

Porträtt av en mördare

En berättelse till Noir
av Jonas Karlsson

Berättelse: Porträtt av en mördare





Kriminalaren lutade sig tillbaka ut ur ljuskäglan på andra sidan förhørsbordet. Hon var lugn, kriminalinspektör Vastag, alldeles för lugn. Jag var van vid hårdare polisförhör, där frågorna var knytävar och svaren utspottade tänder.

"Berätta igen var dina vänner är någonstans. Långsamt."

"Sista gången jag såg dem var när vi mötte Boskos pojkar."

"Kiril Bosko, hallicken?" Hon antecknade något i sitt block.

"Ja, men han var inte med. Det var hans livvakter, böghororna."

"Vad?"

"Manliga prostituerade som säljer sig till män. Bosko har ett stall någonstans i Fallna staden."

"Var då?"

"Jag vet inte! Jag berättar allt jag vet!"

"Vad hände med... Boskos pojkar?"

"De var galna, påtända. De kom skrattande och skrikande in i gränden där vi stämt träff med Bosko, och öppnade eld. Jag stod närmast utgången på andra sidan och tog mig ut, rakt i famnen på er snutar."

"Och dina vänner?"

"De drog vapen och gick till motanfall mot pojkarna. Du hörde ju striden själv."

"Och sedan försvann de. Ingen av dem dödades, men det gjorde flera av Boskos livvakter? Det är en sak jag fortfarande inte förstår."

"Vad då?"

"Hur det här har med Aksinya Filipovas död att göra. Du vet att vi har sökt er för mordet på henne."

Innan jag hann svara öppnades dörren och en rättliknande gubbe i svart polisuniform kikade in. Han rynkade på näsan åt förhørsrummets kvava luft, och det enda som saknades för att göra imitationen perfekt var ett par morrhår.

"Har ni ost?" trodde jag att han skulle pipa, men istället sa han, "Vi har hans vänner. De kom hit frivilligt".

"Gav de upp?" frågade Vastag utan att resa sig.

"De har med sig mördaren."

Nu var det min tur att nöjt luta mig tillbaka med händerna bakom huvudet. De hade fått tag på Leonas Maksimov, och jag skulle gå fri.

Porträtt av en mördare

Efter en vild födelsedagsfest hemma hos en av huvudpersonerna vaknar de och finner ett kuvert. Kuvertet innehåller en stor summa pengar, en nyckelring med nummer 99981 och ett brev med instruktioner. I soffan ligger ett lik och polisen knackar på dörren. Berättelsen för huvudpersonerna in i en värld av mördare, byråkrater och manliga prostituerade, som alla tror att huvudpersonerna äger något mycket värdefullt.

Översikt

Berättelsen *Porträtt av en mördare* tar sin början hemma hos en av huvudpersonerna dagen efter en vild födelsedagsfest. En ung kvinna ligger död på den blodiga soffan. Hon slogs ihjäl medan huvudpersonerna sov. Kvällen innan lämnade hon ett förslutet kuvert till en huvudperson hon kände sedan tidigare, och sa att kuvertet skulle öppnas om något hände henne.

Innan huvudpersonerna hinner samla sig knackar det på dörren. "Det är polisen", ropar de som knackar. Huvudpersonerna förstår inte hur polisen kan veta att något har hänt, men nu är de i alla fall där. Den enda vägen ut är via lägenhetens brandtrappa. Huvudpersonerna kan försöka slåss mot polisen. Oavsett hur det går kommer deras situation att förvärras eftersom de antingen åker fast eller plötsligt blir efterlysta polismördare. De kan försöka lura polisen, men även om de lyckas vinner de bara lite tid innan de blir eftersökta för mordet.

Det finns flera personer som vill komma åt huvudpersonerna och kuvertet: den faktiska mördaren, en hallick för manliga prostituerade, polisen, en mycket högt uppsatt byråkrat och en mystisk konservator. Huvudpersonerna blir tvungna att först försöka ta reda på vad situationen egentligen handlar om, vilket inte är lätt, och sedan bestämma vem som ska få sin vilja igenom. Utan att veta vad situationen rör sig om attackerar de från alla håll och kastas från konflikter till värre konflikter.

I kuvertet ligger en nyckelring till en nyckel som den döda kvinnan har svält. Nyckeln leder till ett bankfack som innehåller avslöjande sexuella bilder på den verkliga mördaren. Både mördaren själv och en hallick vill komma åt fotona. Polisen jagar huvudpersonerna som mordmiss-tänkta. Och inte nog med det, någon vill komma åt den döda kroppen: en konservator som vill stoppa upp den åt en rik kund.

När berättelsen är slut ska tre stora frågor kunna besvaras

1. Vem, om någon, åker dit för mordet på Aksinya?
2. Vem, om någon, får till slut fotona?
3. Var hamnar Aksinyas lik?

Hur berättelsen är presenterad

Förutom den första scenen, där kuvertet och liket upptäcks av huvudpersonerna, finns inga färdiga scener och ingen tänkt handling som måste följas. Istället presenteras hela situationen i en relationskarta med ett antal centrala berättarpersoner, och en bakgrund till situationen. Berättarpersonerna och deras motiv beskrivs, liksom platser som kan besökas och ett antal bomber som berättaren kan kasta in för att driva handlingen framåt. Bombarna är valsituationer där spelarna tvingas välja hur deras huvudpersoner ska agera, och därigenom hur berättelsen ska fortsätta. Det finns inga rätt och fel när det gäller bombarna, utan varje val är tänkt att leda till spännande nya scener.

Vad gör berättaren under spelsessionen?

Berättarens uppgift är alltså inte att leda spelarna från plats till plats efter en förutbestämd plan. Istället är berättarens största uppgift att sätta press på huvudpersonerna och sedan ta ett steg tillbaka och låta spelarna hantera situationen. Berättaren ska inte ha någon uttänkt lösning på problemen, det är spelarnas uppgift att komma på lösningarna. Som exempel kan man ta den första scenen där de två poliskonstaplarna knackar på dörren efter att ha fått ett anonymt tips. Kommer spelarna att låta huvudpersonerna fly via brandstegen? Gömmer de liket i lägenheten? Ljuger de för, eller slåss med, poliserna. Eller ger de upp direkt och hoppas på att de inte får dödsstraff allihop? Istället för att fundera över detta i förväg behöver berättaren bara spela poliserna som om de vore hans/hennes huvudpersoner i scenen. Berättaren vet vad poliserna vill, och behöver inte göra annat än att spela dem enligt deras viljor. När spelarna väljer vad de ska göra låter berättaren poliserna reagera på detta, och sedan är det spelarnas tur igen. Så fortsätter det fram och tillbaka och under tiden tar berättelsen form.

För en berättare som är van vid flödescheman eller en rad fasta händelsepunkter som spelarna ska guidas fram till kan det kännas ovant att spela på det här sättet. I vanliga fall är det dessutom spelledarens ansvar att göra äventyret roligt för spelarna. I Noir är det istället hela gruppens ansvar att göra berättelsen roligt för hela gruppen. Spelarna ansvarar för sina huvudpersoner och deras handlingar. Berättaren ansvarar för att spela berättarpersonerna och för att kasta in bomber när det behövs, för att på så vis sätta press på huvudpersonerna. Då drivs handlingen framåt och berättelsen skapas gemensamt.

Det viktigaste för berättaren under spelsessionen är att ta blicken från framtiden och fokusera på nuet. Medan en scen pågår är det ingen idé att fundera över berättelsens sista scen, eller nästa scen eller ens slutet på den nuvarande scenen. Det enda som spelar någon roll är vad som just händer i scenen. När scenen tar slut så gör den.

Mellan scenerna är det däremot berättarens uppgift att se till att nästa scen lovar något spännande, något gruppen vill få svar på. Många gånger har spelarna egna idéer. De säger till exempel: "Vi sticker till den där Kirils hotell", och om berättaren vill så kommer nästa scen att utspela sig på hotellet. Det är berättarens uppgift att beskriva inledningen till scenen, att placera huvudpersonerna i miljön och berätta vilka berättarpersoner som är där.

Det ska inte gå lätt för huvudpersonerna, och saker ska inte alltid gå deras väg. Om de inte vet var de ska ta vägen behöver berättaren bara titta på relationskartan och se vilken berättarperson som vore intressant att ha med i nästa scen. Alla berättarpersoner vill saker, och de kommer att söka upp huvudpersonerna för att få dem att göra som de vill. Extra roligt blir det om två eller flera berättarpersoner träffar huvudpersonerna samtidigt. Om berättarpersonerna har anledning att tycka illa om varandra och huvudpersonerna hamnar i mitten, hur hanterar de det?

