frågar samma saker som tidigare kan det beroende på tid antingen leda till att han uppgivet berättar det han vet eller låter sin fulla vrede gå ut över dem.

Björn hade besök av Promisca för en tid sedan, men det var bara en snabb visit. Han vet inte vart hon skulle sedan eller vart hon kom ifrån, även om han naturligtvis vet att hon arbetade på Rosenångor och nyponarom.

## Gwes och Braduin

På Hantverkargatan (Craft Street) i Handelsdistriktet ligger Laaryanas perukbutik i bottenvåningen på ett femvåningshus, där en skraddare huserar på första våningen och de övriga tre hyrs ut som lägenheter. Laaryana säljer peruker, smink och ett mindre sortiment maskeraddräkter. Emellanåt har hon sålt förklädnadsmateriel till Tjuvarnas Gille och känner väl till Moolsh om denne skulle komma på tal, en person hon för övrigt har väldigt lite till övers för.

*En liten bjällra klingar muntert när ni kliver in i Laaryanas perukbutik. Butiken upptas till stor del av perukhållare i form av anletsslösa träbyster som bär upp de mest varierande och fantastiska utbud av kalufser som man kan tänka sig; ni ser rött, brunt, blont, svart, vitt, grått och andra mer fantasifulla färger, ni ser rakt, lockigt, spretigt, krulligt, väldigt, tjockt och glest liksom ni ser pudrat, tvättat, smutsat, slingat och tonat, och därtill känner ni parfymrat. Förutom peruker erbjuds här också ett mindre sortiment av maskeradkostymer som finns utplacerade på dockor och på hyllor bakom disken, bredvid vilka en dörröppning dold av ett draperi också finns. Till höger i butiken, i närheten av fönstret och provrummet, står en av Lankhmars snobbigare medborgare och provar ut en påfågelsliknande best till peruk framför en spegel, assisterad av Laaryana.*

RPna kommer inte åt att prata med Laaryana förrän hennes kund har betjänats färdigt (är de envisa med att fråga trots detta så går kunden utan att fullfölja köpet, vilket gör Laaryana på ett dåligt humör redan från början). Till slut så köper den snobbige kunden sin peruk, tar den på sig och passerar förbi RPna med en fnysning och en grimas av avsmak. Därefter står Laaryana till RPnas förfogande.

Hershk har redan varit där och pratat med henne, vilket hon kan berätta om och säga med en sur min att de som RPna letar efter är hennes bröder Gwes och Bradvin som befinner sig ute i lagret och lagar peruker.

Genom dörröppningen bakom disken kommer man till lagret som innehåller ännu mer allsköns peruker, smink och dräkter. Två män som är helt identiska står här inne och borstar peruker. De är strax över 20 år gamla med långa, svallande, rödbruna hårmanar (det är peruker, egentligen har de hårfästena mitt uppe på hjässan) och utslagna framtänder.

Hershk har skrämt och jagat upp de två bröderna så pass mycket att det räcker i princip med att RPna också ställer frågor om Promisca för att de ska bryta ut i raseri och bestämma sig för att ge RPna stryk (om dessa inte är väldigt många eller ser väldigt farliga ut). De drar dock inga skarpa vapen (om inte RPna gör det först förstås). Laaryana kastar (bildligt talat) ofelbart ut RPer som sätter igång att bråka med hennes bröder.

Om bröderna kommer på humör med lite hotelser så kan de berätta att de brukade hyra in Promisca ibland för pengar som de fått genom sina extraknäck inom Utpressarnas gille. Hon stannade en natt och sa att hon skulle besöka någon apotekare vid Grottorna på Skuggstråket (Shady Street). De kan berätta om den skrämmande Hershk och hans mingoler, och om hur Hershk hade sagt att han var Promiscas make.

## Gwes (rödklädd) och Bradvin (gröklädd)

Str 14    Con 13    Siz 15    Int 9  
Pow 10    Dex 12    Cha 11

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/6   |
| 7-9   | Mage        | 0/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |

### Vapen

|           |       |          |
|-----------|-------|----------|
| Typ       | Skill | Skada/AP |
| Obeväpnad | 60%   | 1d3+1d2  |

### ÖVRIGA REGLER

Combat actions: 2

Strike rank: 11

Movement: 4 m

Skills: Athletics 56% Disguise 40%, Dodge 55%, Craft (perukmakeri) 25%, Perception 40%, Throwing 50%, Unarmed 60%

Typical armour: Kläder

## Slibider Lilltå

Slibider Lilltå är en hyfsat framgångsrik, gillesansluten hälare som bor på Fuktgatan (Damp Street) i Förbrytardistriktet, i närheten av badhuset. Om kampanjen tidigare utvecklat sig så, eller om GM så önskar det, så kan Slibider mycket väl vara RPnas hälare, eller åtminstone någon som de gjort affärer med tidigare.

Dörren till huset är låst. Knackar RPna på så hör de en nasal röst inifrån som undrar vem det är och vad de vill. Berättar RPna sanningen så släpper Slibider inte in dem om de inte kan hota eller övertala honom på något sätt, har Hershk redan varit där så säger han att han redan pratat med RPnas uppdragsgivare. Texten nedan förutsätter att RPna kommer in i huset på något sätt.

*Ni kliver in i ett dunkelt upplyst rum, där alla fönsterluckor och gardiner är fördragna. Mannen som släppt in er har ett sällsynt opålitligt utseende med kisande ögon och ett tunt leende som tycks mer fruset i det knotiga ansiktet än representerande någon form av vänlighet eller minsta känsla överhuvudtaget och som blottar den övre raden av helt kritvita tänder. Mannen bär en sliten, kanske en gång förnäm, kläddsel och rör nacken fram och tillbaka när han går, något som närmast för tanken till en simmande ål.*

Slibider vill helst göra affärer och är inte särskilt intresserad av att berätta saker ur sitt privatliv för RPna, särskilt om han inte tjänar någonting på det. I värsta fall kan han till och med ljuga bara för att bli av med dem. Promisca besökte honom för en tid sedan eftersom han alltid varit en flitig kund hos henne men stannade bara en kväll. Det sista hon sade var att hon skulle besöka Björn Bagaren, men Slibider minns också att hon haft planer på att lämna bordellverksamheten och resa österut.

# Braggi

Braggi är ägare till det beryktade haket Silverålen och antagligen en bekant figur för RPna. Silverålen finns beskriven i åtskilliga Lankhmar-tillbehör.

Hur det går att fråga ut Braggi beror mycket på vilken kontakt de haft med honom sedan tidigare. Han skäms inte för sina kontakter med damer som tar betalt men ser ingen anledning heller att skylta med det hela. Verkar det dock viktigt och han står på god fot med RPna så kan han mycket väl berätta allt han vet. Har han redan haft besök av Hershk så är han fly förbaskad över dennes sätt (han lät slänga ut denne från tavernan efter upprepade hotelser mot Braggis person) och ser det som mer än positivt om RPna kunde ge den maskerade tölpen en ordentlig näsbränna.

Promisca befann sig på Silverålen under två kvällar i rad (Braggi är en relativt välbärgad man) varefter hon gav sig av. Hon sa aldrig vart hon skulle men när Braggi stod och såg efter henne (harklar han sig) så svängde hon av mot Skuggstråket (Shady Street). Är RPna hemma i trakten eller om de lyckas med ett Streetwise +35% så inser de genast att Braggi knappast kan ha sett Promisca svänga in där då det ligger flera kvarter bort. I själva verket följde Braggi efter henne, motiverad av ett sting av svartsjuka, för att se till vem hon skulle, men det tycker han är onödigt att berätta för RPna. Pressar de honom lite så erkänner han och säger vart hon gick, till Ganel Apotekaren.

## Ganel Apotekaren

*Ni öppnar dörren och kliver in i ett medelstort apotek där mediciner och dekoter, torkade växter och mystiska pulver trängs på de dammiga hyllorna. Tydligtvis mär de olika drogerna illa av allt för starkt ljus, då apotekslokalen är väldigt dunkelt upplyst, endast de smala strålar som tränger in genom stängda fönsterluckor trotsar mörkret. Alla möjliga olika dofter och stanker tävlar här inne om herraväldet över era näsor.*

Med ett lyckat slag för Perception kan RPna urskilja en odör som inte härrör från några mediciner eller örter, utan en svag stank av slakteri. Söker de igenom apoteket så finner de snart den olycklige apotekaren bakom disken.

*Den olycklige apotekaren, en för stadsdelen prydligt klädd typ, ligger badandes i sitt eget blod bakom disken. Han har huggits och stötts och därtill har förövaren berövat honom på båda hans ben nedanför knäna. I detta läge förmår den arme apotekarens otaliga sårblindringssalvor och mirakelkurer inte mycket, han är död som en inlagd Ilthmarisk sill i eget spad.*

Går RPna på jakt efter mediciner i apoteket så kan de läskunniga totalt samla ihop 4 små askar salva märkta "Sårknipe" (läker 1d10 HP styck på 1d6 minuter) och tre flaskor med "Motgift" (motgift som var och en tar bort 40 POT från ett gift).

Lyckas RPna med ett slag för Lore (alchemy) eller Lore (plant) eller motsvarande hittar han det dubbla antalet. Saknar RPna såväl lämpliga skills som läskunnighet så kan de chansa att ta med sig flaskor med de kan innehålla vad som helst enligt GMs tycke, Perception kan dock vara användbart för att avvärja vissa faror.

Disken är på insidan utformad som en bokhylla och här trängs volymer om alla möjliga olika ämnen, inte bara sådana som haft med Ganel's gebit att göra. Lyckas RPna med Perception upptäcker de en bok bland de övriga som ser väldigt välanvänd ut och är nästan helt fri från damm till skillnad från de andra böckerna, en bok titulerad "Väl och föga väl kända sagor av det fjärran Horborixi stad". Plockar RPna ner boken så faller den upp på ett uppslag (ett Int\*5-slag gör att RPn direkt sluter sig till att det i huvudsak är detta uppslag som blivit läst så många gånger) där "Sagan om bröderna Alak och jätten" finns berättad, se bilaga 1.

Undersöker RPna hela apoteket så finner de en stor, men låst metallkista i sovrummet. Kistan har inget riktigt lås utan istället fem små trissor där varje trissa kan snurra fram vilket tal som helst mellan 0 och 9. Bredvid trissorna finns en knapp. När RPna kommer dit står alla trissorna på 0. Detta är ett kombinationslås vars lösning baseras på sagan om bröderna Alak som finns under disken. Varje trissa motsvarar en av bröderna i berättelsen vilket man kan komma till insikt om genom att studera brödernas namn, den första trissan representerar Uno, den andra Diem, den tredje Trem, den fjärde Kvader och den femte Kvino. Kvader är den allra minsta som man kan tänka sig utan att han går upp i rök, dvs försvinner, vilket då motsvarar siffran 1 (0 skulle ju ha inneburit att han gått upp i rök), Uno är en udda siffra med runda former - 3, Trem är dubbelt så stor som Uno vilket blir 6, Diam är större än Uno men mindre än Trem samtidigt som han är större än Uno och Kvader tillsammans vilket måste innebära 5 och slutligen är Kvino den allra största som man kan tänka sig det vill säga 9. Den rätta koden blir då 35619. Vill GM göra kodknäckandet lite svårare kan han kräva att det också behövs att man rullor på trissorna i samma ordning som bröderna nalkas jätten i berättelsen. Trycker man på knappen när rätt kod är synlig så öppnas kistan. Trycker man fel så kräks ett giftigt gasmoln med POT 50 upp ur en dold ventil. Nästa gång RPna gör fel så skjuts giftiga nålar med POT 50 ut i stället och tredje gången kommer en syradusch med 1d10 i skada (rustningar och sköldar skyddar men deras HP



minskar med 1 permanent). Därefter aktiveras inga fler fällor.

