

# **Konstruktör Andreas Kasp**

Speltest

Erik Larsen, Jonas Lööf, Mattias Jansson, Max Hallqvist, Mikael  
Forssen, Thorgal Kristensson, Tobias Wienemyr

Illustrationer och kartor  
Andreas Kasp

Licens

Innehållet i detta dokument ägs av upphovsmannen Andreas Kasp. Det är förbjudet att sälja eller på annat sätt tjäna pengar på dokumentet samt att vidare distribuera det i annat än i fullständig form.



# Staden Tokia

---

## Staden Tokia

Detta kapitel beskriver stadsstaten Tokia (uttalas Tåkia). Den är anpassad till att användas med Vladimirkampanjen och beskriver därför staden som den är år 76 före Frälsaren. Beskrivningen av Tokia är dock aktuell så långt tillbaka som hundra år innan om man bara ändrar några namn här och där. Samt går bra att använda ända fram till Frälsarens ankomst.

### Kortfakta

Styre: Monarki  
Stadsöverhuvud: Kung Ludo II av Nicopernicus  
Areal: 700 km<sup>2</sup>  
Invånare: 90.000  
Huvudstad: Tokia (40.000 inv.)  
Övriga stora städer: Inga  
Mynt: 1 Solidus = 100 Drakmas (1 Solidus = 10 gram silver) eller, 1 Mark = 8 Riksmünt = 192 Dalmer (1 Riksmünt = 15 gram silver)  
Språk: Perevianska  
Exportvaror: Fisk och ylle

### Historia

Staden grundades av Samadoriska utvandrare någon gång under 1100-talet före Frälsaren. Dess läge på en ö mitt i floden Frolovas utlopp hade stort värde såväl strategiskt som handelsmässigt. När kenterna kom på 830-talet ff var Tokia den enda stad i området som klarade sig undan och fortsatte att vara samadorisk. Detta hindrade dock inte att Tokia utvecklades åt samma håll som städerna på fastlandet där den samadoriska kulturen kom allt mer och mer i skymundan under de nya härskarna. Under sju och åtta hundratalet blev det allt vanligare men icke samadorer på stadens styrande poster. Händelseutvecklingen bromsades visserligen lite när vulkanen Kazan 673 ödelade större delen av Samador och Tokia fick ta emot ett stort antal samadoriska flyktingar. Det var strax efter detta som stadens adelsätter började bildas, Berengus, stadens äldsta ätt, hävdar att de har anor tillbaka till en samadorisk prins som flydde till staden i och med vulkanutbrottet. Staden styrdes under den här tiden av kungar som lät kronan gå i arv till sina söner. Ett bruk som fortsatt fram till revolutionen är 234 ff. Efter flera misslyckade krig revolterade de då åtta adelsätterna mot den sittande kungen. Som ny kung valdes Peter Vladislav, sedermera Peter III. Kungens makt var dock begränsad jämt mot föregående kungar. Alla nya lagar och påbud måste först godkännas i senaten där de åtta, senare nio, adelsätterna har en röst var. Kungen har inte heller rätt att lämna kronan till sin arvinge utan när kungen dör är det upp till senaten att välja en ny kung. Peter III regering blev något av en guldålder för Tokia. Handeln ökade markant och så även armén. Efter ett kort krig med Arkangels erövrades flera byar på fastlandet och staden Arkangels blev tvungna att betala tull till Tokia. Guldåldern fortsatte under Peter III efterträdare, hans son Peter IV.

Visserligen förlorade Tokia beskattningen av Arkangels efter att staden fått stöd av båda Jamarkia och Kremlig men handeln nådde upp till aldrig tidigare höjder när nya lönsamma rutter mot väster och det Fassajadiska imperiet utvidgades. Konstnärer och lärda män från hela Världen kom till Tokia på kungens begäran. Efter Peter IV började dock nedgången. Adelsätterna började bråka inbördes och flera gånger utbröt inbördes krig mellan olika falanger. Under åren 153-142 ff styrdes staden av Stefanos Polyketeus från Jonien. Stefanos var ursprungligen kapten över en trupp legoknektar som blev inhyrda av dåvarande kungen Svasto I av Gaiserik. När han insåg hur illa läget i Tokia gjorde han och hans knektar palatsrevolution, avsatte och dödade Svasto och tvingade senaten att erkänna honom som ny kung under hot om att bränna ner staden. När han dog 10 år senare av tarmvred var familjens ekonomiska läge dock så dåligt att hans son Alexius inte kunde använda samma kanonbåtsdiplomati som sin far och blev tvungen att lova att avstå från kronan mot ersättning av en permanent plats i senaten. Det var dock inte sista gången som Tokia hamnade i utländska händer. Efter Ludo I död 102 ff drabbades staden av ett förödande kaos när tre stycken ätter samtidigt försökte få sin aspirant på tronen. Bråket pågick hela vintern utan att någon ny kung tillsattes. När vårstormarna hade lagt sig seglade utan förvarning en Arkangelsk flotta in i hamnen, flottan låg i hamnen fram till hösten då ett avtal slutligen nåddes som innebar en stor tribut samt att Tokia avstod alla sina besittningar på fastlandet till Arkangels. Förlusten anses som en av stadens värsta och minnet lever fortfarande mycket starkt hos många av adelsmännen.

# Staden Tokia

## Regentlängd

234ff-197ff	Peter III Vladislav
197ff-165ff	Peter IV Vladislav
165ff-163ff	Rhos I Nicopernicus
163ff-155ff	Rhos II Nicopernicus
155ff-154ff	Svasto I Gaiserik
154ff-153ff	Inbördeskrig
153ff-142ff	Stefanos I Polyketeus
142ff-136ff	Tyko I Kyzikos
136ff-131ff	Nicoli II Berengus
131ff-126ff	Stefani VII Fokkas
126ff	Inbördeskrig
125ff-120ff	Vanja III Kyzikos
120ff-116ff	Stefani VIII Fokkas
116ff-111ff	Peter V Vladislav
111ff-110ff	Peter VI Vladislav
110ff-108ff	Inbördeskrig
108ff-105ff	Zakarias I Sebastopos
105ff-102ff	Ludo I Nicopernicus
102ff-101f	Arkangels
101ff-97ff	Nikolai IV Sebastopos
97ff-92ff	Stefen I Vladislav
92ff-87ff	Leon III Kyzikos
87ff-84ff	Stefen II Vladislav
84ff-80ff	Joseph I Hormuzdas
80ff-	Ludo II Nicopernicus

## Politik

Staden har länge haft ett mycket instabilt styre. De senaste hundra åren har stadens tre mäktigaste ätter, Vladislav, Nicopernicus och Kyzikos, slagits om kungakronan. De har hört till ovanligheten att en kung har lyckat sitta längre än ett fåtal år. Dels har det varit en tendens att välja gamla män, möjligtvis på grund av att många resonerar att han ändå aldrig kommer att leva så länge, dels så har inte mindre än 8 kungar lönnmördas under sin regeringsperiod. Två gånger har staden även varit i utländska händer, en gång under joniska krigsherrar och en gång under Arkangel. Den mest framgångsrika av de utländska krigsherrarna var Stefanos av Demeni. Han satt visserligen bra kvar som kung i tio år men lyckades etablera sin ätt i Tokia och hans familj Polyketeus räknas nu mera som en av stadens adelsätter.

En av de stora orsakerna till den politiska oredan består i stadens tronföljdsregler. Var gång en kung dör möts representanterna för de nio adelsätterna i senaten för att välja en ny kung. Detta medför att en kung enbart sitter säker så länge han kan räkna på mer än hälften av adelsätterna. Så fort någon annan tronaspirant lyckas få majoriteten på sin sida gör kungen bäst i att se sig noga om över axeln. Staden har tre viktiga maktcentra. Den första är kungen, den andra är senaten som består av en representant av varje ätt och den tredje är domstolen där domarna tillsätts av kungen men kan avsättas genom en sex rösters majoritet i senaten.

## Kungens makt

Kungens makt är ganska kraftigt bakbunden av senaten. Han dock rätt att förvalta skattepengar och inkomster från domstolen på eget bevåg, han tillsätter domare och kapten för stadsvakten, båda kan dock avsättas med sex röster i senaten. Han är även befälhavare över stadens armé som i fredstid enbart består av en palatsvakt på trettio till femtio personer. Han är ordförande i senaten och om det vid en omröstning är lika så är det kungens röst som avgör. Han är den enda som har rätt att författa nya lagar, ändra skatter och starta krig. Dock måste allt godkännas av senaten innan det slår igenom.

## Senatens makt

I senaten sammanträder representanter från varje ätt under ledning av kungen. Senaten brukar vanligtvis hålla till i rådhuset vid Kungstorget. Senaten har rätt att godkänna eller underkänna nya lagar och förslag från kungen. De är även skyldiga till att ta emot och lyssna på alla medborgare som önskar att tala inför senaten. När en kung är död är det senatens uppgift att välja en ny.

## Domstolens makt

Domstolen är kungens förlängda arm. I början var det kungens skyldighet att döma alla brottslingar men genom åren har ett domstolsväsen vuxit fram för att avlasta kungen. Domstolen består av mellan tre till tio domare som är tillsatta av kungen. Alla brott som begås i Tokia ska dömas i domstolen. Vanligtvis brukar en rättegång gå ganska snabbt, det är inte ovanligt att den är över dagen efter personen blev gripen eftersom det kostar pengar att hålla folk inspärrade.

## Religion

I Tokia precis som i alla andra städer i området så är det frälsarkulten som är den största religionen. Frälsarkulten härstammar ursprungligen från grannstaden Jamarkia och predikar att gudarna ska skicka en frälsare för att rädda mänskligheten från allt ont. Frälsarkulten har snabbt blivit den största religionen i området, dels på grund av dess starka organisation, dels på grund av att de inte förutspråkar att det är någon särskild gud som kommer sända Frälsaren utan alla gudar, därför har det varit lätt att införliva frälsarkulten i de gamla religionerna. En annan ovanlighet hos frälsarkulten är att de anser att tack vare profeten Zot kunna ange exakt vilket år Frälsaren kommer att anlända, tidräkningen i områden som domineras av frälsarkulten brukar därför vara i antal år före Frälsarens förutspådda ankomst. Den viktigaste platsen för frälsarkulten i staden är templet. Templet innehåller ett altare för samtliga erkända gudar i staden och det är hit som stadens invånare går för att be till gudarna, oavsett om det gäller Frälsaren eller inte. De två viktigaste gudarna i Tokia är havsguden Akkan och hans fru fruktbarhetsguden

# Staden Tokia

Lemona. Många har även avbilder av de två gudarna hemma och de flesta fartyg har en avbild av Akkan, så att de kan be till dem i sitt dagliga liv. Enbart när det gäller viktiga frågor beger man sig ner till templet. Tillbedjan till gudarna innebär ofta offer och därför brukar det finnas gott om försäljare som säljer duvor, getter och griskultingar på torget utanför templet. Invånarna i Tokia är dock inte vidare religiösa av sig, de vänder sig till gudarna för att be om tur i affärer, god fiskelycka eller skörd eller bara en lyckad dag. Dock går de sällan regelbundet till templet utan enbart när de känner att det behövs och ängar sig sällan åt teologiska diskussioner, att gudarna finns där är en självklarhet likväl som att de ibland av elakhet, småsinthet eller ibland ren glömska inte gynnar sina tillbedjare. Den enda gången på året som större delen av invånarna beger sig till templet är vid vintersolståndet, då även det nya året träder in. För att gemensamt be gudarna att inte glömma sitt löfte om att skicka Frälsaren. Andra stora högtider är Patrov Lemona då man firar sommarens ankomst på vårdagjämningen, samt sommarsolståndet som anses vara en magisk natt och allt som skapas få kommer vara extra starkt och friskt.

## Stadens uppbyggnad

Invånare: ca 40.000  
Stadsvakt: 100  
Fiskare: ca 2000 (200 båtar)  
Bagare: ca 200  
Värdshus och Ölstugor: ca 130  
Tunnbindare: ca 30  
Segelsömmare ca 20  
Repslagare: ca 10  
Skräddare: ca 150  
Skomakare: ca 160  
Slaktare: ca 10  
Smeder: ca 80  
Vapensmeder: ca 10  
Guldsmeder: ca 30  
Målare: ca 40  
Byggmästare: ca 20  
Hjulmakare: ca 10  
Hovslagare: ca 40  
Krukmakare: ca 50  
Glasblåsare: ca 10  
Bryggare: ca 30

Staden är uppbyggd runt floden Brisman som delar staden i en nordlig och en sydlig del. Runt staden löper en femton meter hög mur med flera torn och en djup vallgrav fylld med vatten eller spetsade pålar. Innanför murarna har staden börjat växa ur sitt skal. Flera hus står mycket närmare murarna än de femtio meter som stadslagen kräver. De flesta gatorna är stenlagda och har ett effektivt kloaksystem som mynnar ut i Brisman eller norr om staden. Det är enbart de fattigare delarna av staden som fortfarande saknar stenläggning. De finaste stadsdelarna kan man hitta i de sydöstra delarna av staden, bakom palatset. Det är i dessa delar som de

flesta av adelsätterna och deras familjer bor. Här är gatorna breda och renare än i resten av staden eftersom de flesta av husen här har egna avstjälpningshål inne i huset och kastar därför inte ut sina sopor på gatan. Om man däremot är ute efter skickliga hantverkare bör man bege sig till de östra delarna av staden. Här har de flesta av de rikare hantverkarna och flera av de ättelösa handelsmännen bosatt sig. De fattigaste delarna av staden är den gamla staden i nordväst, samt slumområdena söder om hamnen och i det sydöstra hörnet. Här är gatorna betydligt mer vindlande och ofta illaluktande och skitiga. Stadsvakten bryr sig sällan om dessa delar av staden.

1. Kungliga Palatset  
Byggt på 500-t ff efter en brand. Palatset skiljs ifrån resten av staden av fyra 250m långa murar. Palatset i sig är en trevåningars byggnad med två stycken flyglar. I den ena bor tjänstefolket och den andra innehåller härskaren och hans familj. Mellan palatset och murarna har man anlagt en lummig trädgård med flera fontäner och statyer över forna härskare.
2. Frälsarens tempel  
Även frälsarens tempel härstammar från branden på 500-talet. Det är en imponerande byggnad i vit marmor med stora kolloner som sträcker sig trettio meter upp i luften. De relativt små fönstren i kombination med den dåliga belysningen från vaxljus och oljelampor gör att taket aldrig går att se inne i templet. Det enda som ses från taket är de små stjärnformade fönster som dagtid får taket att påminna om natthimlen. Tempelns utsida är översållat med statyer över de olika gudar det är tillägnat. De största statyerna föreställande Akkan och Lemona står på var sida om ingången. Källaren innehåller flertalet kryptor där höga präster och berömda personligheter i stadens historia har begravts, bland annat både Peter III och Peter IV. På vinden ligger stadens största bibliotek som till större delen består av religiösa skrifter och enbart är öppet för präster.
3. Gamla Palatset  
Tjänade som palats fram tills det nya byggdes. Är numera familjen Vladislavs boning. Från dess norra väggar är det en trettio meter hög klippside ner i havet.
4. Familjen Nicopernicus bostad  
Familjen Nicopernicus bostad brukar ofta kallas kråkslottet i folkmun. De har under seklerna byggts ut flera gånger och saknar all tillstympelse till enhetlig stil.
5. Familjen Kyzikos hus
6. Secluidiska borgen  
Staden starkaste fäste. Ligger längst ut på ett näs och går enbart att nå via en smal landtunga. Det är här som stadsgarnisonen håller till. Borgen används även som fängelse. Är ansvarig för att skydda hamninloppet tillsammans med dubbeltornen.

# Staden Tokia

---

7. Dubbeltornen  
Dubbeltornen är byggda på en liten ö mitt i hamninloppet. Från var och ett av tornen löper det en kraftig kätting som i orostider kan användas för att spärra av hamnen. Bakom dubbeltornen ligger även ankringsplatsen för stadens krigsflotta. För närvarande två stycken galärer och två karaveller. I krigstid tar man även till adelsätternas skepp vilket brukar bli ca 20 galärer och dubbelt så många karaveller.
8. Hamn  
Det är i den stora hamnen som all av- och pålastning av handelsvaror sköts. Hamnområdet domineras av stora magasin och värdshus för sjömännen. Stadens policy är att så gott som gå hålla ute utländska sjömän från staden. Därför krävs det tillåtelse från hamnkaptenen eller från något adelshus för att lämna hamnen.
9. Kungstorget  
Mitt på torget står en stor bronsstaty av Volgar III
10. Rådhuset  
På rådhuset sker alla offentliga avrättningar och bestraffningar. Husen runt torget ägs alla utom rådhuset av olika adelsätter och brukar användas för inkvartering av gäster eller släktingar som inte får plats i huvud residenset. Rådhuset brukar vara den plats där de flesta adelsmän träffas när de ska diskutera något och på torget kan man därför ofta se små grupper av adelsmän och rika köpmän gå omkring och diskutera.
11. Tempelplatsen  
Tempelplatsen domineras av en jättelik helig symbol till Frälsarens ära uppbytt av Akkan och Lemona. På torget finns det ofta en hel del försäljare av offer djur och tiggare.
12. Sillatorget  
På detta torg sker större delen av försäljningen av fisk i staden
13. Rådhuset  
Rådhuset är tillsammans med palatset stadens hjärta. Det är här adelsätterna sammanträder och här som rådmannen sitter.
14. Hamntorget  
hamntorget är troligtvis stadens livligaste torg. Det är här som en stor del av handeln av utländska varor sker.
15. Stora Teatern
16. Nya Fiskehamnen  
Efter att gamla hamnen blivit allt för trång har flera av fiskebåtarna flyttat ut till den här hamnen utanför staden.
17. Teatertorget
18. Gamla Hamnen  
Gamla hamnen används numera framför allt av fiskare och av de som vill smuggla in varor i staden utan att behöva betala tullen.
19. Familjen Polyketeus hus
20. Familjen Gaiseriks hus
21. Familjen Hormuzdas hus
22. Familjen Sebastops hus
23. Gamla torget
24. Familjen Berengus hus
25. Gamla staden  
Den äldsta delen av Tokia. Har klarat sig genom flera stadsbränder och vissa hus kan vara upp till 800 år gamla. Stadsdelen är även den risigaste i Tokia och flera kungar har haft tankar på att riva den men annat har kommit emellan.
26. Avenyplatsen
27. Dohmen  
På utsidan är Dohmen enbart en oansenlig dörr. Men om man går igenom den (förutsatt att man tar sig förbi dörrvakterna) kommer man ner i en stor sal med höga läktare runt om. Dohmen är centrum för stadens gladiatorspel. Ett populärt vadhållningsobjekt ibland de rikare i staden.
28. Norra torget
29. Kopparslagaretorget
30. Stefani torget
31. Familjen Fokkas hus
32. Stenläggareplatsen
33. Petersplatsen
34. Hovslagartorget
35. Kapplöpningsbana  
Nordost om stadsmuren hittar man kapplöpningsbanan. En oval grusbana med träläktare runt om. Kapplöpningsbanan används framför allt till hästkapplöpningar men även andra tävlingar har figurerat. De Västra sittläktarna är avsedda för adeln och de rika medan vanligt folk får hålla till på östra långsidan.
36. Nya torget
37. Gyllene Porten  
Ett av stadens dyraste värdshus och väl känt för sina duktiga danserskor. Värdshuset är framförallt ett tillhåll för rika adelsynglingar och handelsmän. Värdshusvärden Pavlo är noga med att upprätthålla sitt goda rykte och personer som ser allt för fattiga ut eller illa klädda släpps inte in av de bastanta dörrvakterna.
38. Mäster Krypos hus  
Mäster Krypos är en av stadens bäst ansedda lärare, hans bibliotek är troligtvis stadens största icke religiösa samling. Flera av stadens adelsöner studerar hos honom. Hans specialområden är bokföring samt geografi.
39. Fäktmästare Rogviks hus  
Rogvik är en av stadens mest ansedda fäktmästare.
40. Lerva Parvas Akademi  
Skola för medelklassen.
41. Gamla Templet  
Det Gamla templet är tillägnat de gamla gudarna som dyrkades innan tron på Frälsaren kom till Tokia. Templet för en tynande tillvaro men ett fåtal Frälsarhatare besöker det fortfarande regelbundet.
42. Familjen Barbarosins hus
43. Familjen Notoros-Kyzikos hus  
Det hus som Turklar med familj disponerar fritt.
44. Baron Brasovs tillfälliga residens

# Staden Tokia



# Staden Tokia





## **Adelsätterna**

### **Nicopernicus (Kungatrogen)**

Familjen Nicopernicus innehar för tillfället kungakronan över staden. Ludo II har suttit snart fyra år nu på tornen. En bidragande orsak till att han har suttit så långs är att det väger jämt mellan de båda partierna eftersom Vladislav håller sig utanför. Familjen Nicopernicus viktigaste inkomstkälla är stadens fiske. De kontrollerar ensamma nästan en tredjedel av alla fiskebåtar. Ättens färg är blått.

### **Polyketeus (Kungatrogen)**

Familjen Polyketeus har rötter tillbaka till den joniska krigsherren Stefanos. De har fortfarande starka kontakter med Jonien och sköter mycket av handeln mellan sin forna hemstad Demeni och Tokia. Familjen Polyketeus stödjer Ludo II. Ättens färg är gult.

### **Sebastopos (Kungatrogen)**

Sebastopos är den familj som har de största landinnehaven. Detta medför att det även är den stabilaste familjen. Trots fler år av stridigheter har Sebastopos inte drabbats av någon märkbar minskning i inkomsterna. Sebastopos överhuvud är den 63 år gamle Zakarias och familjen har länge stått på Nicopernicus sida och till och med innehaft kronan några gånger. Ättens färg är mörkgrönt.

### **Fokkas (Kungatrogen)**

Fokkas var för hundra år sedan en av de snabbast växande ätterna. Men efter flera kraftiga motgångar tar de det nu mera lugnare. De stöder Ludo om än aningen försiktigt. De har fortfarande stadens största handelsflotta tillsammans med Kyzikos. Ättens färg är mörkrött.

### **Kyzikos (Opposition)**

Tyko, Kyzikos överhuvud och oppositionens tronaspirant, har nyss blivit lönnmördad och posten har gått till hans blott 30 åriga son Lassos. Kyzikos är emot Nicopernicus Ättens färg är svart.

### **Gaiserik (Opposition)**

Gaiserik är en av de fattigare av adelsätterna. De senaste femtio åren har familjen förlorat mycket på dåliga handelsaffärer. Familjen är i dagsläget enbart ägare över två stycken skepp. På grund av sin dåliga ekonomiska belägenhet har dess överhuvud, Nico satsat allt på ett kort och stöder oppositionens tronaspirant Brankovitj Hormuzdas i hopp om en riklig belöning om det skulle lyckas. Ättens färg är ljusgrönt.

### **Hormuzdas (Opposition)**

Familjen Hormuzdas överhuvud Brankovitj är oppositionens nya tronaspirant. Familjen är den enda som har tjänat på de senaste hundra årens stridigheter. Där de andra familjerna har förlorat på oroligheternas störningar på handeln har Hormuzdas lyckats öppna nya möjligheter. Ättens färg är blodrött.

### **Berengus (Opposition)**

Berengus är troligtvis den äldsta av dagens ätter. De kan utan problem spåras tillbaka till 700-talet ff.

Numera för de en tämligen tynade tillvaro. För tillfället är de emot Ludo, något som ibland visar sig besvärligt eftersom familjens hus ligger näst intill palatset. Mer än en gång har en förlupen sten ifrån palatsmurarna krossat ett fönster. Ättens färg är vitt.

### **Vladislav (Utanför)**

Ätten Vladislav är en av de äldsta och mäktigaste ätterna. Dock är ätten inne i en neråtgående period då flera av dess högsta medlemmar på sistone har blivit mördade och dess handelsinkomster har minskat. De har därför de senaste tio åren valt att stå utanför maktkampen och slicka sina sår. Dess nuvarande överhuvud heter Ranguza Vladislav. Ättens färg är purpurrött.

## **Klädsel och seder**

Det tokiska klädmodet påminner mycket om fjortonhundralets Italien, se 60-tals versionen av Romeo och Julia för att få en bra idé. Männen har oftast tigha byxor, inte sällan med olikfärgade byxben. Till detta kommer en vid jacka ofta med en vit tunika under. Rikare personer har ofta brodyrer med guld och silvertråd på sina jackor. Över axlarna bärs oftast en kort mantel som är mer dekorativ än praktisk. Som pricken över i ska man även ha en hatt, gärna med en fjäder i eller liknande. Hattmodet är troligtvis det som skiftar snabbast och går allt ifrån små baskrar till vida bredbrättade hattar. Alla adelsmän bär ett smalt långsvärd till dräkten. Kvinnorna bär fotslänga relativt raka klänningar. Ibland den vanliga befolkningen är det oftast bara en enkel ylleklänning medan de rikare har klänningar av sammet och siden. Ogifta kvinnor får gå med håret hängande löst men en gift kvinna ska ha håret dolt under en huvudbonad. På senare år har det blivit allt vanligare att klänningen visar en del av barmen som allmänt anses som vågat och lite skändligt.

## **Vanliga Tokiska namn**

### **Mansnamn**

Alexander  
Andrey  
Boris  
Derius  
Lev  
Mikhail  
Pavel  
Roberto  
Rurik  
Stavros  
Vasili  
Vlad

### **Kvinnonamn**

Alexa  
Gena  
Helena  
Jelena  
Nadja  
Neva  
Nika  
Olga  
Polina  
Sofia  
Tiatiana  
Yulia

# Staden Tokia

## Brottslighet

Brottsligheten i Tokia är relativt hög. Detta beror dels på att staden är en hamnstad som lätt drar till sig tvivelaktiga element samt att bevakningen av de fattigare kvarteren lämnar mycket att önska. Rån, mord och beskyddarverksamhet tillhör vardagen för många fattiga Toker. De rika klarar sig dock mycket bättre. I de rikas kvarter är bevakningen god eller mycket god. Adelshusen och de riktigt rika har till och med egna vakter för att skydda sitt hus och sin person. Dock är de själva en stor del av problemet. Mycket av den organiserade brottsligheten i staden såsom smuggling, beskyddarverksamhet och kidnappning och mord på högt uppsatta personer sker på order från något av adelshusen. Samtliga hus har en stor samling av fixare, informatörer och mördare på sina lönelistor. Förutom adelshusen så opererar ett antal ligor i staden såsom det ökända 'Svarta brödraskapet'. Ligorna jobbar oftast på egen hand men anställs ibland av adelshusen. Överlag kan man säga att det är lätt hänt att en utomstående äventyrare som kommer till staden blir indragen i dess undre värld. Antingen på grund av att något adelshus behöver några som inte är kända i staden för att utföra ett inbrott eller kidnappning, eller helt enkelt därför att något adelshus misstänker att något annat adelshus har tagit dem till Tokia för ett uppdrag och de helt enkelt blir utsatta för övervakning eller till och med eliminering.

## Stadsvakten

Stadsvakten består av ca 100 personer och patrullerar framför allt de rikare delarna av staden och de större gatorna och trogen. I gamla staden och sydöstra delen av staden beger de sig oftast enbart när de är ute i något särskilt ärende eller när de är på väg till Secluidiska borgen för vaktavlösning. Vakten kontrolleras av en kapten som är tillsatt av kungen under sig har han två stycken sergeanter som har hand om dag respektive nattpassen. Vakterna i Tokia är relativt vävlönade och det krävs ganska höga mutor.

<b>Kroppbyggnad</b>	<b>+1</b>		
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>		
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>		
Närstrid	+1 (+2)		
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>		
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>		
<b>Logik</b>	<b>±0</b>		
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>		
<b>Själ</b>	<b>±0</b>		
<b>Skydd:</b> Läderbrynja Abs	1 på bålen,		
	Hjälm abs 3.		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>	
Klubba	1	+2	
Svärd	3	+2	

## Lagar och straff

Precis som alla andra städer har Tokia en mängd lagar och straff. Lagen härstammar ursprungligen ifrån den samadoriska tiden men en mängd ändringar och tillägg har gjorts genom tiderna. Som vanligt när det gäller lagar och straff beror de en hel del på vem som är förövaren och vem som är offret. Den enda instans som har rätt att uttömma straff i Tokia är domstolen, dock är det inte ovanligt att stadsvakten sköter viss bestraffning på egen hand när det gäller ringare brott. Nedan listas några brott som besökare i staden kan tänkas begå och dess troliga straff. Samtliga spöstraff och dödstraff sköts på rådhusetorget.

## Bedrägeri

En bedragare som blir påkommen tvingas att betala tillbaka allt de har stulit samt eventuellt spöstraff eller skampåle, beroende på summans storlek. Sedan kastas bedragaren ut ur staden. Om en person fälls för bedrägeri fler gånger kommer en lämplig kroppsdel att stympas.

## Dråp

Oöverlagt dråp brukar oftast sluta i att den åtalade döms till att betala en stor summa pengar eller ett löpande underhåll till den dödes släktingar. Överlagt dråp döms hårdare och slutar ofta i att den åtalade hamnar som roddare på någon av stadens galärer eller liknande slavarbete. Om den åtalade står åtalad för flera mord eller dråp på adelsman slutar det i dödstraff via halshuggning eller hängning.

## Fylla

En invånare som på grund av fylla betar sig störande eller våldsamt kan se fram mot en natt i någon av stadsvaktens celler. Om han orsakade någon skadegörelse eller misshandel så tillkommer även böter. Gäster i staden riskerar även att bli utslängda från staden. En adelsman behöver inte oroa sig för att hamna i någon cell.

## Förtal

Alla har rätt att anklaga någon för förtal. Vid rättegången för vardera sidan föra fram vittnen som stödjer deras syn på saken. Om den åtalade finns skyldig döms han oftast till böter som delas mellan domstolen och offret. Om förtalet var särskilt grovt eller riktat mot en adelsman tillkommer ofta någon sorts spöstraff eller skampåle. Om däremot den åtalade finns oskyldig döms offret att betala den åtalade böter för förtal. Adelsmän tar sällan varandra till domstolen för förtal utan gör istället upp genom duell.

# Staden Tokia

---

## **Misshandel**

Misshandel resulterar oftast i böter. Storleken på boten beror på vem som skadades och graden av skada. Några blåmärken och utslagna tänder brukar resultera i ca 10 drakmas. Skador som resulterar i att offret blir så allvarligt skadat att det inte kan arbeta under en kortare eller längre tid resulterar i att den dömda för betala offrets uppehälle under läketiden. Om offret är en adelsman blir oftast boten allt för hög för att betala, ofta över 10 solidus och omvandlas istället till spöstraff eller skampåle.

## **Stöld**

Vanligaste straffet för stöld är någon sorts spöstraff. Om summan är ovanligt stor, offret är en adelsman eller den anklagade har flera tidigare domar kan domen bli stympning av kroppsdel, vanligtvis hand.