Berättaren bör låta berättarpersonerna avslöja sin egen inblandning för huvudpersonerna, och därigenom för spelarna, så snart de kommer in i bilden. Deras motiv bör vara "genomskinliga", och framgå i tal och handling. Det är tråkigt om spelarna måste försöka dra ur information ur motvilliga berättarpersoner precis hela tiden, och uppfriskande om berättarpersonerna istället delar med sig frivilligt. Eftersom alla vill saker så kommer många av berättarpersonerna att försöka få med huvudpersonerna på sin sida för att få sin vilja fram. Lindita kan berätta precis på vilka sätt hon tänker skära upp Aksinyas kropp. Leonas kan erkänna att han mördade Aksinya, men säga att han gjorde det för att han blev utpressad, och på så vis försöka vinna huvudpersonernas sympati.

Berättelsen blir inte lika rolig om alla berättarpersoner håller tyst och bara försöker ta död på huvudpersonerna eller stjäla liket bakom deras ryggar. Huvudpersonerna måste göras till medbrottlingar och motståndare genom att spelarna *väljer* det själva. Spelarna bör inte få veta exakt vad det hela går ut på direkt, men bör få mycket information om vad de olika berättarpersonerna vill. På så vis kan de försöka pussla ihop en egen bild av vad hela situationen handlar om. Att som berättare försöka dölja saker leder sällan till att det blir roligt att spela, men att till exempel se spelarna spärra upp ögonen över Sandors kallblodighet kan bli en höjdpunkt.

För mer information och gratis nedladdning av tillbehör till rollspelet Noir, vänligen besök spelets officiella hem på nätet: www.noir.nu



Det bästa berättaren kan göra är att tidigt ge spelarna så mycket information som möjligt. Inte genom att läsa upp bakgrunden högt för spelarna såklart, utan genom att låta berättarpersonerna genom ord och handling avslöja bakgrunden och sina egen roller i situationen.

Det centrala i berättelsen är inte att leta ledtrådar utan att lista ut vad man ska göra åt situationen. *Berättelsen behöver inte handla om att lista ut vem mördaren är.* Den kan handla om det, om spelarna och berättaren tycker att det är roligt, men spelarna kan lika gärna lista ut det direkt. Det spelar ingen roll för berättelsen eftersom det finns så mycket annat att ta ställning till. Det är inte så att mördarens identitet måste avslöjas i näst sista scenen för att berättelsen ska bli lyckad. Om spelarna har riktat in sig på att bekämpa Sandor kan det stora avslöjandet istället vara vad han tänker göra med kroppen.

Fotona i bankfacket är en "MacGuffin", alltså ett föremål som är tänkt att driva handlingen framåt utan att det är särskilt viktigt *vad* föremålet är. Om spelarna är ointresserade av att ta reda på vart nyckelring 99981 leder, och istället gör allt för att hålla Aksinyas kropp borta från Sandor Hummel så är det bara bra! Berättelsen hänger inte på att huvudpersonerna får reda på vad nyckeln öppnar, utan är bara ett sätt att ge dem något att göra. Det kan visa sig att universitetet blir den centrala platsen för handlingen eller att det enda som är viktigt för spelarna är att straffa mördaren. Så länge gruppen har roligt och det är spelarna via huvudpersonerna som styr handlingen är allt bra. Om spelarna tror att det finns en röd handlingstråd som de måste hitta och följa bör berättaren förklara hur berättelsen är upplagd. Spelarna måste veta om att det är de som bestämmer vad huvudpersonerna ska göra och därmed vilket väg handlingen ska ta.

Om saker har stått stilla för länge finns det fyra säkra kort i *Porträtt av en mördare*: berättaren kan låta antingen polisen, Leonas, Sandor eller Kirils livvakter kliva in genom dörren med dragna pistoler och låta spelarna lösa situationen bäst de vill.

Bakgrunden

Den vackre, tjugooårige Leonas Maksimov har blivit fångad på bild. De svartvita fotona visar mannen i undergivna och utsatta poser, den sortens poser som vanligtvis inte lämnar sängkammaren. Speciellt inte om man är son till en stadsdirektör. Leonas skulle väldigt gärna vilja ha tillbaka bilderna för att undvika fängelse eller, ännu värre, en skandal. Homosexuella känslor "botas" genom hård terapi i Imperiet, och sodomi är straffbart med böter eller fängelse. Staten slår hårt ner på alla former av beteende som anses vara avvikande.

Den som tog bilderna var den jämnåriga Aksinya Filipova. Den som tog Leonas var en namnlös manlig prostituerad. Leonas svimmade under sessionen och när han vaknade var Aksynia och kameran försvunna. Aksinya hade sett sin chans att bli rik och ville ha pengar för att inte avslöja hemligheten.

När Aksinya vägrade att lämna tillbaka bilderna till Leonas och istället hotade att visa dem för hans far blev Leonas desperat. Han kunde inte be sin far om hjälp utan att berätta vad han skulle ha pengarna till. Leonas rännör-

dade den prostituerade mannen för att betala Aksinya, men hon ville inte träffa honom. Något i hans röst när han ringde henne gjorde att hon fruktade för sitt liv, och istället för att gå till mötesplatsen gick hon till huvudpersonens födelsedagsfest. Där fanns människor som gjorde att hon kände sig trygg. Leonas lyckades spåra henne till festen och dök upp med pengarna. Han tog med henne ut på lägenhetens brandtrappa för att förhandla med henne.

Aksinya valde att spela ett farligt spel, och sa att hon inte hade fotona. Pengarna, som egentligen tillhörde den prostituerade hallick, Kiril Bosko, tog hon emot innan hon förklarade för Leonas att det inte var tillräckligt. Hon ville ha mycket mer än så. Leonas blev vild, men några namnlösa berättarpersoner slängde ut honom ur lägenheten. Aksinya insåg att hon skulle få det svårt nästa gång hon träffade Leonas, och valde att skaffa en livförsäkring. Hennes första tanke var att lämna pengarna och nyckeln till bankfacket med fotona till festens värd, men hon ville inte släppa taget. Istället ringde hon till kurskamraten Lindita Tesarik och sa: "99981 är ett bankfack i Första Imperiebanken i Ikonen", och la sedan på. Hon skrev ett brev till personen som ordnade festen och la det i ett kuvert tillsammans med nyckelringen med nummer 99981. Nyckeln till bankfacket svalde hon, för att kunna fortsätta utpressa Leonas om hon klarade natten. Sedan tog hon med festens värd ut på brandtrappan och lämnade över kuvertet som livförsäkring. Hon säger att hon vill ha tillbaka brevet några dagar senare, men att personen ska öppna kuvertet om något händer henne.

Under morgontimmarna inträffar döden. Eftersom festen var av det vildare slaget kom och gick gäster som huvudpersonerna inte kände. De vet att stadsdirektör Vilis Maksimovs son Leonas dök upp strax efter Aksinya och pratade med henne ute på brandtrappan. Han gick så småningom, medan Aksinya stannade kvar. Huvudpersonerna somnade eller däckade i olika delar av lägenheten medan festen, precis som Aksinya, dog.

Leonas återvände till festen när Aksinya och några av de andra gästerna hade somnat. Han slog ihjäl henne på soffan, men till sin bestörtning hittade han varken fotona eller pengarna och flydde från platsen. Väl ute beslutade han sig för att låta någon annan få skulden och ringde polisen. Han lämnade ett anonymt tips om att han hade hört våld från festlägenheten. Polisen dök upp kort därpå och knackade på dörren.

Festens värd vaknar med det öppnade kuvertet i handen, och minns inte mer om det än vad Aksinya sa ute på brandtrappan. Några vänner sover i lägenheten, en flicka ligger död i den nedblodade soffan och polisen står utanför och knackar på dörren. Värden är så klart en av huvudpersonerna. De sovande vännerna är de övriga huvudpersonerna.

Polisen har inte mer att gå på än det anonyma tipset. De kommer att hitta den blodiga soffan och Aksinyas lik om inte huvudpersonerna snabbt gör sig av med dem. De knackar på dörren och ropar att de kommer från polisen. Huvudpersonerna inser att det är ute med dem om de öppnar med liket liggande i soffan. Om huvudpersonerna flyr via brandtrappan, som är den enda vägen ut, kommer polisen att bryta upp dörren och följa efter dem.

I brevet som huvudpersonerna har fått står det att om de läser brevet är Aksinya död och att hon vill att de ska visa den medföljande nyckelringen märkt 99981 för Lindita Tesarik i Silverheden och säga "Vägen till en mans hjärta..." till henne. De tiotusen zovrinerna i kuvertet är en försmak på de summor personerna kommer att tjäna.

Vilka är huvudpersonerna?

Berättarens första uppgift är att se till att huvudpersonerna är lämpliga för berättelsen. Eftersom nästan vilka huvudpersoner som helst kan dras in i berättelsen ställs inte särskilt många krav på dem.

Åtminstone en av huvudpersonerna bör ha känt Aksinya Filipova innan hon blev dödad, och en bör ha ordnat festen. Det kan vara samma huvudperson eller två olika. Huruvida relationen till Aksinya var positiv eller negativ är inte särskilt viktigt men huvudpersonen, eller huvudpersonerna, ska åtminstone bry sig om att hon är död. Alla huvudpersonerna bör känna varandra tillräckligt väl för att vara på samma födelsedagsfest. Om någon huvudperson absolut inte dricker alkohol eller insisterar på att den inte vill sova över får berättaren förklara att festen bara är bakgrund till händelseförloppet, som börjar morgonen efter.