Misslyckas RPna med att få upp kistan behöver inte hoppet vara ute. De kan bege sig av ut på stadens gator för att fråga sig fram vart cirkusen givit sig av (även om de måste då troligen ta en extrarutt förbi Ilthmar) eller så kan de försöka sig på att följa efter Hershk.

Kistan innehåller 364 gr, 853 ss, en flaska med mystisk färg märkt "Mirakelkur" (läker alla HP på en runda, stöter bort alla gifter), ett par torkade rosor, några halvfärdiga taffliga kärleksdikter, återigen halvfärdiga taffliga försök – den här gången med att teckna av en vacker kvinna, ett par ljus med aromatisk doft, en bok med romantiska berättelser, en dyrbar peruk med blonda lockar, en liten behållare parfym och ett brev (se bilaga 2).

## Överfallet

När RPna är klara för att lämna Lankhmar så har Hershk placerat ut RPnas antal mingoler (han tror inte att RPna ska ha någon chans emot råbarkade mingoler) som ska se till att stoppa dem. De förföljer eller ligger i bakhåll för RPna och ser till att anfalla i mörka gränder, utanför staden, i hamnen etc. Kanske smyger de sig till och med ombord på RPnas farkost om dessa tar sjövägen.

## Resan norrut

Vilken väg RPna reser är helt upp till dem, har de inte funnit brevet hos Ganel Apotekaren är risken stor att de först luras iväg till Ilthmar så de dels förlorar tid och dels kanske hamnar i klorna på blothungriga råttpräster. Det troligaste är nog att Hershk är den som kommer iväg först, och han rör sig snabbt då han är rik nog att införskaffa den allra främsta utrustning-

en och har mingoler med sig som är vana att röra sig i vildmarken. Är han efter RPna kommer han att göra sitt yttersta för att hinna ikapp och om dem, och troligen försöka lönnmörda dem på vägen. Hershks troligaste färd (GM får anpassa den om det finns anledning för honom att göra det) är att först ta en båt ifrån Lankhmar till Ool Hrusp, hyra hästar där och rida norrut för att sedan byta till hundsläde när snön börjar falla. Han kommer att sända meddelanden till RPna under vägen och försöker döda dem åtminstone en gång till.

## Färd över Innanhavet

Det är inga problem för RPna att finna ett fartyg som kan ta dem över Innanhavet till Ool Hrusp för en slant eller gott arbete ombord, handelsfärder dit går med jämna mellanrum från Lankhmar, även om det inte är något särskilt populärt resmål trots den galne hertigens frånfälle med tanke på stadens makabra festivaler och kalas som ofta anordnas på bekostnad av resenärer eller de lägre klasserna.

Innanhavet är det mest livligt trafikerade vattnet i Nehwon, ett nav mellan Lankhmar, Ilthmar och de Åtta Städernas Land, lugnare än Ytterhavet och relativt fattigt på havsmonster. Antagligen går RPnas resa lugnt till väga. Vill GM ändå att något ska hända så kan han lägga in någon av följande händelser:

- Ett ruttet människoben kapat vid knäet kommer flytande (endast om Hershk är före RPna). Tar RPna upp det finner de att det är bortskuret några delar ur det.
- En sjöman tycker att RPna är usla på att svabba däck.
- En mingol på ett skepp som ligger framför RPna skjuter en pil i däckets på RPnas farkost. Ett meddelande är virat runt pilen: *"Vänd om, era hustrurövare, eller jag använder era skinn som segel på hemvägen! Hershk."*

# De åtta Städernas land

Ool Hrusp är en liten stad, känd för sin boskap, hruspnötter och gladiatorspel. En timmerpalissad omger staden och usen är uteslutande byggda av trä. För närvarande firar staden en av sina festivaler, "Tuktelsen", som är en högtid då man bestraffar sig inför gudarna för de synder man begått under året, på samma vis som en far bestraffar sitt barn, det vill säga med smisk på stjärten. Festivalens ursprungliga tillvägagångssätt har dock förvridits en smula under åren, och består nu mest av att de rikare i staden, emellanåt utklädda till maskerade hämnare, fångar in människor från den maktlösa underklassen för att under stor glädje piska dem fördärvade till gudarnas ära. Efter den fulla vecka som festivalen varar brukar den största delen av den fattiga befolkningen knappt kunna gå och än mindre sitta under många dagar därefter.

## Ool Hrusp

*Vid Innanhavets strand, med stora ytor av boskapsmark bakom sig innan den vidunderliga skogen erövrar allt land bort till de avlägsna bergen i fjärran, ligger den, med Lankhmariska mått mätt, lilla staden Ool Hrusp inklämd innanför en palissad av timmerstockar. Ool Hrusp är lika känt för sin boskap som för sina gladiatorspel och galna innevånare, så redan nu, när ni fortfarande är åtskilliga bågskott från stadens bryggor och båtar kan ni höra råmanden från kreatursmarknaden. Stadskonturen domineras av den runda arenan som byggdes av den tidigare hertigen, kallad den galne, som hade en utpräglad smak för blodsutgjutelse och död i underhållningssyfte och som själv också fick denna plats som sin sist beskådade då en gladiatorghul satte sin yxa mitt emellan hertigens ivrigt fluktande glosögon.*

*Uppblandat med kornas råmanden kan ni höra musik och skratt från staden, liksom även en del skrin av fasa. När ni kommer närmare och skepparna börjar hala ner seglet och er båt glider in i hamnen, kan ni se mörkt utklädda människor som dansar på bryggorna och hur en diger samling fattighjon med blottlagda ändalykter hissats upp på pålar. Detta är uppenbarligen i syfte för att ge god utsikt åt åskådarna när hjonen piskas på skinkorna med nässlor och tistlar under muntra tillrop och skrattsalvor. Det är tydligt att det är festivaltider i Ool Hrusp.*

Bargews Resande Cirkus har redan passerat Ool Hrusp för ett par veckor sedan efter att ha blivit en

mindre succé. Genom att tala med rätt personer och genom att ställa rätt frågor kan RPna få veta följande information:

- Cirkusen gav sig av mot Illik-Ving efter att ha slutfört alla sina föreställningar i Ool Hrusp.
- En fantastiskt vacker och eggande danserska var det mest populära numret i cirkusens repertoar.
- En maskerad man i mingoliskt sällskap hyrde hästar och red iväg mot Illik-Ving för x dagar sedan.

Antagligen kommer inte RPna att stanna särskilt länge i Ool Hrusp, men om GM vill krydda händelserna här en aning så kan något av följande inträffa:

- En grupp maskerade rikemansslynglar försöker fånga RPna för att piska deras stjärtar.
- Ett par sjömän vill spela sexor och sjuor med RPna, kanske i utbyte mot information.
- Några hårdingar vill bryta arm med RPna, kanske i utbyte mot information.
- Några fyllbultar vill supa ikapp med RPna, kanske i utbyte mot information.
- En kvinna flörtar med någon av RPna.
- Några män ser att RPna flörtar med någon av stadens kvinnor och tar genast till hot och eventuellt våld.
- RPna blir infångade (kanske efter att ha begått något brott) och satta till att kämpa i arenan.
- Hershk har lämnat ett par mingoler efter sig som försöker lönnmörda eller åtminstone sabotera för och sinka RPna.
- Någon i staden överlämnar ett meddelande till RPna: "Så ni ränner fortfarande efter som hundar i mina spår i fåfängt hopp om att stjäla min hustru och mitt hjärtas ros ifrån mig? Ni vet inte på långt när vem det är ni har att göra med, era valpar till löpska hyndor och skabbiga byrackor! Ni ska allt få lära er att frukta mig den korta tid ni har kvar! Hershk."
- Någon drogar RPnas dryck för att föra iväg denne och ge honom smisk.
- En tjudrad tjur blir ilsken på en av RPna och sliter sina fängsel.

# Resan genom de Åtta Städernas land

En landsväg leder ut ur Ool Hrusp och ringlar iväg mot Illik-Ving. Första delen av färden går under någon lankhmarisk mil över betesmarker och förbi gårdar av boskapshållare som föder upp de djur som staden är så känd för.

*Vägen ringlar sig fram genom ett land av betesmarker och åkrar som ser grått och öde ut då skörden sedan länge bärgats och gräset betats bort av kreaturen. Det är en trakt som föreberett sig på den dvala vintern medför och ligger nu döende och väntar på den första snön. Gårdarna ligger här med korta mellanrum, eller till och med fylkade samman i små byar, men ni inser att det snart kommer att bli värre vad gäller tak över huvudet; landskapet knappt en lankhmarisk mil längre fram är ren vildmark som utgörs av tät skog bortom vilken bergens kala, knaggliga toppar höjer sig. Backarna går huvudsakligen uppåt härifrån och den kalla vinden från havet talar om att vintern är i antågande.*

*Så får ni syn på ett papper som sitter fastspikat på en asp vid sidan av vägen.*

Papperet är ytterligare ett meddelande från Hershk: "Jag har varnat er! Hershk."

Därnäst börjar landet stiga och vägen leder in i skogen. Allt ser dystert ut så här i väntan på den första snön; höga lövträd spretar med kala grenar och endast några enstaka granar samman med seglivad mossa skänker färger åt växtligheten men även dessa är murriga och mörka. Vägen fortsätter norrut parallellt med bergskedjan åt väst som finns där som en dyster hotande skugga under hela resan. Gårdarna i skogen ligger glest och RPna måste antingen medföra rikligt med proviant för färden eller jaga en stor del av tiden. Lyckligtvis är skogen ganska rik på villebråd, och många av djuren har ätit sig riktigt feta inför vintern, men det är inte bara fridsamma jaktbyten som lever här utan också många rovdjur och ännu värre ting som kan vara farliga för RPna. Klimatet kan också bli ett problem, det blir allt kallare för varje dag, vilka dessutom blir allt kortare, och allt blåsigare ju högre upp man kommer. Survival blir en viktig skillnad att besitta. Sträckan till Illik-Ving tar antagligen ganska lång tid att överbrygga.

Under färden i skogen kan GM låta några av följande episoder utspela sig:

- RPna får syn på ett fläskigt vildsvin som går och bökar i jorden på vägen.
- En natt hör RPna vargar som ylar.
- RPna finner spår efter en svart behemot som strövat fram här för en tid sedan.