## **Vapenlagar**

I staden är det strängeligen förbjudet att bära ett större vapen än en kniv. Resenäring beordras att packa ner sina vapen när de passerar portarna. Om man påträffas med vapen inne i staden får man genast böta 10 drakmas. Alla adelsmän anser att denna lag gäller andra och har därför alltid med sig sina svärd för att visa att de står lite över lagen.

## **Handel**

Tokia är en livlig hamnstad och man kan oftast räkna men att det ligger minst fyra, fem större skepp i hamnen. En stor del av handel västerut med Fassajadien sköts av tokiska skepp, samtliga i något av adelshusens ägo. De viktigaste importvarorna från Fassajadien är kryddor, smycken, glas och ylle. Det som inte säljs i staden skeppas vidare med god förtjänst österut till Askakien och Jonien. Varor behöver inte förtullas förrän de förs in i staden genom hamnporten, tullen ligger på 10% av varans värde. Därför äger alla husen flera stycken magasin i hamnen där de kan lagra varor för att frakta vidare dem. Förutom tullen genom hamnporten får staden även in tull från utländska skepp som ankrar i hamnen, en så kallad költull. Detta är en lönande verksamhet eftersom Tokia är den första hamnen som resande från Fassajadien når. Staden lever dock inte bara på handeln med Fassajadien, den har även en betydande inkomst från fisket i samadoriska sjön. Fiskeinkomsterna är faktiskt så viktiga att gång på gång utbryter det småkrig mellan Tokia och Arkangels över fiskerättigheterna.

## **Landsbygden**

Själva ön Tokia bebos av ytterliga ca 50.000 invånare vilka de flesta lever som bönder eller fiskare. Ön är relativt platt och större delen är bördigt slätland. Tokias skogar är nerhuggna till ett fåtal dungar som

nätt och jämt förmår att förse invånarna med ved. Allt trä för båtbygge måste därför importeras norrifrån. De områden som inte duger till odling används oftast till att driva getter vars päls och mjölk ger de Tokiska bönderna ett välkommet tillskott i kassan. Ca 30% av marken ägs dock av adelsätterna. Varje adelsätt har ett eller flera stora gods ute på landsbygden. Godsen bedrivs som storjordbruk men upp till femtio anställda och är oftast inriktade mot lyxproduktion såsom vin och kreatur.

## **Klimat**

Tokias klimat påminner om det i norra Medelhavet och det är möjligt att odla både vin och oliver samt fikon på ön. Vintern och våren är oftast regning medan sommaren är varm och torr. Närheten till kusten gör att staden ofta sveps in i ett dimtäckte på våren och hösten samt att några gånger per år drabbas staden av en rejäl storm.

## **De dödas stad**

De dödas stad är belägen knappt två kilometer utanför Tokias stadsmur. Staden är en kvarleva från den Samadoriska tiden och dess begravningsleder. Samadorerna trodde att efter döden fortsatte själen att vandra omkring på jordytan och begravningsleder för sina döda i en separat stad där de kunde fortsätta att leva som de hade gjort i livet. De rika lät bygga stora lyxvillor för att kunna leva gott även efter döden medan de fattiga begravdes flera generationer i samma lilla hus. Seden är sedan länge ur bruk med de dödas stad står fortfarande kvar och historierna om vålnaderna som hemsöker staden och de stora skatter som ska finnas där lever även de kvar. På grund av hemsökningsryktet så har staden fått stå kvar och marken har förblivit obrukad genom århundradena och staden är numera invuxen i en tät snårskog och de flesta husen har fallit samman.

## **Fisket**

Fisket är Tokias viktigaste och största näringsgren efter jordbruket. Ca 40.000 av landets invånare är på något sätt inblandade i fiskenäringen. Sammanlagt finns det upp mot femtusen båtar som varje dag seglar ut till havs för att lägga ut sina nät.

## **Valfångsten**

Valfångsten är ingen stor del av fiskenäringen men är däremot högt aktat. Runt tio båtar av Tokias femtusen är valfångare. Valfångarna seglar ut, söder om Samador, och är ofta borta i en vecka eller två innan de kommer hem i hamn med en val på släp. En fångad val innebär en förmögenhet eftersom köttet är högt eftertraktat, späcket kan omvandlas till lampolja och från benen kan man tillverka smycken och redskap. Att vara valfångare anses vara ett hårt och farligt yrke och med all rätt. Det är inte lätt att harpunera och döda en val från ett fartyg som ibland inte är större än valen

# Staden Tokia

---

själv. De tokiska valfångarna är troligtvis de som efter jonerna vet mest om farvattnen söderut.

## **Att bo och leva i Tokia**

### **Huspriser**

Staden är relativt överbefolkad och huspriserna är därefter. Ett hus i de finare delarna kostar flera tusen solidus. Ett normalt hus i den östra hantverkardelen eller på västra sidan av Mikaelsavenyn kostar mellan 500 och 2000 solidus, de billigaste husen hittar man i gamla stan där man kan hitta ett ruckel för mindre än 200 solidus. Det vanligaste är dock att man hyr eller köper en lägenhet. En finare lägenhet med tre eller fyra rum, kök och eget avträde kostar ca 1000 solidus. En enklare med två rum kostar ca 300 solidus eller 3 solidus i månaden. Det vanligaste är dock enkla rum med varken möjligheten att laga mat eller eget avträde. Dessa ligger på mellan 200 och 50 drakmas i månaden.

### **En dag i en arbetares liv**

Janis vaknar som vanligt strax innan solens uppgång. Kärleksfullt ruskar han om sin fru Tima. Efter några minuter mysande i sängen stiger de båda upp försiktigt för att inte väcka de båda barnen som ligger och sover i soffan, de kan gott få sova en stund till. Tima ger sig ner för att skaffa lite bröd från bagaren tvärs över gatan. Janis börjar så länge värma upp gårdagens gröt över spisen. När Tima kommer tillbaka så väcker de barnen Goldan och Mim. Yrvakna sätter sig de båda barnen vid rummets enda bord. Janis ber Lemona att välsigna maten de ska äta innan de alla fyra börjar äta under tystnad. Efter maten beordras barnen att tvätta sig medan Janis och Tima diskuterar deras ekonomiska läge, fisket har gått dåligt på sistone, det var länge sedan båten kom hem med en bra last. Tima säger till Janis att inte oro sig, de klarar sig fortfarande ett tag och hennes vävande åt mästern Sevast kan dra in mer pengar, Mim börjar bli riktigt duktig. Janis ber henne att inte slita ut sig allt för mycket innan han kysser henne på pannan och ropar på Goldan att det är dags att gå. Goldan har trots sin unga ålder på bara tretton somrar redan hjälpt till i båten i ett år. Mim är däremot för ung och till på köpet kvinna och får lämpligen stanna hemma och hjälpa sin mor med vävningen. Trots att solen nyss gått upp så är gatorna redan fulla med folk. De flesta är fiskare på väg till sina båtar. När Janis passerar hamntorget så har redan de första månglarna satt upp sina bodar. Trots att det är en liten omväg brukar Janis passera torget då och då på morgonen bara för att känna lukten av alla underliga kryddor och rökelse som säljs samt titta lite på de konstiga smycken och kläder som ligger på borden. Det får honom att minnas sina år som sjöman, innan han träffade Tima. När Janis kommer fram till båten är Hemez redan där, Janis och Hemez äger den lilla

segelbåten tillsammans sedan fem år tillbaka. De offerar lite vin till Akkan för god fiskelycka och ger sig av.

Framåt eftermiddagen seglar den lilla båten in igen mellan hamntornen, den går tungt lastad i vattnet. Tima som står och väntar på bryggan vet vad det betyder. De har haft tur med fisket. När de lägger till inser de att de har haft mer tur än hon kunnat drömma om. Nästan hela båten är fylld med silverglänsande fiskar. Snabbt laster de över fiskarna i några tunnor, det blev nästan sju fulla tunnor. Den tunga lasten har redan påkallat uppmärksamheten från flera av fiskhandlarna och redan innan tunnorna är fyllda är affären klar, 15 solidus, en ofattbar summa plus en halv tunna färdigsaltad sill var. Janis och Hemez hjälper fiskhandlaren drängar att rulla bort dem till hans rökeri vid fisketorget. På torget köps och säljs det även där för fullt när fiskhandlarna försöker sälja sina torkade, saltade och rökta fiskar. När de alla tre lämnat av tunnorna passar de på att ta ytterliga en tur förbi hamntorget, den här gången för att köpa lite kryddor och några alnar fint tyg som Tima kan sy en ny klänning av. Det var när de stod och diskuterade priset över ett styck fint blå ull som det hände. Janis kände ett kraftigt ryck och plötsligt var hans penningpung borta. Det var Goldan som först fick syn på den skitiga gatungen som försvann in i folkhopen. Goldan satte genast efter, Janis skrek till Goldan att ta det försiktigt, även en skitig gatunge kan mycket väl ha en kniv, innan han själv började springa efter. Helt plötsligt sprang han in i någon, till sin förfäran såg han att det var en adelsman som han hade sprungit omkull, troligtvis av huset Berengus att döma av hans vita mantel. Innan han hade hunnit tänka mer hade en av mannens livvakter riktat ett svärd mot hans hjärta medan den andra hjälpte adelsmannen upp. Utan att tänka kastade Janis sig ner på den leriga marken. Förtvivlat bad han om nåd och beivrade att det var enbart en olyckshändelse. Han var ute efter en tjuv som hade bestulit honom på en ansenlig summa. En av vakterna frågade mannen vad han ville göra med uslingen. Folk runt om hade stannat upp och bildat en ring runt de fyra personerna. Helt plötsligt bröts ringen upp, det var Tima som helt förtvivlat började be adelsmannen om förlåtelse, ty hennes man var en hederlig man och skulle aldrig göra något liknande med vilja. Bevakad av hennes böner gav adelsmannen Janis enbart en varning om att se sig för i framtiden när han springer. Långsamt begav sig de två hemåt. Vad som hade sett ut att bli en lycka dag verkade i själva verket bli en olycksdag, visserligen hade de inte haft alla sina pengar i pungen, men tillräckligt. Janis var en som var mest deprimerad och gick muttrande om att frälsare måtte komma någon dag och straffa de som stal från hederligt arbetande män. När de kom hem var Goldan redan där. Glatt rusande han upp från stolen där han hade suttit och kammat Mims hår. ”Gissa vad jag har far”, utbröt han och tog fram det förlorade pungen. Det visade sig att även tjuven hade sett sig dåligt för och sprungit rakt in i en grupp med

stadsvakter som genast hade satt efter honom och fångat honom. Efter lite övertalning lyckades Goldan övertyga dem om att det var hans fars pengar som han själv hade varit med att tjäna på havet idag. Dagen var åter en lyckodag och kunde avslutas på Halta Stefan och dagen efter fick Tima sitt tyg.

## **En dag i en adelsmans liv**

Alexdopo Berengus vaknade i gryningen, han var ensam i sitt stora sovrum, han och hans fru sov i skilda sovrum och hade gjort så de senaste åren. Efter att kallat in en tjänare att hjälpa honom med sin morgontoalett gick han över till sitt arbetsrum där han inmundigade sin frukost med bröd, soppa, kött, frukt och kryddat vin för magens skull. Under tiden började han med dagens räkenskaper. Enligt papperna borde Stenbocken komma in i hamn idag eller i morgon. Han passade även på att läsa igenom ett förslag om att köpa ull från Sebastopos, det skulle kunna vara lönande om han bara kunde få ner priset med några drakmas per famn. De får diskutera det närmare efter rådsmötet. Det knackade på dörren, det var hans personliga läkare som hade kommit för att göra den veckotaliga hälsokontrollen. Efter att analyserat morgonens avföring och beskådat Alexdopos ögonvitor konstaterade han att Alexdopo var i balans och smärtan i vänster ben som han har haft ett tag antagligen beror på att han enbart har använt det benet lite för ofta på sistone, han borde tänka på när han är ute och går att ta längre steg med det högra. Alexdopo han knappt börja igen när läkaren hade gått innan han hörde rådhusets klockor, signalen för att det var dags för senaten att samlas. Han hängde på sig sin vita mantel och gick ut ur rummet, hans båda trogna livvakter. Vlad och Petril väntade utanför. De gick ut och längst med palatsmuren som och runt hörnet in på kungstroget. Han kunde se Sebastopos korsa kungsbron och passade på att tillkalla hans uppmärksamhet. På väg till rådhuset lyckades de båda bestämma att träffas efter rådsmötet på Lyckan, precis bakom rådhuset. Väl inne i rådhuset skiljdes de åt för att sätta sig på sina förbestämda platser i en halvcirkel framför tronen. Livvakterna är inte tillåtna att befinna sig inne i själva rådrummet utan måste vänta stående längst med väggen. Sist av alla anländer kungen och förklarar mötet öppnat. Mötet i sig visade sig vara ett tämligen tråkig idag och är snabbt över. Det enda av intresse var när öljäsarnas skrå beklagade sig över att det varit för liten tillgång på korn i år och adelsmännen borde odla mer nästa år. Efter mötet begav sig Alexdopo och herr Sebastopos över till Lyckan, ett av stadens mest respektabla värdshus, beläget precis bakom rådhuset. Maten och vinet kostar en dagslön för en vanlig arbetare och bara välkända personer släpps in viket gör det till en vanlig mötesplats bland adelsmännen när de ska göra upp affärerna. Alexdopo insisterade på att få bjuda i förhoppningen att kunna pressa priset ytterligare något. Först när de båda var färdigätta tog förhandlandet vid över några glas vin. Till slut lyckades de komma överens om ett pris på 6 drakmer

per famn och en skrivare tillkallades från det lilla rum där tjänarna kunde uppehålla sig. Nöjd med avtalet lämnade Alexdopo Lyckan och begav sig hem. Han beordrade familjens kassamästare att ta kontakt med Sebastopos kassamästare och ordna de praktiska detaljerna samt passade på att fråga om det hade kommit in några rapporter om Stenbocken. Det hade den inte, däremot satt herr Nicoli och väntade i hallen, Nicoli var Alexdopos brorson och den som oftast brukar tillbringa tid vid hovet. Han brukar komma över till Alexdopos några gånger i veckan och rapportera det senaste skvallret. Mitt under samtalet knackade det på dörren, det hade kommit bud om att Stenbocken syntes ifrån Dubbeltornen. Alexdopo ursäktade sig och sate på sig sin vita mantel och ropade på Vlad och Petril. De två hade suttit och ätit och det tog en liten stund innan de dök upp. Med raska steg begav de sig iväg mot hamnen. Alexdopo var upptagen större delen av vägen med att koncentrera sig på att ta större steg med sitt högra ben därför märkte han aldrig mannen som sprang på honom på hamntorget. Alexdopo föll pladask på den smutsiga marken. När Vlad hade hjälpt honom upp låg mannen redan på marken och bad om förlåtelse. Alexdopo skulle precis be Petril att ge mannen en minnesbeta när hans fru kom springandes och kastade sig om honom. Även hon bad högljutt Alexdopo om att visa förståelse och att det var bara ett misstag. Ivrig och nöjd som han var över att Stenbocken hade siktas så beordrade han sina vakter att låta paret vara och gav dem en hastig varning innan han stegade iväg igen. Hamnen var som vanligt full av folk som höll på att stuva undan något. Alexdopo fick ofta intrycket av att han befann sig i en myrstack när han var i hamnen. På grund av händelsen på torget hade skeppet redan hunnit lägga till när han kom ut på piren. Sjömännen och hamnsjåarna jublade över att skeppet kommit säkert i hamn och några av arbetsledarna passade på att gratulera honom. Alexdopo ignorerade dem och gick raka vägen till kaptenen som han omfamnade och gratulerade till en lyckad resa innan han frågade honom om det han hela tiden väntat på. Hade han fått med sig vad han hade beställt. Jodå, det hade han, kaptenen tog med Alexdopo till sin hytt medan avlastningen påbörjades. Kaptenen hade förvarat varan i ett låst skrin i sin egen hytt och nyckeln hade hängt runt hans hals hela resan. Med stolthet och en buggning överlämnande han nyckel till Alexdopo. Förväntansfullt låste Alexdopo upp skrinet, där låg det vackrare än han vågat drömma om. Ett guldhalsband i solitt guld tillverkad av den fassajadiska mästaremeden Ib Anan Faman till sin frus födelsedag om några veckor. Halsbandet skulle väcka avund i hovet, resten av staden för den delen, och visa att Berengus är och alltid har varit den mäktigaste ätten. För att inte tala om att han kanske skulle få till det några gånger på köpet.

# Karaktärer

---

## **Karaktärer**

I detta kapitel beskrivs de karaktärer som deltar i Tokia kampanjen. De är indelade i två avsnitt, det första beskriver de karaktärer som är lämpliga som rollpersoner det andra avsnittet beskriver övriga karaktärer som har viktiga roller.

## ***Rollpersoner***

I detta avsnitt beskrivs de personer som anses som lämpliga som rollpersoner åt spelarna. Vilka personer som används är valfritt men minst en spelare måste spela Vladimir. Karaktärernas värden, tillgångar och personligheter är enbart förslag och bör ändras så att spelare och spelledare trivs med dem. Innan man börjar spela bör man föra över värdena till ett rollformulär så det är enkelt att ändra på dem när så behövs.

# Karaktärer

---

## Vladimir Kyzikos

Vladimir är kampanjens huvudperson och måste ha en spelare.

### Bakgrund

Vladimir är yngste sonen till Tyko Kyzikos, oppositionens tidigare tronaspirant. Tyko mördades av en gömd armborstskytt för drygt en månad sen efter ett besök i Stora templet. Tyko och Vladimir stod emellertid aldrig varandra särskilt nära, Tyko var allt för upptagen med sitt arbete och överlät uppfostran till tjänare. Dock försökte Tyko uppväga sitt dåliga faderskap genom att alltid ge Vladimir vad han ville ha. Vladimir är uppväxt i familjens hus i centrala Tokia och har sedan tolv års ålder gått i skola hos mästern Krypos som ska lära honom allt han behöver för att sköta familjens affärer. Tyvärr har Vladimir aldrig varit någon vidare student. Mycket av hans studerades sköttes i stället av Niccolio som passade på att dryga ut sin studiekassa. Vladimir själv var mycket mer intresserad av att festa och hänga ute på gatorna med andra adelssöner. Tyko skylldes Vladimirs dåliga intresse för politiken på sig själv och antog att han bara behövde leka rommen av sig, det skulle bli mycket bättre om han bara fick växa upp och gifta sig. Faktum var att Tyko var i färd att ordna en lämplig gemål till Vladimir när han blev mördad. Allt eftersom åren gick blev Vladimir allt mer ensam bland adelssönerna att vara ute och festa och spela och han började söka sig till likasinnade ifrån lägre samhällsklasser. Detta ledde även till att han fick smak för olagligheter såsom falskspel och mindre inbrott för att piffa upp livet lite. Ett särskilt populärt 'hyss' var att tillsammans med Keiros lura ett par änkor att Kerios var en siare och kunde kontakta deras döda makar. Vladimir stod för förtroendet och änkornas bakgrund och Keiros med skådespelartalangerna. Nu har dock tiden kommit i kapp Vladimir och han förväntas ta del i politiken och affärerna.

### Personlighet

Vladimir är kort beskrivet en bortskämd skitstövel. Han är enbart ute efter nöjen och tillfälliga kickar i en eller annan form. Han älskar att festa och spela och drygar ut det hela med horor och en och annan olaglighet, enbart för spänningen. Personer som han inte anser vara sina vänner, särskilt om de kommer från en lägre samhällsklass, kan han utan tveka förnedra eller lura bara för att det roar honom. Sina vänner är han dock trogna, oavsett vilka de är. En orsak är att han har väldigt få riktiga vänner, de flesta av hans samhällsbröder ha sedan länge lämnat Vladimirs liv bakom sig och de som återstår hamnar för det mesta i den stora gruppen som lever på de pengar som Vladimir strör runt sig.

### Tillgångar

Familjen Kyzikos har följande tillgångar

- 5 handelskepp

- Familjeresidenset
- Ett lantgods
- 3 hus i staden (2 bebodda, 1 för gäster)
- 1 Kock
- 1 köksa
- 20 tjänare
- 1 trädgårdsmästare
- 4 Livvakter
- 50 Drängar och lantbruksarbetare
- 6 Livvakter
- ca 5000 solidus i reda pengar
- Varor i lager för 15.000 – 30.000 Solidus
- Ca 15.000 solidus i skulder att driva in
- 200 hektar land
- Lyxartiklar och föremål för ca 40.000 solidus
- 2 tävlingshästar

Dessutom har de följande personer som de utnyttjar med jämna mellanrum

- 2 tjuvar
- 2 kunskapare ibland hovets tjänare
- 3 tulltjänstemän
- 5 höga stadsvakter
- 1 lönnmördare
- Ett otal tjallare på värdshus och massageinstitut

Dessa kan anlitas vid behov

Förutom detta har Vladimir följande att röra sig med

- Flertal uppsättningar kläder
- Svärd med Kyzikos märke på

Vladimir har även tillgång till familjens kassa och kan utan problem ta ut ca 150-300 dalmer eller 500-1000 drakmas i veckan utan att någon frågar och om han är beredd att svara på irriterande frågor och lyssna på förmaningar från Lassos kan han ta ut mycket mer.

Familjeresidenset är en tre våningar hög villa i centrala Tokia, i huset bor förutom Vladimir även hans bror Lassos och hans fru Mirimar samt hans syster Livia, hans mor Sibylla som numera mest håller sig till sitt rum och exdrottningen Melba.

### Utseende

Vladimir är en lång man som av många anses som stilig och till och med vacker. Han skulle vara ett bra kap för de flesta adelsdöttrar i staden om det inte vore för hans dåliga rykte. Hans hår är svart, rakt och kortklippt och ögonen bruna. Läppen pryds av en smal mustasch.

# Karaktärer

---

## **Vladimir Kyzikos**

Ålder: 22      Längd: 183 cm    Vikt: 70 kg

Fördelar/Nackdelar: Adelsman

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>0</b>
Fysik	+1
<b>Motorik</b>	<b>0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>0</b>
Närstrid (Svärd)	+1
<b>Sinnen</b>	<b>+1</b>
<b>Personlighet</b>	<b>+1</b>
Kontakter (överklass Tokia)	+1
Utseende	+1
<b>Logik</b>	<b>0</b>
Räkna	-1
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
Värdesätta	+1
Administration	-1
Språk (Perivianska)	+1
Historia	-2
<b>Själ</b>	<b>-1</b>
Nerver	+1



# Karaktärer

## Niccolio Barbarosin

Niccolio är Vladimirs studiekamrat som länge har gjort Vladimirs läxor mot betalning. Han har på sistone allt oftare följt med Vladimir ut på kvällarna och hoppas på att vänskapen med Vladimir och hans familj kan vara det trappsteg han behöver för att ta sig upp här i livet.

### Bakgrund

Niccolio är äldste sonen till handelsmannen Janis Barbarosin. Janis själv lyckades jobba upp sig från enkel nasare till en relativt framgångsrik handelsman och han har fostrat Niccolio hårt från barnben för att gå i samma fotspår. Janis är en av alla de handelsmän som jobbar för Kyzikos och när han fick reda på att Vladimir börjat studera hos mästern Krypos. Han insåg genast viken möjlighet det var för Niccolio och såg till att han fick studera samtidigt med Vladimir, trots att det kostade honom betydligt mer än vad han hade råd med. Studierna blev inkörsporren för Niccolio till Tokias grädda. Till en början bestod det dock enbart av extrapengar för att göra Vladimirs hemuppgifter men allt eftersom Vladimirs adelsvänner övergav honom började han att umgås allt mer med Niccolio även på fritiden. Numera följer Niccolio regelbundet med Vladimir ut på kvällarna och han har fått gå med på Maskeradbalen samt träffa flera uppsatta adelsmän som han imponerat på med sin artighet och flit.

### Personlighet

Niccolio är en typisk karriärist, det har han fått från sin far. Han är oerhört trevlig och artig och har lärt sig att passa väl in i Tokias överklass. Han är även väldigt flitig och duktig på att lära sig. Dock skulle han utan att tveka göra sig av med någon som han anser kunna hota hans klättring uppåt i societeten.

### Tillgångar

Niccolio har förutom en välmående firma att förvänta i arv följande tillgångar.

- Två stycken uppsättningar finkläder som han ärvt av Vladimir och låtit sy om
- Ett tiotal böcker om historia, geografi och filosofi.
- En inkomst på dels ca 200 drakmas i veckan från Vladimir dels ytterligare 200 drakmas i veckan från annat.

### Utseende

Niccolio är relativt kort och satt. Han har kort lockigt nötblunt hår och är aningen närsynt.

## Niccolio Barbarosin

Ålder: 20      Längd: 158 cm    Vikt: 65 kg  
Fördelar/Nackdelar: -

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>-1</b>
<b>Motorik</b>	<b>0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>-1</b>
<b>Sinnen</b>	<b>0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>0</b>
Kontakter (Handelsmän Tokia)	0
Sjunga	-1
<b>Logik</b>	<b>+1</b>
Räkna	+1
<b>Kunskap</b>	<b>+1</b>
Värdesätta	+1
Språk (Perivianska, Joniska)	+1
Historia	+1
<b>Själ</b>	<b>0</b>

# Karaktärer

## Viktor Farkas

Viktor är Vladimirs livvakt, för övrigt den enda livvakt han skulle gå med på att ha eftersom Viktor har samma smak för att festa som han själv.

## Bakgrund

Viktor växte upp i familjen Kyzikos hus där hans föräldrar var tjänare och hans bror jobbar fortfarande där. I ungdomen jobbade även Viktor i huset men vid sexton års ålder sökte han till stadsvakten och kom in. Det visade sig vara ett jobb som han passade för, han var duktig på att slåss samt visade sig ha en förmåga att snabbt överblicka en situation och lugna folkmassor. Vid tjuguet blev han befördrad till korpral och skulle antagligen ha fortsatt till sergeant om Kyzikos inte hade behövt en livvakt. Tack vare sin fars rekommendationer blev han en av familjens livvakter. Vladimir fattade snart tycke för Viktor eftersom han gav honom friare tyglar än de andra livvakterna. För det mesta när de är ute håller sig Viktor undan i ett hörn för att sen bära hem Vladimir när kvällen är slut.

## Personlighet

Viktor är en enkel person som tycker om enkla saker såsom ett gott mål mat och ett gott öl. Dock har han en tendens att lätt bli uttråkad, det är antagligen därför han trivs som Vladimirs livvakt. Han tycker mycket om Vladimir och ser honom som en lillebror som han får hålla ett öga på och komma och hjälpa när det behövs.

## Tillgångar

Viktor har inte så många personliga tillgångar, han får både mat och husrum av Kyzikos, det han äger är lite enkla husgeråd, några uppsättningar finkläder och ett välsmidet svärd som han fått i gåva av Turklar. Så länge Viktor rör sig på stan tillsammans med Vladimir är det inga problem för honom att ha med sig svärdet. Även när han inte är tillsammans med Vladimir löper han ingen större risk att bli stoppad, dels så känner han flera av stadens vakter, dels så syns det ganska tydligt att han tillhör familjen Kyzikos. Han har även en hel del pengar undanstoppade, upp mot 100 Solidus som han har kunnat lägga undan från sin väl tilltagna lön på 100 Drakmas i veckan.

## Utseende

Viktor är liksom Vladimir över medellängd men har en kraftigare kroppsbyggnad. Han har kort svart hår och en lång slokmustasch. Ögonbrynen hänger ner över ögonen vilket ger ett lite sömning utseende, något som ibland får folk att missbedöma hans vaksamhet som alltid är på topp.

## Viktor Farkas

Ålder: 26      Längd: 176 cm    Vikt: 75 kg  
Fördelar/Nackdelar: -

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>
<b>Motorik</b>	<b>0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>
Närstrid (Svärd)	+1
<b>Sinnen</b>	<b>+1</b>
<b>Personlighet</b>	<b>-1</b>
Vältalighet (Övertala)	+1
Sjunga	-1
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
Språk (Perivianska)	0
Medicin (Första Hjälp)	0
<b>Själ</b>	<b>0</b>
Ner er	+1

# Karaktärer

## **Petrus Notoros Kyzikos**

Petrus är Vladimirs kusin och son till Turklar Notoros, familjens rådgivare och Vladimirs faster Ramkin.

### **Bakgrund**

Petrus är son till Ramkin Kyzikos och räknas därför inte som adelsman. Hans far Turklar har dock länge varit familjens mest trogna och duktigaste rådgivare. Turklar har de senaste trettio åren hjälpt familjen Kyzikos med allt från råd till räkenskaper så Petrus är nästan lika hög värderad inom familjen som Vladimir och Lassos. Petrus har dock en helt annan uppväxt än Vladimir. När Petrus var tio lät Turklar Petrus och hans bror Kentbar flytta ut till familjen Kyzikos gods för att där lära sig att ta hand om det. Ute på godset fick Petrus en ordentlig skolning i såväl jordbruk, jakt som maner. Dock drabbades han av en allvarlig lungsjukdom vid sjutton års ålder som gjorde honom mer eller mindre sängliggande i två år. Han flyttade tillbaka till staden närmare läkaren och sin mor som ägnade större delen av sin tid att ta hand om sin son. Petrus har sedan ett halvår tillbaka tillfrisknat och har åter igen början kunna röra på sig. Ramkin är dock fortfarande mycket orolig för honom och försöker om möjligt set till att han stannar hemma och inte utsätter sig för onödiga påfrestningar.

### **Personlighet**

Petrus är Vladimirs raka motsats. Där Vladimir är impulsiv är Petrus försiktig. Han är ganska blyg och har lite svårt att skapa kontakt. Dock är han väl uppfostrad i att föra sig i hovet och i dans. Dock är det kunskaper som han sällan utnyttjar, han trivs bättre ute på en ritt, eller på en jakt i skogen, eller på ett lugnt värdshus med god mat.

### **Tillgångar**

Petrus har, liksom Vladimir, inga problem med kontanter, även om Petrus outtömliga börs kanske är lite mindre outtömlig än Vladimirs. Han har även en god uppsättning finkläder, även om de flesta är lite gammaldags och oanvända. Liksom Vladimir har han vanan att bära ett svärd med familjen Kyzikos märke på för att visa sin rang, även om han inte är en äkta adelsman så är ändå hans mor en Kyzikos.

### **Utseende**

Efter sjukdomen var Petrus en ganska tanig person, något som han snabbt ändrade på. Han har nu lagt sig till med en stilig mage och börjar allt mer likna sin far. Även Petrus ansikte har börjat bli rundare och han har därför ett bockskägg för att dölja avsaknaden av en haka.

## **Petrus Notoros Kyzikos**

Ålder: 20      Längd: 173 cm    Vikt: 90 kg  
Fördelar/Nackdelar: -

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>0</b>
Fysik	-1
<b>Motorik</b>	<b>0</b>
Rida	+1
<b>Stridsförmåga</b>	<b>0</b>
Närstrid (Svärd)	0
<b>Sinnen</b>	<b>0</b>
Jakt	+1
Uppmärksamhet	-1
<b>Personlighet</b>	<b>0</b>
Dans	+1
<b>Logik</b>	<b>0</b>
<b>Kunskap</b>	<b>0</b>
Språk (Perivianska, Joniska)	0
Jordbruk	+1
Segla	+1
<b>Själ</b>	<b>0</b>

# Karaktärer

## Keiros

Keiros är en småbrottsling som Vladimir umgås mycket med. Keiros har alltid varit förtjust i att leva över sina tillgångar och med Vladimir har han äntligen möjlighet till det och Vladimir får en inblick i undre världen.