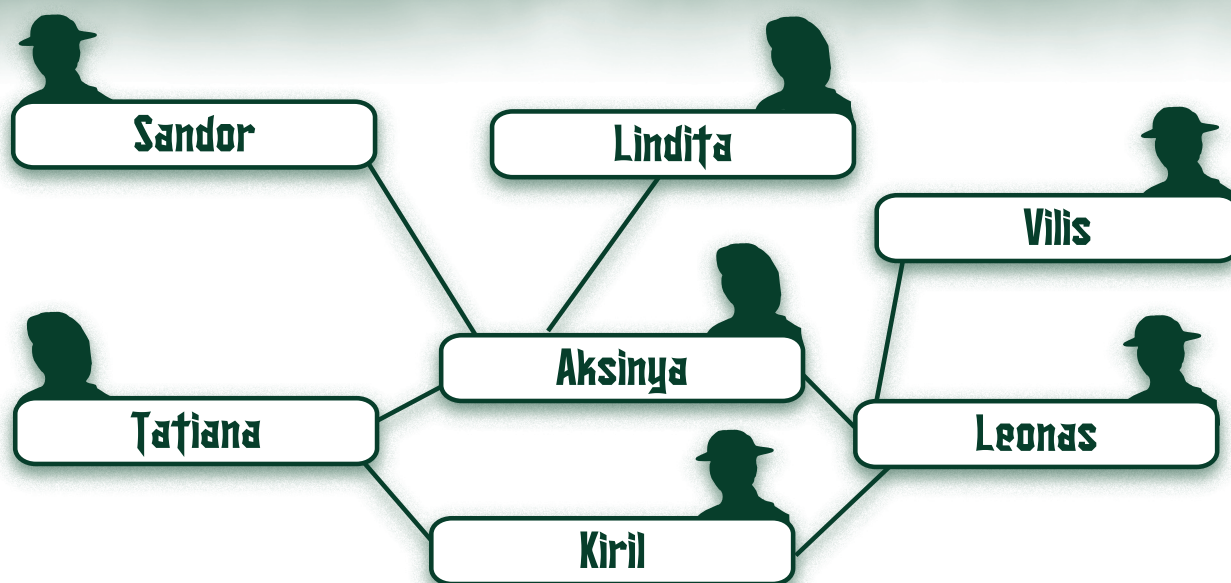
Eftersom Vilis Maksimov är stadsdirektör för stadsdelen Silverheden är det lämpligt att huvudpersonens lägenhet ligger här. Om huvudpersonerna har använts tidigare och lägenheten som ska användas ligger i en annan del av Sandukar kan berättaren flytta på Vilis Maksimov eller helt enkelt låta det vara så att han styr en annan stadsdel än den huvudpersonerna bor i.

Spelarna ska inte veta exakt vad berättelsen kommer att handla om. Däremot är det bra om de vet att den utspelar sig i Imperiets huvudstad Sandukar och att miljön kommer att vara en stadsdel i Den fria staden, med eventuella utflykter till Fallna staden.

Det är tänkt att berättaren ska anpassa berättelseförberedelserna efter vilka huvudpersonerna är. Om de själva är poliser kanske de känner Tatiana Vastag och kan prata med henne. Om någon av dem har en relation till en student kan berättaren låta den studenten vara Lindita Tesarik. Om studenten huvudpersonen har en relation till redan är väldefinierad går det bra att byta ut Lindita mot den, och låta den ta över Linditas uppgift i berättelsen. Så länge någon har informationen om vad 99981 betyder och kan berätta det för huvudpersonerna så fungerar berättelsen.

Huvudpersonerna kan komma från i stort sett vilken del av Sandukars samhälle som helst. Både Aksinya och Leonas har rört sig mellan samhällsklasserna under sina fester och sociala sammankomster.

"Min väg delades i två, den ena kantad av trygghet och den andra av smärta. Men i slutet av smärtans väg låg målet för min hämnd, och valet var lätt."



Var börjar berättelsen?

Berättelsens första scen börjar med att huvudpersonerna vaknar i lägenheten av att polisen knackar på dörren. Innan spelarna hinner göra något klipper berättaren till en tillbakablick och beskriver gårdagens fest. Spelarna kan beskriva hur deras huvudpersoner beter sig på festen. De ska lägga märke till att Leonas är där, eftersom det inte är varje dag man ser en släkting till en så högt uppsatt byråkrat. Aksinya ska låna telefonen och ringa ett samtal (till Lindita), men ingen vet vem hon ringer eller varför. Sedan tar hon med sig den huvudperson hon känner bäst ut på brandtrappan och lämnar över kuvertet. Därefter klipper berättaren tillbaka till nutid och förklarar att den huvudperson som fick kuvertet håller det i sin hand. Därefter beskrivs Aksinyas lik på den blodiga soffan och att polisen ropar utifrån trapphuset.

Nu ligger bollen hos spelarna, och de får bestämma hur berättelsen ska börja.

Berättaren bör tänka på att huvudpersonerna inte känner till historien om fotografierna förrän de hittar bankfacket eller förrän någon av berättarpersonerna talar om det för dem. De enda som känner till fotona är Leonas och Kiril, men inget hindrar att de försägar sig, skryter eller skvallrar för huvudpersonerna. Något annat som varken huvudpersonerna eller spelarna känner till är att så snart polisen får reda på att den som blivit mördad är Aksinya Filipova så får en ätteperson som håller sig långt ute i kulisserna också reda på det. Den här personen har sina egna skäl att vilja komma över kroppen, och skickar konservator Sandor Hummel efter huvudpersonerna. Vad den delhistorien går ut på kommer inte att avslöjas om inte Sandor berättar det för huvudpersonerna, vilket det är roligast om han gör.

*"Två saker fick mig att tycka illa om mannen:
pistolen i ena handen och kniven i den andra."*

Personer

Centrala berättarpersoner

Leonas Maksimov

"Ge mig fotona. Jag kommer inte att skada dig om du bara ger mig fotona. Jag är en resonabel man, när jag vill."

Leonas är en *ansvarslös rumlare*. Han är en mörkhårig, smal, vacker man i tjugooårsåldern, med ett orubbligt självförtroende. Han växte upp under sin pappas beskydd och behövde aldrig ta ansvar för något, vilket har lett till ett bekymmersfritt liv fyllt av dyra utsvävningar. För att hålla sig i form ägnar han sig åt vapenträning och kampsport. Hans två starkaste motivationskrafter är att imponera på människor och att tillfredsställa sin egen njutning. Genom sitt vilda festande känner han Silverhedens festelit, både inom klubbvärlden och via privata fester. Leonas framhåver ständigt sig själv, försöker få varje samtal att handla om honom och delar alltid med sig av sin syn på saker och ting. Han tycker inte om att bli hjälpt av sin far och skulle aldrig frivilligt avslöja sin stora hemligheten för honom. Det var därför han var så desperat att snabbt få tag på pengar på egen hand att han mördade den prostituerade. Han vill att huvudpersonerna ska sluta undersöka Aksinyas död och lämna tillbaka fotona till honom.

Leonas är en *erfaren kombattant* med Skicklighet 16 i Charm, Världsvana och Övertyga, samt 14 i Närstrid och Skjutvapen. Han är *mycket karismatisk* (Förföra/hämföra), samt *kampsportstränad*. Han är beväpnad med en Karev Morov-pistol och en dolk.

Hans två drivkrafter är att *finna fotona* (manisk) och att *beseгра alla som kan känna till fotona* (brännande). Han är *arrogant* (narcissistisk, överlägsen) och *lustdriven* (förbjuden njutning, sinnlig). Som personlig plats har han en liten, lyxös våning dit han tar män och kvinnor efter fester. Han har relationer till Vilis Maksimov, Aksinya Filipova och Kiril Bosko.

“Obducenten var allvarlig som en hjärtinfarkt.”

Aksinya Filipova

”Det här kuvertet är min livförsäkring. Fråga inte varför, jag hinna inte förklara, utan lova att öppna det om något skulle hända mig.”

Aksinya var en *slipad utpressare* medan hon levde, men är numera död. Hon var en blond kvinna i tjugoårsåldern, som utåt sett var läkarstuderande men som egentligen försörjde sig genom utpressning. Hon tog kontakt med människor, letade upp deras svagheter och tog sedan emot pengar för att inte avslöja något. Aksinya ville absolut inte arbeta utan gjorde bara sådant som var roligt. Hon framstod alltid som glad och på gott humör, ett spel som gjorde det lätt att knyta nya kontakter. Hon rörde sig i samma kretsar som Leonas Maksimov, och det var när hon försökte utpressa honom som hennes liv tog slut.