- RPna stöter ihop med en flock på 1d10+5 vargar.
  - En björnhona med unge får syn på RPna.
  - RPna börjar hemsökas av astralvargar.
  - RPna kommer till en gammal lägerplats vid sidan av vägen. Det ser inte alltför gammalt ut och med hjälp av Tracking kan RPna sluta sig till att här kamperade (antalet mingoler + Hershk) personer med hästar för ca x antal dagar sedan. Över eldstaden hänger resterna av ett grillat och halvätet människoben, kapat vid knäet.
  - En fastspikad lapp på ett träd: "Stollar, fån och kretiner. Begriper ni inte det dåraktiga i att fortsätta? Jag är långt före er och kommer att fira smekmånad med min brud innan ni ens hunnit fram! Hershk."
  - En lapp ligger på vägen, fasthållen med en sten: "Jag svär att ni inte kommer levande ur detta. Ingen trotsar Hershk. INGEN! Njut av varje andetag, det kan bli ert sista, döden kan komma vilket ögonblick som helst. Hershk."
  - Det blir kraftigt regnoväder.
  - Det börjar blåsa så kraftigt att RPna får andnöd av att gå.
  - RPna kommer till ett hus vid sidan av vägen där en gammal häxa bor. Hon är skrämmande och svår att ha att göra med, men besitter mystiska krafter som eventuellt kan vara RPna till gagn.
  - Efter att ha varsnat mullrande ljud blickar ni upp framåt vägen och får syn på ett av mulåsnor draget, täckt ekipage på väg söderut som trots sin maktiga takt skakar och hoppar fram på den ojämna vägen. Uppe på kuskbocken sitter tre underliga typer. De är dvärgar, inte någon av dem är fullt fyra fot lång, barnsligt skäglösa med tjuriga uppsyner och klädda i lustiga kläder i sprakande färger med bjällror och näbbskor. En av dem är klädd i blått (Mulle), en i rött (Rulle) och en i grönt (Dulle). Den rödklädde håller i tyglarna medan den blåklädde spelar på en luta och den gröklädde blåser i krumhorn, allesammans utförande dessa aktiviteter med samma sura miner.
- Stannar RPna till och tar sig tid att lära känna dvärgarna, som går under samlingsnamnet "De tre trumpna trubadurerna", så inser de att de visst är lite melankoliska och dystra men inte alls otrevliga på något sätt. Trubadurerna kommer närmast ifrån Illik-Ving, "skurkhålan" som de kallar den, - "där alla är för tjockskalliga för att förstå sig på god konst, till och med barbarerna från Kalla Ödemarken är bättre" - så de kan komma med en hel del användbar information åt RPna om de kommer på god fot med dem. De vet hur länge sedan det var cirkusen kom

till Illik-Ving, att den vackraste kvinnan i resesällskapet satt och kysste en av de andra kvinnliga cirkusartisterna och hur länge sedan det var en maskerad och synnerligen ohyfsad man med mingolsällskap passerade. Trubadurerna stannar gärna sin vagn för att dela läger med RPna, varpå de plockar fram både musikinstrument som starkdrycker, liksom de eventuellt erbjuder att spå RPna genom att knacka dem med en stämgafläpp på tänderna för att lyssna på genklang. Det sistnämnda kan låta lika absurt som otrevligt men trubadurerna besitter faktiskt en genuin spådomskonst. I alla fall kan mötet med trubadurerna visa sig bli en väldigt givande, om än dyster, affär.

- Hershk har avdelat en mingol som försöker fälla ett träd över RPna när de passerar förbi.
- En mingol försöker smyga på RPna på natten eller döda vakten med ett bågsnitt.
- Fällan (se nedan).
- Det börjar snö kraftigt när RPna har ett par dagar kvar på sin resa, och det kommer att fortsätta snö fram tills ankomsten till Illik-Ving.
- RPna kommer till en gård på kvällen där husbonden säger att han sålde sitt hundspann och sin släde åt en maskerad karl i sällskap med mingoler.
- RPna kommer till en gård där det finns en man som skulle kunna tänka sig att avvara sitt hundspann och sin släde. Däremot vill han inte sälja den, utan spela Backgammon om den. GM avgör vad han anser vara skäligt för RPna att satsa i sin tur, men det borde vara något av lika värde eller något som gubben verkligen skulle kunna ha nytta av.

## Fällan

En sen kväll upptäcker RPna (deras antal-1) mingoler som försöker smyga sig på dem. När mingolerna blir varse om att de är upptäckta tar de till flykten och flyr ut i skogen. I själva verket försöker mingolerna varken smyga sig på eller fly ifrån RPna utan locka dem i en fälla. Följer RPna efter mingolerna så springer dessa en bit in i skogen. Förföljande RPer får slå ett slag för Perception -50% för att ha kvicktänktheten att uppfatta att marken framför dem ser något konstig ut (Int\*5-slag för att inse att mingolerna inte sprang just där) men det behövs fortfarande ett lyckat Athletics-slag för att hoppa över det osäkra området. Faller RPna inte ner så stannar mingolerna och anfaller varunder de främst kommer att försöka knuffa ner RPna i deras fälla med hjälp av Unarmed.

Trampar RPna i fällan så brakar de rakt igenom mossan och eventuell snö och faller ner i en djup brunn. Mossan och snön dämpar fallet en aning men de som

misslyckas med Athletics får ändå 1d6 HP i skada. Mingolerna tittar ner och skrattar åt RPna, eventuellt försöker döda eller knuffa ner återstående RP som inte ramlat i. Då ingen RP är kvar uppe vid markytan så kastar en av mingolerna ner ett meddelande: *"Färväl, ohyra. Jag varnade er. Vet att det var Hershk som blev er bane. Hershk."* Sedan gör mingolerna en avskedsgest och går flinande därifrån.

Brunnen är omkring tio meter djup och är i princip omöjlig att klättra upp ur utan rätt utrustning plus att det är tidskrävande. Athletics -80% krävs om RPna är helt utan utrustning, en siffra GM får modifiera om RPna har utrustning som kan vara till hjälp.

*På brunnens norra vägg, ungefär i ansiktshöjd, sitter ett skulpterat öra med hieroglyfer inristade undertill. Texten verkar vara skriven på en ålderdomlig variant av lankhmariska (kräver ett lyckat slag för att tydas):*

*"Är en källa till oro  
men hopp likaså  
Och jag gäcker er alla,  
går aldrig att nå.  
Ty jag har aldrig varit  
skall alltid att bli  
När jag kommer vet alla  
och så även ni."*

*Plötsligt hör ni ett dovt skrapande djupt under marken. Skrapandet stegras alltmer i frenesi, det är något som gräver sig upp genom jorden under er, som en utsvulten mullvad som uppmärksammat några maskar uppe vid ytan.*

Denna brunn är en gammal provopplats för barbarshamaner där deras list skulle testas genom att hålla huvudet kallt och gissa på gåtor. Varelsorna som håller på att gräva sig upp är kleshitiska ghuler som ruvat här i århundraden för att sluka alla de som hamnar i brunnen och inte hinner svara snabbt nog på gåtan. GM bör tilldela varje RP INTx20 sekunder som tid för denne att lösa gåtan innan ghulerna når fram. När tiden gått ut för en RP så förbjuds denne att hjälpa de övriga som fortfarande har tid kvar, utan han får bara sitta tyst vid deras sida.

Uttalar RPna det rätta svaret "Morgondagen", "Framtiden" eller motsvarande i det skulpterade örat skjuter krampor fram ur brunnens vägg och erbjuder en snabb och enkel väg upp, även om det kan krävas lyckade Athletics-slag om man har hungriga ghuler i hämlarna. Kan RPna inte komma på svaret måste de antagligen bekämpa alla ghulerna, varefter de fortfarande inte har någon väg upp.

*Det grävande ljudet är alldeles under era fötter nu. Plötsligt skjuter två jordfärgade och skovelliknande händer med skarpa klor upp och försöker gripa tag om er. Ögonblicket därpå tränger nya händer fram,*



och så ännu fler, likt ett dödens ogräs. Vanskapta brungrå ansikten med ögon lysande som månken pressar sig fram ur jorden som vid en andra födelse, med väsanden ur gapande rovdjurskäftar.

## Kleshitiska ghuler (6 st)

Str 15 Con 17 Siz 11 Int 6  
Pow 7 Dex 13 Cha 1

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/6   |
| 7-9   | Mage        | 1/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/5   |
| 19-20 | Huvud       | 1/6   |

### Väpn

| Typ  | Skill     | Skada/AP |
|------|-----------|----------|
| Klor | 50%(96%)  | 1d6+1d2  |
| Bett | 40% (51%) | 1d10+1d2 |

### Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 10

Movement: 4 m

Skills: Athletics 50%, Dodge 40% (66%), Perception 80%, Resistance 65%, Stealth 60% (36%), Unarmed 45%

Typical armour: Trasor över seg hud

Traits: Den som skadas av en kleshitisk ghul måste slå under Con\*5 eller bli paralyserad i 2+1d6 rundor.

## Illik-Ving

Under en afton med snöfall kommer RPna fram till staden Illik-Ving.

*Genom det ymniga snöfall som nordanvinden obarmhärtigt slungar över er av kan ni nätt och jämnt urskilja den gamla mörka palissad som omgärdar Illik-Ving, den åttonde, minsta, fattigaste och enligt hörsägen mest barbariska huvudorten i de Åtta Städernas land. Trots detta känns den förvuxen i denna gudsförgätna vildmark.*

Illik-Ving är en stad till största delen byggd av trä till skillnad från de rikare städerna i de Åtta Städernas land. Husen är låga och står tätt sammanklämda med mörka slingrande gränder som ålar sig likt ormar omkring dem. Folket är klädda på barbarers vis och det är heller inte sällan som man kan se barbarer från Kalla Ödemarken skrida fram på gatorna med sina iögonfallande svarta, rödbruna och regnbågsfärgade högtidspälsar; bytandes småsmycken av bärnsten och gråambra, sina snödiamanter som endast är synliga

nattetid, sina glänsande djurpälsar och sina frostörter mot vävda tyger, starka kryddor, blånat och brunerat järn, honung, vaxljus, eldpulver och andra produkter från södern. Det finns gott om krogar och tavernor i Illik-Ving, till viss del på grund av just de dryckeslystna nordmännen, men desto färre kvinnor, och de som finns vaktas på med svartsjuka ögon av stadsborna även om det precis som i de övriga Åtta Städerna är uppvaktande män som straffas om en förseelse skulle uppstå då kvinnorna ju är fria att göra som de behagar.

Utrustning för kallt klimat såsom snöskor (8 ba), pälsmantlar (5 ba), tjocka tält (5 ss för varje två man som rymmer) och hundspann (25 gr) finns alla att tillgå i Illik-Ving.