## Bakgrund

Kerios är uppväxt i gamla staden som son till en hamnsjåare. Även Keiros började i unga år jobba i hamnen men tröttnade snart. Fast besluten att få det bättre i livet än sina föräldrar som dog av sjukdom när Kerios var bara femton, fast utan orken och flitigheten att jobba så hårt som krävdes började han istället med skumraskaffärer. Han märkte att han hade en fallenhet för att lura av folk pengar. Till en början var det mest det oskyldiga 'bollen under koppen' tricket men allt eftersom blev det allt grövre såsom riggade vadslagningar på hästar och försäljning av falska smycken. Det var dock genom en omgång 'bollen under koppen' som han kom i kontakt med Vladimir och hans liv ändrades helt. Efter att ha lurat Vladimir på en mindre summa pengar (enligt Vladimir) blev han påkommen av stadsvakten. Vladimir försvarade honom dock mot löftet att han fick visa Vladimir hur tricket går till. Numera sysslar Keiros knappt något med skumraskaffärer eftersom det är mycket mer lönsamt att bara följa med Vladimir ut och festa, en kväll med Vladimir kan lätt ge ett överskott på en solidus. Dessutom brukar Vladimir allt som oftast betalat Keiros för att ta med honom till de mer orespektabla delarna av staden utklädda till arbetare. Helt har de dock inte slutat, nyligen lurade han och Vladimir några änkor i staden att Kerios var en andeskådare och kunde ta kontakt med deras avlidna makar.

## Personlighet

Kerios är ganska sniken och sparsam, han lever fortfarande i ett ganska enkelt skyffe och brukar passa på att mygla undan så mycket pengar han kan från Vladimir när de är ute och festar. Det enda han lägger pengar på är hans personliga utseende. Hans vårdade stil och kläder ger intrycket av att han är mycket förmögnare än han är. Keiros är även ganska lat, om det är möjligt så försöker han undvika fysiskt arbete.

## Tillgångar

Kerios går alltid omkring med en dolk i ena stövelskaftet, därtill har han oftast en samling runda kulor i fickan att strö framför förföljare.

Förutom det så har han

- Några uppsättningar märkta kortlekar, falska tärningar och liknande.
- Ett antal tjänster att kräva in från diverse tiggare och småtjuvar i staden, allt upp till vad SL anses behövas.
- Tre uppsättningar finkläder som han köpt billigt av Vladimir.

- En enkelt inredd vindsvåning i sydvästra delen av staden som kostar honom 50 drakmas i veckan
- Ca 5 solidus i reda pengar

## Utseende

Keiros är av medellängd, ganska smal med senig. Ansiktet är långsmalt och den brutna näsan är det mest utmärkande draget. Håret är rakt och uppsatt i en hästsvans.

## Keiros

Ålder: 24      Längd: 171 cm      Vikt: 62 kg

Fördelar/Nackdelar: Kan inte läsa

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>0</b>
Klättra	+1
Fysik	+1
Styrka	-1
<b>Motorik</b>	<b>+1</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>0</b>
Närstrid (Dolk)	0
<b>Sinnen</b>	<b>+1</b>
Gömma	+1
<b>Personlighet</b>	<b>+1</b>
Kontakter (Undre Världen)	0
Vältalighet (Bluffa)	+1
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
Språk (Perivianska)	0
<b>Själ</b>	<b>-1</b>

# Karaktärer

---

## **Spelldarpersoner**

Detta avsnitt beskriver de karaktärer som inte passar som rollpersoner men ändå har viktiga roller i kampanjen.

### **Tyko Kyzikos**

Tyko Kyzikos var son till Leon Kyzikos mer känd som Leon III. Även Tyko hade tydliga ambitioner att bli kung under sin livstid och har sedan Ludo II tillträdde lett oppositionen. Tyko mördades nyligen efter ett tempel besök. Mycket tyder på att Ludo var inblandad. Brankovitj Hormuzdas har övertagit rollen som oppositionens ledare och Tykos blott trettioåriga son Lassos har övertagit rollen som familjeöverhuvud i familjen Kyzikos. Tykos ambitioner gjorde att han hade mycket lite tid över för familjen, den lilla tid han hade över spenderade han för det mesta att drilla Lassos till att bli ett gott familjeöverhuvud och kanske en gång i framtiden kung. Vladimir hade han sällan tid med och Vladimirs sorgperiod över sin döda far vad förnärmande kort.

### **Lassos Kyzikos**

Lassos är Vladimirs bror och nuvarande familjeöverhuvud. Han har inte alls samma överseende med sin brors vilda vanor och ansvarslösa sätt som deras far och de senaste månaderna har Lassos och Vladimir flera gånger haft rejäla praktgräl. Det nya ansvaret för familjen och förväntningarna från familjen på att han ska ta över oppositionen precis som sin far har visat sig oerhört påfrestande för Lassos. Utåt syns det inte men för varje dag som går kommer han allt närmare gränsen för att knäckas.

#### **Utseende**

Lassos är liksom Vladimir lång, men är aningen kraftigare och har inte alls den yngre broderns fagra utseende. Han har kort svart hår och ett litet bockskägg.

#### **Personlighet**

Lassos är oerhört pliktrogen mot familjen, han tar sitt nya ansvar på största allvar och jobbar ofta dygnet runt. Han försöker hela tiden lägga över jobb på Vladimir och uppmanar honom konstant att växa upp och ta sitt ansvar.

### **Mirimar Kyzikos**

Mirimar är Lassos fru. En nätt kvinna på 23 år. Hon har aldrig varit särskilt förtjust i Lassos men har varit honom trogen de fem år de har varit gifta av pliktkänsla.

#### **Utseende**

Mirimar är relativt smal men är ändå ganska lång, hon har ett långt nötblunt böljande hår bruna rådjursögon och olivfärgad hy. Hon anses vara en av de vackraste kvinnorna i staden.

#### **Personlighet**

Mirimar är en ganska tillbakadragen person, hon yttrar sig inte i onödan och försöker alltid vara till lags. Hon anser att det är hennes plikt att vara en god maka men de senaste månaderna har Lasso knappt spenderar någon som helst tid tillsammans med henne. Hon börjar känna sig allt mer ensam.

### **Livia Kyzikos**

Livia är Vladimir och Lassos sjuuttonåriga syster. Hon är enormt förtjust i hovlivet och tillbringar större delen av sin tid där tillsammans med väninnor från de andra adelshusen. Vladimir anser att hon är lätt korkad och har svårt att förstå hur hon kan tycka att det urtråkiga hovlivet är roligt. Dock är hon en stadig källa till saftigt skvaller.

#### **Utseende**

Livia är kort och ganska kraftig, särskilt över bysten. Hon har ett runt ansikte med stora runda kinder. I enlighet med rådande mode är hon ganska blek och försöker om möjligt undvika solen.

#### **Personlighet**

Livia älskar hovet och kungligheterna, hennes högsta önskan är att Lassos en gång ska bli kung för då blir hon prinsessa. Hon har relativt liten kunskap om det politiska spelet runt kronan men desto större om alla kärleksintriger i staden. Oftast befinner hon sig vid hovet tillsammans med sina väninnor.

### **Sibylla Kyzikos**

Sibylla är Vladimirs mor och änka efter Tyko. Mordet på Tyko tog mycket hårt på henne och hon tillbringar numera större delen av tiden på sitt rum i sällskap med några tjänare och sin syster Alena som ofta kommer och besöker henne.

#### **Utseende**

Sibylla var i sin ungdom mycket vacker, åren har dock gått hårt åt henne. Hon är lång och smal och har hårda drag i ansiktet. Det vita håret är alltid uppsatt.

#### **Personlighet**

Sibylla har helt tröttnat på allt vad politik gäller hon har även gett upp hoppet för Vladimir för länge sedan och umgås så lite som möjligt med honom. Lassos håller hon dock fortfarande av och brukar ibland kalla upp honom till sitt rum för att samtala.

### **Ramkin Notoros Kyzikos**

Ramkin är Vladimirs faster och gift med Turklar Notoros. Hon är väldigt orolig över sin son Petrus och tycker inte alls om att han umgås med den, i hennes ögon, oansvariga Vladimir.

# Karaktärer

---

## **Utseende**

Ramkin är en rund dam som för det mesta ser glad ut, dock kan hon även se väldigt arg och bestämd ut något som Petrus och Vladimir har sett ofta.

## **Personlighet**

Ramkin är oerhört orolig för Petrus och skulle helst se att han stannade i huset där hon alltid kan ha koll på honom.

## ***Turklar Notoros***

Turklar är familjens trognaste rådgivare och ingift genom Ramkin. Han är oerhört duktig i att läsa av det politiska spelet och förutse rätt drag. Efter Tykos död har hans betydelse ökat än mer eftersom Lassos använder honom flitigt. Hade det inte varit för Turklar hade troligtvis Lassos redan blivit utbränd.

## **Utseende**

Turklar är en kort man med vitt hår och en begynnande flint. Hans mest utmärkande drag är de stålgrå ögonen som alltid ser ut att se allt.

## **Personlighet**

Turklar är lika vaken som han ser ut, han har en oerhörd känsla för att se möjligheter och att följa det politiska spelet. Till sinnet är han kall och analytisk och enligt vissa ganska okänslig. Han brukar alltid tänka efter innan han säger något och när han talar är det alltid värt att lyssna på honom.

## ***Kentbar Notoros Kyzikos***

Kentbar är son till Turklar och Ramkin. Han har liksom sin bror Petrus växt upp på Kyzikos gods och är numera den som syr godset. Han är oerhörd vältränad och kraftig och anses trots sina enbart nitton år och ringa börd ändå vara ett bra kap i Tokias societet. Kentbar själv är dock inte särskilt intresserad av Tokias societet utan trivs bäst ute på godset. Han brukar bara bege sig in till staden vid större fester och högtider.

## **Utseende**

Kentbar är strax över 180 cm och har en hel del muskler på kroppen. Hyn är solbränd av livet på godset och det långa håret hålls upp i en hästsvans.

## **Persolighet**

Om Kentbar bara vore lika intressant som han var vacker skulle knappas någon kvinna i Tokia kunna slita sig från honom, tyvärr är han väldigt tråkig. Han kan i stort sett enbart prata om jakt och jordbruk. Han är förtjust i att delta i vadslagningar och sporter vilket gör att Vladimir inte tycker helt illa om honom.

## ***Ludo II Nicopernicus***

Är stadens nuvarande kung. Han är en relativt kort person som efter han blivit kung lagt till med ett imponerade helskägg. Som kung är han mest intresserad i att förstärka sin makt och mycket lite

konstruktivt har blivit gjort under hans regent tid. Han är lite lätt paranoid och visar sig aldrig utan sin livvakt.

## **Utseende**

Efter att Ludo blev kung har han lagt sig till med ett konungalikt utseende vilket inkluderar ett prydligt helskägg och en pagefrisyr

# Siden på vift

## Siden på vift

Siden på vift är det första äventyret som utspelar sig runt adelssonen Vladimir Kyzikos i staden Tokia. Äventyret i sig är ingen märkvärdighet utan ger mest en möjlighet för spelarna ut utforska sina karaktärer och staden Tokia.

### Inledning

Ni sitter alla på krogen Gyllene porten, för närvarande er favorit krog i staden. Gyllene porten är känd i hela staden för sin fina smak när det gäller vin, öl och framförallt danserskor. Dess bästa danserska, Lydia, en mörkhårig skönhet som började för ett drygt halvår sen är en starkt bidragande orsak till att det är er favoritkrog. Vladimir har svurit över sin heder som medlem i familjen Kyzikos att hon en dag ska bli hans men hittills har hon vänligt men bestämt avvisat honom var gång. Idag är ni dock bara här för att njuta och dricka, något som värden Pavlo och hans nätta uppasserskor gärna hjälper till med.

Kvällen blir sen och det har redan börjat ljusna när ni vinglar hemåt på Tokias gator.

Alldeles för tidigt väcks Vladimir ur sin slummer av en förlägen tjänare som säger att hans bror Lassos kräver att han genast beger sig till hans arbetsrum. Tjänaren stannar kvar och hjälper Vladimir med kläderna och hämtar ett stor skål iskallt vatten och en återställare. Fortfarande bakfull måste Vladimir bege sig till Lassos arbetsrum, före detta hans fars.

När Vladimir kommer in i rummet tittar Lassos upp från en hög med papper.

*"Är det dags att komma upp nu? Det är ju nästan middag?"* Kopparrammarna ger Vladimirs huvud en rejäl smäll efter varje stavelse.

*"Du får börja skärpa dig och sluta upp med festerna. Det krävs att du tar ansvar nu."* Innan Vladimir hinner komma med något bra svar fortsätter Lassos.

*"Du kan börja med att kolla upp vår sidenförsäljare Rustan. Han har klagat på minskande leveranser den senaste månaden och han förlorar kunder till konkurrenterna."*

Rustan hade skickat ett bud till Lassos dagen innan där han begärde ett möte om varför Kyzikos skepp verkar komma med mindre siden än de andra husens skepp. Lassos har tyvärr inte tid med detta utan skickar ut Vladimir för att ta reda på hur mycket mindre siden det rör sig om och om det går att göra något åt det.

Efter en lätt frukost ger sig Vladimir iväg till Rustan och tar med sig de andra för sällskapets skull.

## Hos sidenhandlaren

Rustan blir mycket glad när han ser Vladimir i butiken och bugar djupt när han hälsar unge herrn Kyzikos välkommen. Han uttrycker sin glädje för att ni tar hand om saken så snabbt.

*"Kyzikos har alltid varit en handelshus som bryr sig om sitt folk."*

Rustan ber sin gesäll att ta hand om butiken och tar med er bak till lagret. Väl där visar han er några rullar siden och säger.

*"Detta är den senaste lasten nådige herrn, bara 50 alnar, förra lasten för två veckor sen var bara 42 alnar. Mitt lager börjar ta slut och jag har varit tvungen att köpa in från era konkurrenter bara för att kunna uppfylla mina leveranser, till förlust naturligtvis. Det är högst oturligt att det ska komma så här bara några veckor innan kungens maskeradbal."*

Han hade uttryckligt sagt till hamnmagasinen att han behövde mer siden än vanligt ett helt halvår i förväg ändå så fanns det mindre siden än vanligt när han var där och hämtade det.

## Rustan

Rustan är en spinkig man, numera nästan skallig men hade en gång i tiden ett tjockt svart hår. Han har fortfarande en yvig svart mustasch med silverstänk i. Hans släkt har tjänat familjen Kyzikos som tygförsäljare i flera generationer och brukar allmänt anses som pålitlig. Han är väl medveten om sin plats i samhället och är noga med att buga och visa andra hedersbetygelser inför sina arbetsgivare som t.ex. att kalla dem "nådiga herrn". Om Lassos tillfrågas om han tror att Rustan kan ha tagit tygerna för sig själva så protesterar han högljutt.

## Hamnmagasinen

Nästa steg efter att ha besökt Rustan borde vara hamnmagasinen. Alla varor som Kyzikos tar in i staden passerar igenom hamnmagasinen och alla varor som går in eller ut från hamnmagasinen redovisas. Detta vet till och med Vladimir trots hans ringa intressen av familjens företag.

För att ta till hamnen måste man förbi hamntorget. Stadens livligaste torg fullt med prånglare och köpmän som försöker sälja exotiska varor de har köpt direkt från sjömännen. När man har passerat hamntorget måste man igenom hamnporten. Hela hamnen ligger bakom en mur med enbart en port igenom. Detta beror dels på att man på ett effektivt sätt stänger ute de ibland bråkiga sjömännen men framför på att alla som går in i staden från hamnen stoppas och måste betala tull på de varor de för med sig in. Naturligtvis stoppar ingen en adelsman.

## Siden på vift

Väl genom hamnporten kommer man in i hamnen. Ljudnivån är om möjligt än högre än ute på hamntorget när kaptenerna försöker ge order till sina matrosar, förmännen till hamnsjåarna och en grupp lediga matrosar vid ett värdshus håller på med någon sorts dryckestävling under ivrigt påhejande. Lukt av salt och fisk är mycket kraftigare här än i resten av staden. Att vara i hamnen kan vara en annorlunda upplevelse för en adelsman som är van vid att folk flyttar på sig på gatorna. Här är folk alldeles för upptagna för att lägga märke till vem de springer in i och har man otur så kan man få en packlår tappad i huvudet.

Kyzikos hammagasin ligger strax öster om hamnen och när ni kommer in så får en liten pojke syn på er och springer iväg in i magasinet skrikandes.

*”Mäster Baltzar, mäster Baltzar, herrarna är här, herrarna är här.”*

Några sekunder senare kommer mäster Baltzar joggandes, han gör en lätt bugning och välkomnar er och undrar vad han kan hjälpa till med.

På frågan om hur mycket siden som har kommit in på sistone tar han med er till en liten skrubben i ett hörn av magasinet. I skrubben finns ett bord med en loggbok. I boken står allt uppskrivet som har passerat magasinets dörr.

Enligt loggboken så kom det in 80 alnar i förgår och 30 alnar hämtades ut senare den dagen av Rustan och ytterligare 50 alnar dagen därpå. Baltzar kan inte själv påminna sig om det men allt ser ut att vara i sin ordning och det är kaptens sigill som finns på loggen om att sidenet kom in och Rustans finns på de två där sidenet gick ut.

Om man går tillbaka till lasten för två veckor sen så kom det in 89 alnar varav 47 blev uthämtade av Rustan redan den dagen och 42 tre loggar längre ner.

Om man går in i lagret så finns det inget siden kvar. På frågan om man kan få ut varor utan att skriva ner det i loggen är Baltzar tveksam. Alla som ska ha ut varor måste visa ett kvitto till vakten i porten.

Om någon undrar huruvida det verkligen var 80 alnar som kom in så hänvisar Baltzar till kaptenen för skeppet som fortfarande ligger i hamn, han kan verifiera det.

### Misstänkta

De två tydligaste misstänkta är såklart Rustan och Baltzar. Båda tillhör dock familjens trognaste anställda och Lassos är ytterst tveksam till att någon av dem kan vara den skyldige. Rustan har ingen som helst anledning om att ljuga om att han inte har fått sidenet som han har checkat ut. Hans sigill finns på plats och det är i slutändan han som kommer att få betala för sidenet så länge inte någon annan skyldig dyker upp. Rustan vet hur det fungerar och skulle aldrig försöka komma undan med ett så billigt trick. Om han konfronteras med att det är han som har checkat ut sidenet så bryter han nästan ihop och ber på sina bara

knän om att nådiga herrn ska förstå att han är oskyldig och aldrig skulle försöka bedra familjen.

Om Lassos eller Baltzar tillfrågas om en lösning har de båda samma svar. De tror att det pågår något konstigt och att bevakningen på hammagasinet behöver förbättras. Kanske till och med behövs någon på insidan. Det är inte helt ovanligt att adelshuset försöker sig på små knep sinsemellan, det har hänt förut. Det bästa vore om man tar sidentjuven på bar gärning, gärna med någon högre person. Det beräknas komma in ett nytt skepp om två dagar, tyvärr ska det inte ha siden ombord. Men man kan använda lite av Rustans siden och lägga till det till skeppets last och sedan håller några koll på det. Det måste dock skötas försiktigt.

### Vad som egentligen pågår

Baltzar och Lassos har rätt, det är något konstigt i görningen. Det är tre anställda som plockar undan lyxvaror i smyg, gömmer dem i en tunna och checkar sedan ut dem med falska sigill. Tyvärr kan de inte få ut den genom dörren på grund av vakten vet att de jobbar där och att de inte ska någonstans med en tunna. Därför bryter de sig in på natten, hämtar tunnan och rör över med den till den gamla hamnen. Väl där byter den ägare och fraktas av några småbusar till ett hus i gamla staden.

Senast när lagerhuset stänger så upptäcker Baltzar att hälften av sidenet är borta samt att det står att Rustan har hämtat det i loggboken. Han låter då en springpojke hämta rollpersonerna samtidigt som han sätter två av sina trognaste män på att vakta magasinet utan att synas. Magasinet vaktas normalt på natten av två stycken beväpnade vakter.

Rollpersonerna eller Baltzars vakter bör utan större problem kunna följa efter dem som hämtade tunnan genom hamnbassängen och efter småbusarna. Om de kommer fram till huset utan att märkas eller ingripa så kan de när de kikar in genom ett fönster se att huset är fullt med tunnor. Vid det här laget blir de upptäckta av en av busarna och jagade genom staden. Jakten går förbi högar med skräp, fulla värdshus, över murar i gränder m.m. som kan tänkas stoppa busarnas framfart. När rollpersonerna börjar tröttna springer de in i stadsvakten som naturligtvis genast börjar förfölja de busar som jagade en adelsman. De följer också med till huset så fort de har fått en förklaring. Tyvärr så är huset utrymt när de kommer dit. Det enda som kan hittas är lite utspillda kryddor på golvet.

### Avslutning

Vilka som låg bakom stölderna lär rollpersonerna aldrig få veta. Det enda man kan säga säkert är att det var välordnat och att de falska sigillerna var välgjorda. Antagligen är det något av de andra adelsätterna som försökte sätta käppar i hjulet. Så länge rollpersonerna inte har skött det hela allt för stökigt så är Lassos trots



## Siden på vift

---

allt nöjd med resultatet. Stölderna har ju slutat och förr eller senare kommer det nog fram vem det var som låg bakom det hela.

### **SLP:s**

#### **De tre tjuvarna**

Detta är de tre lagerarbetare som kommer tillbaka på natten för att hämta tunnan. De är klädda i enkla gråbruna kläder med var sin grå mantel.

<b>Kroppsbyggnad</b>		+1
<b>Motorik</b>		±0
<b>Stridsförmåga</b>		±0
<b>Sinnen</b>		±0
<b>Personlighet</b>		±0
<b>Logik</b>		-1
<b>Kunskap</b>		-1
<b>Själ</b>		-1
Skydd: Inget		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Dolk	2	0
Träklubba	1	0

#### **Jagande flåbusar**

Detta är de flåbusar som tar över tunnan och jagar rollpersonerna. När de tar över tunnan är de bara tre, i stugan är de sju och det är fem som förföljer rollpersonerna.

<b>Kroppsbyggnad</b>		+1
Styrka		+1 (+2)
<b>Motorik</b>		±0
<b>Stridsförmåga</b>		+1
<b>Sinnen</b>		±0
<b>Personlighet</b>		±0
<b>Logik</b>		-1
<b>Kunskap</b>		-1
<b>Själ</b>		-1
Skydd: Inget		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Träklubba	2	+1

# Trolovningsmycket

## Trolovningsmycket

Trolovningsmycket är andra delen i den kampanj som utspelar sig kring Vladimir Kyzikos i staden Tokia. Trolovningsmycket utspelar sig på och runt kungens stora maskeradbäl.

### Maskeradbalen

Kungens maskeradbäl är alltid en av årets största händelser för societeten i Tokia. Till balen är samtliga medlemmar av stadens adel bjudna samt en stor del av de rikare köpmännen och hantverkarna. Balen hålls varje år i samband med Patorv Lemona, sommarens fest. En urgammal Tokisk högtid då man firar sommarens ankomst. Patorv Lemona brukar firas av vanligt folk i Tokia med en procession längst Mikael Avenyn där man långst fram bär en träskulptur av Lemona, skörden och sommarens gudinna. Efter processionen, som även adelsmännen deltar i, går de flesta hem och avnjuter en festmåltid för att fira att sommaren är här och man slipper den snåla vintermaten. Efter måltiden brukar de flesta söka sig ut på gatorna där ett vilt festande inleds. De senaste åren har det blivit allt vanligare att även vanligt folk förser sig med masker. Adeln däremot beger sig hem för att klä upp sig och sedan i vackra vagnar bege sig till slottet där balen inleds strax före mörkrets inbrott. Balen är ett oavbrutet frossande i vin, öl och mat. Det finns ständigt någon tjänare inom räckhåll med ett fat med påfyllning. Männen är oftast utklädda till vargar, björnar, rovfåglar, katter eller hästar medan kvinnorna föredrar påfåglar, herdinnor, katter, rävar och måsar. Det är inte heller ovanligt att man försöker klä ut sig till kända personer i Tokias historia. Dock brukar de flesta masker avslöja så lite av personens ansikte att det är omöjligt att avgöra vem som är vem.

En så stor fest som denna kan inte ens Vladimir låta bli att gå på även om han brukar avsky träkmånsarna vid hovet. De andra har övertalat honom att även de ska få följa med, det bukar inte vara några problem att ta med sig gäster så länge de är välklädda och tack vare maskerna är det inte helt ovanligt att det kommer in ganska konstiga typer på maskeradbalen. Innan spelarna kan gå på balen är de dock tvungna att komma på vad de ska klä ut sig till och skaffa fram kostymerna. En maskeradkostym kostar någonstans mellan 700 och 2000 drakmas. Vladimir behöver naturligtvis en ny men de andra kan låna någon av hans gamla.

### Baron Brasov av Timosira

Tre dagar innan balen kommer Livia hem helt uppspelt. Det har hänt något helt otroligt. En baron från Carpatia har kommit till hovet. Han är här i affärer och mycket hövisk. Han betedde sig som en riktig gentleman, måste tillhöra någon av de äldre släkterna. *"Han ska tydligen komma på balen också, hoppas att*

*jag får en chans att prata med honom där.",* utbrister hon.

Vid det här laget har Vladimir antagligen tröttnat fullständig medan Livia mal på om hur väl han uppförde sig, hur höviskt han hälsade på alla damerna och allt hon kan komma på om den Carpatiska adeln samt en del som hon troligtvis hittar på.

### Patorv Lemona

Dagen börjas som brukligt är med en rejäl tvagning innan det är dags att gå och följa processionen, samt kanske ta ett par glas. När processionen är över är det dags att gå hem till Vladimir och byta om för kvällen. Aningen sent kommer spelarna till balen för att visa att de inte stödjer kungen. När de stiger in är någon av dem tvungen att uppge sitt namn och alla måste lämna ifrån sig sina vapen. Inga vapen förutom palatsvaktens tillåts i slottet, inte ens under balen.

Festen är redan i full gång och hela parken är full av utklädda och mer eller mindre berusade personer. De ser redan en person som står mot muren och kastar upp. Desto senare natten kommer att bli desto vanligare kommer liknande syner att bli. Om man vågar sig in i den delen av parken om ligger på baksidan av palatset framåt natten kommer man antagligen även stöta på en hel del par som har smugit sig undan till buskarna i ett försök att nå viss avskildhet. Under maskeradbalen kan även svurna fiender bli som vänner, eller lite mer än vänner, bakom maskernas skydd.

Men än är det inte dags för er att uppsöka den delen av palatset. För tillfället finns det så mycket andra nöjen att ta del av. Ute i parken pågår det en mängd olika tävlingar, allt ifrån tukuröv, påminner om krocket, och paltovo, påminner om fotboll såtillvida att man sparkar på en boll, till mer manliga sporter såsom bågskytte och spjutkastning. Med jämna mellanrum brukar en tjänare deklarerat att kungen har utlyst skattjakt, då det gäller att finna små presenter som är gömda i parken med smycken eller andra dyrbarheter.

Inne i stora salen går det lite mer sansat till. Där bjuds det på dans, en hel orkester spelar natten igenom och längst fram i salen sitter kungen och drottningen med sina närmaste.

Det bör kanske påpekas att spelarna bör undvika att dansa tidigt på kvällen om de inte behärskar den kosten, annars finns det ganska stor risk att de gör bort sig. Senare på kvällen är de flesta som är kvar så pass förfriskade att de flesta gör bort sig.

Spelarna får fritt försöka roa sig själva i ett par timmar, tills de börjar trötta på att umgås med societeten varvid de drar sig undan till inre delarna av slottet för att ta det lite lugnt ett tag.

# Trolovningssmycket

## **Mirimar**

Det är då de stöter på Mirimar. Spelarna hör gråt inifrån ett rum med dörren på glänt. När de nyfiket kikar in så ser de Mirimar sittande snyftandes på en stol med kläderna i en lätt oreda.

Till en början vägrar hon avslöja vad det är som har hänt, det enda de lyckas få fram är att hon har gjort något fruktansvärt.

Efter viss övertalning berättar hon dock. Hon har förlorat sitt trolovningssmycke.

## **Vad är ett trolovningssmycke?**

Ett trolovningssmycke ges i samband med giftermålet till sin partner och är en liten medaljong med partnerns anletsdrag. Fattiga har oftast bara råd med ett enkelt smycke i trä eller tenn med grova anletsdrag men desto rikare de inblandade familjerna är desto lyxigare och finare blir smycket. Trolovningssmycket ska bäras under kläderna närmast kroppen och ska aldrig tas av ty då anses man ha brutit äktenskapet.

Hon erkänner att hon älskade med en okänd man och efter det var smycket borta. Men hon ber er att inte förebrå henne för det. Ni kan inte sätta er in i hennes sitts och förstå hur svårt hon har det.

Nu blir spelarna naturligt vis nyfikna och börjar ställa frågor om vad det är som är så svårt.

Det kommer fram att Lassos är impotent, de har inte kunnat ha sex på flera år, vilket förklarar varför de högt efterlängtrade barnen inte har kommit än. De har försökt med varenda kärleksdrog de har kommit över men efter Tykos död har Lassos slutat att ens försöka, han bara skyller på jobbet.

Det var bara ett litet felsteg och allt kommer att gå i kras, Lassos kommer att märka att smycket är borta och om det inte vore nog så lovade mannen när han gick att i morgon skulle alla få veta vad Mirimar Kyzikos var för någon sorts fru. Det var då hon upptäckte att smycket var borta, han hade tagit det som bevis.

Hon har ingen aning om vem det kan vara, den närmaste en beskrivning hon kan ge var att han var kraftig och bar en kattmask.

## **Jakten på den försvunna katten**

Antagligen börjar spelarna nu leta efter en man utklädd till en katt. Den första hittar de på balgolvet. En kraftig man med gubbmage som står och konverserar med två kvinnor. Det är Stefan Hormuzdas, 57 år, brorson till Brankovitj Hormuzdas, oppositionens tronaspirant. Han är oskyldig. Den andra de stöter på håller på att tävla i pilbåge. Det visar sig vara Kentbar Notoros-Kyzikos Vladimirs kusin som vanligtvis är på familjens lantegendom. Om spelarna går för hårt fram eller råkar avslöja för mycket för någon av dessa två

kan det få allvarliga följder. Den tredje som de får syn på står vid en liten port vid tjänarnas del av slottet och har just pratat med någon som försvinner ut genom porten.