Innan hon dog hann hon lämna ett kuvert med instruktioner, pengar och en nyckelring till huvudpersonerna. Själva nyckeln svalde hon för att gömma den på ett säkert ställe. Hennes förhoppning var att det skulle fungera som en livförsäkring och att hon skulle kunna återfå brevet efter att ha pratat med Leonas. Nu blev det inte riktigt så. Om allt skulle sluta illa för henne hoppades hon att huvudpersonerna skulle prata med Lindita Tesarik så att hon kunde skära ut nyckeln ur magen. Aksinya visste att Lindita skulle kunna hitta kroppen om den hamnade hos polisen. Den som är tränad inom medicin eller kriminalteknik, och undersöker liket, kan se ett underligt skärsår i svalget.

Aksinya var en *duglig civilist*. Hon var *lustdriven* (lekfull, undvika att arbeta), och hade relationer till minst en av huvudpersonerna samt till Leonas Maksimov och Lindita Tesarik. Hennes personliga plats är huvudpersonens festlägenhet.

Kiril Bosko

”För en man som du anstränger vi oss extra för total diskretion. Hur unga föredrar du dina män? Jaså, du har en fru? Så mycket större anledning då att låta någon av mina pojkar ge dig det hon inte kan.”

Kiril är en *hånsynslös hallick*. Han är en trettioårig man med axellångt, svart hår, lång, svart rock, svarta kängor och färgstark skjorta. Kiril växte upp i ett fattigt arbetarhem och började tidigt tjäna sitt uppehälle på gatorna, först genom småstöldar och sedan genom drogförsäljning och hallickverksamhet. Sysselsättningen passade honom eftersom han är girig och helt saknar empati för andra människor. Han utnyttjar alla han kan tjäna på och drar sig inte för att ta till lögn och svek. Kiril besitter ett stort kontaktnät i undre världen, bestående av manliga prostituerade, drogkurirer och andra brottslingar. När han träffar andra människor försöker han hela tiden smickra in sig och låta påskina att den han pratar med är viktigare än han själv.

Leonas Maksimov har rånmördat en av Kirils prostituerade och stulit hans pengar, Kirils pengar. Det är något Kiril inte kan acceptera. Han vill ha tillbaka pengarna till varje pris. De flesta av Kirils pojkar arbetar hemma på hotellet, men ibland skickar han ut några av dem på rundor i Sandukar. De ringer till Kiril med jämna mellanrum för

att berätta var de är, och efter att ha berättat att han skulle till Leonas hördes en av hans prostituerade aldrig mer av. Kiril lyckades hitta Leonas efter mordet på Aksinya, och Leonas berättade att det måste vara huvudpersonerna som har pengarna. Sedan lyckades Leonas slita sig loss och fly och Kiril har istället siktat in sig på huvudpersonerna.

Kiril är en *erfaren kombattant*, med Skicklighet 16 i Charm. Han är *mycket karismatisk* (Smickra/fjäska). Eftersom han litar på sina livvakter är han obehärdad. Han är *girig* (penningkär) och *sveckfull* (skrupelfri), och har relationer till Leonas Maksimov och Tatiana Vastag. Hans personliga plats är Hotell Kärlek.

Vilis Maksimov

”Jag är mycket glad att... ursäkt mig, vem ringer vid den här tiden? Jag måste svara. Var var vi någo... jo, jag är mycket gl... vänta, jag ska bara skriva under en sak.”

Vilis är en *överbelastad stadsdirektör*. Han är en medelålders, flintskallig, tjock man med många järn i elden. Vilis arbetar som stadsdirektör, det vill säga den högst uppsatta byråkraten, i stadsdelen Silverheden. Han kommer från en lång rad högt uppsatta byråkrater, och trots att posten inte alls är ärftlig har Maksimov-söner på något sätt alltid efterträtt varandra. Vilis fru tog livet av sig i vemod efter att alltför många gånger ha kommit i andra hand efter arbetet. Den enda familj Vilis har numera är hans son, som han vill ska leva ett tryggt liv och så småningom överta direktörsposten. Vilis har inga privata vänner, men otaliga bekanta inom alla myndigheter och samhällsklasser. Hans mest utmärkande drag är att han hela tiden är mycket stressad och gör flera saker samtidigt. När han tar emot på sitt kontor talar han alltid i telefon och skriver under dokument under mötet.

Leonas, Vilis son, har inte varit hemma på flera dygn och fadern är mycket orolig att något kan ha hänt honom. Vilis älskar sin son och har skämt bort och överbeskyddat honom. Han ser i sonen sin efterträdare som stadsdirektör. Om huvudpersonerna kontaktar Vilis med frågor om hans son kommer han i Statens namn att kräva att de söker rätt på Leonas, men lovar samtidigt en belöning på femtusen zovriner var om de kan föra tillbaka honom helskinnad. Om de utpressar honom kommer han att förklara vem det är de bråkar med. Sedan kommer han att betala vad de begär för att i första hand få tillbaka sin son och i andra hand fotona. Pengarna tar han från stadskassan. Han sammanställer efter överlämnandet en hastig rapport där huvudpersonerna falskt anklagas för brott mot Statens säkerhet, och gör dem därmed laglösa i Imperiet. Deras medborgarpass blir ogiltiga och alla registreringar och licenser dras in. Stapos fruktade avdelning 9 kopplas in och tar över jakten på huvudpersonerna.

Vilis är en *suverän civilist*. Hans drivkraft är att få tillbaka sin son (manisk). Han är *girig* (statusmedveten), *försiktig* (sonen Leonas), och har en relation till sonen Leonas Maksimov. Han personliga plats är hans kontor i stadskontorsbyggnaden.

Tatiana Vastag

*"Självklart ska jag studera de nya bevisen, men inte nu.
Klockan är fem och jag slutar. Vi ses imorgon klockan åtta!"*

Tatiana är en *avspänd kriminalpolis*. Hon är en medelålders kvinna med kortklippt hår och en aura av självförtroende. Tatiana arbetar som kriminalpolis på mordavdelningen. Både hennes far och mor var poliser, och hennes val av yrke har alltid varit självklart. Tatiana anser att allt har sin tid, och att hon ändå inte kommer att göra någon stor inverkan på brottsligheten. Därför tar hon alla brottsfall med ro och går lugnt och metodiskt fram. Hon jobbar aldrig mer än åtta timmar per dag. Hennes kontaktnät sträcker sig både inom polisen och till den undre världen. Av de brottslingar som känner till henne anses hon vara en rättvis och hederlig polis, på gott och ont. Hos kriminalpolisen är hon känd för sina goda resultat, även om hennes fall ofta tar lång tid. Hennes mest utmärkande drag är den totala avsaknaden av hastighet och att hon aldrig stressar upp sig. Till och med i strid agerar hon kyligt och disciplinerat.

Tatiana vill hitta och spärra in den som har mördat Aksinya. När berättelsen börjar tror hon att mördaren finns bland huvudpersonerna, men hon är beredd att ändra sig om huvudpersonerna kan övertyga henne. I så fall har de en mäktig allierad i utredningen.

Tatiana är en *erfaren kombattant*, beväpnad med en R&S .38 Polis-revolver. Hon vill *avslöja Aksinyas mördare* (dämpad drivkraft), och är *likgiltig* (lat) och *hederlig* (rättsskaffens). Hon känner till Aksinya Filipova så snart polisen rapporterat in liket. Kiril Bosko känner hon till redan när berättelsen börjar, men ingen av de övriga berättarpersonerna. Hennes personliga plats är biografpalatset Zoya vid Korolev-stationen.

Lindita Tesarik

"Jag vet inte. Nej, jag vet inte. Vad sa du, har du ett lik? En kvinna, ihjälslagen? Såg du någon blodutgiutelse under huden på halsen, eller var hennes läppar blå som om hon dog av strypning?"

Lindita är en *nyfiken student*. Hon är en späd kvinna i artonårsåldern, med oskuldsfull framtoning. Hennes val av kläder gör att hon ser yngre ut än hon egentligen är. Lindita studerar medicin vid Silverhedens universitet och har börjat inrikta sig på rättsmedicin. Hon kommer från en medelklassfamilj med en far som är polischef och en mor som arbetade som sjuksköterska innan hon födde Lindita och hennes tre yngre syskon. Redan som sexåring fick Lindita se sitt första mordoffer när hennes far var tvungen att göra en akututryckning under en familjeutflykt. Sedan dess har hon kommit i kontakt med fler lik då hon så små-

ningom började söka sig till dem frivilligt. Lindita har en avtrubbad syn på människokroppen och människoliv. Hon har aldrig dödat själv men i studiesyfte skulle hon inte ha några större betänkligheter mot att göra det, om hon visste att hon inte skulle bli avslöjad.

Just nu praktiserar Lindita hos en läkare och professor i rättsmedicin som tidigare jobbade som fältläkare i armén. Genom sin far känner hon även folk inom polisen och har därför möjlighet att få höra talas om begångna mord väldigt tidigt. Om polisen hittar Aksinyas kropp kan hon ta reda på att den förs till universitetet. Människor som umgås med Lindita märker snart kontrasten mellan det söta, oskyldiga utseendet och avsaknaden av känslor.