Om RPna frågar runt i staden kan de komma fram till följande efter en lagom dos tur, mutor och smicker:

- Bargews Resande Cirkus gav sig av mot passet över Trolltrappsbergen med den första snön för att hålla sin sista föreställning för nordbarbarerna ur Köldklanen som har sitt vinterläger på andra sidan passet. Efter de sista dagarnas hårda snöfall så kan de nog antagligen inte ta sig tillbaka söderut om de inte införskaffar slädar eller väntar till våren.
- Den maskerade mannen med sina mingolkamrater finns kvar i staden.
- Den maskerade mannen med sina mingolkamrater gav sig nyligen av mot passet i en hundsläde.
- Cirkusdanserskan var verkligen en sevärdhet.

Förslag på händelser i Illik-Ving:

- En liten pojke överlämnar ett meddelande till RPna och står sedan och väntar på en peng. Meddelandet lyder: "Vad? Fortfarande vid liv? Ni liknar Hruspnötter på fler sätt än bara genom er enfald, svärknäckta kräk. Men tro inte att ni ska leva länge till. Hershks fiender blir aldrig särskilt långlivade! Hershk."
- En man ser ut att spana i smyg på RPna. I själva verket är han bara nyfiken på främringarna.
- En halvberusad barbar försöker kränga smycken till RPna.
- En envis handlare drar efter RPna och försöker sälja allt möjligt till dem/bjuda hem dem etc. Han har blivit hyrd av Hershk för att fördröja RPna.
- En busunge, hetsad av sina kamrater, hystar en rutten rotnöl från svartäppelträdet i bakhuvudet på en RP.
- En liten flicka står och bölar för att en pojke har tagit hennes docka.
- En tjuv försöker stjäla RPnas pengar.
- En fattig familj bönfaller RPna om allmosor.

# Färden genom passet

*När ni lämnar hålan Illik-Ving har det slutat snöa och ett lugnt och stillsamt landskap möter er, inbäddat i ett tjockt lager snö som gnistrar och blänker i den lågt liggande solens ljus. Vägen går endast att urskilja tack vare att det är den enda plats som det inte växer några träd på och den vindlar sig obarmhärtigt av uppåt mot de bistra och majestätiska Trolltrappsbergen och passet som lär finnas där.*

På den mödosamma vägen upp till passet så övertar ändlösa snöängar och isiga klippor den plats som tidigare upptagits av obruten skog. Väl inne i passet ligger snön väldigt tjock då det drevat igen av den starka vind som viner mellan bergväggarna. Passet är någon kilometer långt med höga bergssidor täckta av snö på vardera sida.

Här ligger återigen Hershks mingoler i bakhåll. RPna upptäcker dem först genom att en pil med ett meddelande virat omkring sig slår in med en duns i deras släde, detta lyder "Farväl! Hershk." Därpå störtar mingolerna fram på dramatiskt sätt i full fart nerför passets backar, lika många som antalet RP, dragna av hundspann. Antalet spann beror på hur många mingolerna är, de är två stycken på varje spann där en kör och den andre försöker pricka RPna med båge. Mingolerna är vana att skjuta från hästryggen men då snö och slädar inte riktigt är deras kopp te så sjunker deras chans att träffa till 25%. En rafflande snöslädesjakt tar vid där Acrobatics eller Athletics -10 avgör skickligheten att köra beroende på vilket som är högst.

Svårigheter som efter GMs behag kan uppstå för parterna:

## 1d20

- |       |                                                                                                                                           |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | En lavin dråsar nerför bergssidan av allt oljud kombattanerna för.                                                                        |
| 2     | En av slädens medar går sönder.                                                                                                           |
| 3     | En stor klippa står upp ur snön. Tvärgir med -10% krävs för att komma undan.                                                              |
| 4     | En snöhare springer förbi som hundarna får för sig att springa efter.                                                                     |
| 5     | Hundarna börjar bråka med varandra.                                                                                                       |
| 6     | En djup skreva är dold under snön. Om ingen lyckas med Search -25% så dråsar hundarna ner i den och drar eventuellt släden med sig.       |
| 7     | Skarp kurva. Slag krävs.                                                                                                                  |
| 8     | En ojämnheter under snön som hundarna hoppar över smäller till i släden och sänder den upp i skyn. Slag krävs för att den inte ska välta. |
| 9-10  | Hinder. Slag krävs för att undvika.                                                                                                       |
| 11    | Farten ökar nerför en backe. Alla slag är med -10%.                                                                                       |
| 12    | Uppförsbacke. Förföljare knappar in.                                                                                                      |
| 13    | Man upptäcker att hundarna är på väg mot ett bråddjup.                                                                                    |
| 14    | Remmarna mellan släden och hundarna går av.                                                                                               |
| 15    | Ojämnheter. Eventuella bågskytter får -20%.                                                                                               |
| 16    | Det blåser snö i ögonen på föraren. -10%.                                                                                                 |
| 17    | Ganska tvär kurva. Slag med +20% krävs.                                                                                                   |
| 18-20 | Jakten fortsätter som tidigare.                                                                                                           |

# Kalla Ödemarken

Efter att helskinnade ha korsat passet så börjar vägen tids nog att slutta nedåt och RPna når fram till Kalla Ödemarken. Efter att ha färdats längs den igensnöade led som en gång var en väg under en tid så kan de se rök från många lägereldar stiga mot skyn. Efter ytterligare en tids resa får de bättre uppsikt över platsen de nalkas.

## Ankomst till Kalla Ödemarken och Köldklanens läger

*Det är en vindstilla och mulen morgon när ni från den höga leden från passet blickar ned på det böljande landskap som ligger norrut och finner ursprunget till röken ni sett tidigare. En jämförelsevis flack plats ligger mellan bergen på ett halvdussin bågskotts avstånd där tallar och buskar fått fäste, tyngda av gnistrande iskristaller. Här kan ni se ett väldigt tältläger ligga, varibland högresta män och kvinnor med gyllene hår och klädedräkter av päls vandrar, lika stolta och kalla som sitt hemland. Det väldigaste tältet av dem alla ligger ungefär i mitten av lägret med mäktiga lädervägggar lika höga som de omgivande furorna, norr om det ligger ett mindre men fortfarande stort, ovalt tält och området mellan de båda, som utgör den största delen av lägret, är uppfyllt av småtält och det är också där barbarerna främst rör sig. Söder om detta ligger tält av olika storlekar varav de flesta är resta i en ring som därtill är bevakad av beväpnade män av uppenbarlig civiliserad härkomst. Människorna som rör sig bland dessa tält verkar inte vara nordlänningar.*

## Läget i Köldklanens läger

Lägerplatsen är Köldklanens vinterläger som varje år brukar besökas av åtminstone något sydländskt handelsällskap eller teaterfölje. I år är det, tillsammans med ett fåtal handelsmän i sina spår, Bargews Resande Cirkus som är den första civiliserade representanten att besöka barbarerna med en föreställning som omtalas som lika makalös som skandalös, det sistnämnda i synnerhet hos klanens kvinnor som tillsammans med barnen är portförbjudna i det stora tältet där föreställningen ska hållas i morgon kväll. Kvinnorna har stor makt bland nordbarbarerna, inte

minst på det magiska området, och detta skamlösa besök från södern till stor del bestående av danserskor utan moral har fått dem, som varje år, att starta ett mindre krig mot sina män. Ensamma män som vandrar omkring, barbarer som sydlänningar, eller kvinnor ur cirkusen kan bombarderas med snöbollar, utsättas för köldmagi eller klås upp av omkringströvande kvinnogrupper. Som om detta inte vore nog så håller kvinnorna sig ofta i det ovala kvinnotältet där de besvärjer mäktig trolldom i köldens tecken för att kyla barbmännens underliv eller ge frostsador åt cirkusartisterna. Allra mest avskydd bland köldklanens kvinnor är den enligt männen sagolikt vackra och enligt hörsägen totalt skamlösa danserskan Promisca. Då barbmännen stolt skrider omkring och försöker att ignorera sina kvinnors göranden så har cirkusartisterna blivit tvungna att slå upp sina tält i en skyddande ring med beväpnade vakter och med regler om att ingen får träffa cirkusens artister innan föreställningen för att ingen av dem på något sätt skall komma till skada.

Den ovanligt trotsige ungtuppen Hulfur har dock genom storslagna mutor till vakterna lyckats smita in bland cirkusartisternas tält för att uppvakta Promisca, än så länge oupptäckt av klankvinnorna och undvikande den vrede som det skulle innebära hos dem. Hulfur känner än så länge inte till någonting om Promiskas andra eskapader såsom Hershk, RPna eller hennes älskarinna, och skulle bli mordiskt upprörd om han fick veta (han är snar till humöret och ordentligt svartsjuk).

Ghulen Hershk med sina kvarvarande mingoler grämer sig rejält då han inte kommer åt Promisca tack vare de beväpnade vakterna och de hotfulla barbarkvinnorna. Han har satt upp sitt tält en bit utanför lägret och spejar och bevakar och bidar sin tid till föreställningen vilken efter han planerar att slå till och "rädda" sin hustru.

## Hulfur

Hulfur är son till en av köldklanens främste pirater och dennes hustru som är en kunnig isshaman. Han är en 21-årig ungtupp som redan deltagit i flera piraträder och sänt ett dussin goda män i döden. Han är stolt, egenkär och stöddig och lätt retad till våldsamheter. Han dricker och äter lika kopiöst som han slåss och älskar, och vad gäller det senare så har han fått upp ögonen för den sköna Promisca och har besökt henne varje kväll sedan hon kommit. Dessa besök har blivit möjliga trots vakterna då Hulfur mutat dem med guld från sina piratfärder samt att vakterna är lätt rädda för honom. Hans möten med Promisca har från

hans sida utvecklats till en kärlek som aldrig tidigare upplevts hos honom och skulle något komma emellan honom och hans käresta så kan detta också räknas med att komma emellan hans mordlystna kniptänger till fingrar.

Hulfur är kring sju fot lång och muskulöst byggd. Ansiktet är hårt och kantigt, rödbrusigt till färgen, och inramat av ett prydligt kammat rågblont skägg. Näsan är alltjämt riktad snett upp mot himlen där han stolt skrider fram och blicken är vildsint. Hulfur är fåfång och går omkring klädd i rödbruna pälsar med sydländskt snitt, en pälsmössa på huvudet (han har börjat tappa håret) och har alltjämt sin breda yxa i bältet.