Det visar sig vara Joseph Sebastopos. Han försöker inte ens spela oskyldig utan njuter av att berätta att det var han som satte på Lassos fru och tog hennes smycke. Smycket är nu på väg till hans hus med en tjänare som han nyss skickade iväg och i morgon kommer han att visa det för alla som frågar i senaten och berätta alla detaljer.

Om någon uppträder hotfullt så hotar han med att han kanske ska berätta det för Lassos redan i kväll.

## **Jakt genom gatorna**

Förr eller senare kommer antagligen spelarna på att det inte är någon ide att stå att tjafsa med den självbelåtna Joseph utan de måste ta tillbaka smycket innan morgonen.

Tjänaren har ett visst försprång men har inte sprungit så om rollpersonerna sätter fart genast kommer de att få syn på en av Sebastopos tjänare på vägen mellan palatset och Sebastopos hus. Dock får tjänaren syn på dem också och börjar springa. En vild jakt genom Tokias överfulla gator tar sin början. Flera gånger får rollpersonerna nästan tag på tjänaren men grupper av festande människor kommer i vägen. Förargade ser de hur han smiter in genom bakdörren till Sebastopos hus.

## **Inbrott hos Sebastopos**

Nu står spelarna utan så mycket val än att bryta sig in hos Sebastopos. Huset är ganska litet, bara två våningar men alla fönster som vätter ut mot gatan har galler och förbommade fönsterluckor. Dock, om man kikar in över muren, kan man se att fönstren på andra våningen in mot gården saknar galler. Emellertid måste man ta sig över muren först. Muren är tre meter hög och relativt svårklättrad. Sg 3. Som tur är så är gatorna relativt tomma, de flesta i det här området är på slottet, så om man bara väntar några minuter så kan man få chans att klättra upp obemärkt. När man klättrar över muren kommer man att komma till Trädgården (9), där en vakt patrullerar. Han är ganska berusad och inte vidare uppmärksam och det ska inte vara någon omöjlighet att smyga sig på honom och övermannas honom. Därefter kan man fortsätta in i huset antingen genom ett fönster, sg 4 för att klättra upp till ett fönster på andra våningen, fönstren på bottenvåningen är gallerförsedda, eller genom någon av dörrarna.

# Trolovningsssmycket

## Beskrivning av Sebastopos hus

- 1) Hallen, porten ut till gatan är reglad på insidan och går inte att öppna utifrån.
- 2) Inre hall. Här står en vakt som är lite nyktrare och vaksammare än den i trädgården. Om spelarna för oväsen i gillesalen eller i övre hallen slå ett **Sinnen**-slag för att se om vakten hör något. På väggarna hänger det tavlor av nuvarande och döda familjemedlemmar. Det finns två trappor som leder upp till övre hallen och en dubbeldörr till gillesalen samt två dubbeldörrar på kortsidorna till främre och bakre hallen.
- 3) Bakre hall. Här kommer spelarna in från trädgården. Dörren är oreglad. Om spelarna öppnar dörren slå ett **Sinnen**-slag för vakten i hallen. Om han lyckas tror han att det är vakten från trädgården och frågar. "Är det du Vanalj?"

### Hallvakt

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>
Styrka	+1 (+2)
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>
Närstrid	+1 (+2)
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
<b>Själ</b>	<b>-1</b>
<b>Skydd:</b> Läderharnesk (Bål) Abs 1	
<b>Vapen Skada</b>	<b>Tv</b>
Svärd 4	+2

- 4) Arbets- och konferenssal. Dörren hit är låst, Sg 2. I rummet finns flera värdefulla krukor och tavlor. Det finns ett litet och ett stort bord i rummet, på det lilla bordet ligger det en mängd papper och några lådor. Papperna berör Sebastopos handel.
- 5) Gillesal. En stor matsal som tar upp båda våningarna med tre stora bord. Salen är enbart upplyst av glöden i spisen och det lilla ljus som sipprar ner från hallen ovanför. På golvet ligger dyrbara mattor och på väggarna fler porträtt av medlemmar i familjen. Borden pryds av silverljusstakar.
- 6) Kök. Ett fullt utrustat kök med en glödbädd och arbetsbänkar. Enda ljuset kommer ifrån glödbädden. Det finns en lucka i golvet som är låst, Sg 0. Under luckan finns trappan ner till källarförrådet.
- 7) Tvagningsrum. Mörkt tyst och tomt. Vattnet i de två stora karen är fortfarande ljust. Om rollpersonerna för mycket oväsen här inne slå för **Sinnen**-slag för vakten i hallen.

- 8) Avträde. Spelarna bör kunna lista ut det på lukten innan de stiger in. Annars kan man alltid slå ett **Luktaslag** slag Sg -1 för att hålla spänningen uppe.
- 9) Trädgård. Trädgården är antagligen spelarnas ingång till huset. Den har flera fruktträd och en liten damm. Trädgården bevakas av en vakt som sitter på en sten och dåsar. Han är ganska kraftigt berusad. Ifrån trädgården kan spelarna tas sig in till tjänarnas del, avträdena, eller in i huset. Alla dörrar är olåsta. Porten ut mot gatan är låst med en enkel regel.

### Vanalj, full trädgårdsvakt

Värdena efter snedstreckat gäller i nyktert tillstånd

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>
Styrka	+1 (+2)
<b>Motorik</b>	<b>-1 / ±0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>±0 / +1</b>
Närstrid	±0 (±0) / +1(+2)
<b>Sinnen</b>	<b>-2 / ±0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
<b>Själ</b>	<b>-1</b>
<b>Skydd:</b> Läderharnesk (Bål) Abs 1	
<b>Vapen Skada</b>	<b>Tv</b>
Svärd 4	0 / +2

- 10) Tjänarnas avträde, se 8.
- 11) Tjänarnas del av huset. Här är det ganska tomt eftersom alla som inte är tvungna att vara kvar är ute på stan och festar. Spelarna hör stöj och prat inne ifrån den första dörren till höger. Om man lyckas med ett **Lyssna**-slag Sg 0 kan man även höra stön längre inifrån korridoren.
- 12) Vakternas rum. Här finns två stycken vakter som, trots sin husbondes förbud, festar lite. De har redan druckit upp två flaskor vin. Om spelarna för mycket oväsen i tjänarnas del eller ute i trädgården slå **Sinnen**-slag för dessa vakter.

### Onyktra vakter

Värdena efter snedstreckat gäller i nyktert tillstånd

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>
Styrka	+1 (+2)
<b>Motorik</b>	<b>-1 / ±0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>
Närstrid	±0 (+1) / +1(+2)
<b>Sinnen</b>	<b>-1 / ±0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
<b>Själ</b>	<b>-1</b>
<b>Skydd:</b> Läderharnesk (Bål) Abs 1	
<b>Vapen Skada</b>	<b>Tv</b>
Svärd 4	+1 / +2

# Trolovningsmycket

- 13) Vakternas sovrums
- 14) Vakternas sovrums
- 15) Vakternas sovrums
- 16) Tjänarnas sovrums
- 17) Tjänarnas sovrums, två kopulerande tjänare.
- 18) Tjänarnas sovrums
- 19) Tjänarnas sovrums, Två sovande tjänare. En av dem är barnens nanna och har en nyckel på sig till herrskapets del.
- 20) Vakternas sovrums
- 21) Övre hall. Hallen lysas upp av två stycken lyktor som sitter på väggarna och åtminstone ger ett ljussken som går att se i. Hallen löper längst med gillesalen och väggarna är utsmyckade med diverse vapen och skulpturer. Det står flera vackra stolar längst med väggarna. Om spelarna för oväsen, typ klättrar in genom ett fönster eller liknande slå Sinnen-slag för vakten nedanför.
- 22) Gästrum. Det här rummet är låst, Sg 0. Det bebos för tillfället av Lubjenka och innehåller en del kläder och ett smyckeskrin samt en reskoffert med diverse nödvändigheter.
- 23) Gästrum. Låst, Sg 0, tomt.
- 24) Gästrum. Låst, Sg 0, tomt.
- 25) Herrskapets del. Dörren hit in är låst Sg 0. Vakten nere i hallen har nyckeln. Om man inte har nyckeln kan man ta sig in genom fönstret till rum 28 och 29. Kräver ett klättra slag Sg 4 för att ta sig upp ifrån trädgården. Alternativt två klättra slag Sg 2 för att ta sig upp på taket genom fönstret i hallen och sedan från taket till ett av fönstren. När spelarna kommer in i korridoren slå Lyssnaslag Sg 0 för att höra högljudda snarkningar ifrån dörren längst bort till höger (27)
- 26) På budoairen i detta rum ligger trolovningsmycket fullt synligt. Det finns även flera små askar de som är olåsta är fyllda med krimskrams, borstar och liknande. Två är låsta, en av de låsta innehåller 170 dalmer den andra smycken för ca 1000 dalmer.
- 27) Här inne ligger Zakarias Sebastopos, familjens ålderman, och sover. Han är 75 år och ganska sliten. Han gick hem tidigt från maskeraden och vaknar inte i första taget.
- 28) Detta rum är tomt. Det är det finaste av rummen, på golvet ligger fällor och den stora sängen är draperad med sammet.
- 29) Barnens rum. Barnen ligger för tillfället och sover men vaknar lätt vid oväsen. En krossad fönsterruta är definitivt oväsen. Om de vaknar kommer de genast att börja gråta och ropa på nanna som sover i tjänarnas del strax under. Hon kommer att komma på ca 5 minuter.

## **Om rollpersonerna blir upptäckta**

Om rollpersonerna blir upptäckta, antingen av någon av vakterna eller någon tjänare, kommer dessa genast att

med höga rop larma resten av huset. Vakterna kommer att försöka gripa rollpersonerna medan en tjänare springer ut på gatorna på jakt efter stadsvakten. En stadsvakt på tio personer kommer att komma efter ca 15 min.

## **Avslutning**

Äventyret kan ha flera olika avslutningar. Här följer de mest troliga.

### **Rollpersonerna får tag på smycket**

Om allt går väl lyckas rollpersonerna få tag på smycket och kan lämna tillbaka det till Mirimar innan kvällen är över. Alla kan låtsas att ingen har hänt förutom att spelarna nu har en viss hållhake på Lassos. Spelarna är väl värda 2 Kp var.

### **Rollpersonerna får inte tag på smycket**

Om rollpersonerna inte får tag på smycket så kommer inte att bli så allvarligt som Joseph i övermod lovade. Zakarias anser att offentliggöra händelsen skulle visserligen ge Kyzikos dåligt rykte för ett tag men det skulle snart glömmas bort. Istället använder han smycket som utpressningsmetod och Lassos blir tvungen att rösta med kungen i några viktiga frågor i senaten. Förhållandet mellan Mirimar och Lassos kommer att bli märkbart kyligare. Spelarna får 1 Kp var.

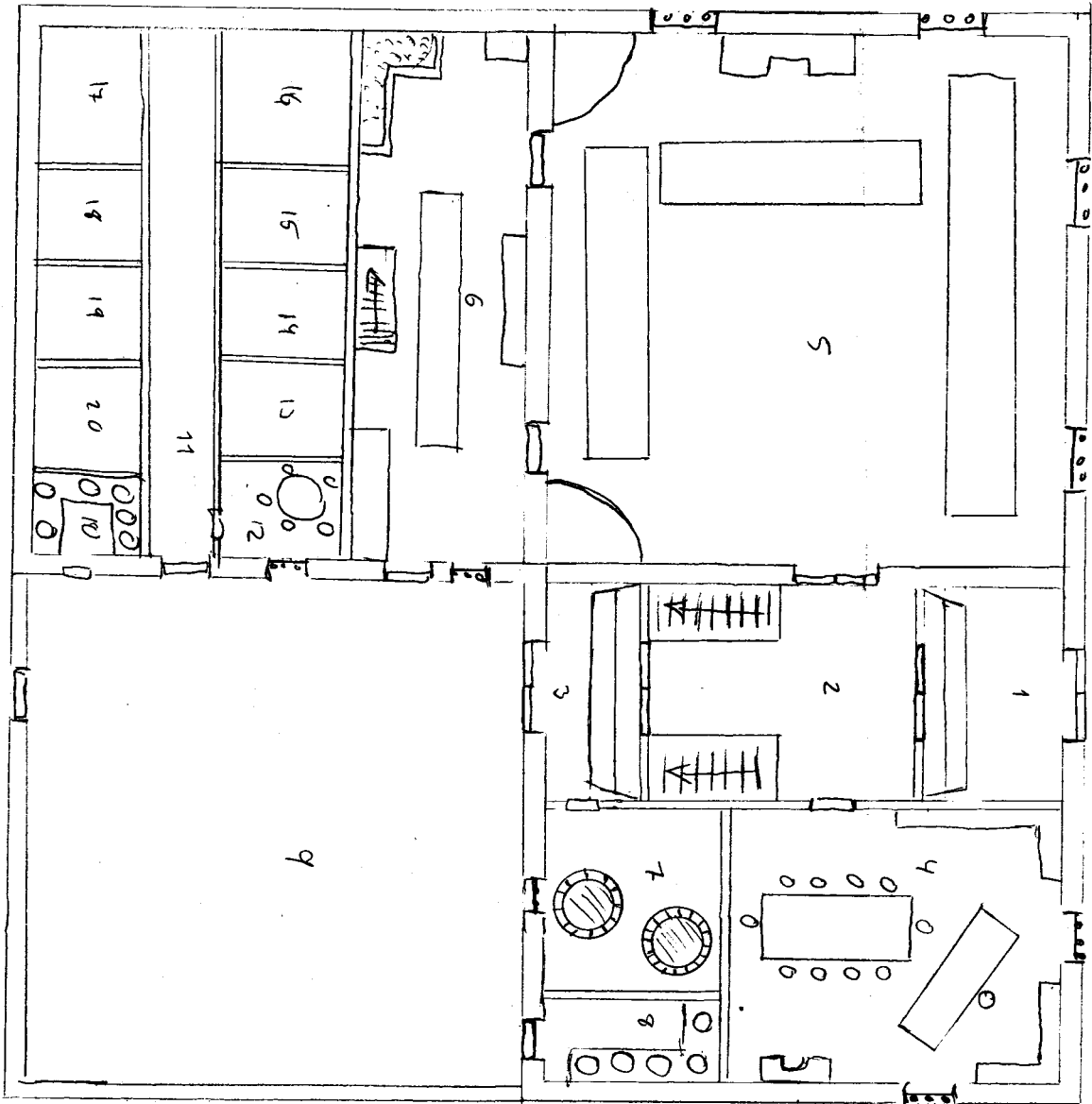
### **Om rollpersonerna blir igenkända**

Om rollpersonerna blir igenkända men lyckas komma undan är det inte hela världen. Visserligen har de begått ett brott men det är ord emot ord. Spelarna får inga Kp.

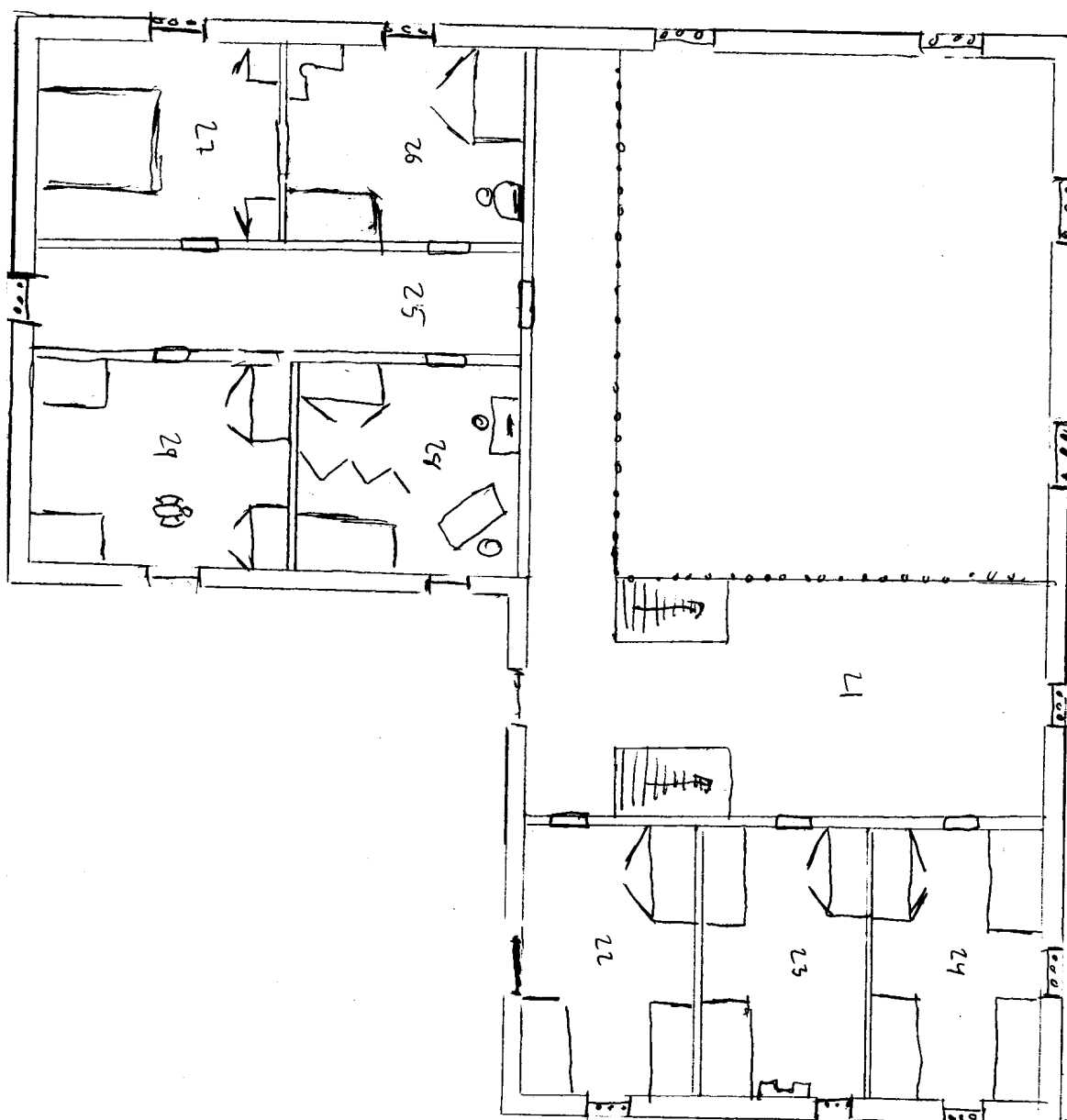
### **Om rollpersonerna åker fast**

Om rollpersonerna däremot åker fast kommer de att föras inför domstol där de döms för inbrott. Tack vare dess höga ställning så stannar det på böter för Vladimir och spöstraff för de andra. Det kommer att vara svårt att umgås med tokias societet efter den här incidenten och det kommer inte att vara ovanligt att finare folk låssas som om de inte ser dem. Dock kommer Vladimirs anseende stiga lite hos Lassos. Spelarna får inga Kp.

# Trolovningsmycket



# Trolovningsmycket



# Baron Brasovs hemlighet

## Baron Brasovs hemlighet

Detta är den tredje delen i äventyrsserien som kretsar runt Vladimir Kyzikos. I detta äventyr får spelarna chansen att lära känna den carpatiska baronen Brasov av Timosira lite närmare och ta del i några av hans hemligheter.

### Senaten

Det har gått cirka fem veckor sen händelserna på kungens maskeradbal och det mesta har gått tillbaka till det normala. Det hela börjar med att Lassos ber Vladimir att uppsöka hans arbetsrum. Det visar sig att Lassos har ett uppdrag åt Vladimir. Han måste ta Lassos plats i senaten imorgon. Själv måste han tyvärr iväg på vissa viktiga handelsmöten och kan inte närvara själv. Vladimir kommer antagligen att försöka slingra sig ur det hela men Lassos står på sig. Det är dags för Vladimir att börja ta ansvar och han behöver inte oroa sig för något, det är inga viktiga omröstningar på gång, om det vore så skulle han aldrig skicka iväg Vladimir. Allt han behöver göra är att lyssna uppmärksamt så att han kan berätta det för Lassos i övermorgon, om han fortfarande är orolig kan han ta med sig Turklar, han är väl insatt i politiken.

Senaten leds av kungen och består av en representant från varje adelsätt. Den sammanträder vid middagstid i rådhuset varje dag och dess viktigaste uppgifter är att ta emot och behandla åsikter från folket samt besluta angående nya lagar från kungen. Ofast varar sammanträdena enbart en dryg timma men när viktigare frågor står på dagordningen kan sammanträdena pågå oavbrutet i dagar där de olika adelsätterna talar för och emot samt tar in representanter från olika delar av staden som stödjer deras åsikter.

Vladimir har tidigare varit med sin far i senaten och tycker det är en synnerligen tråkig tillställning.

Strax innan middag börjar rådhusklockan att ringa för att kalla till senaten. Spelarna har dock ingen brådska eftersom senaten ligger precis runt hörnet. När de kommer in i rådssalen så har redan Polyketeus, Gaiserik och Berengus anlänt med representanter och rådgivare och håller på att lågmält diskutera något. När rollpersonerna kommer in i salen tittar de åt Vladimirs håll, först ser de lite förvånade ut sen inser de vilka de är och hälsar med en kort nick innan de återupptar sitt samtal. Efterhand kommer även de andra adelsätterna ingående och sist av allt kungen med sekreterare. När kungen kommer in tystnar småpratet och alla bugar och uppsöker sin plats. Om inte Turklar är med kan det vara svårt att hitta sin plats. Enklarest är isåfall att vänta till sist och ta den som blir över. Livvakterna förväntas stå och trycka längst bak vid väggen. När alla

har satt sig så deklarerar sekreteraren, å kungen Ludo den andres vägar, senatens möte öppnat.

Fösta ärendet är mästare Rusvik som talar för tunnbindarnas skrå. Mästare Rusviks ärende visar sig gälla att allt fler av ätterna använder tunnor köpta i Jonien för att transportera sina varor istället för de inhemska tillverkade som är gott och väl överlägsna de joniska i både kvalitet och hållbarhet. Mästare Rusvik och hela tunnbindarskrået är oroliga för att om detta fortsätter kommer dess inkomster att avsevärt minska och om deras inkomster minskar så berör det ju indirekt hela staden. Kungen svarar honom att det var bra att han tagit upp detta och uppmanar de närvarande ätterna att i fortsättning köpa Tokiska tunnor. *”Ty alla vet ju att de joniska är undermåliga de tokiska i kvalitet och inte ens håller hälften så länge så det som till en början kan ses som en vinst vändes i slutändan till en förlust.”*

Det andra ärendet står Polyketeus representant för. Han klagar på att ett av deras skepp har blivit kapat och plundrat. De överlevande kan svära på att det var arkangeliska kapare. Detta kan inte få fortsätta utan Polyketeus kräver att man tar i med hårdhandskarna mot Arkangel. När Polyketeus har talat klart reser sig Berengus upp och slår näven i bordet.

*”Jag håller med, de arkangeliska hundarna har fått härja länge nog nu. Det är dags att sätta upp en flotta och visa dem vilka som behärskar havet och ta tillbaka vad de har tagit från oss.”*

Ett ivrigt medhåll hörs ifrån Gaiserik.

Vladimir känner mycket väl till Arkangels. Så sent som för femton år sedan förlorade Tokia större delen av sina besittningar på fastlandet till Arkangels. Turklar kan fylla i det resten. Berengus är nämligen den enda adelsätt som har kvar län på fastlandet. Visserligen enbart några fiskebyar men de känner sig ändå hotade och Gaiserik råkade ut för samma som Polyketeus för bara några månader sedan. Dock är Kyzikos emot ett krig mot Arkangels. Det skulle bara störa handeln, det är bättre att det håller sig på en hälsosam nivå med kapare som nu är fallet. Kyzikos hade inte heller några besittningar på fastlandet och de hade var inte något vidare rika så Arkangels kan gott behålla dem.

Polyketeus tal har dock rört upp gamla känslor och debatten pågår i flera timmar med argument för och emot. Slutligen deklarerar kungen att möten inte verkar leda någon vart och ber de närvarande att gå hem och tänka över det hela till i morgon då diskussionen kan återupptas med nya fräscha argument, ty krig är en allvarlig sak.

### Mot Gyllene Porten

Vad passar bättre efter en hård dag i senaten en avslappnande kväll på Gyllene Porten naturligtvis. Trötta på allt vad politik innebär beger sig spelarna



## Baron Brasovs hemlighet

mot Gyllene Porten. Pavlo blir som vanligt glad över att se dem och ser till att de får ett bra bord. För tillfället uppträder ingen danserska men om Vladimir frågar så kommer Lydia dansa senare i kväll.

Efter att Lydia har dansat kommer hon på något sätt att hamna i Vladimirs knä, antingen så drar Vladimir ner henne eller så sätter hon sig där själv.

*"Hur mår mitt största fan idag då?"* Frågar hon på lätt bruten perivianska och stryker Vladimir genom håret. Sen fortsätter hon att retas med Vladimir ett tag innan hon kommer in på sin egentliga orsak.

*"Tyvärr kan jag inte ikväll, jag är upptagen, men om du skulle kunna göra mig en liten tjänst så kanske vi skulle kunna ses i morgon?"*

Naturligtvis bör Vladimir inte tveka. Lydia böjer sig närmare och viskar i hans öra. *"Ser du mannen där borta som sitter och flirtar med Gaseilka, känner ni igen honom?"* Vladimir eller de andra som sällan är på hovet har naturligtvis ingen aning. *"Det är baron Brasovs av Timosira."* Upplyser Lydia honom vänt.

*"Jag är orolig för Gaseilika, tror du att du skulle kunna hålla ögonen på honom när han går här ifrån, jag måste tyvärr jobba hela kvällen."* Om någon av spelarna försöker få reda på varför hon är orolig för Gaseilika så svarar hon undvikande med att det är bara något hon har på känn och påpekar att det är dags för henne att dansa nu och ikväll kommer hon att dansa bara för er.

Kvällen fortlöper på det mest behagliga sätt. Lydia dansar närmare och hetare än vanlig och när baronen reser på sig och tar Gaseilika under armen så är det knappt de vill gå. En befallande blick och en knyck på nacken av Lydia samtidigt som hon dansar iväg mot ett annat bord får dock rollpersonerna på fötter.

Ute på gatan är det fortfarande fullt med folk som tillbringa den ljumna sommarkvällen med att rumla runt på stadens gator så det är inga större problem att obemärkt följa efter Baronerna och Gaseilika. Om man vill kan man slå Skugga (Gömma) Sg -1. Ett misslyckade innebär att Baronerna verkar ha fått syn på dem, det har han dock inte utan spelarna lyckas framgångsrikt följa efter paret till ett trevånings hyreshus där de ser dem gå upp för trappan till loftgången och in till ett rum på andra våningen. Huset ligger i sydvästra delen av staden, en del av staden där adelsmän normalt inte rör sig, huset huserar bland annat en taskig krog på bottenvåningen. Om spelarna orkar stanna kvar utanför huset bara en kvart kommer de höra ett kvinnskrik någonstans inifrån det.

Dörren till rummet som Baronerna och Gaseilika gick in är låst sg 0, men inte särskilt hållbar krävs enbart STY Sg 1 för att knuffa upp den, upp till två personer kan hjälpas åt. När rollpersonerna kommer inrusandes i rummet ser de Baronerna lutad över Gaseilika som ligger halvnaken i sängen. Genast kastar sig baronen upp och över rollpersonerna, med övermänsklig styrka kastar han dem åt sidan och rollpersonen längst bak kastas

över räcket ner på gatan, som tur är faller han ner på några av besökarna på krogen nedanför och tar bara Sv 1 i skada, dock kommer han riskera att få ett ordentligt kok stryk om han inte kommer med någon bra förklaring.

När rollpersonerna lyckas ta sig upp på fötter igen finns det inga tecken av Baronerna. De är då de upptäcker blodet, först på varandra, sedan i sängen. Runt Gaseilika börjar de smutsiga sängkläderna bli allt rödare. Om spelarna går närmare ser de hur blodet pumpas ut från två små sår på hennes hals. Gaseilika är medvetlös och redan bortom räddning. Spelarna får ändå ingen chans att göra något åt det för vid det här laget har en större grupp av krogens besökare tagit sig upp för att se vad som står på. De ser en död flicka och några nedblodade adelsmän och de vet att adelsmännen aldrig kommer bli dömda så de beslutar sig för att ta lagen i egna händer. Om spelarna har något vett i huvudet bör de lägga benen på ryggen.

### Att konfrontera baronen direkt

Att konfrontera baronen i detta läge kommer att ställa till ordentliga problem. Det är deras ord mot baronens samt att ingen har sett baronen i närheten av mordplatsen med det finns flera vittnen som är övertygade om att rollpersonerna är de skyldiga. Faktum är att morgonen efter kommer det en löjtnant från stadsvakten och ber att få ställa några frågor till Vladimir. Han är uppenbart nervös och försöker göra proceduren så kort som möjlig. Några av vittnena till ett mord hävdar att de skyldiga var adelsmän och en av dem hade Kyzikos märke. Löjtnanten tror naturligtvis på Vladimirs ord om han hävdar att han var någon annanstans kvällen innan.

### Berätta för Lydia

Om spelarna inte går tillbaka till Gyllenen Porten samma kväll så får de vänta till nästa kväll innan de kan berätta de sorgliga nyheterna för Lydia. Pavlo vet tyvärr inte var Lydia bor. När hon får reda på att Gaseilika är död blir hon mycket nedstämd och frågar hur hon dödades. När spelarna har berättat detaljerna svarar hon bara *"Må frälsaren rädda våra själar, då var det som jag trodde"*, innan spelarna får reda på mer måste de dock sätta sig på ett lite mer avskilt bord.

När de väl har satt sig börjar hon viskande berätta. *"Det jag nu säger bör ni hålla för er själva ty ingen kommer att tro er. Baron Brasov är en vampyr. En onskans varelse som kräver mänskligt blod för att överleva. Jag vet att ni har fått lära er här i Tokia att sådana inte existerar men i mitt hemland Carpatia vet vi annorlunda. När jag hörde av gästerna att det var en baron i staden ifrån Timosira tänkte jag inte på det. Men när jag även fick höra att flera danserskor hade försvunnit de senaste veckorna började jag förstå. Jag är själv uppvuxen inte långt ifrån Timosira, som liten fick jag lära mig av min mor att om jag inte var snäll*

# Baron Brasovs hemlighet

skulle vampyren från Timosira komma och ta mig. Alla i min hemby visste att det fanns in vampyr i Timosira. Men när jag kom hit så lärde jag mig snabbt att det var bara dumma bönders okunnighet och att varelser som vampyrer inte existerar. Men nu fruktar jag annat. Ni har fått en vampyr i staden och ni måste döda den innan den tar ännu ett oskyldigt liv." Spelarna kommer vid det här laget antagligen börja opponera sig, varför just de och hur? Spelarna har antagligen hört ett antal olika sätt att döda vampyrer på, vitlök, dränka dem, hugga av dem huvudet med flera men fungerar det? Lydia förklarar att det måste vara de som gör det. För det första skulle domstolen i Tokia aldrig döma en utländsk adelsman för att vara vampyr. En vanlig arbetare skulle säkerligen bli bränd på bål om bevisen finns men de skulle aldrig våga ge sig på en adelsman. I bästa fall skulle han vara tvungen att lämna staden och söka sitt byte på annat håll. För det andra så är rollpersonerna perfekta eftersom de som adelsmän kan gå rakt in i baronens residens utan att väcka uppmärksamhet de är bara där på besök. Lydia kan även svara på vad som dödar en vampyr. Enligt hennes mor så förgörs vampyrer av solljus, därför är man säker på dagen, samt de förlamas av en träpåle genom hjärtat, därefter kan man hugga huvudet av dem för att döda dem för gott. De skräms av vitlök och heliga symboler. Det sista visar sig tyvärr inte vara sant men bör inte nämnas för spelarna, låt dem få sig en överraskning i stället. Vitlök berör dem inte och heliga symboler fungerar enbart i händerna på riktiga troende, rollpersonerna är i bästa fall bara troende av vana. Lydias förslag är att rollpersonerna ska uppsöka baronen mitt på dagen när han är som försvarslösast och köra en påle genom hjärtat på honom.

