

ÖVERSTE PRAANZ DA KAELVE

Du är en överste i den hemliga polisen Digeta Longas tjänst. Din närvaro på Marjura är resultatet av ett politiskt rävspel på hög nivå – du lurades av din chef Goba da Grummi att ta skulden för att en vapenlast smugglades hit under täckmantel av en arkeologisk expedition. Det handlar om de 300 fördömda svärden i Vau Tamma, 'Tammans klan', smidda i forntiden för något heligt krig.

Da Grummi – och hennes allierade hertig Ialsop da Kamesti, en utmanare till kejsaren och en av rikets mäktigaste män – skickade dig hit för att söka rätt på vapnen. Som första åtgärd efter ankomsten till Arhem har du låtit gripa expeditionsledaren Brior Brådfot och spärrat in honom i en fängelsehåla under garnisonen i Arhem, redo för förhör. Svärden är dock försvunna.

Om svärden hamnar i fel händer riskerar du krigsrätt. Som om det inte var illa nog finns i Arhem en rival från Digeta Longa – den irriterande Nin Hallaska. Hon är under täckmantel som inkvisitra från Poda Arux satt att granska utpostens finanser, men hennes verkliga uppdrag är liksom ditt att övervaka Brådfots expedition.

Vid sidan av historien med svärden har du da Grummis uppdrag att undersöka och gärna kompromettera den mystiska shagulitersekten på Marjura, eftersom sekten har fått ett osunt inflytande över kejsarinnan. Sekten driver en sjukstuga i Arhem, och dess representant i staden är en viss Malek Mangus. Du vet att Sulidon Rumperlak, en apotekare och gammal bekant från Tricilve, har samröre med shaguliterna.

Du har skriftlig befogenhet från hertig Ialsop att ta kommandot över garnisonen i Arhem, bestående av cirka 300 knektar och två mobila katapulter, om så skulle behövas. I hamnen ligger även en stor karack, ett fraktfartyg, fullastat med ytterst dyrbart svavel från träsket utanför Arhem i väntan på handelskonvojens avfärd söderut.

När spelet börjar har primus prokuratoren i Arhem, den sorgliga skepnaden Gottard av Melse – eller snarare hans förbittrade hustru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästabudet. Nin



Hallaska, Sulidon Rumperlak, en trinsmyrisk ädling vid namn Trovinder av Hons är alla där, liksom Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare från handelshuset Shakello.

❖ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Sulidon Rumperlak:** Du känner den slipprige och stinkande apotekaren väl, det var faktiskt du som skickade honom till Marjura efter attentatet mot kronolaben i Tricilve för åtta år sedan, då du lurade honom att erkänna ett giftmord. Du vet att han har kontakter med shaguliterna och att han skulle göra

vad som helst för att få resa hem till Trakorien.

Kännedom: 2

» **Nin Hallaska:** Du ogillar denna uppkomling inom Digeta Longa, trots att hennes kompetens och intelligens är obestridlig. Formellt är hon din underordnade, men hon är en konkurrent och du anar att hon döljer sina sanna motiv för dig.

Kännedom: 1

» **Trovinder av Hons:** Du känner inte denne ädling, som liksom du bor hos prokuratoren Gottard av Melse, men du ogillar honom eftersom han är trinsmyrer. Alla vet att trinsmyrer har ett upproriskt sinnelag och inte är att lita på.

Kännedom: 0

❖ RELATIONER TILL BIFIGURER

» **Mirima:** En infödd marjurerkvinna och tvätterska, men även din älskarinna. Du gillar henne för att hon är självständig och vägrar ta emot din hjälp. Hon vet att du har en skeckerfläck.

Kännedom: 2

» **Malek Mangus:** Du ogillar denne maskerade läkeman. Shaguliterna driver en sjukstuga i Arhem, och det går rykten om att de rövar bort sina patienter och utför makabra experiment på dem. Du misstänker också att shaguliterna är i maskopi med vapensmugglarna, men saknar bevis. **Kännedom:** 1

» **Hildur Ornetand:** Junker Hildurs vårdshusvård är i praktiken den infödda marjuriska befolkningens ledare. Om någon vet vem som beställt de förbannade smuggelsvärden så är det han.

Kännedom: 1

KAPTEN NIN HALLASKA

Du är en hemlig agent i tjänst hos Digeta Longa, Trakoriska rikets hemliga polis. Officiellt har du skickats till Arhem som inkvisitra från Poda Arux för att granska prokuratorn Gottard av Melses räkenskaper. Ditt verkliga uppdrag är att övervaka en arkeologisk expedition, ledd av akademikern Brior Brådfot.