Str 19    Con 18    Siz 18    Int 10  
Pow 13    Dex 12    Cha 15

#### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/8   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/8   |
| 7-9   | Mage        | 1/9   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/10  |
| 13-15 | Höger arm   | 1/7   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/7   |
| 19-20 | Huvud       | 1/8   |

#### Väpen

| Typ       | Skill     | Skada/AP |
|-----------|-----------|----------|
| Stridsyxa | 90% (82%) | 2d6+1/3  |
| Obeväpnad | 80% (72%) | 1d6+1d3  |

#### Övriga regler

Combat actions: 2

Strike rank: 11

Movement: 4 m

Skills: Athletics 85% (77%), Boating 55%, Dodge 70% (62%), Evaluate 40%, Perception 40%, Persistence 50%, Resilience 65%, Shiphandling 45%, Survival 65%, Swim 30% (22%), Throwing 60% (52%), Unarmed 80% (72%)

Typical armour: Pälskläder (-8%)

## Typisk manlig klanmedlem

Str 15    Con 14    Siz 15    Int 11  
Pow 11    Dex 10    Cha 11

#### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/6   |
| 7-9   | Mage        | 1/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/5   |
| 19-20 | Huvud       | 1/6   |

#### Väpen

| Typ       | Skill     | Skada/AP  |
|-----------|-----------|-----------|
| Svärd     | 60% (52%) | 1d8+1d2/4 |
| Spjut     | 60% (52%) | 1d8+1d2/2 |
| Rundsköld | 50% (42%) | 1d6+1d2/8 |

#### Övriga regler

Combat actions: 2

Strike rank: 11

Movement: 4 m

Skills: Athletics 50% (42%), Boating 45%, Dodge 50% (42%), Evaluate 40%, Persistence 40%, Resilience 50%, Shiphandling 45%, Survival 50%, Throwing 40% (32%), Unarmed 55% (47%)

Typical armour: Pälskläder (-8%)

## Typisk kvinnlig klanmedlem

Str 11    Con 12    Siz 12    Int 12  
Pow 13    Dex 12    Cha 11

#### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 1/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 1/5   |
| 7-9   | Mage        | 1/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 1/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 1/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 1/4   |
| 19-20 | Huvud       | 1/5   |

#### Väpen

| Typ              | Skill     | Skada/AP |
|------------------|-----------|----------|
| Stenhård snöboll | 50% (42%) | 1d3      |
| Dolk             | 50% (42%) | 1d4+1/4  |

#### Övriga regler

Combat actions: 2

Strike rank: 12

Movement: 4 m

*Skills:* Athletics 50% (42%), Disguise 30%, Dodge 45% (37%), Evaluate 40%, Influence 50%, Lore (plant, animal) 40%, Perception 50%, Persistence 50%, Resilience 40%, Stealth 50% (42%), Survival 45%, Throwing 50% (42%), Unarmed 55% (47%)

*Typical armour:* Pälskläder (-8%)

# Köldklanens läger

## 1. Kvinnotältet

## 2. Klanmedlemmarnas tält

Här ligger Köldklanens boningstält, vissa av dem är konformade, vissa liksom pyramider och andra som halvklot. Golven är av sammanpackade kvistar, täckt av djurhudar och stöttat av kraftigare grenar, och skjuter ut över låga, kraftiga stolpar som de står på en bit över marken så tältens värme inte ska smälta den frusna marken och göra den till sörja. Bland tälten rör sig köldklanens alla människor, män kvinnor och barn av alla åldrar.

## 3. Hulfurs tält

## 4. Tempeltältet

Det allra största tältet som nu under cirkustider är förbjuden mark för kvinnor och barn. Tältdukarna är fästa vid två ojämna rader av levande furor och ytterligare en rad växer inne i mitten av tältet, så taket utgörs av dessa trädsk barriga grenar. Grovt tillyxade bänkar mot tältväggarna finns att sitta på och i mitten finns ett öppet utrymme där artisterna gör sina framträdanden, eller där shamanerna förrättar sina ritualer vid andra tidpunkter. Ett stort förhänge har nu satts upp bakom vilket cirkusartisterna kan klä om och vänta på sin tur under föreställningen.

## 5. Handelsmännens tält

Dessa tält bebos av de sydländska handelsmän som följt cirkusen i hasorna för att bedriva handel med barbarerna. De flesta av krämarna är från de Åtta Städernas land men det finns enstaka personer så långväga ifrån som Lankhmar, Ilthmar och till och med den fjärran östern. Som i Illik-Ving säljer man främst tyger, metaller, lyxprodukter, kryddor och liknande sydländska varor till barbarerna.

## 6. Cirkustälten

Cirkustruppens olikformade boningstält står i en tät ring som bevakas av ett dussin inhyrda vakter, varav sex alltid är i tjänst med fem som bevakar utsidan och en det upptrampade området innanför tältringen, som inte släpper in någon förutom medlemmar i cirkusen. Bargews Resande Cirkus beskrivs mer ingående i *Rogues in Lankhmar*. Cirkusdirektör Bargew är en

kort, rundlagd herre som ser ut att vara i fyrtioårsåldern med kultiverade manér. Han är gift med den långa och svarthåriga skönheten Marettas, lejonjämska, som medför alla sina tre lejon ända hit till Kalla Ödemarken. Parets söner Guilio och Merko är trapetsartister, Guilios fru Leesette går på lina, Merkos fru Jessen är gravid med sitt andra barn och låter sin svägerska Sarja ta hand om de dansande björnarna samtidigt som hon också slukar svärd och gycklar. Sarjas make, Bron, är mingol och cirkusens starke man samtidigt som han även fungerar som utkastare vilket gör det möjligt att han kommer i klammeri med RPna, Hershk eller Hulfur. Bargews andra dotter Jinni har hand om hästarna på vars ryggar hon utför diverse konster och hennes make Pegra är förste gycklare som därmed även dirigerar den yngsta dottern Mena och hennes man Hafor som också är cirkusgycklare. Bargews barnbarn säljer biljetter och tilltugg under föreställningarna. Därefter finns de artister som inte är en del av familjen; jonglören Wenda från Quarmall, Stefen den eevanmarensesiska eldslukaren, de Flygande Hökarna – en trupp på fjorton akrobater som bygger mänskliga pyramider – samt den exotiska danserskan Promisca från Lankhmar som för närvarande är cirkusens mest populära nummer. En av dem som blivit förtrollad av hennes skönhet är Sarja, som besökt Promiscas tält från tid till annan då Bron haft annat för sig.

## 7. Bargews och Marettas tält

## 8. Lejontältet

Här sitter Marettas tre lejon i en bur.

## 9. Guilios och Leesettes tält

## 10. Merkos och Jessens tält

## 11. Björntältet

Här bor cirkusens två dansande björnar.

## 12. Brons och Sarjas tält

### Bron

Bron är medellång men väldigt kraftig och muskulös. Han har sneda ögon, kraftigt hår på armar och bröst och långa svarta mustascher. Till lynnet är han fåfång och flörtig, men samtidigt svartsjuk. Går alltjämt omkring med ett brett, grinande leende och skrattar ideligen med ett mullrande ljud. Han tittar ibland på Promisca i smyg och inbillar sig att hon är topp tunnor förälskad i honom.

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| Str 19 | Con 16 | Siz 14 | Int 11 |
| Pow 12 | Dex 14 | Cha 15 |        |



## Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/6   |
| 7-9   | Mage        | 0/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |

## Väpen

| Typ       | Skill | Skada/AP  |
|-----------|-------|-----------|
| Kroksabel | 80%   | 1d6+1d4/4 |
| Påk       | 85%   | 1d6+1d4/2 |
| Obeväpnad | 100%  | 1d3+1d4   |

## Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 13

Movement: 4 m

Skills: Athletics 105%, Dodge 70%, Persistence 60%, Resilience 70%, Throwing 60%, Unarmed 100% (72%)

Typical armour: Normalt ingen, pälskläder (AP 1, -8%) utomhus

## 13. Degras och Jinnis tält

## 14. Hafors och Menas tält

## 15. Wendas tält

## 16. Stefens tält

## 17. Flygande hökarnas tält

## 18. Promiscas tält

En söt och exotisk arom av sandelträ och parfym ligger i tältets fyrfatsupplysta inre. Här finns en bädd av djurfällar, ett bord med silverspegel, smink och parfym samt klädhängare med ett flertal klänningar och scenkostymer. En smäcker värja ligger i sin skida invid fällarna.

## 19. Fyrverkeritältet

Här finns cirkusens digra förråd av raketer och fyrverkerier.

# Händelser i Köld-klanens läger innan föreställningen

Nedan följer ett antal förslag på saker och ting som kan inträffa innan föreställningen inleds:

- Några köldklanskvinnor får syn på RPna och beslutar sig för att lära de fräcka sydlänningarna en läxa.
- En man försöker inleda handel med RPna
- En köldklanskvinna/man tittar nyfiket och intresserat mot den mest attraktiva av RPna.
- RPna får syn på en av Hershks råbarkade mingoler stryka omkring.
- Någon ur cirkussällskapet har vågat sig bort från sina tält. Eventuellt angrips de av köldklanskvinnor.
- En ung man håller på att klås upp av köldklanskvinnor.
- En sturvuxen barbar (Hulfur) står och talar med vakterna kring cirkusartisternas läger.
- Vakterna släpper in den väldige barbaren som går iväg till ett av tälten.
- RPna blir offer för köldkvinnornas besvärjelser.
- En handelsman försöker sälja honung (eller något annat) till RPna.
- Några retsamma barbarbarn kastar snöbollar på RPna.
- RPna får syn på Hershk som stryker omkring i lägret med sina mingoler. Barbarerna vill inte ha något bråk vid denna tidpunkt strax innan föreställningen.
- Iskristallerna har tydligt vuxit sig längre och snön blivit allt tjockare sedan RPna anlände.
- En barbar/vakt vid tälten tycker att någon av RPna ser skattretande fånig ut.
- Några nyfikna barbarer närmar sig RPna för att få höra berättelser om civilisationen.
- Någon erbjuder sig att köpa något ur RPnas utrustning.
- Någon vill spela bräde med RPna, antingen för rena nöjets skull eller för pengar eller annat.
- RPna ser Hershk tala med vakterna vid cirkustälten. Han hotar, gormar och hytter med näven men blir avvisad.
- Hershk hamnar i en utsatt situation och jagas av snöbollskastande köldklanskvinnor.
- Hershk står och talar med ett par köldklanskvinnor. Smyger RPna efter och lyssnar (Stealth och Perception) så kan de höra honom säga "era män behandlar er i sanning ovärdigt och respektlöst och i min ödmjuka mening borde de straffas. I mitt hemland

*ärar vi våra kvinnor högt och skulle aldrig tolerera ett sådant sätt”.*

- Snö dräsar ner från en tall över en av RPna.
- Det börjar blåsa kraftigt.
- Det börjar snöa.
- Hulfurs mor skäller ut honom för att han är en skam som ränner efter sydländska slinkor, och att det kommer att sluta illa. Han gormar något tillbaka och går sedan argt därifrån.
- Hulfur ger två andra barbarer stryk på samma gång.
- En av köldkvinnorna försöker prata med Hulfur men han snäser bara, knuffar omkull henne med en viftning av handen och går vidare.
- Hulfur baxar undan ett fallet träd som ramlat ner över lägret.
- Hershk hotar någon.
- Hershk får syn på RPna och stannar till som av förvåning.