## Rollpersonernas syn på vampyrer

Ingen av rollpersonerna tror på vampyrer. De har fått lära sig att sådant tillhör sagorna och inte existerar i verkligheten. Vetskapen om att vampyrer inte existerar är dock ganska ytlig. Genom hela sin uppväxt har de hört otaliga historier om vampyrer och vampyren är ändå en del av det Tokiska kulturarvet så det behövs inte mycket för att de ska acceptera att det trots allt kan röra sig om en vampyr.

## Baron Brasovs residens

Att finna baron Brasovs residens är inga större problem. De flesta som har någon koll på hovet vet att han bor på Lestosgatan i ett av familjen Nicopernicus hus. Nummer 44 på kartan. Om spelarna frågar Livia om Baronens residens, vilket trots allt är ett av de mer uppenbara valen, får de dock problem. Om Livia får för sig att spelarna ska besöka baronen måste hon naturligtvis med.

Baronens tillfälliga residens visar sig vara ett hus på hörnet mellan Lestosgatan och Stensnidaregränd. Huset är ett trevåningsstenhus sammanbyggt med ett lägre korsvirkeshus som tillsammans löper runt en

innergård. Alla fönster har förseglade fönsterluckor. Ingången till huset finns i en port som leder in till innergården. Dörren är av massiv ek och har en stor portkläpp. Om spelarna knackar på så öppnas porten av en tjänare efter bara några sekunder. Han bugar och släpper in dem i förhallen varpå han frågar på grov perevianska.

"*Vat kan jak hjälpa minat herrar met?*"

"*Herrn är tivärr ypptaken, men han kan ta emot er ikväll.*"

Tjänaren vägrar att på några villkor släppa in spelarna i huset. Det enda sättet att ta sig förbi tjänaren är med våld.

## Alternativa vägar

Om spelarna inte vill slå sig in i huset kan de alltid försöka smita in via ett fönster. Alla fönstren ut mot gatan på första och andra våningen är gallerförsedda. De in mot gården och de på tredje våningen har däremot bara igenbommade fönsterluckor. Att ta sig upp till andra våningen kräver Klättra Sg 2 och Sty Sg 0 för att bryta upp fönsterluckorna. Man löper en ganska stor risk att bli sedd av någon av grannarna som då kallar på stadsvakten.

## Beskrivning av huset

- 1) Portuppgång  
Portuppgången delas av en köpman vars port är mitt emot. Innergården domineras av en brunn, avträden och en mindre förrådsbyggnad.
- 2) Yttre hall  
Hit men inte längre släpper tjänaren in er. Om spelarna ska komma längre in i huset måste de slå sig in.
- 3) Nedre hall  
Om spelarna startade bråk i yttre hallen kommer de att bli påhoppade av två stycken tjänare från rum 4, beväpnade med yxor. Fönsterluckorna till den nedre hallen är förbommade vilket gör att ljuset är väldigt dåligt och alla spelare får -1 på sina närstrids Tv. Tjänarna däremot är vana vid dunklet och lider inte av det. Däremot får tjänarna -1 på alla Tv om någon sliter upp fönsterluckan. De slåss till döden och låter inga skador hindra dem.

# Baron Brasovs hemlighet

## Tjänare 3st

Tjänarna rör sig aningen sömngångaraktigt och slåss utan ett ljud. De är trogna baronen in i döden.

<b>Kroppbyggnad</b>	+1
Styrka	+1 (+2)
Fysik	+1 (+2)
<b>Motorik</b>	-1
<b>Stridsförmåga</b>	+1
Närstrid	+1 (+2)
<b>Sinnen</b>	-1
<b>Personlighet</b>	-1
<b>Logik</b>	-1
<b>Kunskap</b>	-1
<b>Själ</b>	-1
<b>Skydd:</b>	Inget
<b>Vapen Skada</b>	<b>Tv</b>
2 Yxor 4	+2

- 4) Tjänarnas sovrums.  
Rummet är nästan kolsvart och det tar ett tag för spelarna att vänja sig vid mörkret. Rummet luktar unket och instängt, möblemanget domineras av tre stycken sängar och en kista men enkla kläder. Vid en av sängarna står det en oljelampa. Tyvärr har antagligen ingen av rollpersonerna på sig ett elddon, de tillhör inte den samhällsklass som behöver göra upp eld själva.
- 5) Kök  
Köket luktar om möjligt än sämre än tjänarnas rum. Lite varstans står det odiskade tallriker och grytor. Köket verkar vara väldigt sparsamt använt. Det är svagt upplyst av glöden från en gammal eld i spisen.
- 6) Övre hall  
Den första spelare som kommer in i hallen får syn på ett par sylvassa tänder i ett hörn. De visar sig tillhöra ett varghuvud vars mun blir upplyst av en ljusstråle från fönsterluckorna. Över lag släpper fönsterluckorna i övre hallen igenom en hel del ljus vilket gör att den är bra mycket ljusare än undervåningen. Den enda utsmyckningen i hallen är varghuvudet som verkar vara i oerhört dåligt skick, ett hjorthuvud samt en dammig fåtölj. Bakom trappan rollpersonerna kom upp för finns ytterligare en trappa som leder upp till tredje våningen.
- 7) Matsal  
När spelarna öppnar dubbeldörrarna in till matsalen river de upp ett mindre dammoln som får alla små solstrålar att glittra. Rummet verkar, att döma av dammlagrat, varit orört i flera månader.
- 8) Hall  
Det stora fönstret på kortväggen har inte bara fönsterluckorna igenslagna, de har dessutom lappats så att ingen ljus överhuvudtaget slipper in i hallen. Det enda ljuset i rummet, förutom det som rollpersonerna själva har

tagit med sig, är det svaga ljuset som sipprar upp från rummet nedanför genom trappan. Det svaga ljuset avslöjar bara en stege på väggen bakom trappan, för övrigt verkar rummet försvinna in i mörkret. Om rollpersonerna har med sig eget ljus eller trevar sig framåt i mörkret så upptäcker de snart en stoppad stol och ett bord som står bredvid en liten kamin. På bordet står det en oljelampa och bredvid den ligger den en bok på carpatiska. Det verkar vara en faktabok om Tokia. Detta rum är det första hittills som är utsmyckat, på väggarna hänger det flera tavlor föreställande bistra män i mörka dräkter.

- 9) Oanvänt sovrums  
När spelarna kommer in i detta rum får det svaga ljuset som kommer in mellan fönsterluckorna dem att kisa till. I rummet står två sängar några bord och kistor huller om buller. Om de rör sig in i rummet rör de upp ett stort dammoln, slå Vilja Sg 0 för att inte hosta.
- 10) Baronens sovrums  
Rummet är näst intill tomt sånär som en gigantisk ekgarderob i ena hörnet och pedistalen mitt i rummet. På pedistalen ligger, upplyst av två golvlysstakar på var sida, en stor kista. Om spelarna öppnar kistan ser de Baronens liggande och sova i den. Problemet kommer när spelarna försöker köra en påle genom hans hjärta eller öppna fönsterluckorna. Baronens kommer då ögonblickligen att vakna och kasta sig över den rollperson som utgör ett hot mot honom. Enklaste sättet att förgöra honom är att slita upp fönsterluckorna medan han slår på någon annan. Det krävs ett STY slag Sg 0 för att slita upp fönsterluckorna eftersom de är fastspikade.  
När första luckan öppnas kommer han att skrikande kasta sig bakåt, bort från den stackars rollperson som han för tillfället håller på att mörbulta. Ansiktet börjar bubbla och ryka samtidigt som han försöker ta sig in i ett mörkt hörn. När andra luckan öppnas träffas han igen och springer väsande mot rollpersonen som öppnade den för att försöka stänga den. När den tredje luckan öppnas finns det ingenstans att fly och baronen faller brinnande till marken där han inför spelarnas ögon förkolnas.

## Baron Brasov

**Utseende:** Baronens ser ganska bra ut med ett axellångt lockigt hår som oftast är instoppad under en rund röd hatt och en välansad smal mustasch. Han har ett ganska smalt ansikte och en lång och smal kropp. Han är oftast klädd i en svart jacka med röda slitsar och ett par svarta läder- eller sammetsbyxor. Under

# Baron Brasovs hemlighet

jackan har han en prålig vit tunika och över axlarna en kort mantel som oftast hänger ner över hans vänstra arm. Klädseln uppfattas av en infödd som fin men aningen gammaldags. **Beteende:** Baronens beteende kan beskrivas med ett ord. Snobbig. Han ser ner på alla som inte har rang, enda gången han umgås med vanligt folk är när han jagar. Han är överhuvudtaget inget vidare sällskaplig, han umgås inte mer än nödvändigt med det Tokiska hovet och när han pratar med dem brukar det sträcka sig till vänliga men intetsägande fraser. Bland männen i hovet har det börjat florerat rykten om baronen, att han aldrig tar emot någon i sitt residens och han sällan visar sig vid hovet.

tillsammans med en sådan som hon. Hon kommer inte att vika sig för några argument och om Vladimir är för påstridigt så tycker hon att det är bäst att de inte ses igen. Beroende på hur Vladimir tar det hela så kan gruppen fortsätta att gå på Gyllene porten annars så är Jungfrun och Draken en mycket trevlig krog.

<b>Kroppbyggnad</b>	+2	
Förflyttning	-1 (+1)	
<b>Motorik</b>	±0	
<b>Stridsförmåga</b>	+1	
Närstrid	+1 (+2)	
<b>Sinnen</b>	+1	
<b>Personlighet</b>	+2	
<b>Logik</b>	+1	
<b>Kunskap</b>	+1	
<b>Själ</b>	+1	
<b>Skydd:</b> Inget		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Knytnävar	1	+2
Bett	1	+2

## 11) Vindsvåning.

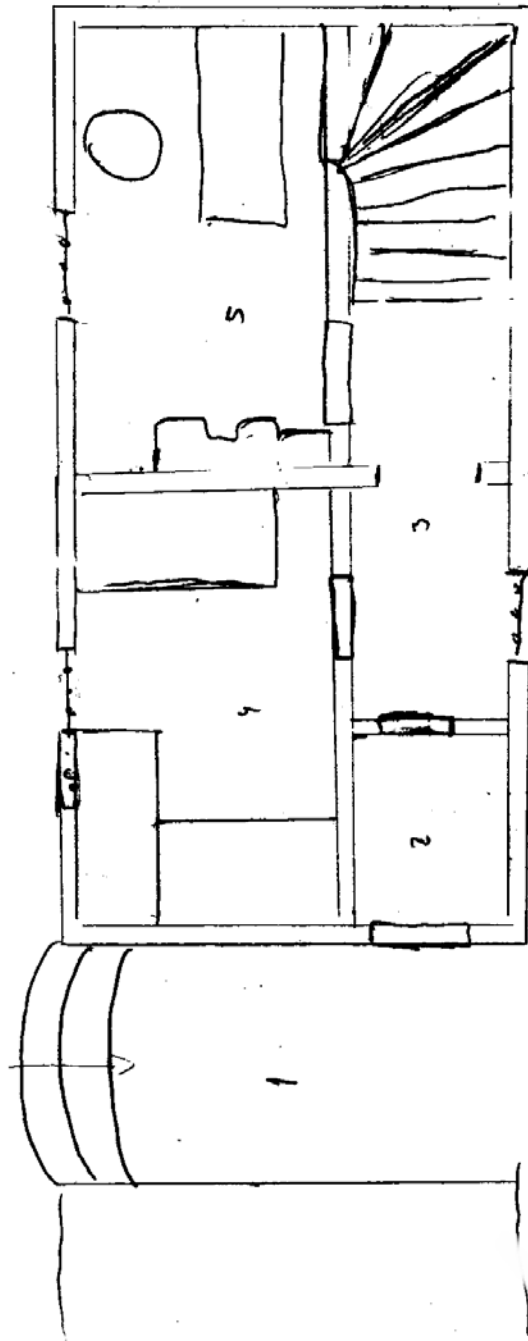
Detta är det enda rum i huset där fönsterluckorna inte är igenslagna. Det är fullt av gammal bråte och skräp.

## Epilog

Märkligt nog har ingen hört det eventuella oväsen som spelarna orsakade utan de kan obemärkt smita iväg från huset. Spelarna gör bäst i att inte prata om vad som har hänt eftersom de antagligen inte kommer att bli trodda. Lydia ger dem det rådet. Eventuella skador kan förklaras med att de blev överfallna av några flåbusar. Redan nästa dag så går ryktet om att Baronen har lämnat staden, när några tjänare skulle leverera lite mat var det ingen där och hela huset var tomt. Kungen är ytterst förgrymmad eftersom baronen hyrde huset av honom och var skyldig honom hyra. Han har personligen skrivit ett brev till Carpatiens kung där han kräver en ursäkt för hans underlydandes beteende. Om Livia visste att spelarna skulle till baronen blir hon naturligtvis nyfiken och ställer massa frågor. Vladimir däremot kommer att gå omkring på små moln. Men efter tre nätter tillsammans med Lydia så säger hon att det är nog bäst att de slutar att träffas, en sådan som Vladimir kan inte ha något varaktigt

# Baron Brasovs hemlighet

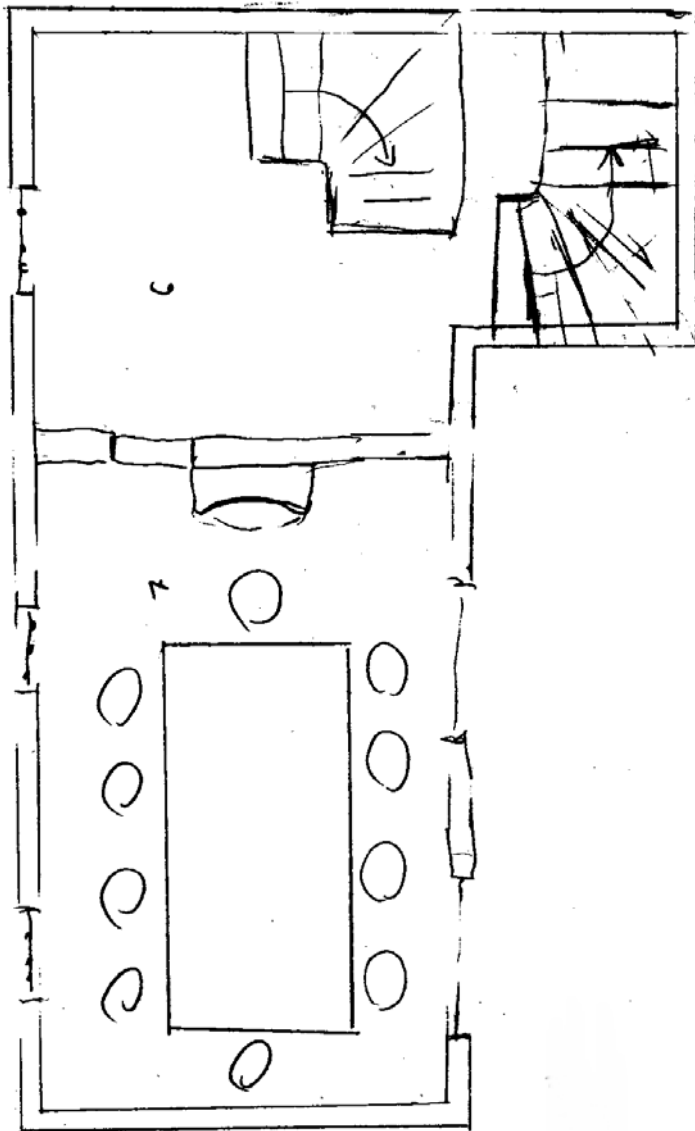
---



2

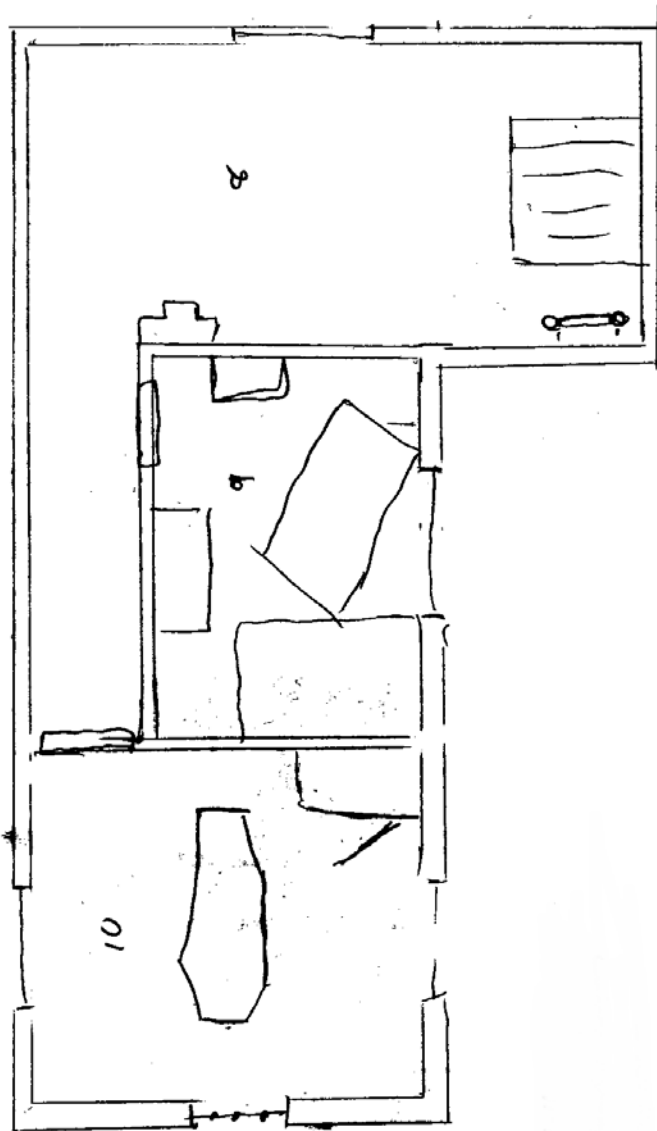
# Baron Brasovs hemlighet

---



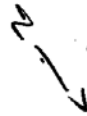
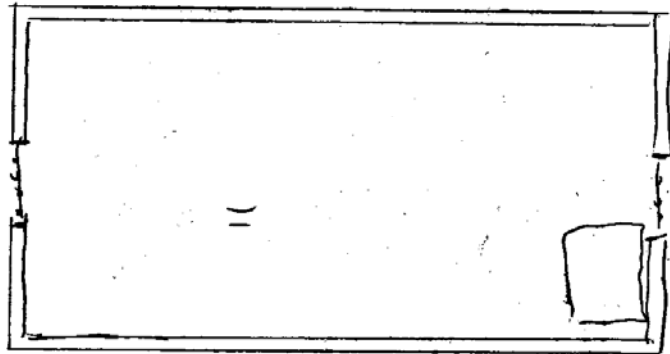
# Baron Brasovs hemlighet

---



# Baron Brasovs hemlighet

---





# Legoknektar

## Legoknektar

Detta är det fjärde äventyret som utspelar sig runt Vladimir Kyzikos och hans vänner. I detta äventyr förväntas de resa till Jonien för att hyra en trupp legoknektar. Äventyret innebär inga egentliga faror men spelarna kommer få god användning av övertala och värdesätta när de ska hyra legoknektarna samt köpa in varor som senare ska säljas i Tokia.

### Det brinner

Mitt i natten väcks spelarna av brandrök och skrik från bottenvåningen. När de kommer ner står det en grupp tjänare vid en släkt eld och ett krossat fönster. Någon hade kastat in en oljelampa genom fönstret som var nära på att tulla på huset. Som tur var vaknade en tjänare av ljudet och lyckades släcka elden innan den tog sig. Efter en kort diskussion om vem det kan vara och vilken tur ni hade bestämmer Lassos att extra vakter ska sättas ut samt att familjen ska ha ett möte i morgon. Troligtvis kommer ingen att försöka sig på något liknande i kväll utan alla bör gå och lägga sig igen, utom de som ska hålla vakt.

### Familjerådet

Tidigt nästa morgon samlas Lassos, Vladimir, Turklar och Petrus i Lassos arbetsrum för att diskutera nattens händelser. Lassos tar mycket allvarligt på det inträffade, det var länge sedan ett angrepp direkt på en adelsätts hus genomfördes. Uppenbarligen är det så att det beskydd som familjen har idag inte räcker till. Det har även florerat rykten om att Sebastopos har hyrt in legoknektar som är på väg till staden. Rykten som Lassos så sent som i går kväll fick bekräftade genom en säker källa. Lassos anser att Kyzikos bör göra det samma. Turklar håller med, stämningen i staden har hårdnat markant det senaste halvåret och Ludos ställning har börjat vackla, det kan vara bra att vara förberedda.

Frågan är bara vem som ska bege sig till Jonien och hyra legoknektarna. Lassos kan tyvärr inte lämna staden eftersom det är flera viktiga omröstningar i senaten och han har några affärsmöten han måste var amed på. Turklar börjar bli gammal och har varit lätt sjuk de senaste veckorna och anser att han inte skulle orka med en lång sjöresa. Vilket innebär att det är Vladimir som måste åka. Lassos är till en början emot det men Turklar övertygar honom med att Vladimir antagligen kommer klara av det bra, han borde vara van att umgås med sådant folk som legoknektar brukar vara efter alla sina kroggrundar och han skötte sig ju trots allt väl i senaten. Lassos låter sig ganska snabbt övertygas eftersom det inte finns mycket till val och planerna för resan börja läggas upp.

För tillfället så ligger skeppet Havsvinden i hamnen för reparationer, det bör vara klart för att segla mot Thabos i Jonien i övermorgon. Då ska Vladimir och de andra vara med. Med sig ska de ha en kista med 200 solidus,

dessa pengar ska användas till förskottsbetalning av legoknektarna.

Väl i Thabos ska Vladimir uppsöka handelsmannen Roberto, han är en gammal vän till familjen och kan hjälpa dem med var de kan finna lämpliga hyrsvärd. Vladimir måste använda sitt omdöme när han anställer dem. Det måste vara rediga, pålitliga karlar som inte super och slåss för mycket. De får inte heller vara för dyra inte mer än 20 drakmas per dag. Ett fyrtiotal borde räcka. Lassos ska sätta sig och skriva ett brev till Roberto som Vladimir ska ha med sig så att han får bästa möjliga hjälp. Innan rådet upplöses förhör sig Lassos än en gång om att Vladimir verkligen tror att han kan klara av detta och att han får med sig pålitliga män tillbaka.

### Resan

Tidigt på morgonen två dagar senare löper Havsvinden ut från hamnen. Ombord har den förutom flera tunnor med torkad fisk, fassajadisk peppar och tokiskt ylle även Vladimir med vänner och en kista med 200 solidus som enbart Vladimir har nyckel till. Resan till Thabos beräknas ta 10 dagar. Vladimir och de andra inser ganska snart att det kommer att bli en ganska tråkig resa. Det finns inte mycket att göra ombord förutom att titta på havet, spela kort med besättningsmännen som är lediga och träna med svärden på däck. Ett av de få nöjena är middagarna med kaptenen varje kväll. Kaptenen är en kraftig sjöbjörn med ett rejält svart skägg och en mullrande röst vid namn Hayros. Han älskar att berätta om alla de äventyr som han har haft. Allt ifrån när han rövade bort en jungfru i Rey till när han deltog i flottslaget mot Arkangels utanför Frolovas mynning. Tyvärr serveras det alldeles för lite sprit vid middagarna, Hayros anser att sådant inte hör sjön till utan det får man ta igen när man kommer in i hamn.

På tredje dagen börjar det blåsa upp och Hayros ber spelarna att gå ner under däck tills stormen är över. Natten blir allt annat än angenäm när skeppet kastas fram och tillbaka av vågorna. Alla måste slå FYS Sg 2 för att inte bli sjösjuka. Flera gånger rinner det in vatten mellan plankorna eller genom dörren och spelarna är övertygade om att de ska sjunka. Matroserna som med jämna mellanrum kommer för att titta till dem skrattar bara åt deras färhågor och illamående och försäkrar att Havsvinden har varit igenom betydligt värre än den här lilla stormen. Helt plötsligt träffas skeppet av en jättevåg och kränger till kraftigt. Fönsterluckorna slits upp av vågen och vattnet väller in. Spelarna kastas alla ur sina bäddar och får slå ett Motorikslag. Den som slår sämst kläms fast bakom en kista av vågen. Det krävs att de andra lyckas med ett gemensamt STY slag Sg 3 för att få bort den. Hela tiden fortsätter det att kastas in vatten genom fönstret. När spelarna fått bort kistan kommer några matrosar in och stänger fönsterluckan. Efter de har hört sig för så att spelarna är okej så hjälper de dem till kaptenens hytt där det är torrt. Spelarna kan utan nya avbrott

# Legoknektar

fortsätta sitt illamående och sin dödsångest i kaptenens hytt till dagen efter då stormen bedarrar framåt förmiddagen och på kvällen är spelarna redo att inta fast föda igen.

## Thabos

Tre dagar försenade anländer havsvinden till Thabos. Thabos är en av Joniens största städer, aningen större än Tokia. Hamnen är full av fartyg från hela kända världen och det mesta gå att köpa här bland annat siden som jonerna själva importerar söderifrån, utmärkta joniska vapen, finaste vin, kryddor och ädelträ. Stadens gator är trängre och skitigare än Tokias och folkmyllret är aningen tätare annars så påminner det ganska mycket om hemma. När spelarna rör sig på stadens gator så kan mycket hända, nedanför följer några förslag.

### 1

Under tiden rollpersonerna passerar ett packat torg så blir en av dem bestulen på sin penningpung. Uppmärksamhet Sg 2 för att upptäcka det. Om slaget lyckas så upptäcker spelaren tjuven precis när han tar pungen och lyckas slita tillbaka den men tjuven försvinner vant i folkvimlet. Om slaget misslyckas så upptäcker rollpersonen det först nästa gång han ska betala något.

### 2

Helt plötsligt så upptäcker spelarna att de är vilse, om de hade med sig en vägvisare så lyckas de tappa bort honom. Spelarna blir tvungna att fråga sig fram på knackig Joniska.

### 3

Rollpersonerna tar vägen genom en smal gränd övertäkt av markiser som skyddar mot den heta solen. Helt plötsligt rycker en man med ett ovårdat svart skägg och dimmiga ögon tag i en av rollpersonerna. Han frågar om han vill köpa Svart lotus? Svart lotus är en hallucien drog som är förbjuden i Tokia. Priset är 2 solidus per uns. Drogen är tyvärr av fruktansvärt dålig kvalitet så om spelarna tar den drabbas de först av fruktansvärda hallucinationer därefter slå ett FYS slag Sg 1. Om de klarar slaget svimmar de och vaknar upp en halv dag senare helt med hälsonivå Slutkörd, misslyckas de hamnar de i koma i flera dagar innan de vaknar. Får de en Effekt på -2 så vaknar de aldrig upp igen.

### 4

En riktigt lortig och stinkande tiggare kastar sig över en av rollpersonerna och ber om pengar, på Joniska. Rollpersonens kläder kommer att lukta fränt ända tills han tvättar dem.

### 5

När rollpersonerna går förbi en krog blir en av dem omkullslagen av en man som kastas ut från dörren. Spelarna blir utan att ha något att säga till om saken indragna i ett krogslagsmål.

### 6

Om spelarna är ute och rör på sig sent någon kväll dyker det helt plötsligt upp fyra män med knivar från en gränd. När spelarna ser sig om upptäcker de att de är helt ensamma på gatan. Männerna kräver spelarna på alla värdesaker.

Skeppet lägger till i den södra delen av hamnen, bredvid en kogg från Spekavia. Kaptenen upplyser spelarna innan de ger sig av om att de kommer att ligga kvar i fyra dagar för att hinna se över stormskadorna. Eftersom de inte hittar i Thabos så skickar kaptenen men en matros som kan hjälpa dem till Roberto. Matrosen heter Theody och erbjuder sig att bli herrarnas nådiga vägvisare för enbart 20 drakmas per dag. Om de tackar ja har de en pålitlig vägvisare. Theody för dem till en tvåvånings tegelbyggnad med en träfigur av ett skepp ovanför dörren. När de kliver in hamnar de mitt inne i en första klassens utskällning. En fetlagd man men spetsiga mustascher och ett pipskägg iklädd en knälång kjortel håller som bäst på att läxa upp en yngre man. Theody förklarar att mannen i kjorteln är Roberto. När utskällningen är klar vänder han sig mot rollpersonerna och frågar bryskt vad de vill. Theody förklarar vänligt att det är unge herr Kyzikos som är på besök. Robertos humör svänger tvärt och han drar på sig världens största flin, bugar byter till perevianska och säger att det är alltid trevligt att få besök av så goda kunder och hoppas att det inte är på grund av några problem. När rollpersonerna berättat om sitt uppdrag och visat honom brevet så funderar han ett tag innan han rekommenderar ett besök på Lansén. Det är en populär krog ibland rikare legoknektar och sjöfarare. Men först måste han få bjuda dem på middag och de är naturligtvis välkomna att sova i hans bostad som ligger på övervåningen, tyvärr har han bara två gästrum men om de inte känner för att sova flera i samma rum så rekommenderar han värdshuset Geraldos mittemot. Det är även på Geraldos som middagen serveras. Roberto beställer in allt vad huset kan erbjuda och medan spelarna precis har börjat med den första rätten, fisksoppa med ljust bröd kommer även Robertos fru Efuria och hans sjuttonåriga dotter Belinda. Allt eftersom middagen går blir det allt mer uppenbart att Roberto försöker få Vladimir att fatta tycke för Belinda. Gång på gång prisar han hennes skönhet och att många joniska män har bett om hennes hand men endast det bästa är gott nog för henne, som en adelsman till exempel. Belinda är kan mycket väl anses som vacker, hon är smal med ett stor lockigt brunt hår som hon ärvt av sin mor. Huden är bronsbrun och hennes mörkbruna, nästan svarta ögon tittar mest blygt

# Legoknektar

ner i bordet och slänger då och då en nyfiken blick på Vladimir. Hon är liksom sin mor klädd i en vid sammetsklänning med bar rygg, en modell som är högsta mode i Thabos att döma av vad spelarna sett på gatorna. Efter att maten serverats så lämnar kvinnorna bordet medan männen förväntas sitta kvar och dricka. Något som Roberto gör väldigt klart för rollpersonerna om de försöker gå där ifrån. Så fort de lämnats ensamma frågar Roberto Vladimir vad han tyckte om Belinda och om han har någon fästme för tillfället. Nu gäller det för Vladimir att försöka svara så diplomatiskt som möjligt för att inte förarga Roberto. Roberto visar sig vara lika förtjust i den röda drycken som Vladimir och kvällen blir lång.