Lindita kände Aksinya från läkarutbildningen och visste att hon tillbringade mycket tid i Silverhedens uteliv, men inte var Aksinya fick sina pengar ifrån. Samma kväll som Aksinya blev mördad ringde hon till Lindita och sa "99981 är ett bankfack i Första Imperiebanken i Ikoner", men inte mer. Det var omöjligt för den nyfikna Lindita att låta det bero, så dagen efter försökte hon ta sig till bankfacket. Personalen krävde att hon visade upp en nyckel som hon inte hade. Lindita berättar detta för huvudpersonerna om de först lovar att hon får följa med och se vad som göms i facket.

Lindita kan hjälpa huvudpersonerna att fastställa att Aksinya dog av upprepade kraftiga slag mot huvudet och halsen, att mördaren var högerhänt, ungefär vid vilken tidpunkt döden inträffade, och så vidare. Hon kan antingen undersöka liket på plats om huvudpersonerna gömt det eller söka upp det på universitetets bårhus dit polisen för kroppen om de får tag på den. Om huvudpersonerna berättar att Aksinya är död kommer Lindita att kräva att huvudpersonerna berättar var liket finns så att hon kan undersöka det. Om huvudpersonerna säger "Vägen till en mans hjärta..." till Lindita kommer hon att fylla i "...går via magen". Det brukade Aksinya säga till Lindita när hon skulle träffa män på restauranger. Lindita inser, om inte huvudpersonerna redan har berättat det för henne, att Lindita förmodligen har något i magen och kommer att göra allt för att få obducera kroppen.

Om huvudpersonerna behåller kontakten med Lindita kan hon i framtiden dyka upp på mordplatser samtidigt som dem. Hon kan ha information om mord som huvudpersonerna är intresserade av.

Lindita är en *duglig civilist*, och har Skicklighet 12 i Medicin och Slutledning. Hon har en *medicinsk inriktning* (Anatomi/kirurgi/rättsmedicin) och är *klartänkt* (Analysera/laboratoriearbete). Hennes drivkraft är *självförverkligande* (Medicin, lära sig allt som går om människokroppen). Hon är tystlåten och tillbakadragen och håller sig gärna borta från uppmärksamhet, förutom när hon får syssla med det hon är intresserad av. När hon studerar människokroppen och lik blir hon uppspelt och delar gärna med sig av osmakliga detaljer. I övrigt visar hon sällan några känslor öppet och verkar oberörd även inför de mest groteska mordoffren. Hon hade en relation till Aksinya Filipova, men känner inte till Leonas Maksimov. Hennes personliga plats är obduktionsrummet där hon praktiserar.

*"Lik är så enkla att umgås med.
De ger svar på allt man skär efter."*

Sandor Hummel

"Va, jag? Nä, jag studerade bara er dotters hy. Den har en fantastisk lyster. Jag skulle kunna hjälpa er att konservera den."

Sandor är en *tillbakadragen konservator*. Att han är konservator innebär att han stoppar upp döda djur, som han sedan säljer i sin lilla butik på en bakgata vid Wavrinskys torg. Vid sidan av den vanliga verksamheten har han en mycket lönsam bisyssla. Han stoppar upp döda människor åt rika kunder, utan att ställa besvärliga frågor om varför.

Sandor är en kort man med tunt, mörkt hår och plirande ögon. Han är blyg och tycker inte om att prata inför människor, men gör det om han måste. För det mesta befinner han sig i det bakre rummet i sin butik där han sköter konserveringsarbetet, men ibland ger han sig ut för att hämta ett djur eller en människokropp. Sandor trivs allra bäst med att stoppa upp saker och tycker mindre bra om att vara försäljare. När han pratar med folk gnuggar han hela tiden sina händer som stinker av konserveringsvätska.

Så fort polisen får veta att Aksinya är död får en rik ätteperson också reda på det. Personen är en av de Aksinya utpressade medan hon var i livet, då hon fick nys om personens ovana att samla uppstoppade människokroppar i sitt hem. Ättepersonen anlitar Sandor för att hitta kroppen och stoppa upp den. Sandor har genom ättepersonens poliskontakt tillgång till samma information som polisen, och får således reda på vilka huvudpersonerna är. Om polisen har kroppen ligger den på Silverhedens universitet och Sandor söker sig dit. Om huvudpersonerna har gömt kroppen kommer han att söka upp dem för att ta reda på var den finns. Han erbjuder dem 2000 zovriner att dela på om de lämnar över kroppen, annars försöker han lura dem eller tvinga dem att göra det. Han dör hellre än att avslöja vem ättepersonen är. För berättelsens skull spelar det heller ingen roll, utan det är bara ytterligare en komplikation. Om berättaren vill kan han/hon bygga vidare på situationen i en senare berättelse.

Sandor är en *erfaren civilist*, med Skicklighet 14 i Skapa och han är en *framstående kreatör* (Konservera djur och människor). Han har den brännande drivkraften *självförverkligande* (Skapa, att bli en så bra konservator som möjligt). Han är *extremt försiktig* (blyg, diskret). Diskretionen innebär att han aldrig avslöjar sina klienter. Däremot berättar han gärna att han ska stoppa upp Aksinya åt en klient, eftersom han gärna skryter om sin yrkesskicklighet. Hans diskretion och blyghet yttrar sig i att hans smyger fram till folk från ingenstans, pratar tyst och ber om oönskat obehagliga saker som till exempel att få ett lik att stoppa upp.

Sandor har inga relationer till någon annan berättarperson, eftersom ättepersonen som gett honom uppdraget inte är en del av berättelsen. På relationskartan har han en relation till Aksinya, men han kände henne inte medan hon levde.

Allmänna berättarpersoner

Poliser

"Halt, polisen! Stanna d... hon är beväpnad, skjut, skjut!"

Poliserna är vanliga uniformerade Sandukarpoliser och är *dugliga kombattanter*. De jobbar alltid två och två, vare sig de patrullerar till fots eller i bil. De är beväpnade med varsin revolver av märke R&S .38 Polis samt med batong och de är beredda att ta till slagsmål. Om de väntar sig tyngre motstånd beväpnar de med sig Rais H100 Pumphagel. Poliserna tränas att ställa frågor och först försöka reda ut situationer fredligt, men är vana vid att situationer hastigt urartar. Då svarar de med att så snabbt som möjligt nedgöra motståndet eller retirera och begära förstärkning via bilens radio.

I *Porträtt av en mördare* är det två sådana här poliser som knackar på dörren till festlägenheten i första scenen. Beroende på hur spelarna hanterar situationen kan en allmän efterlysning av huvudpersonerna skickas ut till Silverhedens poliser. Berättaren kan då stressa spelarna med tjuvande sirener som verkar närma sig, polispatruller som går förbi utan att märka huvudpersonerna eller som försöker gripa dem.

Manliga prostituerade livvakter till Kiril

"Du får gärna betala för en skön stund med mig, men först har jag en hälsning från Kiril Bosko till dina knäskålar."

I Kiril Boskos stall av manliga prostituerade på Hotell Kärlek finns ett tiotal som inte bara tar emot smärta, utan också delar ut den. Kiril kallar dem för "sina pojkar", och de är *dugliga kombattanter*. De inkasserar skulder, skickar varningar eller följer med Kiril som livvakter när det behövs. Kiril har gärna med sig två till fyra livvakter när han ska träffa farliga personer som exempelvis huvudpersonerna. Livvakterna är slanka och har tajta byxor. De uppknäppta skjortorna visar vältränade kroppar. De är beväpnade med allt från knivar och järnrör till revolverar och kpistar, beroende på vad uppdraget går ut på.

Om deras uppdrag bara innebär våld följer inte Kiril med. Eftersom deras vardag är fylld av smärta och förnedring brukar de ta chansen att hämnas rejält på världen, och anfaller skrikande och skrattande. Flera av dem är beroende av droger och är antingen höga eller påverkade av abstinens. De är farliga motståndare eftersom de inte anser sig ha något att förlora.

Banktjänstemannen Ignacy

"VA?! Vad har du sett? Jaså, 99981! Ja, det facket är där borta. Vänta, gå inte så snabbt."

Ignacy är en gammal skrumpen gubbe som har arbetat hela sitt liv på Första Imperiebanken i Ikonen. Han är en *oerfaren civilist*. De första tjugo åren arbetade han i en av bankkassorna i bankens centralhall. När kunderna började klaga över hans hörsel flyttades han ner i underjorden och sattes att sköta ett av bankvalven. Här har han gått i trettio år och kommer att göra det tills han faller ihop död. När han sitter och sover på sin lilla trästol i valvet kan man lätt tro att han redan är död.

Platser

Silverheden

Silverheden är en stadsdel i Imperiets huvudstad Sandukar. Den ligger i Den fria staden och är alltså en sydvästlig stadsdel, med något nedtonad statlig kontroll. De rika har bostäder i Åskhöjden med utsikt över staden nedanför. I centrum ligger Segertorget och därifrån strålar gator och avenyer kantade av butiker. Den rika, centrala medelklassen bor i hyreslägenheter runt centrum, medan resten bor i omgivande hyreskomplex. De fattiga bor i Gravkullen, där arbetare och utslagna trängs i trånga och smutsiga bostäder.