## Föreställningen

*Solen har dragit sig tillbaka från den Kalla Ödemarken. Det har blivit kallare, snön tycks ha lagt sig allt tjockare under dagen trots att den varken snöat eller blåst kraftigt, iskristallerna hänger tunga som blyspjut från kvistar och grenar. Hela lägret ligger som i en spänd förväntan om vad natten skall bringa.*

*Med ett väsande som av hundra huggormar skjuter tre eldsprutande raketer upp mot den stjärnbeströdda natthimlen, för att sedan i snabb följd explodera med ekande dån och lysa upp hela lägret av blomformade, fallande gnistregn i världens alla nyanser av snövitt, guldgult, blodrött, klarblått och skimrande grönt. Kvällens cirkusföreställning är invigd.*

Ingen tillåts att se artisterna innan föreställningen, så de leds till platsen i skylande kappor och huvor tillsammans med djuren under vakternas överinseende. Endast en vakt lämnas kvar vid tälten då barbarerna inte antas vara några tjuvar.

Köldklanens män kommer mangrant till tältet och köar upp för att betala inträdet på fem agoler till barnen och den gravida Jessen som med strålende leenden står och tar betalt. Köldklanens kvinnor står med sina barn och tittar surt mot den ringlande kön, och vissa kastar hårda snöbollar mot sina män som någorlunda framgångsrikt lyckas låtsas om att bombardemanget inte existerar. Uppmärksamma RP kan få syn på Hershk och en mingol (om det fortfarande finns minst två mingoler kvar) som också köar för att få komma in, liksom den store barbaren Hulfur.

*De kraftfulla och normalt så bistra män som denna nordliga avkrok frambringat trängs och knuffas när de ystert och med ansikten lysande av förväntan, likt*

*små barn som just fått veta att gratis honungskarameller skall komma att delas ut, försöker finna platser med så bra uppsikt över scenen som möjligt.*

*På insidan är Tempeltältets dystra mörker upplyst av rykande fyrfat och facklor som står i en ring kring den öppna platsen i mitten av tältet, vilket lyser upp denna någorlunda väl men som lämnar publiken sittande i dunkel.*

*Några av cirkusfolkets mindre barn vandrar runt bland de ystra nordmännen och säljer rostade nötter från Ool Hrusp och andra läckra tilltugg. Barbarerna pratar och gapar högljutt med varandra, uppsluppet diskuterande den kommande föreställningen, om vad de hört skall ingå i den, såsom gyckelspel, vilda djur och akrobater, men mest av allt talas det om den danserska vars skönhet redan skall vara legendarisk över hela Nehwon och som med sitt erotiska kunnande, sägs det, skulle kunna linda självaste Kos runt sitt finger. Den enorma kontrasten mellan nordmännens normalt så isiga majestät och deras nu så uppspelta och förväntansfulla sätt slår er, det är nästan som om den varma söderns ohämmade glädje och – enligt vissa – dekadens, tinat och satt eld på dessa mäns frusna hjärtan.*

*En trumvirvel hörs och tränger först igenom cirkuspublikens oljud för att sedan få dem att tystna. En kort och rundlagd man med enorma, svarta mustascher som vaxats till att stå rakt ut åt sidorna, eller till och med en bit uppåt, kliver fram bakifrån skynket och bugar sig djupt. Trumvirveln tystnar lika plötsligt som den började och total tystnad erövrar tältet. Mannen tittar upp emot publiken med hemlighetsfulla ögon.*

*”Bargews Resande Cirkus hälsar er välkomna, män av den Kalla Ödemarken. Ikväll skall ni få bevittna den allra främsta föreställningen i världen, en som själva gudarna i sina himmelska och underjordiska riken kommer att avundas er. Jag skall inte berätta om vad ni kommer att få se. Men ni kommer att häpnar. Ni kommer att förundras. Och ni kommer att älska det. Låt föreställningen börja!!!!*

Snabb munter musik börjar spela och in på scenen störtar två grå hästar med en kvinna som står med en fot på varderas rygg och tar emot publikens förtjusta rop. Hon börjar utföra förbluffande konster och intrikata manövrar på de båda djuren.

Efter Jinnis nummer så kommer programmet att se ut på följande sätt i nämnda ordning:

- Gyckel
- Jonglören Wenda från Quarmall
- Mareta, lejonjämserska
- Trapetsartisterna Guilio och Merko
- Leesette lindanserskan

- Gyckel
- Sarja med de dansande björnarna samt svärdslukning
- Bron, cirkusens starke man
- Stefen den eevanmarensseeiska eldslukaren,
- De Flygande Hökarna – en trupp på fjorton akrobater som bygger mänskliga pyramider
- Promisca

Gycklet under cirkusen inbegriper lustiga kläder, kullerbyttor, musik och spel, mimik samt låtsade fall och andra humoristiska skeenden.

Jonglören Wenda jonglerar med upp till sju föremål, däribland bollar, knivar och facklor.

Maretta leder fram sina lejon och får dem med hjälp av sin piska att utföra diverse konster. Några av barbarerna är närapå att kasta knivar och yxor när de ser de vilda djuren komma ut på scenen.

Guilio och Merko klättrar upp i tallarna som växer i tältet och börjar göra sina konster med de rep och gungor som spänts upp där. De slår volter, kastar sig våghalsigt mellan repen, fångar upp varandra mm.

Leesette dansar fram över en lina mellan träden till smäktande musik.

Sarja leder in cirkusens båda björnar och får dem, i takt till musik, att framföra något klumpiga danser på två ben. Hennes nummer inbegriper också att hon sticker ner svärd av olika storlekar i halsen.

Bron visar upp sin styrka genom att lyfta upp en av Jinnis hästar på raka armar och sedan att lyfta upp en stor barbar ur publiken med varje arm.

Stefen, alldeles hårlös, släcker alla facklorna kring scenen genom att stoppa dem i munnen (en gycklare går alldeles efter honom och låtsas tända upp dem igen utan att Stefen märker det). Sedan sprutar han eld likt en drake genom att först fylla munnen med olja.

De Flygande Hökarna bygger upp olika geometriska figurer av sina kroppar.

## Promiscas nummer

Slutligen är det så dags för cirkusens allra sista nummer. Musik börjar spela, tunga suggestiva rytmer och förföriskt flöjtspel som talar om fjärran östliga länder, och en doft av rökelse och parfym pyser fram bakifrån skynket. Och så kommer någon fram på scenen. Alla publikens män håller andan. Ögon på vid gavel, munnar som gapar, lungor som slutat andas och hjärtan som hoppar över ett slag. Figuren på scenen är troligen en kvinna, om än gudinna vore

en rimligare gissning. Hon dansar in, förd i en svart och röd klänning av siden, med rörelser som vrider och ålar sig i takt till musiken på ett nästan utomvärldsligt skickligt sätt. Hennes hår är svart som en stjärnlös midvinternatt och böljar ner över hennes axlar, hennes ögon smaragdgröna brunnar av mystik, skylda bakom svarta fransar, och hennes läppar och leende sådant att alla i tältet drabbas av deras trolldom. Hon virvlar fram i dansen, med sin klänning svallande omkring hennes fulländat feminina figur medan cirkusbesökarna sitter gapande, drömmande, förtrollade.

## Promisca

Promisca, som hetat många olika saker under sitt 28-åriga liv varav Promisca är det som hon för närvarande använder men vars riktiga namn, som hon aldrig nyttjar, är Elyana. Det är mycket möjligt att RPna känner igen henne då de ser henne på grund av alla dessa identiteter, kanske har de till och med varit intima någon gång, men detta är upp till GM och spelarna.

Promisca är en sagolikt vacker kvinna med svart hår, gröna ögon, och en smidig feminin figur. Hennes hy är behagfullt bränd av solen, hennes fingrar smala och slanka och fötterna lätta. Örhängen av guld glimmar från öronen liksom guldringar kring handlederna och klänningen är av det allra dyraste och vackraste tyg som står att finna i Nehwon.

Promisca är alls ingen duvunge. Hon har rest över halva Nehwon, är otroligt erfaren, inte bara vad gäller konster på det erotiska planet, och hon har alltid gjort det som fallit henne in och det hon velat göra, oavsett om hon behövt trampa på en del tår på vägen. Hon drar sig inte för att ljuga, bedra och stjäla men dödar aldrig någon om hon inte anser det nödvändigt. Hon älskar sin frihet, är van att ta hand om sig själv och litar därför svårligen på någon annan och låter sällan personer verkligen komma henne in på livet. Hon är vanligen orädd av sig, men har en djupt liggande skräck för det övernaturliga och när hon konfronteras med detta har hon ytterligt svårt att behärska sig.

Str 9      Con 13      Siz 9      Int 18  
Pow 16      Dex 18      Cha 21

### Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/5   |
| 7-9   | Mage        | 0/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/4   |
| 19-20 | Huvud       | 0/5   |

## Vapen

Vid föreställningen bär hon bara en lång hårnål som vapen.

| Typ       | Skill | Skada/AP    |
|-----------|-------|-------------|
| Värja     | 80%   | 1d8-1d2/3   |
| Dolk      | 100%  | 1d4+1-1d2/4 |
| Hårnål    | 100%  | 1d3-1d2     |
| Kastkniv  | 105%  | 1d4+1-1d2/4 |
| Obeväpnad | 70%   | 1d3-1d2     |

## Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 18

Movement: 4 m

Skills\*: Athletics 85%, Dance 165%, Disguise 100%, Dodge 90%, Evaluate 80%, First aid 50%, Influence 155%/95%, Lore (world) 75%, Mechanisms 60%, Perception 80%, Persistence 80%, Play instrument (lyra) 90%, Sing 100%, Sleight 90%, Stealth 95%, Throwing 60%, Unarmed 70%

\* För skills med två värden gäller det innan strecket för män och det därefter för kvinnor.

Typical armour: Ingen

## Hershk slår till

Det är vid denna tidpunkt som Hershk sätter sin plan i verket. Han har redan duperat en stor del av klanens kvinnor till att inrikta sina besvärjelser på att göra tallgrenarna som utgör tältets tak så tyngda av snö som möjligt, och sedan skickat iväg en av sina mingoler till att smyga sig in i det numera obevakade fyrverkeritältet för att sätta eld på de största pjäserna och rikta dem mot Tempeltältet. I förvirringen som uppstår ämnar Hershk sedan att röva med sig Promisca och föra henne med sig i sin släde som han satt att vänta utanför.

Det kan vara möjligt att RPna spionerat på Hershk och känner till någon del av hans plan och kan klara av att stoppa den.