## Lansen

Sent morgonen därpå vaknar rollpersonerna. Om de inte har betalt Theody så kommer Roberto att skicka med en av sina tjänare som vägvisare. Lansen visar sig ligga i den norra delen av staden en bit ifrån de värsta hamnsyltorna. Lansen huserar i bottenvåningen av ett trevånings hyreshus och när spelarna kommer dit är krogen redan relativt full av folk som har dragit sig undan från den stekande solen för svalka sig med en kopp vin och en lätt måltid. Att lansen är en krog för krigare märks på alla vapen och sköldar som hänger på väggarna. Dock håller de med sina relativt höga priser det värsta patrasket borta. De vanligaste kunderna är officerare i olika legoknektförband, befäl i stadsvakten och kaptener med underbefäl. Trots detta kan det gå ganska vilt till på Lansen set på kvällarna och personer som ser ut att inte höra hemma kan lätt råka illa ut. Dock går Vladimir med följe relativt säkert eftersom det ska mycket till innan man skadar en potentiell arbetsgivare.

Följande legoknektar finns för tillfället på krogen.

## Androppopo dräparen

Androppopo är ledare för de Blodröda lansarna ett ökänt legoknektband, skoningslösa såväl i strid som i plundring. Han håller för tillfället till vid bardisken med fem av sina underbefäl där de håller på att ropa efter mera vin och är antagligen det första spelarna lägger märke till när de kommer in.

**Utseende:** Androppopo är i trettiofemårsåldern, storväxt med kort snaggat svart hår. Han har flera ärr i ansiktet och på de bara överarmarna. Han är iklädd en lamellbrynja men två korslagda spjut på bröstet över axlarna har han en röd mantel.

**Personlighet:** Androppopo är en mycket våldsam man, han kan mycket väl dräpa en annan man bara för att han tycker att han tittar konstigt på honom. Därtill älskar han att skryta om hur många män han har spetsat på sitt spjut och hur många segrar han har med sina soldater. Till en början bedyrar han Vladimir att han är precis den han söker men när det kommer fram att det gäller bevakning och det är väldigt liten chans att det blir plundring blir han tveksammare.

**Antal:** 52 spjutbärare

**Utrustning:** Röda spjut Tv 3, runda sköldar Tv 3, läderbrynja öppna hjälmar.

**Pris:** Till en början 8 solidus per dag. Efter att han har förstått att det inte kommer bli någon plundring höjer han till 10 solidus per dag samt 200 solidus för överfarten.

**Resultat:** Om Vladimir väljer att ta med sig Androppopo så är det antagligen det sämsta han kan göra för staden. De blodröda lansarna är liksom sin ledare råa sällar som kommer att ta vad de vill ha och slå ner de som misshagar dem. Tokias invånare kommer ganska snabbt bli extremt negativt inställda till Kyzikos.

## Kapten Epirios

Epirios sitter strax till höger om ingången och håller på att äta tillsammans med tre av sina underbefäl. När spelarna först tilltalar dem hotar en av under befälen dem med "Vi äter, försvinn annars sprättar jag upp dig.", på joniska naturligtvis. Om spelarna står på sig och det kommer fram att det är jobb på gång tillrättavisar Epirios sitt befäl och ber spelarna om förlåtelse och ber dem sätta sig ner och frågar om det är något han kan bjuda på.

**Utseende:** Epirios är en lång man med seniga muskler och kopparbrunt skinn. Det svarta håret är långt och lockigt och ansiktet pryds av ett pipskägg. Han är iklädd en par vida byxor och en sammetsväst med guldbroderier. Vid sidan hänger en kraftig huggare.

**Personlighet:** Även Epirios är en skrytmåns men till skillnad från Androppopos så skryter han helst om sitt skepp Höken och dess besättning Hökens brödraskap. När det kommer fram att det gäller ett uppdrag på land och inget kaparbrev är inbladat blir han tveksam men bara priset är det rätta.

**Antal:** 35 fria kapare.

**Utrustning:** Huggare, bredsverd och handyxor Tv 3. De flesta saknar rustningar.

**Pris:** 10 solidus om dagen plus förnödenheter till resan.

**Resultat:** Att Hökens fria kapare befinner sig i staden kommer inte att märkas nämnvärt utom på hamnkrogarna. Däremot är de usla livvakter och Epirios måste kämpa hårt för att få dem att stanna på sina poster och inte dra ner till krogarna som de brukar göra när de är i hamn.

## Medikos "Anajen" Penolopes

Medikos sitter inne i ett hörn av korgen tillsammans med en av sina serjeanter. Han är ledare för Leoparderna. Ett erfaret band legoknektar som är kända för sitt mod och stridsduglighet.

**Utseende:** Medikos är kort men kraftig. Det nötblunda håret är kortklippt liksom hans skägg. Han är iförd en ringbrynja med en svart tunika ovanpå. På en stol bredvid ligger en mantel med leopardfäll.

**Personlighet:** Medikos är mycket tystlåten och hans serjeant Kyro för den mesta av konversationen. Enbart när det kommer till avgörande saker som betalning och

# Legoknektar

liknande är det Medikos som talar. I motsats till de andra så skryter ingen av dem. Däremot kan de bedyra att de gör vad de får betalt för och kommer att slåss till sista blodsdroppen om så behövs. Medikos prutar under inga omständigheter på priset. Han vet vad hans män är värda.

**Antal:** 45 man

**Utrustning:** Bredsvärd Tv 4, runda sköldar Tv 3, ringbrynjor, öppna hjälmar leopardmantlar.

**Pris:** 13 solidus per dag plus 200 solidus för överfarten,

**Resultat:** Leoparderna är troligtvis de som är bäst för staden. De varken super eller slåss i onödan. Så länge de får betalt är de trogna in i döden och kommer att vara utmärkta livvakter. Dock kommer Lassos tycka att de är alldeles för dyra.

## Alexius Kommenos

Om spelarna stannar kvar lite på Lansen kommer det in en grupp på fyra personer som högljutt ber värden om vin och mat. Att döma av deras vapen och rustningar är de någon sorts legoknektar. Det är Alexius Kommenos och tre av hans Gyllene sköldar. Om rollpersonerna bjuder dem på vinet och maten är de mer än villiga att prata affärer.

**Utseende:** Alexius är en kraftig man i fyrtioårsåldern. Han är nästan skallig och håller därför håret kortklippt. Över vänstra delen av ansiktet löper ett stort ärr som även har förstört hans vänstra öga.

**Personlighet:** Alexius är vänlig och trevlig mot rollpersonerna men mycket bestämd mot sina befäl om de lägger sig i diskussionen. Han är övertygad om att hans sköldar är de bästa som pengar kan köpa.

**Antal:** 26 sköldar

**Utrustning:** Spjut och bredsvärd Tv 3, mässingsbeklädda sköldar Tv 3, fjällpansar och öppna hjälmar.

**Pris:** 8 solidus per dag och 200 för överresan

**Resultat:** De gyllene sköldarna är ett ganska genomsnittligt legoknektband. De super och slåss en del men inte mer än andra. De kommer inte att bekymra Tokia mer än alla andra band som snart kommer att befinna sig inom stadens murar. Bandet har även stor vana av strid i städer.

För att anställa rätt legoknektar har rollpersonerna nytta av flera färdigheter. För det första har de nytta av räkning för att kunna avgöra hur många drakmas det blir per person. Slå räkning Sg 2 och se tabellen nedan.

Effekt	Resultat
> 0	Spelarna räknar rätt
-1	Spelaren överskattar priset med 25%
-2	Spelaren underskattar priset med 25%
-3	Spelaren överskattar priset med 50%
-4	Spelaren underskattar priset med 50%

Spelarna har även nytta av Köpslå, räkna med att kaptenerna har Tv 2 i köpslå. Slå dock inte bara övertala utan låt spelarna komma med bra argument till varför priset bör sänkas. Den sista färdigheten de har nytta av är sitt goda omdöme så att de anställer rätt personer.

## Förberedelser inför hemresan

När spelarna väl har fått tag på ett för dem lämpligt gäng legoknektar har de tid över att förbereda resan hem. Troligtvis har spelarna två dagar på sig innan skeppet är redo att segla. På den tiden måste de se till att köpa förnödenheter för den extra besättningen. Räkna med att det kostar ca 80 drakmas per person beroende på hur bra rollpersonerna lyckats med förhandlandet. Om det sedan är något kvar av de 200 solidusen som spelarna fick med så är det upp till dem hur de vill spendera dem. Det finns gott om smycken och fina vapen att köpa. Även kläder brukar vara ett gott köp i Thabos, dock är det gällande modet med långa nästan klänningslika kjortlar bland männen något som inte alls går hem i Tokia. Om spelarna vill imponera lite på Lassos bör de köpa med sig lite lyxvaror hem eftersom några stora varor inte får plats på det redan fullastade skeppet. Se tabellen nedan för cirkapriser i Thabos och Tokia för några vanliga lyxvaror. Priserna anges i drakmas. För att rollpersonerna ska kunna avgöra priset i Tokia bör de lyckas med ett slag i värdesätta.

Vara	Thabos	Tokia
Siden per aln	50	75
Fassajadisk peppar per skålpund	700	500
Saffran per skålpund	2500	3000
Bärnstenar per styck	1Tx10	+10%
Pärlor per styck	1Tx20	+10%
Fint vin per amfora	200	300

## Resan Hem

Hur resan hem avlöper beror lite på vilka legoknektar spelarna har med sig hem. Om de har med sig De blodröda lansarna kommer resan att vara fylld med bråk och slagsmål mellan legoknektarna och sjömännen. Kaptenen kommer att se sig tvungen att spärra in flera av dem på grund av fylla och resan kommer allmänt att bli besvärlig. Om de däremot har med sig Gyllene sköldarna eller Leoparderna kommer resan att avlöpa lugnt. Om Leoparderna är med kommer de ha stridsövningar på däck varje dag och rollpersonerna är välkomna att delta. Om de gör så kommer kan de få fördjupningen svärd eller sköld om de inte redan har den.

# Legoknektar

De som kommer att föra minst väsen av sig är ändå Hökens brödraskap som seglar i ett eget skepp tillsammans med Havsvinden.

## Avslutning

Om rollpersonerna mot förmodan tar med sig de blodröda lansarna hem kommer Lassos bli mycket besviken. Lansarna kommer allmänt visa sig opålitliga och ställer till stor oreda i staden och Lassos får gång på gång försvara dem i senaten. Om rollpersonerna tar med några av de andra så bli Lassos nöjd, dock anser han till en början att Leoparden är aningen för dyra men när han ser hur vädisciplinerade de är så accepterar han dem. När kommer hem så har redan Sebastopos legoknektar anlant, ett band med en uggle som tecken, även de från Jonien. Inom de närmaste veckorna hyr alla åter utom Vladislav in egna legoknektar till sitt försvar. Polyketeus hyr in ett råbarkat band ifrån Demeni, Gaiserik hyr in krigare från stäppen eftersom de är billiga. Hormudaz och Berengus går ihop och hyr en ett stor band ifrån Spekavia som kallas de gyllene örnarna. Fokkas skaffar sina ända från Askakien, ett gäng korta men kraftiga krigare. Även kungen ser sig tvungen att förstärka bevakningen av sitt palats och hyr in över hundra svartklädda Abbasiska knektar som går under namnet Varghundarna. Detta sätter så klart sin prägel på Tokias gatubild. Allt färre vågar sig ut på nätterna när skrämiga och fulla legoknektar rumlar runt på gatorna och det är inte ovanligt med slagsmål mellan de olika förbanden. Stadsvakten försöker till en början att hålla ordning på dem men efter att förlorat två män i en strid undviker även de legoknektarna.

## Karaktärsspoäng

Inga vanliga Karaktärspoäng bör delas ut om inte rollpersonerna skött sig exemplariskt. Däremot kan få skaffa sig fördjupningen Segla flermastatare om de visat intresse för skeppet under resan. Annars kan de få höja sitt värde i Segla med ett alternativt om de rest med Leoparderna kan de få fördjupningen Svärd eller Sköld .

## Appendix A Legoknektarna

Oavsett vilka legoknektar som rollpersonerna hyr in har de alla samma egenskaper och förmågor. Vapen, vapenfärdigheter och utrustning listas vid genomgången av de olika banden.

<b>Kroppbyggnad</b>	<b>+1</b>
Styrka	+1 (+2)
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>
Närstrid	+2 (+3)
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>
<b>Logik</b>	<b>-1</b>
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>
<b>Själ</b>	<b>±0</b>
Nerver	+1 (+1)

## Appendix B Thabos

För att hjälpa spelledaren på traven följer en kort beskrivning av Thabos och dess viktigaste platser. Husen i staden är huvudsakligen byggda av tegel varav flera sedan har rappats. Gatorna är många gånger trånga och enbart de finare delarna i den norra delen samt den äldre södra delen har stenbelagda gator. Större delen av handel sker vid kajen i den södra hamnen samt på gamla torget.

### Södra hamnen

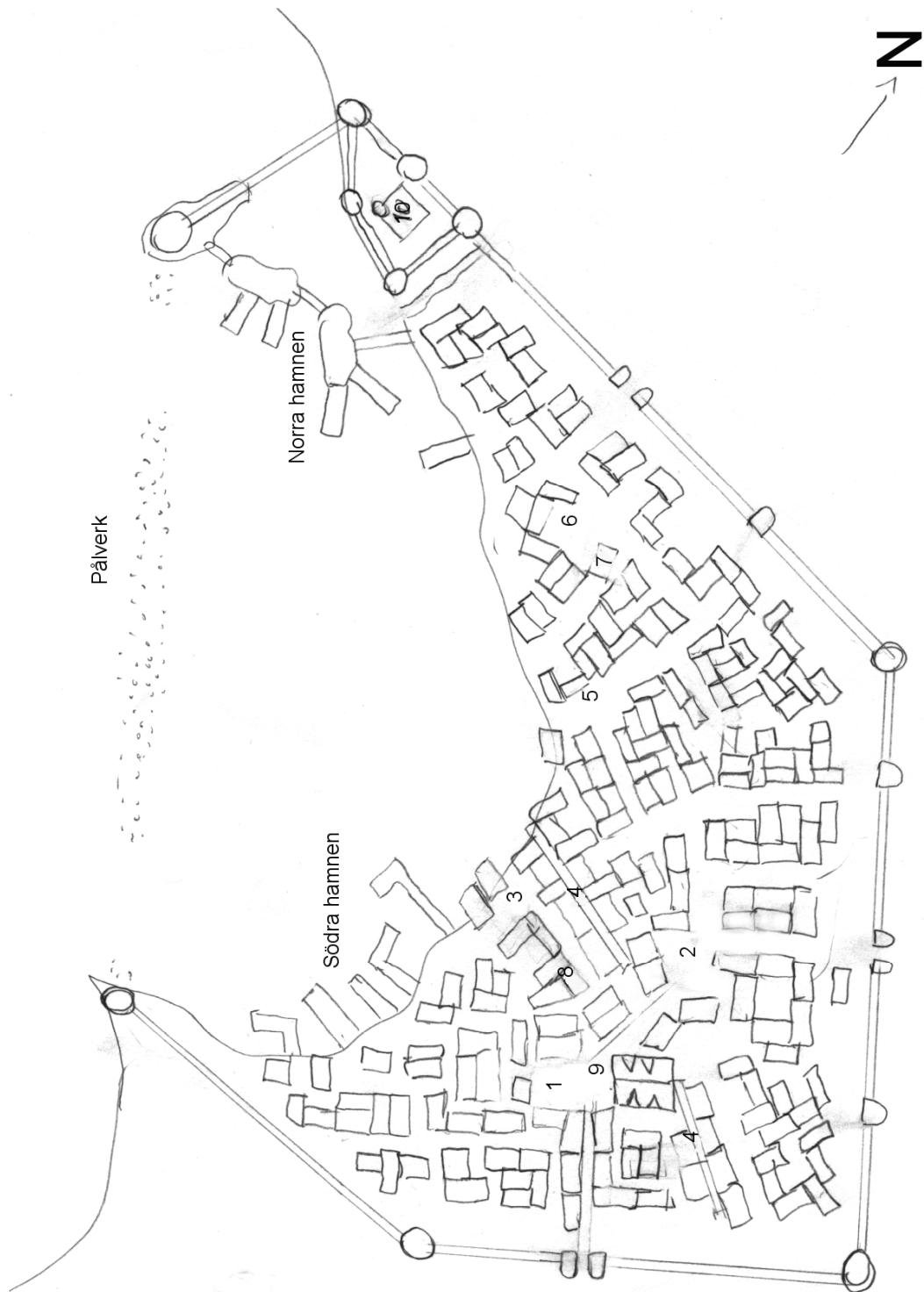
Det är i södra hamnen som alla utländska skepp samt handelsskepp ska lägga till. Vanligtvis ligger det mellan tjugo och fyrtio skepp här. Området runt hamnen upptas till större delen av lagerlokaler och hamnkrogar.

### Norra hamnen

Norra hamnen är nyare än den södra och byggdes runt ett antal öar i stadens norra del. Hanen är avsedd för stadens flotta samt för en del fiskare.

1. Gamla torget  
Detta är den gamla stadens torg och fortfarande det livligaste. På torget säljs allt möjligt och det är fullt med liv och rörelse nästan dygnet om. Runt torget ligger flera av stadens handelsmän.
2. Nya torget  
Nya torget härstammar från när staden utökades på 1000-talet ff. Även på detta torg pågår en hel del försäljning. Runt torget ligger flera offentliga byggnader såsom domstolen och stadens finaste badhus. Det är på detta torg som bestraffningar äger rum.
3. Fisketorget  
Här säljer fiskarna sin fångst.
4. Gamla stadsmuren  
När staden utökades revs större delen av den gamla stadsmuren men en del finns kvar som väggar i husen i den här delen av staden.
5. Tefanotorget  
Tefanotorget ligger i stadens skummare delar.
6. Eligelitorget  
Här sker den mesta försäljningen av jordbruksprodukter som bönderna runt om staden tar med sig varje dag. Ska spelarna köpa vin bör de bege sig hit.
7. Krogen Larsen
8. Robertos bostad
9. Gudinnans Lyras tempel  
Detta är en magnifik femvåningsbyggnad i vit marmor tillägnad stadens skyddsgudinna. Väl värt ett besök om spelarna får tid över.
10. Kastellet

# Legoknektar



# Kidnappad

## Kidnappad

Detta är det femte äventyret som utspelas i Tokia. Äventyret utspelas större delen i senaten och kommer att ge rollpersonerna utmärkta möjligheter att öva sin talförhet.

### Bakgrund

Det har gått cirka två veckor, eller längre om någon rollperson var skadad och behöver läka, sedan rollpersonerna hämtade hem legoknektarna till staden. Även de andra ätterna har hyrt sina egna knektar. Fokkas knektar från Askakien, ett hårdfört band av korta men kraftiga krigare, kom så sent som i förrgår. De senaste veckorna har tagit mycket hårt på Lassos. Han har varit iväg på hemliga möten nästan varje kväll de senaste dagarna. Han vill inte berätta vad de handlar om eftersom de befinner sig i ett ytterst delikat läge men han anser att det ser lovande ut. På dagarna sover han för det mesta och Vladimir har med stöd från Turklar fått hoppa in två gånger i senaten.

### Hemlighetsmakerier

Turklar och Vladimir har båda kallats till Lassos arbetsrum. Lassos vill att Vladimir ska ta platsen i senaten de närmaste två dagarna. Lassos själv måste iväg på ett av sina hemliga möten. Turklar blir mycket upprörd och menar att det är ett mycket illa valt tillfälle, omröstningen angående importstoppet av fassajadisk peppar är ju i övermorgon, vore det inte bäst att Lassos själv var närvarande? Lassos blir helt plötsligt förbannad och skäller ut Turklar, han vet mycket väl att omröstningen är i morgon men mötet kan inte vänta så om bara Turklar gör sitt jobb och förklarar noggrant och långsamt för Vladimir så ska han nog inte kunna göra bort sig allt för mycket. *”Det är lika bra att ni sätter igång genast för nu måste jag resa”* säger han och reser på sig och lämnar rummet. När Lassos har lämnat rummet frågar Turklar Vladimir med låg stämning om han har en aning om vad det är för möten? Vladimir har ingen aning, Lassos har inte sagt något varken till honom eller Turklar. Turklar tycker det verkar underligt, han brukar alltid nämna allt till honom. Frågan är om inte Lassos håller på att köra slut på sig, han var väldigt snarstucken. Efter att ha vädrat sina misstankar börjar Turklar att förklara för Vladimir vad omröstningen gäller. Kungen har lagt fram ett lagförslag om importstopp på fassajadisk peppar. Orsaken uppges vara att Fassajadien har missgynnat försäljningen av tokiskt ylle samt kapat några av stadens skepp. Den verkliga orsaken tros vara att skada Kyzikos och Hormuzdas som mer eller mindre kontrollerar importen av peppar från Fassajadien. Till en början såg det ut som att kungen skulle få igenom förslaget, både Sebastopos, Fokkas och Polyketeus skulle rösta med kungen eftersom det skadar oss och isåfall skulle det bli fyra mot fyra och därmed kungen som skulle få fälla avgörandet. Dock räknade inte kungen med att ätten

Vladislav skulle lägga sig i. Efter vissa gåvor från Kyzikos och Hormuzdas har de lovat att ställa upp i omröstningen och rösta nej. Men det är en dag kvar och mycket kan hända så det gäller att vara på plats i senaten och vara vaken och alert efter tecken på att någon av ätterna tänker ändra sig.

Efter att han har gått igenom det hela med Vladimir och svarat på eventuella frågor ursäktar han sig med att det är dags för hans veckotaliga besök i templet. Vladimir själv borde besöka det lite oftare. Turklar säger också till Vladimir på skarpen att han borde undvika att gå ut och festa ikväll för att kunna hålla sig så vaken som möjligt i morgon.

### Kidnappad

Sent på kvällen klappar det på porten. Det är Ramkin, han undrar om Turklar har lämnat huset än? Han var inte i templet och han brukar alltid komma direkt hem efter sitt tempelbesök. Förhoppningsvis oroar detta rollpersonerna åtminstone lite och de har skäl till att vara än oroligare. Nästa gång någon av dem lämnar huset snubblar han nästan på ett liten skrin i cederträ som någon ställt på trappan. I skrinet ligger ett avhugget finger och en lapp. Särskilt otrevligt blir det för Petrus om det är han som öppnar skrinet för på fingrat sitter Turklars sigillring. Lappen är hafsigt skriven och nerblodad av fingret men budskapet går tydligt att läsa.

”Om ni röstar nej så dör han!

Om ni säger något till någon så dör han!”

Att kontakta stadvakten i detta läge är antagligen ganska dumt och bör också påpekas för spelarna om de får den idén. Om stadvakten börjar rota igenom vartenda skjul i staden får kidnapparna antagligen reda på det ganska omgående och isåfall ligger Turklar illa till. Ett bra förslag är dock att kontakta de tjuvar och kunskapare som familjen hyr in sporadiskt och fråga dem om de vet något. En annan bra ide är att be Viktor, Vladimirs livvakt som tidigare varit i stadvakten att kontakta några vakter han litat på och be dem hålla ögon och öron öppna.

### Senaten

Vid tolv, dagen därpå, förväntas Vladimir befinna sig i senaten. Troligtvis har han spenderat större delen av natten med att försöka få tag på familjens kontakter i undre världen och är ganska så trött. Alla ätterna utom Vladislav är som vanligt närvarade. Senaten är bråkigare än vanligt. Hormuzdas kräver att det framläggs bevis på att det verkligen var fassajadiska pirater innan man kan gå till omröstning. Sebastopos hävdar att deras skepp Vågskummet försvann i vattnen utanför Fassajadien är bevis nog. Hormuzdas godar inte förklaring utan påstår att Vågskummet var en djävla skorv som inte ens skulle kunna klara av en lätt bris, det gäller förövrigt samtliga Sebastopos skepp

# Kidnappad

tilläger han. Bråket eskalerar allt mer ända till Sebastopos drar svärd och kräver att Hormuzdas ska ta tillbaka sitt tidigare uttalande. Då ingriper kungen och beordrar de närvarande kungliga vakterna att gå emellan. Sedan reser han på sig och förklarar mötet avslutat med hänvisning till att det inte går att hålla ett möte under dylika förhållanden och att omröstningen ska hållas det första som görs i morgon så att det är ur världen. Under högljudda protester från Hormuzdas, Berengus och Gaiserik lämnar kungen salen. De andra husen håller sig lugna. Efter bara en halvtimme är mötet avslutat. Naturligtvis var det hela uttänkt av Ludo och Zakarias Sebastopos för att ge de andra ätterna så små möjligheter som möjligt att påverka Fokkas och Polyketeus som de inte riktigt litar på.

## En ledtråd

Troligtvis fortsätter Vladimir sitt sökande efter Turklar så snart mötet är över. Och sökandet ger resultat, efter några timmars hängande på skumma syltor och några slag i Undre Världen så får de till slut kontakt med en småtjuv som hävdar att han vet någon om han bara får betalt. Han förväntar sig minst 50 drakmas. När han fått pengarna berättar han att en flåbuse vid namn Natajkov har skrutit den senaste veckan om att han har fått ett jobb hos en adelsman och att han skulle tjäna massor av pengar. Han vet dock inte var Natajkov är nu, han brukar vara på krogen Stopet men det var ett tag sen han såg honom där. Ett eventuellt besök på Stopet kommer inte heller leda rollpersonerna någon vart. Det enklaste sättet att finna Natajkov är att sprida ut ibland stadens tiggare och gatungar att det finns en belöning för den som kan berätta var man hittar honom. Om spelarna inte kommer på detta själva kan SL låta dem göra det om de lyckas med ett slag i Undre Världen Sg -1. Hur lång tid det tar innan någon hittar honom beror på hur stor belöningen är

belöning	
10 drakmas	Folk bryr sig inte nämnvärt, det tar 2 dagar innan någon finner honom.
25 drakmas	Ryktet sprider sig ganska snabbt och de flesta tiggare håller ögonen öppna lite extra. Redan på kvällen nästa dag har någon hittat honom.
50 drakmas	De flesta tiggare och gatungar i staden letar efter Natajkov och på morgonen står det redan en tiggare och två gatungar som hävdar att de hittade honom först och ska ha belöningen. Ingen kan tänka sig att dela.
1 solidus	Hela staden är på jakt efter Natajkov. Redan samma kväll kommer det fram en tiggare som hävdar att han kan föra dem till honom.

Oavsett vem det är som hittar Natajkov kommer de att föra spelarna till ett skjul i gamla stadens fiskehamn. De hävdar att de har sett Natajkov gå in där. Spelarna kan nu antingen välja att ta sig in i skjulet på egen hand, att ta hjälp av stadsvakten eller hämta sina legoknektar.

Hur en eventuell inbrytning går till beror på hur spelarna valt att handla. Om spelarna gör det ensamma försöker de antagligen smyga sig in genom att lossna några brädor eller liknande. Om de har tillkallat stadsvakten så omringar de byggnaden och kräver att de som är där inne ska komma ut annars så kommer de storma den. De där inne kommer att försöka slå sig ut varav en dör, två tillfångatas och två kommer undan varav en av dem är Natajkov. Om de använder legoknektarna så kommer de att tyst omringa byggnaden varvid de bryter upp dörren med en provisorisk murbräcka och snabbt övermannar de där inne, enbart en av "kidnapparna" dör om det nu inte är så att spelarna mot förmodan har hyrt in de Blodröda Lansar, isåfall dödas alla i skjulet.

Dock visar det sig vara en felaktig ledtråd. Natajkov höll visserligen på med olagligheter men inte med kidnappning. Istället är hela skjulet fullt med varor. Om någon rollperson smyger sig fram till skjulet och kikar in genom någon springa i väggen kommer han att upptäcka detta innan en eventuell stormning. Om man pressar Natajkov kommer han efter enbart några knytnäveslag att erkänna att han har blivit anlitad av en adelsman att ta han om varorna som har kommit med en fiskebåt de senaste tre nätterna och sedan avyttra dem. Han är inte säker på vad för adelshus som anlidade honom, han är ingen vidare bra på de finare herrarna men han tror att det var Sebastopos. Om någon undersöker varorna närmare avslöjar ett slag i värdesätta Sg -1 att de troligtvis kommer från Fassajadien. Vid det här laget borde det inte vara allt för svårt för rollpersonerna att lägga ihop två och två och komma fram till vad som verkligen hände med Vågskummet, något som kan vara användbart i senaten i morgon. Om rollpersonerna är riktigt smarta så lurar de ur Zakarias att berätta för senaten vad som Vågskummet förväntades föra med sig tillbaka och sedan avslöja vad de har hittat i skjulet.

## En ny ledtråd

Rollpersonerna är nog trots allt ganska besvikna över resultatet och när klockan börjar närma sig middag dagen för omröstningen känner de sig troligtvis ganska uppgivna när de letar efter en ny ledtråd eller spår efter Natajkov. Precis när rådhusklockan börjar ringa för att kalla till senaten kommer en riktig lortig tiggare fram till dem. Han hävdar att han har något mycket viktigt att berätta.

*"Det var i förrgår kväll, jag minns det som i går herrn. Jag satt utanför templet, folk brukar alltid vara så givmilda när de går in där, fast man får se upp för vakten, de slår hårt när de kör bort en förstår herrn?"*  
*"Förlåt var var ja nu, ja visst ja, jag satt utanför templet och ut kom en herre, en fin herre som herrn alltså, fast äldre. Jag bad honom om några mynt till en fattig själ. Han hade med sig en vakt det kom jag ihåg och han försökte mota bort mig men den fina herrn sa till honom att sluta och kastade till mig en hel ätting, tänka sig herrn en hel ätting, jag skulle precis resa mig*



# Kidnappad

upp och tacka herrn för den generösa gåvan då jag blev omkullknuffad. Först trodde jag att det var stadsvakten, de brukar köra bort en om man står framför templet. De fina herrarna tycker inte om oss. Men när jag tittade upp så var det inte vakten. Det var flera män i svarta kåpor som omringade den vänlige herrn. En av dem sparkade på mig och sa till mig att ge mig av. Och det gjorde jag men jag fick med mig åttingen. Jajamensan det fick jag en hel åtting. Men då kände jag skulden komma krypandes. Här har vi en stackars vänlig herre som ger en fattig själ som jag en hel åtting för att sen bara bli bortförd, så ska det inte vara så jag följde efter dem inte för att man kan göra så mycket. Jag försökte berätta för stadsvakten men de bara körde iväg mig. Så då tänkte jag att stadsvakten är ju till för att beskydda herrarna och vill inte de veta så kanske det är meningen att den vänlige herrn skulle råka illa ut, vad vet jag, jag är ju bara en fattig själ som försöker leva mitt liv. Men så såg jag fine herrn nu idag och såg hans svärd, det var samma sorts svärd som vänlige herrn i förrgår, eller var det igår, nej i förrgår var det utan för templet.”