Oväntat och oönskat dök din rival och överordnade överste Praanz da Kaelve upp på Marjura kort efter dig, med befogenhet att ta befälet över garnisonen i Arhem. Han hävdade att expeditionen smugglade vapen och lät direkt gripa dess ledare Brior Brådfot som nu sitter i en fängelsehåla under garnisonen.

Dina efterforskningar har uppdagat något som kanske kan sätta da Kaelve på plats: En studie av handstilar i dokument i prokuratorns kammare visar att hjärnan bakom vapensmugglingen är självaste hertig Ialsop av Kamest, ledare för den kejsarfientliga Nya Sfären och en av Trakorians mäktigaste män. Känner Praanz da Kaelve till detta, eller är han ett ovetande bondoffer i detta rävspel? Är Gottard inblandad? Här gäller det att spela sina kort väl.

När spelet börjar har fogden Gottard – eller snarare hans förbittrade hustru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästabudet. Praanz da Kaelve, apotekaren Sulidon Rumperlak, en trinsmyrisk ädling vid namn Trovinder av Hons är alla där, liksom en maskerad läkeman från shagulitersekten vid namn Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.

RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Praanz da Kaelve:** Dina känslor för översten växlar mellan beundran och rivalitet, men oftast tar det senare överhanden. Officiellt har ni gemensamma plikter på Marjura – att skydda Trakoriska rikets in-



tressen – men i stället spionerar du på honom i jakt på ytterligare hållhakar. Översten bor liksom du hos fogden Gottard av Melse.

Kännedom: 2

» **Sulidon Rumperlak:** Den gulnade gamle apotekaren är en motbjudande gestalt, svavelstanken sitter i po-rerna på honom. Han har någon gammal relation till Praanz da Kaelve och ett samröre med shaguliterna, kanske kan han utnyttjas på något sätt?
Kännedom: 0

» **Trovinder av Hons:** Denne ädling från Trinsmyra kom till Arhem på samma karavell som du. Han på-står att han rest hit för att studera slavdrivandets tekniker i svavelträsket. Men det är något som inte stämmer. Du kan inte sätta fingret på det, men du är säker på att ynglingen inte är den han utger sig för att vara.

Kännedom: 1

RELATIONER TILL BIFIGURER

» **Hildur Ornetand:** Junker Hildurs värdshusvärd är i praktiken den infödda marjuriska befolkningens le-dare. Han är klart misstänkt för smuggelaffären. Kan han pressas till samarbete?

Kännedom: 1

» **Shulaban Ormtunga:** En tjuv och lurendrejare som känner Arhems undre värld som ingen annan. Du har betalt honom för att informera dig om allt av intresse. Han brukar hålla till på värdshuset Junker Hildurs.

Kännedom: 1

» **Gottard av Melse:** Fogden i Arhem är djupt skuldsatt i Trakorien. Han hatar Marjura innerligt men kan inte återvända till Trakorien innan han tjänat nog på svavelhandeln för att betala av sin skuld. Hans hustru däremot skulle göra vad som helst för att lämna ön.

Kännedom: 1

» **Malek Mangus:** Den ständigt maskerade shaguliten brukar synas på Arhems gator. Sekten driver en sjukstuga, men betraktas med misstänksamhet av marjurerna. Malek Mangus har samröre med Sulidon Rumperlak.

Kännedom: 1

TROVINDER AV HONS (ALMA)



Officiellt har du rest till Arhem som den trinsmyriska ädlingen Trovinder av Hons för att studera slavhantering för din beskyddares räkning, länsherren Gustald Silverhamre. I hemlighet är du kvinna och RhabdoRanamördare vid namn Alma. Ditt uppdrag är att hitta och hämta hem Gustald Silverhamres son Fingolf, vilken blivit novis hos shaguliterna under namnet Jomorref. Om inget annat alternativ finns är ditt uppdrag att mörda Fingolf.

Du var dock inte beredd på hur smärtsamt avståndet till RhabdoRanasektens tankegemenskap skulle vara. Den mentala ensamheten gör dig missmodig, sömnlös och offer för ständig huvudvärk. Smärtan gör dig impulsiv och oförsiktig och det blir allt svårare att hålla fokus på ditt uppdrag. I ett ogenomtänkt infall köpte du dyrkar och beställde några doser sömngift av den lokale svarthandlaren och förbrytaren Shulaban Ormtunga, som brukar hålla till på värdshuset Junker Hildurs.