*Plötsligt dränks den amorösa musikens toner av väldiga vrål som av hundra rasande drakar och ögonblicket därefter slits också den södra tältduken sönder och eld väller in samman med tjutande kometer av ljus, gnistor och flammor i alla regnbågens färger, och varhelst de slår ner genomborras människor och mer eld väller upp. Barbarerna flyger upp från sina sittplatser, ropar, svär, skriker, drar vapen och tar betäckning. I samma ögonblick som detta sker, så förmår slutligen tälttallarna inte längre att bära sina bördor av snö som samlats i jättelika mas-*

*sor på deras grenar, och detta dråsar nu ner över de utsatta cirkusbesökarna i väldiga sjok under det att allt fler kometer rusar in likt ett eldregn från helvetet.*

RPna måste vara skickliga för att undgå inkommande raketer, eld, nedrasande snö och barbarer som rusar kors och tvärs i vild panik. Acrobatics, Athletics, Dodge, Unarmed, Stealth och Dex blir viktiga färdigheter att lyckas med. Hershk, som hela tiden har väntat på detta tillfälle, rusar fram med sina mingoler mot Promisca, kastar sömnpulver i hennes ansikte, sliter med sig henne och försvinner ut genom närmas-te håll i tältduken. Lyckas RPna med Perception får de syn på hans aktion, och det är väldigt troligt att också Hulfur, Bron, Sarja, ridderliga eller lystna barbarer och vilka mer som GM önskar också gör det, vilka i så fall ger sig av efter honom (dessa kan också i och för sig hamna i bråk med varandra då de tror sig vara rivaler till varandra). Är RPna eller någon annan nära nog att hindra Hershk så låter han alla eller några av mingolerna stanna för att fördröja fienderna så pass att han själv kommer undan med sitt byte. Väl ute kastar han upp Promisca på sin släde och hoppar upp själv samtidigt som den mingol som satte eld på fyr-verkeripjäserna återvänder och gör detsamma, låter piskan vina och susar iväg mot passet.

## Öen vilda jakten på Hershk

Vilka som följer efter Hershk och vilka transportmedel de begagnar sig av kan givetvis variera, men om RPna vare sig har hundsläde, skidor eller hästar så är troligen hoppet om att hinna ikapp honom förlorat. Lyckligtvis finns det en hel del skidor i lägret, och ett par hästar finns också i stalltälten. Skickligheten att åka skidor är densamma som Acrobatics eller Athletics. Normalt sett går det dock snabbare med släde än med skidor.

Under den rafflande jakten kommer Hershk att göra allt för att bli av med sina förföljare. Han ökar farten, ger sig av in bland svåra hinder, kastar snöbollar, lossar pilar mot dem, kastar sina giftpulver på dem, skrämmar deras hundar med sin piska, virar sin piska runt deras skidor eller stavar och rycka till, kastar av en av sina mingoler framför dem, etc.

GM kan om han så önskar använda följande tabell med förslag på skeenden under jakten:

### 1d100

|       |                                                                                    |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4   | Köldklanens kvinnor inser att Hershk lurat dem och kallar ner en lavin i hans väg. |
| 5-8   | En av slädens medar går sönder.                                                    |
| 9-12  | En älg kommer i vägen.                                                             |
| 13-16 | Hershk ökar farten.                                                                |
| 17-20 | En av Hershks mingoler dråsar av släden.                                           |

- 21-24 Hershks hundar rusar över ett gupp så släden går till väders. Slå för Hershk så han kan behålla kontrollen.
- 25-28 Hershk åker i nerförsbacke in i en furuskog och kryssar mellan träden. Gör en kontroll för att inte krocka.
- 29-32 Några av förföljarna hinna upp jämsides med Hershk.
- 33-36 Hershk når fram till en klyfta som hundarna hoppar över/han bromsar inför.
- 37-40 En grupp köldklanskvinnor har också tagit upp jakten för att se vad som skall ske och för att hålla sina karlar i styr.
- 41-44 En hög kant står upp ur snön. Misslyckas ett kontrollslag åker en av slädens medar över det och släden välter medan hundarna fortsätter att springa. Om det är Hershk som välter så håller han envist sig och Promisca kvar.
- 45-48 En stor klippa står upp ur snön. Tvärgir med -10% krävs för att komma undan.
- 49-52 En snöhare springer förbi som hundarna får för sig att springa efter.
- 53-56 Hundarna börjar bråka med varandra.
- 57-60 En djup skreva är dold under snön. Om ingen lyckas med Perception -10% så dräsar hundarna ner i den och drar eventuellt släden med sig.
- 61-64 Skarp kurva. Slag krävs.
- 65-68 En ojämnhet under snön som hundarna hoppar över smäller till i släden och sänder den upp i skyn. Slag krävs för att den inte ska välta.
- 69-72 Hinder. Slag krävs för att undvika.
- 73-76 Farten ökar nerför en backe. Alla slag är med -10%.
- 77-80 Uppförsbacke. Förföljare knappar in.
- 81-84 Man upptäcker att hundarna är på väg mot ett bråddjup.
- 85-88 Remmarna mellan släden och hundarna går av.
- 89-92 Ojämnheter. Eventuella bågskyttnar får -20%.
- 93-96 Det blåser snö i ögonen på föraren. -10%.
- 97-100 Ganska tvär kurva. Slag med +20% krävs.

## Slutstriden och Döden

På ett eller annat sätt hinna förhoppningsvis RPna ikapp Hershk och jakten når sin ände. Den medvetlösa Promisca är den centrala intresspunkten för förföljarna och beroende på vilka de är så är det högst troligt att de börjar bråka med varandra om vem som ska ta med henne eller vad som ska göras med henne. Hershk, som börjat ana att spelet är förlorat – åtminstone om de RPna förblir levande -, koncentrerar sig på dem. Han stirrar på dem bak sin flinande teater-

mask, drar sakta sitt svärd och tar i smyg fram en näve pulver i sin vänstra hand (Stealth).

*"Era stinkande avskum, utspydda ur Lankhmars rännstensdynga och lort, ni har nu under lång tid hindrat mig i mitt rättfärdiga värv att rädda och återföra min hustru till sin väntande makes trygga famn, och därtill högeligen förargat mig.*

RPna kan svara på detta som de vill, samtidigt som de har att göra med den eventuella hop av andra människor som befinner sig här, liksom även Hershk har. Låt situationen utveckla sig en aning varthelst det bär innan näste aktör tar på plats på scenen.

*Plötsligt står en man vid sidan om tumultet, och allt bråk och skrik upphör lika plötsligt. Det är en mager, blek man i svart mantel och huva inne i vars dunkel opalskimrande hår kan skönjas vid tinningarna och en mun vars läppar äger samma färg som lila druvor med mognadens silverskimmer bevarad. Under manteln bär han en ringbrynja och ett svart bälte, som är besatt med dödsallar av silver, vid vilket det hänger ett naket, obevligt svärd. Allt är tyst och stilla som i graven, så när som på en lätt vind som får den svarta manteln att fladdra. Mannens ögon är vända emot er, svarta som den tomma rymden mellan stjärnorna och kalla, kalla, kalla.*

*"Jag är Döden. Jag har kommit för att fylla min kvot."*

Döden förklarar att han har kommit för att hämta fem personer inom tio hjärtslag, vilket är vad som krävs för att fylla hans kvot. Dör inte fem personer i eventuella kommande stridigheter under denna tid så kommer Döden att kräva ränta för förseningen och döda alla närvarande innan han ger sig av. Om någon dumdristig sälle anfaller Döden så innebär detta också en ofelbar död för den enfaldige.

Så fort människorna kommit över den första skrällen för Dödens ankomst så fortsätter de med det som de höll på med, under det att han stoiskt bevakar händelseförloppet med sina kalla ögon. Efter varje stridsrunda ljuder olycksbådande ett av Dödens hjärtslag som en blyklockas dova klang långt nere i underjorden, med något av evighetens ton i sig. När Dödens kvot blivit uppfylld nickar han sakta och försvinner spårlöst.

Observera att det inte alls är nödvändigt för RPna att dräpa Hershk (om inte för att uppfylla Dödens kvot), och han är heller inte särskilt angelägen om att bli dödad, inte ens för Promisca, så om en möjlighet finns så kommer han att fly, kanske för att hämndlysten dyka upp senare någon gång i RPnas framtid.

Under denna sista strid som kan inbegripa RPer, Hershk, Hulfur, Bron, köldklanskvinnor, barbarer,



handelsmän, mingoler, cirkusartister och till och med vilda djur beroende på hur händelserna utvecklats sig, så kommer Promisca att återigen vakna till sans. Kapabel till att ta hand om sig själv, men frusen, kommer hon inte att vara det minsta intresserad av att följa någon av de inblandande någonstans, och allra minst Hershk. Hon kan kasta sig in i en eventuell strid, men alltid för att skydda sin egen rygg i första hand. Efter att striden är över kommer RPna också att få väldigt svårt att övertala henne att återvända till Lankhmar. Hon kommer inte på något vis att gå med på att säljas till den mystiske köpmannen eller till Moolsh, men skulle väl möjligen, om det finns något för henne att tjäna i det hela, kunna tänka sig att lura dem för att RPna ska få tillbaka sina kära. Hur det hela slutar kan se väldigt olika ut om RPna försöker

förhandla med henne, får henne att förälska sig i dem, redan känner Promisca under detta eller ett annat namn, eller helt enkelt rövar med sig henne. RPnas och spelarnas skicklighet, liksom deras karaktärer, kommer att ha stor betydelse.

Om RPna inte lyckas få med sig Promisca tillbaka till Lankhmar så slutar äventyret här, med följd att RPna skaffat sig en ny fiende hos Moolsh, om inte RPna beslutar sig att försöka rädda de som hölls fånge hos honom i vilket fall det sista kapitlet kan vara av intresse. Om Promisca följer med så kan GM direkt hoppa till det sista kapitlet efter det att ha deklarerat hur lång tid det tagit för sällskapet att ta sig tillbaka till Lankhmar.



# Tillbaka till Lankhmar

När RPna kommer tillbaka kan de givetvis gå tillväga på olika sätt att kontakta Moolsh. De kan exempelvis smyga in och försöka stjäla tillbaka sina vänner som kidnappats, de kan strunta helt i honom eller de kan konfrontera honom med Promisca i deras sällskap. Texten nedan förutsätter att det är det sistnämnda som sker, även om positionerna på husets invånare kan vara väsentliga även i andra fall.

När RPna knackar på dörren till Moolsh öppnar inga mindre än Juursh och Staylan. Staylan flinar snett:

*"Välkomna! Det verkar som om Ödesprästen hade rätt, han sade att ni skulle komma ikväll, så herrn väntar er redan. Hehe. Återstår att se om prästens andra spådom också kommer att gå i uppfyllelse, hehe."*

Juursh och Staylan leder in RPna till salongen där Moolsh väntar invid eldstaden, kliande sin vaktleopard som om han inte alls flyttat sig under den tid RPna varit borta. Endast en av de tre tidigare vakterna finns här inne, liksom RP-flickvännen samt ytterligare två figurer som står i skuggorna i bakgrunden. De är klädda i långa, döljande kläder med tunga huvor och svärdsskidor som sticker fram nertill, den ena av dem beslagen med guld.

Den rättlike Moolsh lyfter vädrande sitt huvud mot RPna.

*"Aaah, ni har återvänt, mina kära vänner. Juursh, håll upp lite av det tovelyisiska vinet åt mina gäster så vi kan göra affärer."*

Eunucken serverar det starka vinet åt RPna samtidigt som Moolsh presenterar köpmannen Gulph Rohtaxan, varvid den svartklädde mannen med den guldbeslagna svärdsskidan nickar snabbt.