Förhoppningsvis driver tiggaren spelarna till vansinne genom att aldrig komma till poängen och sitt eviga tjat om sin åtting. När han är klar så är Vladimir troligtvis redan försenad till senaten och han kan inte utebli för isåfall förloras omröstningen oavsett Vladislavs stöd. Han kan inte heller rösta nej förrän de har sett till att Turklar är i säkerhet, en tiggares ord är inte mycket att gå på så de måste se till att vara säkra. Vad som måste ske är att Vladimir ger sig av till senaten där han måste fördröja omröstningen så länge han kan, här kommer det de eventuellt fick reda på i skjulet väl till pass. Några av de andra får följa med tiggaren och lämpligtvis ta med sig stadsvakten eller legoknektarna. Här är ett utmärkt tillfälle att dela upp spelargruppen och först spela med dem som ska försöka frita Turklar. När de är klara går man tillbaka till Vladimir och de som eventuellt följde med honom till senaten och låter dem hålla låda. Alternativt kan man låta Vladimir hålla låda i bakgrunden medan de andra försöker frita Turklar och så fort Vladimir börjar tappa tempo hota med omröstning för att på så vis stressa de som försöker frita Turklar.

## Fritagning

Åter igen går färden mot gamla staden. Tiggaren är ganska nervös av närvaron av alla vapen och får spelarna att lova dyrt och heligt att de kommer att beskydda honom. Han gör ju trots allt en god gärning. Utanför ett gammalt tvåvåningshus i timmer tätat med tjära stannar tiggaren det tog ca tjugo minuter att ta sig hit. Det är hit hävdar han, som de kåplädda männen tog den vänlige herrn. Alla fönster och dörrar är förbommade. Tyvärr upptäckts fritagningsgruppen och ett fönster rycks upp och ett skäggigt ansikte tittar ut. ”Kom inte närmare för då dödar vi gubben!”. Nu är det dags att testa rollpersonernas skickighet som gisslanförhandlare, som tur är så har de inga större

krav. De är nöjda om de får löpa, de kan till och med gå med på att ge sig och berätta allt de vet om de får rollpersonernas ord på att de inte kommer att komma till skada. Hur lång tid det tar beror på spelarna. Att ta sig tillbaka till rådhuset går på 10 minuter om man springer.

## Omröstningen

Strax innan kungen kommer Vladimir till senaten, de andra ätterna är redan där inklusive Vladislav vilket uppenbarligen oroar de andra ätterna. Flera av dem viskar inbördes och tittar bort mot Vladislav, det är uppenbart att de kommer fälla avgörandet. Vladimir hinner precis sätta sig innan kungen kommer in med sina vakter och sekreteraren. Sekreteraren förklarar mötet öppnat å Ludo den andres vägar. Kungen tar genast till orda.

”För att undvika liknande tillbud som i går så anser jag att vi omedelbart genomför omröstningen angående importförbud på peppar från Fassajadien. Alla som röstar för säger JA!”

Det är nu som Vladimir måste handla och på något sätt hindra omröstningen i minst en halvtimme. Om han har kännedom om var Vågskummets last verkar ha tagit vägen är det ett utmärkt ämne att ta upp. Sebastopos kommer naturligtvis att neka och kräva bevis men de andra adelshusen kommer att vägra att rösta förrän bevisen har lagts fram. Något som tar minst en dag. Omröstningen kommer att bli rena segertåget för Vladimir där samtliga adelshus utom Sebastopos, inklusive kungens Nicopernicus, röstar emot.

Om Vladimir inte har det esset i rockärmen får han göra något annat som till exempel spela galen, starta bråk eller högljutt protestera. Oavsett vilket kommer kungen ganska snart tröttna och beordra sina vakter att föra ut Vladimir ur lokalen, det gäller då för honom att väcka sympati hos de andra adelsätterna och få dem att protestera. Det hela bör kräva en hel del ansträngning eller improvisation för att lyckats. Anser spelledaren att Vladimir lyckats skapa tillräckligt med oreda så låter han budet med meddelandet att Turklar är fri komma fram i sista minuten, annars får budet komma fram precis efter omröstningen. Detta förutsätter så klart att de andra spelarna var tillräckligt smarta att de sände ett bud till Vladimir så snart de har fritagit Turklar.

## Efterspel

Att Vågskummet inte hade blivit kapat utan dess varor istället insmugglade till staden kommer att komma fram oavsett om rollpersonerna kom på det eller inte. Ludo hävdar att han hade ingen aning om Sebastopos lögner och att han inte skulle ha lagt fram ett lagförslag om det inte vore för Sebastopos lögner. Att avslöja vilka som egentligen låg bakom Turklars kidnappning är desto svårare. Hela gruppen kidnappare är inhyrda från Kremlig och enbart en av dem, Alexander, har träffat deras arbetsgivare. Han vet

## Kidnappad

---

varken arbetsgivarens namn eller ställning men han hävdar att han kan känna igen honom om han får se honom igen. Alexander blir dock mördad innan han får chansen. Hur mordet genomförs beror på hur välbevakad han är, är han bara inspärrad i en cell hos stadsvakten blir han knivhuggen. Om han bevakas av legoknektarna blir han skjuten av en pil eller får maten förgiftad. Allt tyder dock på att Nicopernicus eller Sebastopos ligger bakom. Ludo själv går ut med att han tror att det är Sebastopos och hänvisar till ett samtal han har haft med Zakarias Sebastopos där han hade försökt sätta dit Kyzikos för ett helt vanlig inbrott. Detta måste vara ytterligare ett försök att komma åt Kyzikos. Ludo hoppas att på detta sätt rentvå sig själv men det enda han lyckas med är att förlora Sebastopos stöd. De närmaste två veckorna genomförs inge omröstningar i Senaten, Ludo är allt för rädd för att förlora.

Det mest oroväckande är dock Lassos reaktion på det hela. När han får reda på att Turklar blivit kidnappad så reagerar han knappt, han säger att det var synd och frågar om Vladimir röstade nej, om han inte gjorde det får han en utskällning. När Lassos fått reda på att omröstningen gick bra förhör han sig om Turklars tillstånd, dock verkar han knappt bry sig utan sitter bara och stirrar mot samma punkt på väggen hela tiden. När Vladimir är klar säger han bara *"Bra, jättebra, nu måste jag sova"* och går. Om Vladimir försöker prata med honom dagen efter får han inte mycket mer svar och på kvällen ger sig Lasso av på ett av sina hemliga möten.

## Kärlekens tempel

Detta är det sjätte av de äventyr som utspelas i Tokia runt Vladimir Kyzikos. Äventyret börjar mindre än en vecka efter äventyret 'Kidnappad'. I det här äventyret får spelarna äntligen reda på vad det är för sorts hemliga möten Lassos har varit iväg på.

### Inledning

Spelarna har säker undrat och kanske oroat sig över vad det är för hemliga möten som Lassos har varit iväg på sistone. Han har varit ytterst hemlighetsfull och inte avslöjat något varken för Vladimir eller för Turklar. Nu har de än större skäl att oro sig eftersom Lassos är en dag försenad från sitt senaste möte. Till på köpet har Vladimir varit tvungen att besöka senaten ensam på sistone eftersom Turklar ännu inte har återhämtat sig från kidnappningen. Dock har det varit händelselöst eftersom Kungen inte har vågat genomföra några omröstningar.

### Nattligt besök

Chansen är stor att spelarna tror att Lassos är kidnappad. Så är inte fallet men låt dem tro det och tillbringa dagen med att rycka i trådar i undre världen och liknande. På natten får de emellertid en god ledtråd till var Lassos befinner sig. De rollpersoner som befinner sig i Kyzikos bostad vaknar av ljud från våldsamheter nere på bottenvåningen. När de kommer ner hittar de en tjänare liggandes på golvet slaget halvt medvetslös och med kraftigt näsblod. Han kan berätta att det var herr Lassos som var på besök tillsammans med två andra män. Tjänaren hade släppt in Lassos och de två männen när de knackade på porten. Lassos såg mycket trött ut och gick raka vägen till sitt arbetsrum. När han kom ut därifrån gick han utan ett ord mot ytterdörren. När tjänaren hade försökt få Lassos att stanna och vänta på herr Vladimir hade en av männen slagit till tjänaren. Vakterna på utsida kan konfirmera tjänarens berättelse. Herr Lassos var nyligen här tillsammans med två svart klädda män och de lämnade huset strax efteråt.

Tjänaren beskriver männen som stora och högväxta iklädda svarta kläder med röda mantlar. De var troligtvis någon sorts soldater eftersom han tyckte att han såg att de bar svärd under mantlarna samt att han såg att den som slog honom verkade ha ett märke på tunikan. Ett trekantigt tak som bärs upp av tre stycken pelare. Vakterna utanför kan inte ge någon mer information. Om spelarna undersöker Lassos arbetsrum upptäcker de att han har tömt huskassan, säker en femtio, sextio solidus.

Utrustande med den nya ledtråden kan spelarna nästa dag få tag på flera spår till var Lassos befinner sig beroende på var de letar.

1. Mäster Krypos, Vladimirs lärare eller annan lärd man känner till att märket tillhör en hedonistisk sekt tillägnad gudinnan Lydia som var aktiv för

tvåhundra år sedan. Vad han vet så är den utdöd vid det här laget. Han känner dock till var deras gamla tempel har legat och kan peka ut det på kartan.

2. Om rollpersonerna söker ledtrådar ibland de rikare skikten av stadens invånare så kan de träffa Jonathan Gaiserik, en av ättens yngre medlemmar. Han känner igen märket och hävdar att det tillhör kärlekens tempel. Han har själv varit där en gång i gudinnans Lydias trädgård, men han ansågs ovärdig (för fattig) och får inte längre tillträde dit. Tyvärr kan han inte säga var den ligger eftersom han var tvungen att bära ögonbindel på vägen dit men kan berätta en hel del av vad som försiggår där.
3. En värdshusägare i gamla staden påstår att det är symbolen för en sekt som kallar sig 'Kärlekens tempel'. De håller till i ett gammalt gods ute på landet, han brukar leverera stora mängder vin dit. Han vet själv inte så mycket om templet förutom att det omges av en hög mur och obehöriga inte släpps in samt att de helst vill undgå uppmärksamhet. För en mindre slant kan han visa spelarna vägen.

### Kärlekens tempel

Kärlekens tempel är en lukrativ sekt tillägnad lustens gudinna Lydia, samma gudinna som en viss danserska är uppkallad efter. De har inriktat sig på att övertala rika medlemmar i Tokia att följa med dem till Lydias trädgård där de bjuds på ett aldrig sinande utbud av vin, droger och kvinnor. Till en början är allt gratis men efterhand så börjar de kräva gåvor och offer till gudinnan för att få vara med på särskilda orgier till hennes ära och när de väl är säkra på att de fått offret beroende tvingar de dem att betala för att överhuvudtaget få stanna kvar. Deras bästa fångst hittills är Lassos som de har kartlagt ända sedan Tykos död. Sekten håller till i ett tempel relativt avsides i de skogiga delarna av ön. Fram till för tio år sedan var de enbart en sekt bland många där några rika adelsmän och borgare träffades några gånger om året för orgier. Men det var innan Ejas Kalenko övertog sekten. Ejas är ledare för en av stadens största brottsorganisationer, de har tidigare sysslat med smuggling och utpressning. Övertagandet av sekten sågs som ett steg för att vidga drogmarknaden. Det första Ejas gjorde efter övertagandet var att göra sig av med de sektmedlemmar som visade sig omedgörliga. De andra började han genast att pumpa ut pengar ur. Pengarna gick i första hand till att rusta upp det tämligen slitna templet samt att bygga upp en mur med en trädgård innanför. Trädgården fyllde han sedan med vin, droger och slavinnor, drogade till villighet.

### Beskrivning av templet

Templet i sig är en hög vit byggnad med kolonner runt om. På väggarna och taket finns reliefer föreställande

# Kärlekens Tempel

människor som sysslar med all livets njutningsämnen. Templet är i ganska dåligt skick men de värsta skavankerna har dolts med vit rapp. Runt templet har Ejas byggt upp en trädgård med ett litet vattenfall, en lummig lund och en labyrint. Trädgården är fylld av halvnakna och nakna män och kvinnor, enbart vagt medvetna om vad som händer runt om dem. Trädgården innesluts av en tre meter hög vit mur. Muren kröns av spetsiga pålar.

1. Porten  
Porten bevakas dygnet om av två vakter. De släpper inte in någon och händer något misstänkt slår de larm. Vakterna som patrullerar runt muren kommer att vara där på ca en minut medan de sovande vakterna behöver 10 minuter.
2. Paviljonger  
Två stora paviljonger står uppställda i trädgården för att användas vid dåligt väder. De är upplysta av fyrfat och luften är tjock av rökelse.
3. Labyrint  
En mindre labyrint av häckar har planterats strax bredvid bäcken. I mitten kommer spelarna att finna Lassos.
4. Avskärmning  
En del av trädgården har blivit avskärmad med vita tygstycken för att ge en drömsk upplevelse. Här inne ligger fem stycken drogade.
5. Lund  
En liten lund har sparats och ibland träden har kar med rökelse ställts ut. Lunden är ett populärt tillhåll när männen vill vara ensamma med slavinnorna.
6. Utflöde  
En mindre bäck löper genom trädgården på templets baksida. Utflödet stort nog för att man ska kunna krypa igenom det men är skyddat av ett galler av träpålar som går relativt enkelt att bryta upp. Det tar dock ca tre minuter och kan före en del oväsen.
7. Inflöde  
Bäckens inflöde är betydligt mindre än inflödet och sitter en bit upp på muren. På insidan är några stora klippblock uppställda som får bäcken att förvandlas till ett vattenfall som utmynnar i en liten sjö. Runt sjön ligger det två par och tre avsvimmade män på filter. På utsidan finns det en liten akvedukt av trä som leder vattnet till inflödet. Akvedukten kan användas till att klättra över muren, Sg 1.
8. Templet  
Templet står på en stensatts och är omgiven av kolonner som bär upp det stora taket. De tre dörrarna in till templet är öppna och en stadig lukt av rökelse strömmar ut ur dem.
9. Stora salen  
Insidan av templet är upplyst av flera fyrfat som står uppställda längst väggarna. Väggarna i sig är dekorerade av bilder som i bästa fall kan beskrivas som obscena. Alla väggar utom en har stora öppna dubbeldörrar som leder ut till trädgården. Den

fjärde väggen har ett stort altare till gudinnas ära framför en staty av Lydia. Här inne befinner sig alltid en präst och om rollpersonerna kommer in hit slår han larm.

## 10. Prästernas del

Bakre halvan av templet nås genom två dörrar bredvid altaret. De är båda låsta och enbart prästerna har nyckeln. I rummen där bakom förvaras drogerna, vinet och slavinnorna samt fyra sovandes vakter.

## Bevakning

Templet bevakas av två vakter framför portarna samt ytterligare två vakter som går runt murarna. De går tillsammans och det tar ca 5 minuter för dem att gå ett varv. Om en inte dyker upp efter ca 10 minuter kommer vakterna vid portarna att slå larm och sedan gå och leta efter dem. Innanför murarna finns det inga vakter förutom de som ligger och sover. Däremot finns det sju stycken präster som går runt och ser till att alla får det de vill ha. Om någon får syn på rollpersonerna kommer de att slå larm.

## Att ta sig in i templet.

Det finns två ganska uppenbara sätt att ta sig in i templet, de första är att klättra över muren, det kräver klättra Sg 1 om man har hjälp samt Sg 2 för den som blir kvar sist. Alternativt kan man använda akvedukten. Det andra sättet är att krypa in genom utflödet. Det ska inte vara några problem att ta sig in obemärkt under förutsättning att rollpersonerna har tillräckligt med tålamod för att iaktta vakterna och räkna ut hur lång tid det tar för dem att gå ett varv. Det stora problemet uppstår först när de har tagit sig in. Det finns sju stycken präster som rör sig på måfå i trädgården. Alltid redo att hämta vad som begärs. Minst chans att bli upptäckt är det om rollpersonerna klättrar över muren bakom lunden. Om rollpersonerna tar sig över vid akvedukten kommer den förste som tittar över muren se en av prästerna gå runt och fylla på vattenpiporna hos dem som ligger där. Prästen kommer avlägsna sig efter tio minuter för att hämta mer, problemet är bara att på den tiden hinner vakterna gå förbi två gånger. Förutom vid sjön kan man räkna med att stöta på vakter i paviljongerna, innanför avskärmningen samt inne i templet. Om en präst får syn på en rollperson kommer han genast att slå larm och sedan hålla sig undan tills vakterna kommer. Som tur är för rollpersonerna ligger större delen av trädgården i mörker och det finns gott om buskage att gömma sig bakom, särskilt längst med muren. De övriga som befinner sig i trädgården behöver de dock inte oroa sig för. De flesta är så borta att de inte ens lägger märke till rollpersonerna om de gör det kommer de på sin höjd att begära mer vin eller droger från dem, alternativt kan en slavinna komma fram till en av dem och börja smeka honom. Enbart om det blir strid kommer de att reagera och då med att planlöst fly från allt våld. Överlag ska rollpersonerna känna sig som de

# Kärlekens Tempel

rörde sig i en dröm. Vitklädda människor rör sig i sakta i det dåliga ljuset från glödfaten, människor som för samtal med varandra fast de diskuterar helt olika saker. Hela tiden bedövas rollpersonernas sinnen av den starka rökelsen och drogångorna.

## Konsten att hitta en Lassos

Att hitta Lassos ibland alla de andra är lättare sagt än gjort. Rollpersonerna får helt enkelt pröva sig fram samtidigt som de hela tiden måste vara på sin vakt för att bli upptäckta av en präst. Till slut kommer de att hitta Lassos tillsammans med en slavinna i Labyrintens centrum. Han kommer till en början inte att känna igen dem och vägrar att gå. Om rollpersonerna tar till våld kommer han att böra skrika. Efter ett tag känner han igen Vladimir och börjar övertala honom att han inte alls vill gå och att Vladimir säkert också vill stanna. Överlag kommer han dock var ganska lättledd och lättlurad så länge rollpersonerna inte är allt för våldsamma. Han vägrar dock på att på några som helst villkor ta sig utanför muren och när han väl är utanför kommer han att bryta ihop av rädsla över att han blivit utkastad ur Lydias himmelrike.

## Avslutning

När rollpersonerna väl fått hem Lassos kommer han spärras in i ett rum för att vänjas av med drogerna. Mirimar personligen är den enda som bär in mat och vatten till honom. Han kommer att omväxlande slå på dörren och väggarna och kräva att bli utsläppt, omväxlande sitta i ett hörn och gråta. Den officiella förklaringen till de andra ätterna och senaten är att Lassos har drabbats av en allvarlig sjukdom.

## Appendix A

### Vakterna (8st)

Vakterna är handplockade av Ejas för att kunna hålla sig borta från alla lockelser som finns i templet. Om de faller för en frestelse kommer de att bestraffas mycket hårt. Dock är det inte ovanligt att de tar för sig av drogerna och slavinnorna på sin fritid. De är främst där för att skydda templet mot konkurrerade ligor och är samtliga klädda i svart med röda mantlar.

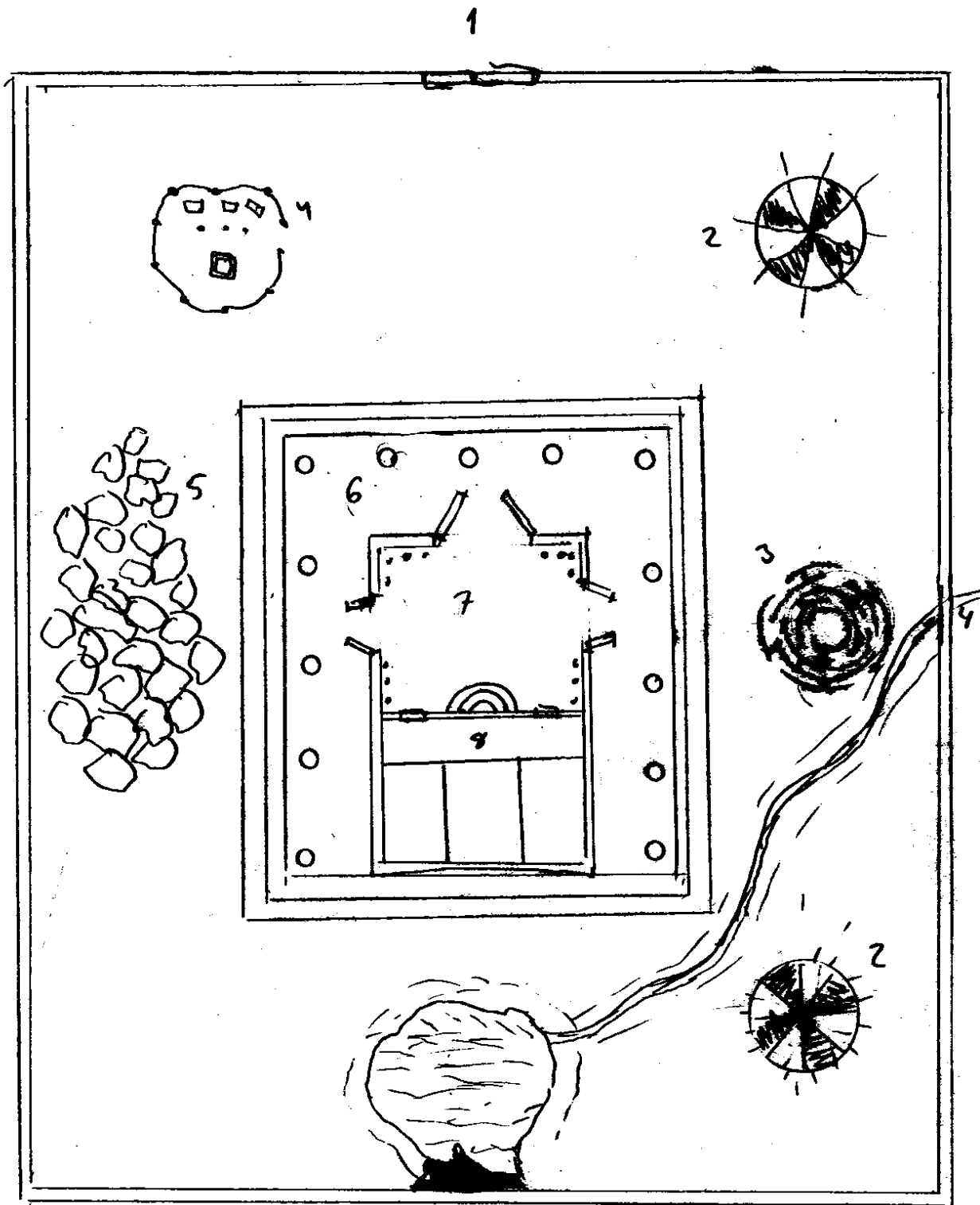
<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>	
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>	
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>	
Närstrid	+2 (+3)	
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>	
<b>Personlighet</b>	<b>-1</b>	
<b>Logik</b>	<b>±0</b>	
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>	
<b>Själ</b>	<b>±0</b>	
Vilja	+1	
<b>Skydd: Inget</b>		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Svärd	3	+3

### Prästerna

Prästerna är precis som vakterna handplockade och går klädda i vita togor. Deras främsta uppgifter är att se till offren samt hålla i de offerceremonier där man offerar till gudinnans Lydias ära. Om de får syn på rollpersonerna kommer de att hålla sig undan och kalla på vakterna. Om rollpersonerna dock är framgångsrika mot vakterna kan prästerna plocka upp deras svärd och ge sig in i striden.

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>±0</b>	
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>	
<b>Stridsförmåga</b>	<b>±0</b>	
Närstrid	+1 (+1)	
<b>Sinnen</b>	<b>+1</b>	
<b>Personlighet</b>	<b>+1</b>	
<b>Logik</b>	<b>±0</b>	
<b>Kunskap</b>	<b>±0</b>	
<b>Själ</b>	<b>+1</b>	
<b>Skydd: Inget</b>		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Slagsmål	-1	+1
Svärd	2	+1

# Kärlekens Tempel



1 cm = 4 meter

# Kärlekens Tempel

---

## Lydia

Detta är det näst sista av äventyren i Tokia kampanjen. I detta äventyr börjar det gå utför för staden och spelarna får reda på lite mer om Lydias bakgrund och varför hon vet så mycket om vampyrer.

### *I Senaten*

Det har gått en vecka, kanske längre, om någon av rollpersonerna behöver vila upp sig efter skador de har fått i 'Kärlekens tempel'. I senaten har det varit en stormig vecka efter att tidigare varit ganska lugnt på grund av händelserna i 'Kidnappning'. Det hela började med att Sebastopos och Berengus legoknektar hamnade i bråk, när stadsvakten försökte stoppa bråket vände de sig istället mot vakten och resultatet blev tre döda legoknektar och tio döda vakter. Dagen efter haglar anklagelserna mellan Sebastopos och Berengus om vems fel det var. Det hela avbryts emellertid när kaptenen för stadsvakten kommer intågande med ett följe på tjugo beväpnade vakter. Kungen häver sig upp från tronen och undrar ilsket vad detta är för någon sorts förolämpning att komma inför kungen med så många beväpnade män. Runt om i salen drar samtliga livvakter sina vapen och spänningen i salen höjs flera grader. Kaptenen hävdar att han anser att det behövs så många beväpnade män på grund av alla legoknektar i staden. Faktum är att han och hans män anser att de inte längre har möjlighet att upprätthålla freden i staden så länge legoknektarna finns kvar. Om inte samtliga adelshus skickar hem sina knektar genast så anser sig vakten att staden är invaderad av främmande makt och därmed upplöses vaktens skyldighet att skydda staden och övergår till en skyldighet att hålla Secluidiska borgen så länge som möjligt vilket de även tänker göra. Vakterna lämnar sedan salen medan kungen skriker åt kaptenen att han är avskedad och att en ny stadsvakt ska sättas upp. Någon avsättning eller uppsättning av ny stadsvakt blir det dock inte tal om för så snart vakten har lämnat lokalen urartar möten till beskyllningar om vems fel det är att alla legoknektar befinner sig i staden. Det tar bara några minuter innan senatens deltagare har delat upp sig i två läger på var sin sida salen med dragna vapen. Kungen är tvungen att skrika för att göra sig hörd över alla andra. Han förklarar mötet avslutat och att var och en går hem, nu är inte tillfället för onödig blodspillan. De kungatrogna stannar kvar i salen under tiden som de andra beger sig av. Under natten sker det ett misslyckat anfall mot borgen av Kungens Varghundar och Polyketeus knektar. Även Vladislavs residens ringas in av kungens män eftersom kaptenen tillhör Vladislav ätten. Dock visar det sig att alla andra av ätten Vladislav har lämnat staden och enbart lämnat kvar en välutrustad vaktstyrka. De följande dagarna undviker oppositionen senaten utan träffas istället i Hormuzdas hus där enbart Turklar deltar. Mötena resulterar inte i särskilt mycket förutom att en privat stadsvakt organiseras med

oppositionens legoknektar som upprätthåller ordningen i de delarna av staden närmast deras hus.

Staden blir snabbt en osäker plats att vistas i. I områdena utanför adelshusens kontroll ökar brottsligheten markant och vanligt folk undviker att gå ut efter mörkrets inbrott. Adelsmännen tvingas omge sig med stora följen av vakter när de visar sig ute på staden till skydd mot uppretade invånare, något som tvingar Vladimir med vänner att inställa sina krogrunder. För att underlätta övervakningen så har Turklar med familj flyttat in vilket gör huset aningen trångbott. Till på köpet ryktas det om att Arkangels iordningställer en invasionsarmé.

### *Krogrunda*

I huset är det inte mycket bättre än ute i staden. Lassos är fortfarande inlåst och pendlar mellan ilska och gråt. Mirimar är även hon helt förstörd och tillbringar större delen av tiden på sitt rum. Vladimir och de andra försöker glömma det hela genom att festa i huset, men med den stämning som råder går det inte att hålla festhumöret uppe. Samtidigt råder det högsommarvärme, temperaturen mitt på dagen har de senaste dagarna passerat 40 grader. Droppen kommer när Petrus bror Kentbar kommer in till staden från lantstället och påpekar att det verkar ganska trist här, han hade fått för sig att Vladimir var en riktig festprisse. Klädda som vanliga stadsbor tar de med sig Kentbar ut på staden för att visa honom vad det innebär att festa.

Krogarna de besöker har alla betydligt mindre folk än vanligt och åsynen av en känd storspenderare som Vladimir får krogarna att se lite gladare ut. Till slut hamnar de antagligen på Gyllene Porten, tyvärr för sent för att se Lyda uppträda. Där tappar de bort Kentbar. Efter en kort stund av panik visar det sig att en av gästerna såg honom utanför, ge sig av tillsammans med en danserska.

### *Dagen efter*

Dagen efter har Kentbar fortfarande inte återvänt. Vid frukosten skämtas det om att han verkade gå in lite för hårt att spela vanlig om han hellre valde att gå till en danserska smutsiga säng än att ta med henne hem. Skämtet kommer dock av sig när en tjänare kommer in och säger att de har hittat herr Kentbars kropp. I hallen väntar några av Gaiserik knektar med Kentbars kropp insvept i ett vitt tygstycke. De hade hittat honom i en gränd och hade tänkt dumpa honom i havet men en av Gaiserik hade fått syn på honom och känt igen honom. Kentbars kropp är full av blåmärken och sticksår, han är nästan naken och alla värdesaker är borta. Det som rollpersonerna dock lägger märke till och skrämmer dem är två små stickmärken på halsen.

### *Ånej inte igen*

Är troligtvis den tanke som far genom spelarnas huvuden. Frågan är bara om det är en ny vampyr eller om det är baronen som har överlevt och är ute efter att



# Lydia

hämnas. Troligtvis börjar rollpersonerna eftersökningarna på Gyllene Porten. Pavlo är extremt hjälpsam när han förstår att en av hans danserskor kan vara inblandade i ett mord på en av stadens adelsmän och till på köpet vän till en av hans bästa kunder. Han ger rollpersonerna fria händer att förhöra de fyra danserskor som jobbade förra kvällen, Ermalda, Lydia, Alera och Katarina, samt alla andra av hans personal om de tror att det är nödvändigt. Han ger dem även adresserna till alla de danserskor och servitörer som han har hos sig. De enda som han inte har adresserna till är Lydia och Alera som är ny. Så här dags på dagen jobbar två stycken servitörer på Porten. Ingen av dem kan ge några ledtrådar men en av dem vet var Alera bor, det var hon som rekommenderade henne för Pavlo.