När spelet börjar har fogden Gottard – eller snarare hans förbittrade hustru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästtabudet. Praanz da Kaelve, Nin Hallaska och apotekaren Sulidon Rumperlak är alla där, liksom shaguliten Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.

❖ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

- » **Praanz da Kaelve:** En allvarsam överste från Trakorien. Ni har mötts i prokuratorn Gottard av Melses residens i garnisonen, där ni båda bor.
Kännedom: o.
- » **Nin Hallaska:** Inkvisitra från Tricilve som också bor i Gottards residens. Du har sett henne ta den sinnestärkande sinkakladrogen och föraktar henne som missbrukare.
Kännedom: 1

- » **Sulidon Rumperlak:** En motbjudande drogmissbrukare. Har nära kontakt med shaguliterna och har gett dem receptet på slavdrogen zombin. Kanske kan han komma till användning under uppdraget.

Kännedom: 1

❖ RELATIONER TILL BIFIGURER

- » **Malek Mangus:** Shagulitersektens maskerade representant i Arhem syns ofta till på gatorna. Motbjudande. Bor i Villa Solstunden, inte långt från garnisonen. Finns Fingolf Silverhamre där?

Kännedom: 1

- » **Shulaban Ormtunga:** En tjuv och fixare som känner alla på Arhems skuggsida. Du har köpt dyrkar och gifter av honom.

Kännedom: 1

- » **Isimud Mogger:** Köpman, träskman och konkurrent till handelshuset Shakello som kontrollerar svaveltraden. Vän till Gustald Silverhamre. Vet om ditt uppdrag och har fått betalt för att bistå dig.

Kännedom: 1

SULIDON RUMPERLAK



Du skickades till Marjura som fätläkare och apotekare när du åtta år tidigare råkade bevittna statshemliga förhör. En löjtnant vid namn Praanz da Kaelve lurade dig att avslöja ett litet giftmord och tvingade dig att bistå honom i förhöret av en magillersk ambassadör efter attentatet mot kronolaben.

Du lever och verkar i svavelträsket utanför Arhem, och du hatar din tillvaro innerligt. Du vill inget hellre än att segla tillbaka till civilisationen och din kära trädgård i Tricilve. Av oförsiktighet har du avslöjat den förslavande zombindrogens recept för shaguliterna och tvingas lyda dem sedan dess. Du har hjälpt shaguliterna i deras sjukstuga i Arhem, och du har märkt att patienter försvinner på ett oförklarligt sätt.

Du hade näst intill gett upp hoppet om att återvända till Trakorien när du hörde att da Kaelve plötsligt kommit till på Marjura. Trots svavelstanken som du ständigt sprider omkring dig har du lyckas tjata till dig en inbjudan till fogden Gottard av Melses stora välkomstbankett. När spelet börjar har gästbudet inletts. Praanz da Kaelve är där, liksom Nin Hallaska och den unge ädlingen Trovinder av Hons, shaguliten Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.

❖ RELATIONER TILL KARAKTÄRER

» **Praanz da Kaelve:** Dina känslor för översten växlar

mellan brinnande hat för att han strandat dig på den förbannade ön till djupaste underdånighet och hopp att han ska låta dig åka hem till Tricilve. Du är livrädd att han ska få veta att du avslöjat zombinets recept för shaguliterna.

Kännedom: 2

» **Nin Hallaska:** Du får kalla kårar av denna kvinna. Hennes blick är som knivar och du är övertygad om att hon kan se vartenda litet illdåd du har på ditt samvete.

Kännedom: 0

» **Trovinder av Hons:** En ung ädling från Trakoriska riket, vad kan han ha för ärende på Marjura? Är han intresserad av att köpa dina elixir och dekokter?

Kännedom: 0

❖ RELATIONER TILL BIFIGURER

» **Malek Mangus:** Du utpressas av Malek Mangus och andra shaguliter eftersom du avslöjat zombinets recept, en statshemlighet, för dem.

Kännedom: 1

» **Hildur Ornetand:** Patienter har försvunnit spårlöst från shaguliternas sjukstuga, och marjurererna vill veta vart de tagit vägen. Vårdshusvärden för deras talan.

Kännedom: 1

» **Shulaban Ormtunga:** En tjuv som känner Arhems undre värld bättre än någon annan. Håller oftast till på värdshuset Junker Hildurs.

Kännedom: 1

» **Slavdrivaren Abrelax:** Detta träsktroll är en sinnslö men lojal och pålitlig tjänare i träsket.

Kännedom: 2