Befolkningen är till största delen medelklass, och stämningen präglas av optimism och eget företagande. Silverheden har ett rikt nattliv längs de upplysta avenyerna runt Segertorget som lockar en stor mängd turister och nyfikna Sandukarbor. Skulle man förirra sig till Gravkullen nattetid byts de upplysta gatorna mot skumma gränder, bullriga krogar och gatuslagsmål.

Stadsdirektör Vilis Maksimov leder stadsdelens byråkrati från sitt kontor i stadskontoret vid Wavrinskys torg som ligger granne med Segertorget. Aksinya Filipova och Leonas Maksimov har rört sig i Silverhedens nattliv från de rika klubbarna till de sjaskiga pubarna i Gravkullen. Tatiana Vastag arbetar som kriminalpolis och Lindita Tesarik studerar vid Silverhedens universitet. En eller flera av huvudpersonerna bör ha en lägenhet någonstans i Silverheden.

Det mest minnesvärda är att det ständigt är liv och rörelse här. Dagtid sjuder gatorna av turism och kommers, med souvenirförsäljare som trängs med snabbmatsstånd. På natten öppnar utställena och lockar av människor ytterligare pengar.

Den största delen av handlingen i *Porträtt av en mördare* utspelar sig i Silverheden, med eventuella utflykter till Fallna staden och andra stadsdelar.

Festlägenheten

Festlägenheten tillhör en av huvudpersonerna, och berättaren bör låta spelaren få sista ordet när det gäller utseende och utformning av lägenheten. Det som är viktigt är att det finns en brandtrappa för att huvudpersonerna ska kunna fly från polisen. Lägenheten bör ligga i Silverheden, men exakt i vilken del och hur lyxig den är avgörs av huvudpersonens levnadsstandard.

När berättelsen börjar har det varit fest dagen innan. Lägenheten är fylld av halvtomma ölflaskor, en krossad lampa och kläder som folk har glömt kvar. Kuddar ligger slängda i hörnen och någon har spillt tilltugg över hela golvet. Det stinker öl och bakfylla i hela lägenheten.

Leonas Maksimovs luxuösa lägenhet

Leonas Maksimov har en liten enrumslägenhet i Åskhöjden, enkelt men smakfullt inredd. Där finns en stor dubbelsäng och en soffgrupp med bord och fätöljer, men inga matlagningsmöjligheter. De enda livsmedlen är juiceflaskorna i barskåpet, för Leonas efterfester.

Det är tydligt att ingen bor i lägenheten permanent. Allt är kliniskt rent, soffkuddarna ligger perfekt och här

finns inga personliga tillhörigheter alls förutom i garderoben där det hänger rad efter rad med kostymer. Det var hit Leonas förde och mördade den manlige prostituerade. Kiril Bosko visste vart den prostituerade skulle, och när han inte kom tillbaka skickade Bosko dit några av sina pojkar för att undersöka det hela. Leonas var inte hemma, och har inte varit det sedan han genomförde sina två mord. Det mest minnesvärda med lägenheten är att den är helt tyst. Det hörs inga ljud från gatan nedanför, och de tjocka väggarna tystar grannarna.

Huvudpersonerna kan söka upp platsen för att leta efter Leonas, men han är inte där om de inte har stämt träff. Han kommer däremot att kunna bjuda hem dem för att försöka sätta dem ur spel i sitt ljudisolerade rum.

Hotell Kärlek

Hotell Kärlek är ett före detta hotell, en stor byggnad med många små rum. Nu används den som bordell av Lustskymning och drivs av Kiril Bosko. Byggnaden är både på utsidan och insidan skabbig och förfallen. Utsidan är oansenlig och då fönstren mot gatan är förbommade ser byggnaden obebodd ut. Insidan består av smala labyrintiska gångar med dörrar på båda sidor, bakom vilka grymtanden och stön kan höras. Det finns flera utgångar, många mycket diskreta, som gör att man kan lämna hotellet obe märkt. Platsen ger en ständig känsla av diskretion, och när man kliver in i byggnaden känns det som om man lämnar verkligheten utanför. Samtidigt ger de avlägsna skriken och stönen intrycket av att det hela tiden pågår förbjudna saker bakom de stängda dörrarna.

Hotell Kärlek ligger på en bakgata nära Vaslavtorget i Syndens näste, och besöks av både fattiga och rika, män och kvinnor, som vill köpa en stund med någon av Boskos pojkar. Kiril Bosko driver "hotellet" och är dess centrala hallick. Leonas Maksimov besökte hotellet flera gånger i största hemlighet. Det mest slående med utsidan av byggnaden är att den inte är minnesvärd alls. Det besökare bär med sig ut är de klaustrofobiska gångarna och de avlägsna, dämpade manliga skriken.

Bosko är ute efter fotografier han tror att huvudpersonerna besitter, och han går lättast att hitta här. Det var även här den mördade prostituerade mannen arbetade och det var här fotona togs.

Biografpalatset Zoya vid Korolevstationen

I en flygel till Korelovstationen, Ikonens centralstation för tunnelbanor och tåg, ligger biografpalatset Zoya. På de över fyrtio dukarna visas ständigt filmer om krig, romantik och uppostring. Innan varje film får besökarna se Statens journalfilmer om nya segrar i kriget eller om hur fiender i Sandukar straffas. Golven täcks av röda heltäckningsmattor, taken pryds av glittrande kristallkronor och på väggarna hänger affischer som annonserar filmerna. Vissa salonger tar många hundra besökare medan andra bara rymmer ett tiotal. Salongerna är olika pampiga beroende på hur mycket man är beredd att betala.

Zoya-palatset är fyllt av glada människor på väg till och från filmer. Fotoblixtar smattrar då stjärnor eller mäktiga medborgare dyker upp på premiärer. Inredningen är anpassad för att besökaren ska glömma slitet på gatorna

utanför och svepas iväg till en värld av glamour och lyckliga slut. Kriminalpolis Tatiana Vastag brukar tillbringa sin lediga tid i någon av biografpalatset salonger. Om hon måste träffa någon på fritiden brukar hon försöka göra det på någon av Zoyas restauranger. Det är där hon kommer att möta huvudpersonerna om de vill henne något efter arbetstid.

Vilis Maksimovs kontor

Vilis kontor är ett stort fyrkantigt rum med dörrar från tre håll. Den fjärde väggen täcks av fönster med utsikt över Wavrinskys torg. Längs väggarna står bokhyllor med byråkratiska luntor och reglementen, och med ryggen mot fönstren sitter Vilis vid sitt enorma skrivbord. Skrivbordet är stöktigt och täckt av flera telefoner, pappershögar och matrester. Genom de olika dörrarna ilar ständigt byråkrater med ärenden för stadsdirektör Vilis att granska och skriva under. Vilis är hela tiden mycket stressad, telefoner, ringer och sekreterare sticker in huvudet för att anmäla gäster.

Kontoret ligger i Silverhedens stadskontor, stadsdelens byråkratiska centrum. Byggnaden är flera våningar hög, bred och fyrkantig. De flesta kontoren saknar fönster och luften i hela byggnaden är kvav och jobbig att andas. Att först gå genom de tryckande korridorerna, in i kaoset på Vilis kontor, och sedan komma ut i den friska luften på Wavrinskys torg är en underlig upplevelse.

Vilis är alldeles för upptagen för att lämna sitt kontor. Om han ska möta huvudpersonerna kommer han att göra det där. Om de inte kommer frivilligt stämmer han träff med dem någonstans och skickar polisen för att hämta dem. När huvudpersonerna pratar med honom blir de hela tiden avbrutna av telefonsamtal, underskrifter och andra störningar.

Bankvalv i Första Imperiebankens kontor i Ikonen

Första Imperiebanken är tätt knuten till ätten Zovrin och finns över hela Imperiet. Dess kontor i Sandukars stadsdel Ikonen, som precis som Silverheden ligger i Den fria staden, är prytt av marmorkolonner, breda trappor och statyer. I källaren ligger en enorm mängd bankvalv. Bankvalvens väggar är täckta av bankfack som innehavarna låser upp med sina nycklar, och i valvens mitt finns ett metallbord där man kan studera fackets innehåll. Man kommer till valven genom att prata med en tjänsteman i en vanlig bankkassa som tillkallar en bankvalvstjänsteman som följer med en ner.

Längs centralhallens väggar ligger bankkassor med slingrande köer. Banken använder sig av flera olika kösystem beroende på vilket ärende man har. Vana kunder lär sig hur deras ärenden vanligtvis behandlas, medan ovana besökare kan slösa bort timmar i fel del av banken. På fullsatta bänkar sitter människor och väntar på sin tur med nummerlappar i händerna. Om ens ärende inte behandlas innan banken stänger får man återkomma dagen efter för att inte missa sin plats. Många av besökarna har varit här flera dagar i rad. Vissa kassor saknar köer och istället trängs och skriker människor för att komma fram först. Det öronbedövande sorlet från folkmassan stiger upp mot det höga taket. Från takets målningar ser de avbildade



Den huvudlösa barnkroppen låg på ett bord och dess mage och bröstorg var uppflykt. Bordet omgavs av en grupp tysta människor som alla försökte verka angelägna utan att dra uppmärksamhet till sig. Ett tonårigt kvinnoansikte sänktes över kroppen i skenet från den kraftiga lampen, kvinnan blinkade och log brett. Bakom henne, med överkroppen utanför ljuskäglan, stod en lång, smal och bister äldre man.