Att gå runt i staden och förhöra de fyra som jobbade kvällen innan kommer att ta större delen av dagen. Om rollpersonerna rör sig i staden utan att vara förklädda eller utan en stor vakt kommer de antagligen bli påhoppade av en uppretad folkhop som slänger stenar och gamla grönsaker på dem.

## **Ermalda**

Ermalda bor i en trevånings hyreshus i sydvästra delen av staden. Hon är inte hemma när rollpersonerna kommer men om de väntar några minuter kommer hon hem efter att varit ute och handlat. Hon blir bestört när hon får höra att någon av danserskorna kan vara inblandade i ett mord. Hon betyder gång på gång att hon inte var inblandad i det hela och hon kan inte heller påminna sig att hon såg någon av de andra danserskorna gå hem med någon i går kväll. Dock kan hon upplysa rollpersonerna att det inte är första gången som en danserska på Gyllene Porten har blivit anklagad för mord. För mindre än ett halvår sen var stadsvakten och frågade ut Pavlo om en köpmannason som skulle ha försvunnit efter att senast blivit sedd med en danserska på Gyllene Porten. Dock kom det aldrig fram vilken danserska det skulle ha varit och det hela blev bortglömt. Om rollpersonerna börjar fråga ut henne vad hon själv gjorde efter hon slutat jobba påstår hon att hon begav sig direkt hem. Om rollpersonerna kommer tillbaka efter att ha varit hos Alera kommer hon att berätta att hon tillbringade natten med en annan adelsman med för hans heder vill hon inte nämna hans namn.

## **Alera**

Alera bor inte långt från Ermalda även hon i ett ruckligt hyreshus tillsammans med en man och två barn. Mannen vill inte låta rollpersonerna prata med Alera förrän han förstår att de är adelsmän. Även efter det låter han henne inte prata med rollpersonerna själv. Alera blir även hon upprörd när hon hör vad som har hänt och hoppas att rollpersonerna inte tror att hon är inblandad bara för hon är ny. Hon går aldrig hem med gästerna, hennes man är oerhört svartsjuk och skulle

aldrig tillåta det. Dock såg hon att Ermalda gick hem med en av gästerna igår.

## **Katarina**

Katarina bor i ett lite skyffle i gamla staden tillsammans med en prostituerad som heter Ela. Det är Ela som öppnar dörren när rollpersonerna knackar på. Inte heller Katarina har sett något kvällen innan. Dock vet hon var Lydia bor, om rollpersonerna frågar, de har följts åt hem ibland. Hon bor i ett litet rum vid en innergård inte långt här ifrån. Hon kan visa vägen om rollpersonerna vill.

## **Vänta på Lydia på Gyllene Porten**

Om rollpersonerna väntar på Lydia på Gyllene Porten kommer hon dyka upp framåt kvällen för att dansa. Hon kommer att säga att hon inte sett något kvällen innan och att hon gick hem själv. Eventuella anklagelser om att hon är vampyr kommer hon bara att skratta åt och skämta bort. På frågor om varför hon vet så mycket om vampyrer kommer hon hävda att hon är ju uppväxt i Carpatia. Om rollpersonerna blir aggressiva och på något sätt angriper henne kommer hon att slå sig lös och fly för att försvinna på de mörka gatorna. I annat fall kommer hon att stanna kvar kvällen ut och dansa. Oavsett vilket kommer hon aldrig mer visa sig på Gyllene Porten eller ute på staden. Hon kommer att stanna kvar i staden i en vecka innan hon får plats på ett skepp till Jonien.

## **Lydias hem**

Lydia visar sig bo i ett litet rum i ett tvåvåningshus i gamla staden med egen ingång mot innergården. Dörren är låst med är inga problem att slå upp. I rummet finns det en bäddad säng, en stor kista där hon förvarar sina dansdräkter och smycken, en liten eldstad samt ett enkelt bord med två risiga stolar. Rummet är ganska dammigt med annars välstädad. Rollpersonerna kan vänta i evigheter på Lydia i rummet eller på vakt utanför det utan att hon dyker upp. Om de söker igenom rummet lite noggrannare så hittar de en lönnlucka i golvet under kistan, Uppmärksamhet Sg 0, Sg 2 i dåligt ljus.

## **Ner i kloakerna**

Luckan leder ner i Tokias kloaker. Kloaksystemet under gamla staden är relativt förfallet och att röra sig i det är allt annat än riskfritt, förutom risken för ras har det här och var bildats sumpgas som antänds av eventuella facklor vid kraftigt regnfall svämmas kloakerna snabbt över och dränker de som befinner sig i dem, en annan vanligare men mindre allvarlig fara är den ständiga spykänslan på grund av lukten. De flesta av gångarna är för smala för att ta sig fram annat än krypandes, enbart huvudledningen är tillräckligt hög för att gå fram hukandes. Huvudledningen är även den enda man kan ta sig fram relativt torrsködd tack vara en smal avsatts, att ge sig in och krypa i sidoleddningar

# Lydia

resulterar i att man blir täckt av avföring och genomsur av kloakvatten. Oavsett när på dygnet rollpersonerna beger sig ner i kloaken så kommer den att vara bäcksvart, det enda ljuset är kommer från rollpersonernas facklor eller lyktor. Det fladdrande ljuset spelar lätt spratt med ögat och man kan tyckas se rörelser i skuggorna som inte finns där. Samma sak är det med de otaliga kloakråttor som springer omkring och för ljud för sig precis utanför rollpersonernas synfält. Överlag bör SL göra det bästa för att oroa rollpersonerna. Om rollpersonerna bege sig av utanför huvudledningen kommer de obehörigen att gå vilse och får gå omkring lite innan de hittar en väg ut, om man känner för att vara riktigt elak så låt det vara genom ett avskrädeshål i ett hus.

1. Det är här som rollpersonerna kommer ner i kloakerna via luckan i Lydias rum.
2. Om rollpersonerna går åt detta håll kommer de inte långt förrän en svart figur kastar sig ut ur skuggorna och knuffar ner rollpersonerna i kloakvattnet. Figuren springer sedan mot hamnutloppet. Det är en tjuv som har gömt sig i kloakerna och förväxlar rollpersonerna med sina förföljare. Han kommer i första hand att försöka fly, om rollpersonerna kommer ikapp honom kommer han att ge sig, i sista hand kommer han att slåss.
3. På höger sida av kloaken skymtar rollpersonerna en liten trappa på tre steg som leder upp till en solid trädörr. Om någon undersöker dörren noggrannare upptäcker de att den är tätad med säckväv och tjära. Dörren sitter ganska hårt och rollpersonerna måste rycka till ordentligt för att få upp den. När den går upp måste rollpersonen som drog upp den slå Motorik Sg 0 för att inte ramla baklänges ner i kloaken. Bakom dörren leder en kort uppåt slutande korridor till Lydias sovkammare.
4. Utlopp i hamnen  
Här rinner kloakvattnet ut i gamla hamnen. Utloppet är förseglat med ett galler som är ganska rostigt och gammalt. Det nedre vänstra hörnet är uppböjt och det är inga problem att ta sig ut krypandes. Om rollpersonerna är nere i kloakerna dagtid kan de se ljuset från öppningen redan nr de kommer ner. Dock är det bara de sista tio metrarna som är upplysta.

## I Lydias Kammare

Kammarens väggar består av tegel, att döma av vilket skick den är i så härstammar den säkert från när kloakerna byggdes, om inte äldre. Den är dock ganska välstädad och det verkar som om den inte har varit översvämmad. Kammarens enda möblemang är en enkel träkista samt två stycken golvlysstakar. Om rollpersonerna kommer till kammaren på dagen så ligger Lyda sovandes i sin kista. Hon vaknar dock så snart någon öppnar locket. Om rollpersonerna kommer

hit på natten efter det att Lydia har förstått att de är ute efter henne så ligger hon i bakhåll för dem bakom hörnet när de kommer in och den första som kliver in i rummet drar hon med sig in i hörnet och hinner antagligen ge honom en ordentlig omgång innan de andra hinner reagera. Om rollpersonerna kommer hit på natten och Lydia är ovetandes om deras misstankar så befinner hon sig på Gyllne Porten och kommer att komma hem strax före gryningen.

## Lydia

Lydia är precis som baron Brasov en vampyr. Hon är inte en av de starkaste och mäktigaste vampyrerna men hon tar igen det med hjälp av sitt utseende och sin charm. Utseendet är även hennes viktigaste tillgång när hon jagar. Vanligtvis brukar hon plocka upp någon sjöman i hamnen eller om det kommer in någon okänd på Gyllene Porten. Den senaste tidens oroligheter har dock gjort att det kommit färre sjömän till hamnen och folk håller sig inne så det finns färre potentiella offer ute på gatorna. Berusad av blodslust gjorde hon ett allvarligt misstag när hon plockade upp Kentbar utanför Gyllene Porten. Eftersom han var förklädd såg hon inte att han tillhörde huset Kyzikos. Så fort hon får reda på det kommer hon att förbereda sig för att lämna staden, hon var ändå på väg, efter ett år i staden börjar den närmaste omgivningen bli lite misstänksamma. Dock tar det lite tid att orda en plats på en båt där hon inte behöver vistas i solljuset utan att någon blir misstänksam.

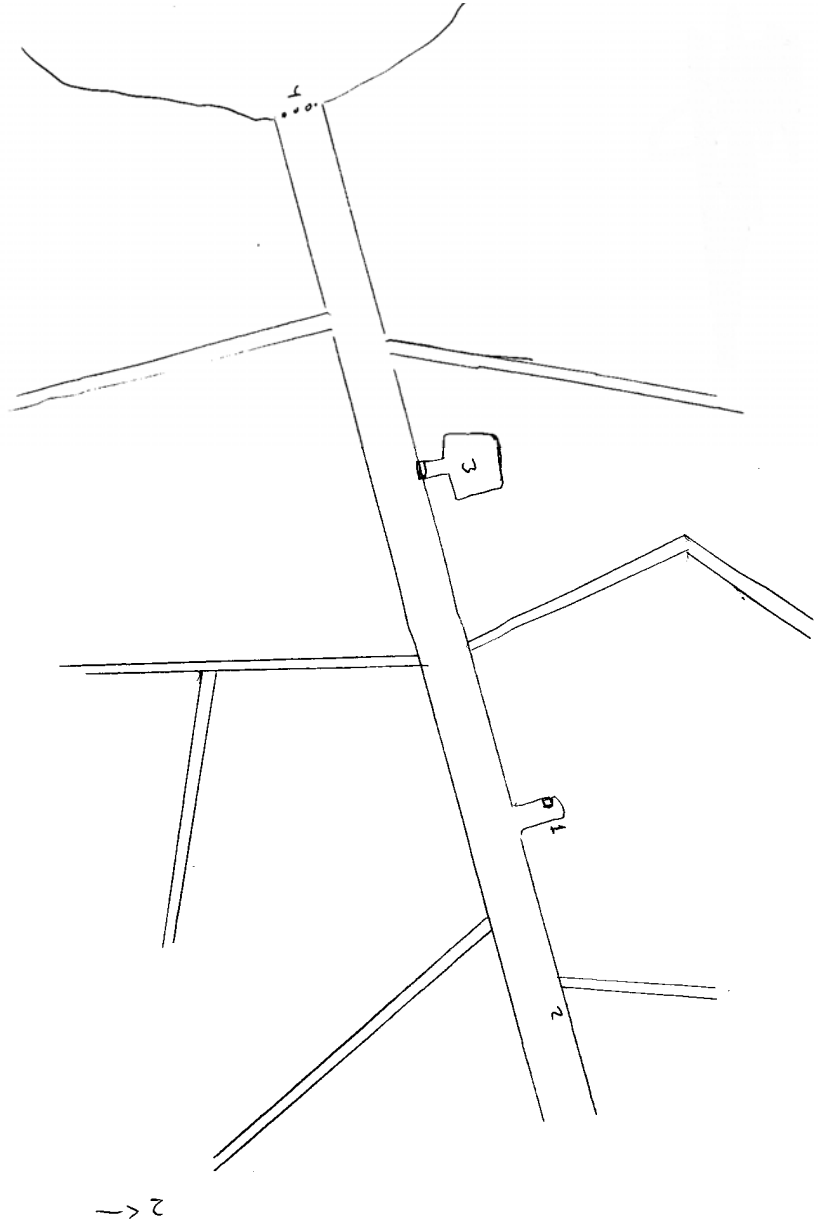
Lydia är väl medveten om att hon inte är särskilt mäktig och försöker därför för det mesta att lösa situationer utan att bruka våld, det var därför hon lurade rollpersonerna att ta hand om baron Brasov för henne och på så vis slippa ovälkommen konkurrens. Om hon hamnar i strid med rollpersonerna försöker hon i första hand att lägga sig i bakhåll för snabbt bryta sig ut och fly. I andra hand försöker hon få rollpersonerna att tveka eller till och med låta henne gå genom att använda sin charm och spela på sin kvinnlighet. Enbart om rollpersonerna lyckas tränga henne riktigt illa i ett hörn slåss hon till sista blodsdroppen. Så fort hon får chansen kommer hon att förvandla sig till en fladdermus och fly.

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>+1</b>	
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>	
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>	
<b>Sinnen</b>	<b>+1</b>	
<b>Personlighet</b>	<b>+2</b>	
	Utseende	+1 (+3)
	Vältalighet	+1 (+3)
<b>Logik</b>	<b>+1</b>	
<b>Kunskap</b>	<b>+1</b>	
<b>Själ</b>	<b>+1</b>	
<b>Skydd: Inget</b>		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Knytnävar	0	+1
Bett	0	+1

# Lydia

## **Epilog**

Troligtvis klarar sig rollpersonerna utan allt för allvarliga skador, Lyda kommer inte att skada dem mer än hon anser nödvändigt. Dock bör de känna sig oroliga i framtiden för en plötslig hämnd. Lydia har dock lämnat staden och rollpersonerna bakom sig. Tre dagar senare begravs Kentbar på familjens gravplats i närheten av godset. Det blir en enkel och välbevakad ceremoni.



## Blod och eld

Detta är det sista av äventyren som utspelas i stadsstaten Tokia. Äventyret låter spelarna delta i den Tokiska revolutionen. Stämningen i äventyret bör vara ganska ödesmättad. Spelarna kan inte påverka det stora skeendet i staden till någon nämnvärd grad, allt är redan förutbestämt av misstag begångna för flera månader sen. Spelarnas uppgift är att överleva.

### Upptakt

Det är dagen efter Kentbars begravning. Det är mitt på dagen och hela huset sitter mer eller mindre still och flämtar i värmen. Den senaste veckan har vart en av de varmaste i mannaminne. Rollpersonerna befinner sig i gillesalen, det svalaste rummet i huset, och försöker svalka sig med ljummen öl från källaren. Det enda positiva är att Lassos har börjat bli bättre, han har börjat samtala med Turklar i enrum om läget i staden och vad han har missat och kunde delta på begravningen.

Helt plötsligt kommer en av husets vakter in och ropar att det är strid vid Berengus. En av deras gyllene örnar har kommit och bett om hjälp de är under attack från kungens varghundar. Om Vladimir går med på att skicka förstärkningar, något som Turklar bestämt råder till, så är en styrka på 40 man på väg mot Berengus bara fem minuter senare. Styrkan drabbar dock samman med Polyketeus mitt på kungstorget. Striden varar i en kvart och om rollpersonerna insisterar på att delta är de så pass väl skyddade att om de får problem med sin motståndare kommer någon att rädda dem. I annat fall så stannar de på Rådhusstorget med en mindre livvakt. Till slut drivs Kyzikos styrkor tillbaka över kungsbron med hjälp av en grupp varghundar som kunnat avvaras.

*”Lukten av blod och svett fyller era näsborrar till bredden. Runt om er står era soldater utmattade av att stridit i den fruktansvärda hettan, flera av dem är sårade, två är döda. De längst bak passar på att dricka lite ur fontänen medan de vid broräcket står och skriker okvädningsord till de på andra sidan bron. Men även era motståndare har lidit förluster och är utmattade och väljer att besvara ord med ord. Plötsligt öppnas porten och kungens herald stiger ut omgiven av delar av kungens personliga livvakt. Han ropar till er att ni har begått brott mot kronan och om ni lägger ner vapen nu kommer att kungen skona era liv annars kommer ni dömas för högförräderi.”*

Detta är troligtvis mer än vad rollpersonerna kan tåla och efter fortsatt ordutveckling med heralden kommer endera sidan storma över bron. Striden hinner dock inte mer än börja när Hormuzdas och Gaiseriks knektar kommer in på torget. Med gemensamma krafter trängs kungens styrkor tillbaka innanför palatsmurarna, men där tar det stop. Ni är inte förberedda för att storma murarna och drivs tillbaka över kungsbron igen.

Brankovitj Hormuzdas tar genast kontrollen i form av tronaspirant. Han föreslår att man lämnar hälften av trupperna till att bygga upp en barrikad vid bron medan resten ger sig av mot Polyketeus hus.

När trupperna når fram till Polyketeus så möts de enbart av ett fåtal vakter och tjänare som ger upp nästan genast. Familjen Polyketeus verkar ha flytt. Brankovitj ger då order om att lämna några vakter för att bevaka fångarna och bege sig mot Fokkas. Trupperna hinner dock inte längre än till Mikaels avenyn innan de möts av Fokkas och deras askaker viftandes med en vit flagga. Mitt på Mikaelsavenyn möts representanterna från vardera släkt, på var sida står de båda trupperna, tämligen jämnstarka och med vapnen redo. Mikaelsavenyn är annars tom så långt ner som till Teatertorget och ända upp till Avenyplatsen. Det enda folk man kan se är de som nervöst kikar bakom fönsterluckorna. Nicol Fokkas förklarar att han är beredd att slå sig samman med er, han har hört vad som har hänt Berengus och anser att Ludo har gått alldeles för långt. När de båda sidorna vinkar lugnande till sina respektive knektar kan man nästa höra en stor gemensam suck från de omkringliggande husen. En kort diskussion ger att Brankovitjs brorson Stefanov tillsvidare får kommandot över trupperna och låter dem bygga upp barrikader runt slottet medan de andra beger sig hemåt för att se till att ingen har hänt samt rusta sig för strid och så snart som möjligt bege sig till rådhuset.

Väl i huset kan rollpersonerna vidta de förberedelser de anser sig behöva för att skydda huset samt ta fram rustningarna från vapenförrådet. Till Vladimir och Petrus finns det fina välsmidda ringbrynjor, armskenor för underarmarna och öppna hjälmar, allt med silver- och guldinläggningar och familjens märke. Åt andra kan man få fram vanliga ringbrynjor med långa ärmar och öppna hjälmar. Det hela försvåras dock av att Lassos när han får reda på vad som har hänt vägrar släppa iväg rollpersonerna utan att han följer med.

### Inbördeskrig

Staden börjar mer och mer se ut som en krigszon. Runtom på gatorna reser sig barrikaderna och delar effektivt i staden i två delar. Delarna norr om Brisman och väster om Platina gatan samt hamnområdet är fortfarande i kungens händer. Stadens folk har begett sig inomhus och spikat för fönsterluckorna. De få som ni ser ute på gatorna springer snabbt sin väg så fort de får syn på er och er livvakt. På rådhusstorget passerar ni ett frenetiskt byggande av stormstegar och skyddssköldar.

Rollpersonerna anländer sist till mötet, de försenades aningen av Lassos envist ville följa med trots att Turklar hävdade att han inte var i form än och borde istället stanna hemma och se om försvaret av huset. Men Lassos var den envisaste och går nu bredvid er,

# Blod och eld

blek, hållögd men rak i ryggen och med en skinande ringbrynja.

Det är Brankovitj som först tar till orda.

”Bra att ni alla kunde komma så snabbt, hoppas allt var väl där hemma för er. Vi har lite nyheter. Vi har sänt in några spioner till Berengus hus. Berengus verkar inte vara där och är antagligen fångar eller döda, dess knektar har köpts över av Ludo.”

Sedan följer en kort diskussion om man bör göra.

Den står och väger mellan de två alternativen att antingen storma slottet direkt och hoppas på en snabb seger eller att isolera slottet och försöka vinna över Sebastopos som hitintills inte har deltagit i striderna och kanske till och med Polyketeus.

Längre än så hinner inte diskussionen förrän en av Hormuzdas vakter kommer inspringandes. ”Folket har gjort uppror” skriker han ”En stor folkhop är på väg hit ifrån västra stan”. Längre hinner han inte förrän flera fönster splittras på rådhuset och en massa uppretade stadsbor svärmar in. De kastar sig över de ansamlade adelsmännen och deras livvakter. Varje rollperson hamnar i handgemäng med var sin stadsbo.

## Stadsbo

Välj valfritt vapen eller slumpa.

<b>Kroppsbyggnad</b>	<b>±0</b>
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>
<b>Stridsförmåga</b>	<b>±0</b>
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>
<b>Logik</b>	<b>±0</b>
<b>Kunskap</b>	<b>±0</b>
<b>Själ</b>	<b>±0</b>

**Skydd:** Inget

<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Klubba	0	0
Dolk	1	0
Spikklubba	1	0

När rollpersonerna har besegrat sina motståndare har även striden lagt sig. Tillkallade knektar har omringat rådhuset och slagit tillbaka mobben. Inga inne i rådhuset har dödats fast flera har blivit skadade.

Männen inne i palatset ser sin chans och gör samtidigt ett utfall mot kungsbron. Samtidigt som Ludos män anfaller bron drar sig Fokkas män ur striden.

Rollpersonerna är tillräckligt nära för att höra Brankovitj skrika åt dem ”Så nu visar ni er sanna sida! Förrädare!”. Nicol ropar tillbaka ”De anfäller vårt hus! måste skydda dem!”. Varvid Brankovitj ropar tillbaka till Fokkas försvinnande ryggar ”Förrädare!” innan han fortsätter med att mana på sina män och säger till rollpersonerna att ta hand om folkmobben så håller han tillbaka kungen.

När rollpersonerna på väg till striden mot folkmobben passerar rådhustrappan ser de Lassos sittandes på den med huvudet nerböjt. Om det går fram till honom säger

han ”Det är hopplöst, allt är över, vi är slut”. Några rejäla örfilar får honom att vakna till.

Som ett sätt att försöka sona sina tvivel kastar sig Lassos genast in i striden bakom rådhuset slående omkring sig som en furie.

Kyzikos tränade knektar visar sig inte ha några större problem att hålla den mångdubbla folkmassan stången, desto mer oroande är det rökmoln som börjat växa upp någonstans i närheten av Fokkas hus.

Hur mycket strid rollpersonerna är inblandade i är mycket upp till dem, håller de sig i bakgrunden såsom Turklar så slipper de helt och hållet undan striderna, gör de däremot som Lassos får de strida mot fyra fem stycken stadsbor.

*Efter en halvtimmas hårt stridande har ni äntligen drivigt folkhoppen på flykten, men det har kostat er dyrt. Runt om er ligger sårade och döda legoknektar. Ni har förlorat minst hälften av er styrka. Plötsligt hör ni rop ifrån rådhuset på andra sidan rådhuset, strax därefter ser ni några av Hormuzdas män komma springandes. Lassos ropar åt era män att dra sig tillbaka till familjens hus för att skydda det. På vägen får ni en skymt av vad som drivit soldaterna vid bron på flykten, det var inte kungens män som ni hade förväntat er, istället var det ytterligare en folkmob som kommit svepandes från gamla stan, understödda av stadsvakten.*

## Flykt

Väl framme vid huset beordrar han soldaterna att hålls stånd och springer in i huset med Turklar och troligtvis rollpersonerna strax efter. Sibylla, Mirimar, Livia och tjänarna väntar alla i hallen oroade vad som står på. Utanför hör ni ljudet av strid när legoknektarna försöker hindra folkmassan att nå fram till huset. Ni hör ljudet av krossat glas när någon lyckas kasta in en brinnande fackla i gillesallen precis bredvid. Lassos har sjunkit ihop strax innanför dörren, han verkar ha blivit skadad av ett hugg i sidan. Det finns ingen tid att förlora, Turklar föreslår ”Ett av våra skepp ligger i hamnen, om vi kan ta oss dit kan vi fly via det.”

Legoknektarnas kapten kommer in ”Vi kan inte hålla dem mycket längre”. Lassos lyckas resa på sig med hjälp av dörren, ”Vi flyr mot hamnen” beordrar han.

Sällskapet ger sig genast ut på gatan där striderna rasar för fullt runt om dem. Både Mirimar och Livia verkar helt chockade medan Sibylla inte visar en min. Lassos vägrar att ta emot hjälp från såväl Mirimar som någon rollperson, ”Det är inte så farligt” hävdar han. När gruppen väl slagit sig ut från folkmobben som omringat huset mattar striderna nästan genast av. De flesta i mobben blir kvar vid det redan brinnande huset i hopp om att kunna plundra det. Enbart ett fåtal försöker ge sig på den flyende gruppen.

*Ni ger er snabbt av längst med Mikaelsavenyn, en gata helt olik den ni stod vid tidigare i dag. De flesta fönster*

# Blod och eld

är sönderslagna och butikerna plundrade, här och var ligger det fortfarande kvar kroppar och röken från den västra delen av staden stiger tät och blockerar än mer av den skymmande solen. Enbart ett fåtal rör sig längst med avenyn, en mindre grupp försöker ge sig på Livia och Sibylla som kommit lite på efterkälken men går en snabb död till mötes. Däremot är det att av döma av ljudet betydligt värre borta vid palatset, det verkar som om folkmobben försöker storma palatset.

Porten till hamnen visar sig vara låst och förbommad, ni kan se några figurer uppe i ett av tornen. Med en muta på minst 50 Solidus släpper de igenom gruppen. De kan även informera om att slottet ser ut att falla. När de släppt igenom gruppen kan de även informera om att det inte går att ta sig ut ur hamnen, stadsvakten har intagit dubbeltornen och rest kedjorna. Den goda nyheten är dock att ert skepp ligger fortfarande i hamnen. Skeppet får syn på er och lägger i två stycken långbåtar. Tyvärr får inte alla plats i två båtar utan de tar första vändan med kvinnorna och tjänarna för att komma tillbaka för soldaterna. När långbåtarna gett sig av sjunker Lassos ihop igen. Ansiktet är likblekt och såret visar sig vara djupare än ni först trott, han måste ha förlorat litervis med blod. I väntat på att båtarna ska komma tillbaka förbinder ni hans sår. Innan långbåtarna hunnit återvända har mörkret lagt sig och man kan tydligt se eldskenet från staden lysa upp natthimmelen.

Mörkret gör även att ingen ser plundrarna som anfaller dem när de håller på att borda de två båtarna förrän de hunnit halvvägs upp längst piren. Kvar blir rollpersonerna, legoknektskaptenen och tre legoknektar som får skydda de andra medan de stiger i båtarna och sen kasta sig i vattnet när båtarna kommit ut från kajen.

Väl ombord på båten kan alla pusta ut ett tag, med det återstår ett hinder för att ta sig ut från staden, kedjan som spärrar hamnutloppet. Lassos gör ordning en styrka från de osårade Legoknektar som återstår för att storma Dubbeltornen. De rollpersoner som vill får vara med, Lassos själv envisas med att leda attacken trots att han inte är i någon form för det. Han hävdar att han har skulder att betala igen och ändrar sig inte.

I skydd av mörkret lyckas två legoknektar simma fram och ta död på de två stadsvakter som vaktar den sönderslagna porten till tornen. Styrkan har knappt hunnit i land förrän larmet går och de tvingas kämpa sig upp för tornets trappor. Som tur är så är tornet kraftigt underbemannad och efter en kort strid i trapporna kan de avancera obehindrat nästan upp till kammaren med kedjevinscharna. Strax innan har dock stadsvakten lagg upp ett bakhåll och huvuddelen av styrkan fastnar där i strid. Rollpersonerna och Lassos som gick längst bak kan dock smita förbi och upp för de sista trapporna till vinscharna.

I vinschrummet finns det ytterligare lika många stadsvakter som rollpersonerna och Lassos.

## Stadsvakt

<b>Kroppbyggnad</b>	<b>+1</b>	
<b>Motorik</b>	<b>±0</b>	
<b>Stridsförmåga</b>	<b>+1</b>	
	Närstrid	+1 (+2)
<b>Sinnen</b>	<b>±0</b>	
<b>Personlighet</b>	<b>±0</b>	
<b>Logik</b>	<b>±0</b>	
<b>Kunskap</b>	<b>-1</b>	
<b>Själ</b>	<b>±0</b>	
<b>Skydd:</b> Läderbrynja Abs 1 på bålen, Hjälms abs 3.		
<b>Vapen</b>	<b>Skada</b>	<b>Tv</b>
Svärd	3	+2

Vladimir har just oskadliggjort sin vakt när han hör Lassos ropa bakom ryggen, ”Vladimir, se upp!”. När han vänder sig om ser han Lassos falla med ett svärd genom kroppen. En vakt hade riktat ett slag mot Vladimirs oskyddade rygg men Lassos kastade sig emellan, vakten är nu obehäpnad och utsatt för Vladimir på nåd och onåd.

När Vladimir lutar sig över sin bror säger han, ”Lillebror, det är upp till dig nu, hoppas du klarar det bättre än vad jag gjorde”

När vakterna är nergjorda kan man släppa ner kedjorna genom att lossna på en spärr, sen är det bara att bege sig ner till båten igen och ro ikapp skeppet.

## Epilog

Den kvällen intas slottet och kungen och alla adelsmän samt deras familjer, utom Fokkas som lyckas fly och Vladislav som inte befinner sig i staden, tas tillfånga av stadsvakten anklagade för brott mot staden. Samtliga legoknektar som inte lyckas fly tas till fånga och sätts på galärerna. Dagen efter återvänder Vladislav och tillsammans med ett råd sammansatt av högt uppsatta medlemmar i staden och en del vanligt folk döms Kung Ludo II till döden och övriga adelsmän förvisas på livstid. Oroligheterna i staden fås snart under kontroll av stadsvakten. Stora delar av västra staden och delar av östra har brunnit, samtliga adelsätters hus har plundrats och de flesta har brunnit ner. Frågan om hur staden ska styras i framtiden får sin lösning en regning höstdag när Ranguza Vladislav vals till kung i staden, rådet har avskaffas och i sitt inrättningstal lovar Ranguza att alltid se till folket först.

Ätten Kyzikos har förlorat alla egendomar i Tokia men är inte på några sätt fattiga. De har fortfarande kvar sina skepp, sina kontakter och relativt stora tillgångar i lager utomlands. Vad de nu ska ta sig för är upp till spelarna. Ska det försöka ta sig tillbaka till staden, efter några år så hävs landsförvisningen för de flesta adelsmän en efter en, ska de bosätta sig någon annan stans, t.ex. Thabos eller ska de använda sin rikedom att skapa ett nytt rike i någon småstad i en avkrok någonstans i världen.