Om RPna överlämnar Promisca står Moolsh vid överenskommelsen och befriar RPnas fångna flickvänner innan han låter dem gå och därefter övertygar han tjuvgillet om RPnas fränfalle. Promisca överräcks sedan till de svartklädda männen i bakgrunden som (om de lyckas) släpar med henne ut för att föra henne till Regnbågspalatset.

De två männen är i själva verket inga mindre än överherre Pulgh Arthonax själv samt dennes livvakt fäktnästare Belov. Utbryter bråk så kommer båda dessa herrar att fly genom den bakre ingången så fort som möjligt då överherren på inga villkor vill bli avslöjad och krävs det så kommer Belov att skydda sin överherre till varje pris. Kommer överherren undan så tappar han det nedan beskrivna röda pensébladet i flykten. Fångar RPna in överherren och demaskerar honom kan de genom att slå ett lyckat Lore (world) eller Streetwise med +25% omedelbart känna igen honom under det att han avfyrar osedvanligt grymma hotelser mot dem. Med ett framgångsrikt slag för Perception kan man därtill finna ett kronblad från en röd pensé intrasslad i dennes hår, och endast ett Lore (world)-slag med +50% krävs för att känna till att en krona av röda penséer bärs endast av Lankhmars överherre. I vilket fall som helst så kommer ett smädligt infångande (eller mord!) av överherren att få digra konsekvenser för RPna, exempelvis genom att han skickar lönnmördare efter dem på samma sätt som han gjorde med Fafhrd och Gråkatt.

En god idé för RPna om de vill skapa kalabalik i salongen är att välla ut oljelampor eller kandelabrar vilka raskt sätter fyr på huset, detta är också något som kan ske av misstag när en av Moolshs vakter råkar stöta till dem i stridens hetta. Överherren och Belov flyr genast och Moolsh bussar sin leopard och sina hantlangare på RPna samt ropar på mer assistans innan han flyr från det alltmer övertända huset. Överlever han detta har RPna skaffat sig ytterligare en trogen fiende i Lankhmar.

## Överherre Pulgh Arthonax

Beskrivs i *The new adventures of Fafhrd and Gray Mouser*.

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| Str 11 | Con 13 | Siz 12 | Int 12 |
| Pow 10 | Dex 13 | Cha 10 |        |

## Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/5   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/5   |
| 7-9   | Mage        | 0/6   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/7   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/4   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/4   |
| 19-20 | Huvud       | 0/5   |

## Väpen

| Typ   | Skill | Skada/AP |
|-------|-------|----------|
| Svärd | 40%   | 1d8/4    |
| Dolk  | 40%   | 1d4+1/4  |

## Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 13

Movement: 4 m

Skills: Evaluate 70%, Influence 75%, Lore (world) 65%, Ride 55%

Typical armour: Svarta kläder

## Fäktmästare Belov

En stilig sprätt med vaxat pipskägg och plågsamt artigt uppträdande.

Str 13    Con 15    Siz 13    Int 12  
Pow 14    Dex 16    Cha 14

## Träffområden

| D20   | Träffområde | AP/HP |
|-------|-------------|-------|
| 1-3   | Höger ben   | 0/6   |
| 4-6   | Vänster ben | 0/6   |
| 7-9   | Mage        | 0/7   |
| 10-12 | Bröstkorg   | 0/8   |
| 13-15 | Höger arm   | 0/5   |
| 16-18 | Vänster arm | 0/5   |
| 19-20 | Huvud       | 0/6   |

## Väpen

| Typ   | Skill | Skada/AP    |
|-------|-------|-------------|
| Värja | 120%  | 1d8+1d2/3   |
| Dolk  | 75%   | 1d4+1+1d2/4 |

## Övriga regler

Combat actions: 3

Strike rank: 14

Movement: 4 m

Skills: Acrobatics 75%, Athletics 75%, Dance 70%, Dodge 105%, Evaluate 50%, Influence 60%, Perception 50%, Ride 70%, Sing 65%

Typical armour: Svarta kläder

Den vilda jakten på Promisca för RuneQuest/Lankhmar skapades av Kenneth Lundgren. Artikeln är © 2008 Kenneth Lundgren och bilden © Dalma-zio Frau. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag då först kontakt med författaren via [www.stank.nu](http://www.stank.nu) för godkännande.

## SAGAN OM BRÖDERNA ALAK OCH JÄTTEN

Det var en gång för länge, länge sedan ett kungarike som levde i den allra största välmåga och rikedom man kan tänka sig. Folket var lyckligt, man prisade sin konung och aldrig hördes där jämmer eller klagolåt för att någon behövde gå hungrig. Men så en dag kom en jätte till trakten. Det var en sällsamt ful och ond jätte, och då han var lika hungrig som stor så började han genast sprida skräck i det lilla kungariket. Han slukade allt som kom i hans väg; bröd, ost, åkrarnas grödor, boskap och människor, ja till och med hus och skogar slank ner i jättens gap. Redan efter den första dagen hade han smält i sig nästan halva riket, och nästa dag var han hungrig på nytt.

Folket började förtvivla; jämmer och klagolåt överröstade till och med jättens klampande och man började klandra sin konung för att han inte gjorde någonting åt jättens härjningar. Kungen, som var en god kung, var själv väldigt olycklig över vad som hänt men han visste inte vad han skulle göra. Han skickade ut hjältar för att döda jätten, men dessa hamnade antingen bara direkt i jättens gap eller i hans bur för förvaring till ett senare tillfälle.

Men så en morgon kom de fem bröderna Alak till kungens slott. De var ett väldigt underligt sällskap för att vara bröder där ingen var den andre lik och därtill tyckte kungen att de inte såg ut att vara mycket för världen. Dessa lovade dock dyrt och heligt att de skulle ta hand om den onde jätten och återställa fred och ordning till riket igen. Kungen trodde knappast att de skulle lyckas där andra misslyckats men tyckte samtidigt att han knappast hade något att förlora (förutom medborgare i form av fem karska bondbröder) så han biföll deras begäran och lät dem vandra iväg för att möta jätten i dennes håla.

Den förste brodern som närmade sig jätten var Kvader Alak som var den allra minsta lilla man som man kan tänka sig utan att han försvinner. Han gick till djärvt anfall mot jätten och hoppade in i dennes vänstra öga för att försöka hugga honom där. Jätten blinkade irriterat till då Kvader flög in i ögat men kunde lätt som en plätt plocka ut honom därifrån och skrattande stoppa in honom i sin bur för att spara honom till kvällsmat. Därefter kom brodern Uno Alak. Han var en udda typ med runda former men mod i hjärtat. Liknande sin broders taktik hoppade han in i jättens högra öga för att försöka sticka honom, men det gick inte bättre för Uno än vad det gick för hans bror – jätten blinkade till men plockade sedan mullrande av skrätt ut honom och stoppade in även honom i buren.

Den tredje brodern som närmade sig var Trem Alak. Han var dubbelt så stor som Uno och en mäktig krigare. Våghalsigt hoppade han in i jättens vänstra öra för att försöka hugga honom in mot hjärnan. Det slog lock ett ögonblick i jättens öra men sedan så kunde han enkelt kralfsa ut stackars Trem och slänga in honom i buren till sina bröder.

Därefter var det Diam Alak som skred fram. Han var större än Uno och mindre än Trem, men samtidigt större än både Uno och Kvader tillsammans, så visst var han en storvuxen karl. Han skuttade in i jättens högra öra för att där gå till anfall, men ack, inte gick det, jätten bara plockade ut honom efter att det slagit lock i örat ett ögonblick, och sällade honom till sina bröder i buren.

Så sist av alla kom Kvino Alak. Han var den allra största man som går att tänka sig, men tyvärr givetvis bra mycket mindre än jätten. Kvino gick däremot inte alls till attack mot den lurande jätten utan tog istället sitt svärd och högg sönder buren där hans bröder satt fångna. Ut för de allesammans, Kvader in i jättens vänstra öga, Uno i jättens högra öga, Trem in i det vänstra örat och Diam i det högra örat. Då så vis blev jätten både blind och döv för ett ögonblick så han kunde varken se eller höra och därmed hejda Kvino när han måttade ett mäktigt hugg som skar upp hela den väldiga buken på jätten, så allt det som denne hade ätit spilldes ut på backen.

Den onde jättens tyranni var nu över. Folket jublade och kungen gratulerade bröderna stort och belönade dem rikligt med såväl guld som giftermål med prinsessor. Man frågade bröderna hur de hade lyckats besegra jätten och deras svar var för alla så klokt och förståndigt att man bara kunde nicka instämmande i det som sades. "Arbetar man bara tillsammans, där alla är lika viktiga och där man gör saker i rätt ordning, så kan man besegra den allra mäktigaste och största jätte."

## BREVEI FRÅN PROMISCA

*Till min käre Ganel*

*Jag har nu bestämt mig för att göra slag i saken och när du läser detta har jag nog redan givit mig av med cirkusen från denna avskrädeshög till stad. Jag skall livnära mig som erotisk danserska och akrobat, av vad jag har hört så finns det mycket guld att tjäna i synnerhet hos nordens barbarer som verkar gilla sådant (hmpff, som om de vore de enda karlar som gjorde det). Cirkusdirektör Bargew sade att vi skulle lämna Ilthmar därefter då man sagt att ilthmarerna håller några av sina stora ärliga blot till Rättguden där nu. En god anledning att hålla sig ifrån den infesterade staden alltså, och det inte mig emot. Vi beger oss därför nu direkt norrut mot de Ötta Städernas land och Pol Hensp.*

*Jag tar alltså farväl av dig nu, Ganel, du som tydligen varit godare emot mig än någon annan människa. Tag väl hand om dig och undvik att hamna i trubbel. Kanske ses vi någon dag.*

*Hälsningar*

*Promisca*



## BREVEN FRÅN HERSHK

Vänd om, era hustrukövare, eller jag använder era skinn som segel på hemvägen!  
Hershk

Så ni känner fortfarande efter som hundar i mina spår i fåfängt hopp om att stjäla min hustru och mitt hjärtas ros ifrån mig? Ni vet inte på långt när vem det är ni har att göra med, era valpar till löpska hyndor och skabbiga byrackor! Ni ska allt få lära er att frykta mig den korta tid ni har kvar!  
Hershk

Jag har varnat er!  
Hershk

Stollar, fån och kretiner. Begriper ni inte det dåraktiga i att fortsätta? Jag är långt före er och kommer att fira smekmånad med min brud innan ni ens hunnit fram!  
Hershk

Jag svär att ni inte kommer levande ur detta. Ingen trotsar Hershk. INGEN! Njut av varje andetag, det kan bli ert sista, döden kan komma vilket ögonblick som helst.  
Hershk

Farväl, ohyra. Jag varnade er. Vet att det var Hershk som blev er bane.  
Hershk

Vad? Fortfarande vid liv? Ni liknar hruspnötter på fler sätt än bara genom er enfald, svärknäckta kräk. Men tro inte att ni ska leva länge till. Hershks fiender blir aldrig särskilt långlivade!  
Hershk

Farväl!  
Hershk