”Så, kan någon säga vad det är vi tittar på?”

Mannen tog ett steg in i ljuset. Hans ena kind pryddes av en svart, utsmetad fläck från när han lyft gallblåsan ur den öppna kroppen och sedan kliat sig i ansiktet. Han böjde sakta en pekpinne av trä mellan händerna.

”På ett mordoffer”, svarade någon från den bakre delen av salen.

De var för många studenter för att alla skulle få plats runt bordet med kroppen. Några satt kvar i bänkrader dolda i mörker. Läraren blängde utan att kunna se vem som svarat, och vände sedan ner blicken mot den starkt upplysta barnkroppen. Lampans ilska ljus värmden luften runt den nakna figuren, i ett rum som i övrigt var märkbart svalt.

”Jaså, det gör vi? Och hur vet ni det?” Pekpinnen knakade olycksbådande.

”Det vet vi inte”, sa kvinnan som stod böjd över de blottlagda organen. Hon hade en vit läkarrock precis som de andra, och en styv skiva på vilken hon fäst ett anteckningspapper och en penna. Hennes mörka hår var tillbakadraget i en hård knut för att inte störa obduktionen.

”Lindita Tes... arik?” sa läraren. Pekpinnen slutade knaka. ”Varför vet vi inte det?”

Lindita böjde ena pekfingeret och bet i det innan hon svarade.

”Barnet tömde maginhållet strax innan döden inträdde, och vi kan se på hjärtats färg att...”

”Och vad säger det?” Läraren log och förde ena handen långsamt fram och tillbaka längs pekpinnen.

”Ingenting. Båda sakerna är tecken på bardsiumförgiftning, men det säkraste tecknet är håravfall. Var är huvudet?”

”Huvudet återfanns inte på platsen. Det är inte alltid man har tillgång till alla ledtrådar när man fastställer dödsorsaker, Lindita lilla.” Läraren gned pekpinnen något snabbare. Det var en omedveten rörelse som, tillsammans med det överlägsna leendet, tydligt signalerade för alla utom honom själv att han njöt av att utöva sin makt över eleverna.

”Kolla kroppsbehåringen!” ropade någon från de mörka bänkraderna.

”Objektet är bara åtta år gammalt”, svarade läraren utan att se på kroppen. ”Låt nu alla få höra ditt utlåtande, Lindita.”

Linditas svar överröstades av rastklockans skrällande signal. Läraren knuckte till med ena handen och gjorde sedan en gest mot dörren. Studenterna skyndade ut och viskningarna steg till sorl så fort de kommit utanför klassrummet. Läraren gick långsamt runt kroppen till Linditas sida.

”Förutom magtömningen och hjärtats färg har vi också förändringar i hudens färg. Dessutom...”, sa läraren och pekade med pinnen mot den öppna magen, ”tyder blodutgjutelsen i magsäcken på finolynförgiftning.”

”Men det går inte att säga...”

”Lindita, jag vill ha ett svar.”

”Det vill jag också”, sa en kvinnoröst från dörröppningen. ”Jag heter Anya Malov, kriminalpolis. Det är mitt lik.”

Anya gick rakt mot läraren och Lindita med rocken fladdrande bakom sig och med en väska i handen.

”Malov, jag...” sa läraren.

”Jag hoppades på ett snabbt svar om dödsorsaken, inte att ni skulle använda kroppen vid en föreläsning.”

”Jaa... jag skulle säga att det är finolynförgiftning. Det är ett doftlöst ämne som...”

Anya öppnade väskan och lyfte upp ett barnhuvud utan hår och ögonbryn. Till och med ögonfransarna var borta. Läraren tystnade och Lindita log.

människorna oberört ner på blandningen av frenesi och uppgivenhet med vilken människorna på golvet försöker flytta runt sina besparingar.

Nere i bankvalven är det helt tyst. Här leder viskande tjänstemän ensamma individer eller grupper av människor till och från förvaringslådorna.

Aksinya Filipova äger bankfack nummer 99981 där fotona på Leonas Maksimov förvaras. Bankvalvstjänsteman Ignacy är den som sköter det lilla valvet som bland annat innehåller fack 99981. Om huvudpersonerna vill få tag på det okända innehållet i bankfacket måste de bege sig till banken och prata med Ignacy. Han är en skrumpen gammal gubbe som hör dåligt, men som hjälper till så gott han kan.

Linditas obduktionsrum

Silverhedens universitet är inhyst i en gammal tegelbyggnad i centrala Silverheden, och är mest känt för sin konstnärliga inriktning. Konstutbildningarnas behov av anatomikunniga föreläsare lockade läkare till universitetet. Efterhand startade läkarna egna utbildningar inom medicinområdet.

Universitetet har flera obduktionsrum som används vid studier och för att hjälpa polisen vid mordfall. Varje obduktionsrum har ett antal obduktionsbord, ett kylrum och ett kontor. Lindita Tesarik praktiserar i ett av obduktionsrummen. Rummet används inte som föreläsningssal eller för laborationer, utan bara för Linditas handledares forskning. Han är ofta ute på uppdrag vilket gör att Lindita har rummet för sig själv. Rummet känns tämligen dött, om inte Lindita är där och livar upp det. Hon har alltid ett nytt lik upplagt på någon av bänkarna, och studerar det ivrigt.

Det mest imponerande med universitetsbyggnaden är den stora innergården där studenterna samlas mellan sina föreläsningar. Deras muntra skratt avslöjar att de flesta lever i en skyddad värld och ännu inte har mött Sandukars verklighet. Universitetet och obduktionsrummet är intressant för huvudpersonerna eftersom det är där de hittar Lindita Tesarik. Hon bor i en studentkorridor i en angränsande byggnad, men tillbringar så mycket tid hon kan i obduktionsrummet. I telefonkatalogen står numret till den gemensamma telefonen i studentkorridoren, där man hänvisar till obduktionsrummet.

Sandors konservatoriebutik

I skyltfönstret till Sandors lilla butik står ett antal uppstoppade djur. Det är mest mindre djur som möss och småfåglar, men även en uggla och en varg. Människor som

går förbi rycker ibland till när de tror sig se ett levande rovdjur i ögonvrån, så skickligt konserverade är de. Inne i butiken luktar det konserveringsvätska och damm. Vägarna är fyllda av uppstoppade djur. Bakom disken hänger ett rött draperi, och bakom det ligger Sandors konserveringsverkstad.

Kunder som befinner sig i butiken känner sig utstirrade av många dussin par ögon från djur i alla storlekar. Några av djuren har tomma blickar, vilket ger en känsla av dödens meningslöshet, medan andra har en skärpa i blicken som om de anklagar de ännu levande.

Butiken ligger vid Wavrinskys torg i Silverheden, men är känd bland intresserade kunder över hela Sandukar för Sandors skicklighet. I största hemlighet utför Sandor dyrare uppstoppningar, av döda människor. Varför kunderna vill ha dem frågar han inte, utan ser det bara som det ultimata skicklighetsprovet. Sandor Hummel driver ensam butiken, som sällan har mer än någon kund per dag. De kunder som beställer människor är av förklarliga skäl mycket diskreta, och Sandor skulle aldrig avslöja vilka de är.

Huvudpersonerna kan vilja söka upp Sandor på hemmaplan när de förstår att han är intresserad av att stoppa upp Aksinyas kropp.

Statyn Borren

En tjugotre meter hög borrhög av svart metall roterar långsamt upp ur Segertorget stenlagda mark. Toppen höjs någon centimeter varje år, men alldeles för långsamt för att man ska kunna se det med blotta ögat. Maskineriet som driver Borren ligger dolt under torget och har aldrig behövt underhållas. Ingen vet hur länge Borren kommer att fortsätta stiga. Konstverket är Silverhedens mest kända landmärke och säljs överallt som souvenir.

Konstnärstorget Järnbrunn

Det lilla torget Järnbrunn, som fått namn efter den fortfarande fungerande brunnen i mitten, är hemvist för lokala konstnärer som säljer sina verk. Här hittar man inte några avbildningar av Borren eller andra enkla turistattraktioner, utan djärva motiv. Varje konstnär har sin egen stil och besatthet. Ofta skildrar de Silverhedens nattliv, bakgator som turisterna inte känner till samt Gravkullens förbjudna nöjen.

Patskyarkaden

För ett tjugotal år sedan byggdes ett tak över Patskyarkatan och förvandlade den till Patskyarkaden. Försäljarna välkomnade skyddet från regn och rusk och besökarna flockades för att flanera och undersöka de små specialbutikernas utbud av klockor, hattar, cigarrer, skor, väskor och delikatesser. Många stämmer träff under Patskytaket för att slippa vänta utomhus, eller för att de helst möts där folk kan se dem.

Namn

Beate Loritz, Bodan Abatangelo, Gregor Necchi, Lieselotte Maas, Nikola Maier, Olena Maurell, Peter Corna, Reinhild Tosetti, Sylvester Sandoval, Yakiv Alves

Bomber

I *Porträtt av en mördare* är det viktigt att huvudpersonerna hela tiden är stressade och har mycket att tänka på. Därför kan det vara bra att ha ett par bomber i spel hela tiden, så att huvudpersonerna inte får en chans att slappna av. Den ena dåliga händelsen ska följa på den andra. Innan huvudpersonerna har nått bankfacket vet inte spelarna att det finns obekväma foton på Leonas, och de kommer bara att få veta det om antingen Leonas eller Kiril berättar det för dem.

Det är inte så att alla bomber måste användas för att det ska bli en berättelse. Några bomber kommer på grund av huvudpersonernas handlade att bli förbispelade, medan andra går att använda om berättaren bara modifierar dem. Om spelarna sätter full fart med berättelsen och handlingen flyter på kanske bara ett fåtal av de förberedda bomberna behöver användas. En del bomber kan till och med vara motsägelsefulla, men det innebär bara att berättaren får välja de som passar in och strunta i de andra.

Bomberna är uppdelade efter personerna som närmast hör ihop med dem. Berättaren bör fylla ut med bomber som är anpassade efter huvudpersonerna, eftersom sådana alltid blir mer intressanta. Eftersom berättelsen ska passa många olika typer av huvudpersoner blir bomberna som presenteras här med nödvändighet generella. Om en huvudperson har begränsningen *familj* (son) kan en bomb vara att Vilis Maksimov vädjar från en förälder till en annan, och att berättaren aktiverar begränsningen med Öde. Då blir händelsen plötsligt relevant på ett sätt som spelaren har varit med och valt, vilket är bra.

Tanken är att berättaren inte ska veta hur spelarna kommer att reagera på bomberna som kastas fram. Om spelarna inte alls verkar bry sig om Aksinyas lik är det inte särskilt spännande att låta Lindita be att få skära i det. Men hur reagerar spelarna när Sandor vill stoppa upp kroppen? Eller om de skyddar liket mot Sandor och Lindita plötsligt ber att få obducera det? Om berättaren inte vet svaret på de frågorna kan det vara roligt att kasta fram bomberna och se vad som händer. Om spelarna rycker på axlarna är det inte hela världen, då är det bara att kasta nästa bomb. Om de stannar upp och inser att de måste göra ett val så har bomben lyckats. Genom sina val kommer de att visa vilka huvudpersonerna är, och det är dem berättelsen ska handla om.

Leonas Maksimov

- ♦ I desperation berättar Leonas för huvudpersonerna om foton och vad de föreställer, för att vinna deras sympatier.
- ♦ Leonas frågar var huvudpersonerna har foton.
- ♦ Leonas avslöjar för huvudpersonerna att Aksinya utpressade honom och att det var därför han dödade henne.
- ♦ Leonas erbjuder sig att prata med sin far för att få polisen att sluta förfölja huvudpersonerna för mordet på Aksinya, mot att de ger honom foton.
- ♦ Leonas försöker träffa en av huvudpersonerna ensam för att kunna mörda honom/henne.

Aksinyas lik

- ♦ Liket betar sig äckligt. Det rinner ut en deciliter blod ur munnen på det, på en huvudpersons kläder, på någon ägodel eller i en bil.
- ♦ Någon förbipasserande stannar och ser på när huvudpersonerna flyttar liket.
- ♦ En huvudperson upptäcker rivsår från nyckeln i svalget på liket.

Vilis Maksimov

- ♦ Vilis ger huvudpersonerna i uppdrag i Statens namn att återföra hans försvunna son.
- ♦ Vilis ber en huvudperson som en förälder till en annan att hjälpa till, förutsatt att huvudpersonen har barn.
- ♦ Vilis stänger av strömmen, vattnet och gasen till en huvudpersons lägenhet, förutsatt att huvudpersonen har en familj som också bor där.

Kiril Bosko

- ♦ Kiril kräver att huvudpersonerna ska ge honom 10 000 zovriner omedelbart.
- ♦ Kiril avslöjar att Leonas har mördat en av hans prostituerade och att han är farlig.
- ♦ Kiril erbjuder sig att med hjälp av fotona utpressa Vilis att få polisen att sluta jaga huvudpersonerna för mordet på Aksinya.
- ♦ Kiril ber huvudpersonerna om hjälp med att hitta Leonas för att antingen döda honom eller använda honom till att pressa Vilis på pengarna.
- ♦ Kiril skickar sina livvakter för att skrämma huvudpersonerna att betala.
- ♦ Kiril hotar att skicka livvakterna på en släkting till en av huvudpersonerna om de inte gör som han vill.

Lindita Tesarik

- ♦ Lindita kräver att få veta var liket finns så att hon kan skära upp och studera det.
- ♦ Lindita erbjuder sig att lura sig in i lägenheten, som är en avspärrad mordplats, för att obducera liket.
- ♦ Med huvudpersonerna närvarande stjälar Lindita liket från kylrummet på universitetet, dit polisen fört det, och tar det till sitt eget obduktionsrum. En städare upptäcker henne och Lindita kommer inte på någon bra lögn. Hon är inte bra på sociala situationer.
- ♦ Lindita vill inte hjälpa till eftersom hon är upptagen med en intressant obduktion.
- ♦ Polisen söker upp Lindita när huvudpersonerna är närvarande och frågar henne om hennes inblandning. Eftersom hon är blyg och tillbakadragen sneglar hon nervöst på huvudpersonerna för att få hjälp att ta sig ur situationen.
- ♦ Om Lindita får veta att någon av huvudpersonerna har dödat någon blir hon fast vid personen. Hon kommer att försöka hålla sig nära honom/henne för att få vara med vid nästa dödstillfälle, men avvisar förvirrat alla närmanden eller försök till vänskap. Hon är bara intresserad av eventuella lik.

Sandor Hummel

- ♦ Sandor håller på att stjäla Aksinyas kropp från Silverhedens universitets bårhus, eller var den än befinner sig, när huvudpersonerna dyker upp.
- ♦ Sandor erbjuder huvudpersonerna 2000 zovriner att dela på om de ger honom Aksinyas kropp.
- ♦ Sandor tar hjälp av ättepersonens kontakt inom polisen och besöker huvudpersonerna i häktet. Han erbjuder sig att hjälpa till att få ut dem genom att låta kontakten förstöra bevis, mot att de ger honom Aksinyas kropp.

Tatiana Vastag och övriga polisen

- ♦ Två poliskonstaplar knackar på dörren till huvudpersonens lägenhet dagen efter festen, när Aksinya ligger död i soffan (startbomb, spelarnas första valsituation).
- ♦ Polisen plockar in huvudpersonerna för förhör. Den ena förhørsledaren är övertygad om att de är skyldiga. Den andra, Tatiana Vastag, är det inte.
- ♦ Polisen stoppar huvudpersonerna för en rutinkontroll av medborgarpass eller för att kontrollera att de inte kör bil berusade.
- ♦ Eftersom Tatiana litar på huvudpersonerna hjälper hon dem, men blir påkommen och hotas med sparken för att ha hjälpt misstänkta brottslingar.

När tar det slut?

Man kan säga att berättelsen slutar när gruppen tycker att den ska göra det. Den går att spela på en spelsession, eller delas upp i flera sessioner. Berättaren kan ha som hållpunkt att när de tre frågorna (vem åker dit för mordet, vem får fotona och vem får liket?) går att besvara är det bra att knyta ihop säcken och avsluta det hela. Berättelsen kan sluta med att huvudpersonerna åker i fängelse för mordet, dödas av någon eller hamnar på fri fot. Vid det sista alternativet är de i så fall antingen frikända från alla anklagelser eller på fortsatt flykt från polisen, eller ännu värre från Stapo. De kanske allierar sig med någon av berättarpersonerna för att bekämpa de övriga. Det går inte att förutse alla möjliga sätt det hela kan sluta på, eller vilka möjligheter det kommer finnas att spinna vidare på det som har hänt, i nya berättelser. Det viktigaste är att berättaren inte har ett planerat slut eller en särskild slutstrid som är bestämd på förhand, eftersom det tar bort spelarnas valfrihet.

Medarbetare

Text: Jonas Karlsson

Bilder: Alf Svensson, Michael "MiG" Gullbransson

Layout: Rikard Jespersen

Korrektur: Victoria Eriksson

Speltest: Oscar Andersson, Niklas Cederwall, Hjalmar Dunås, John Falkenbjörk, Andreas Johansson, Torulf Jörnholm, Fredrik Sergler, David Svensson

Vill du veta hur andra spelgrupper gjorde och vad som hände när de spelade berättelsen är du välkommen till www.noir.nu där spelrapporter är varmt välkomna.