

Landsbyen Hemafir er rammen for denne fortælling. Spilpersonerne er på gennemrejse, men ankommer til Hemafir, netop som byen får brug for deres hjælp. Beboerne er rystede af et bestialsk mord, der kan udvikle sig til et blodbad. Undervejs vil byens dystre fortid dukke frem af sølet.

Spilpersonernes 'levels' er ikke vigtige, da Mordets Melodi ikke lægger op til kamp, men eventyret kan med fordel spilles af en lav-niveau gruppe. Du kan selv justere de få stats eventyret indeholder, så de passer til spilpersonerne. I Mordets Melodi vil spilpersonerne komme til at tale en del med folk fra byen, og det er igennem disse samtaler og røverhistorier, at du skal opbygge stemningen og lade spillerne forstå, at der foregår meget skumle ting i byen.

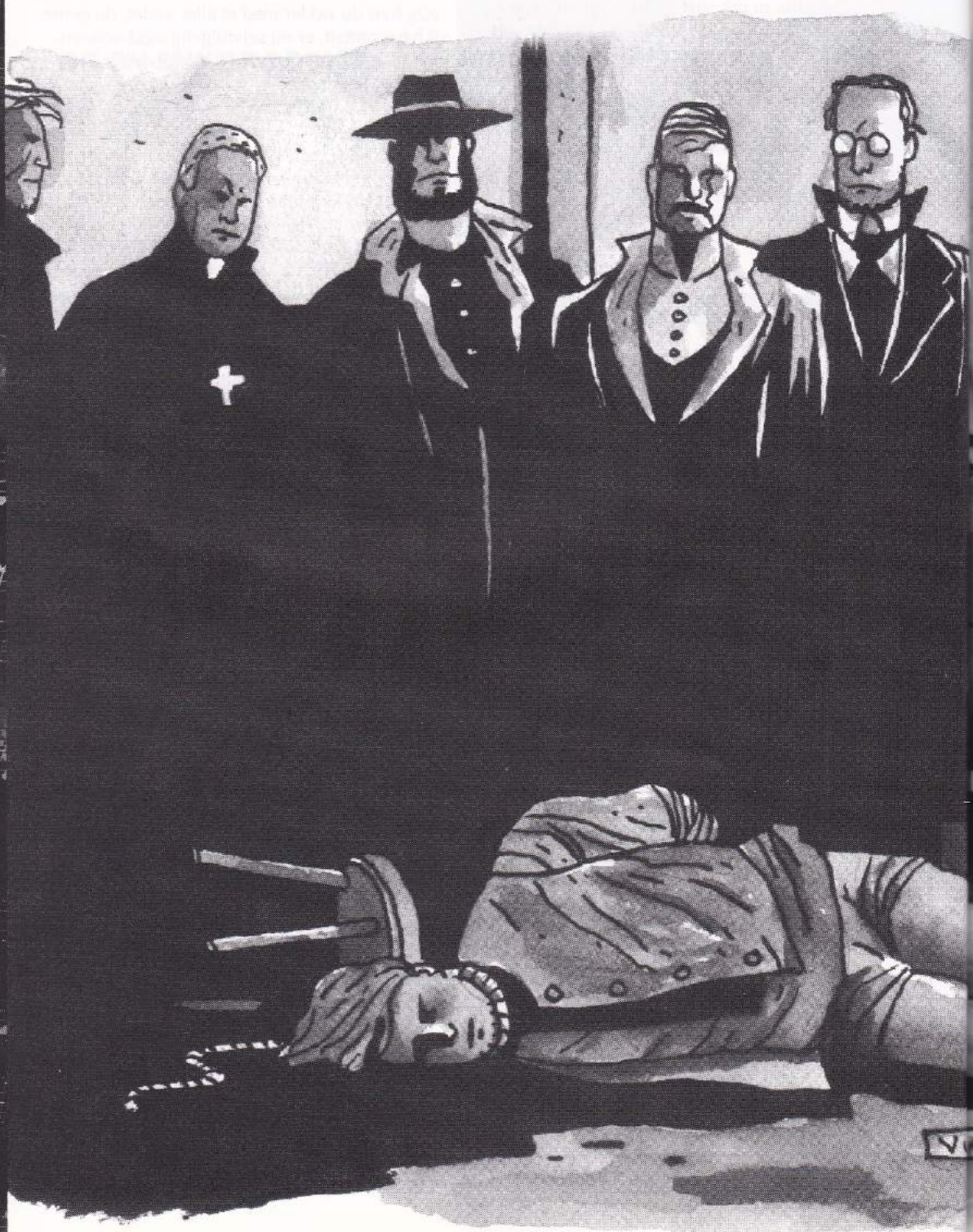
VIGTIGE PERSONER

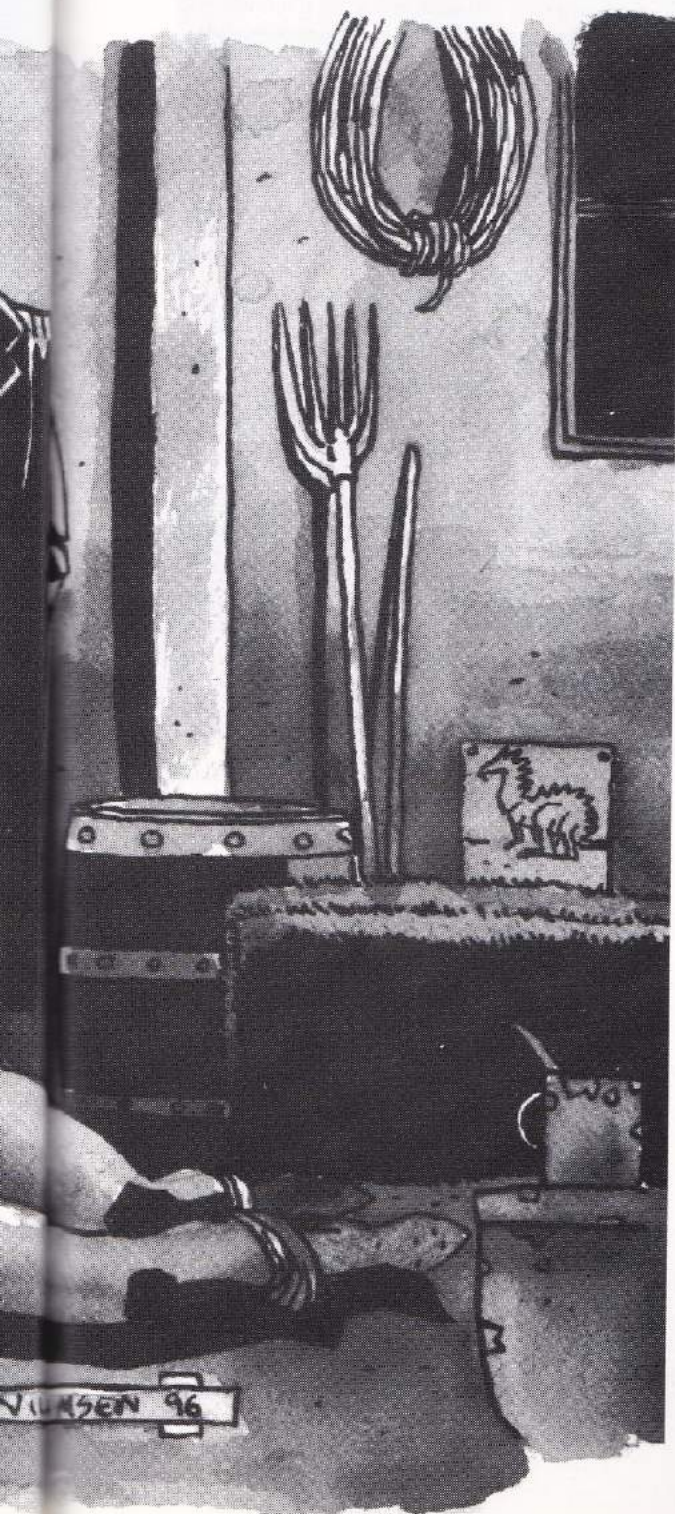
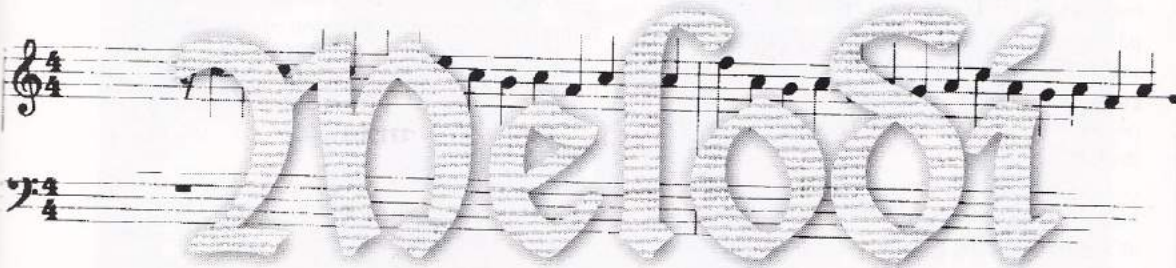
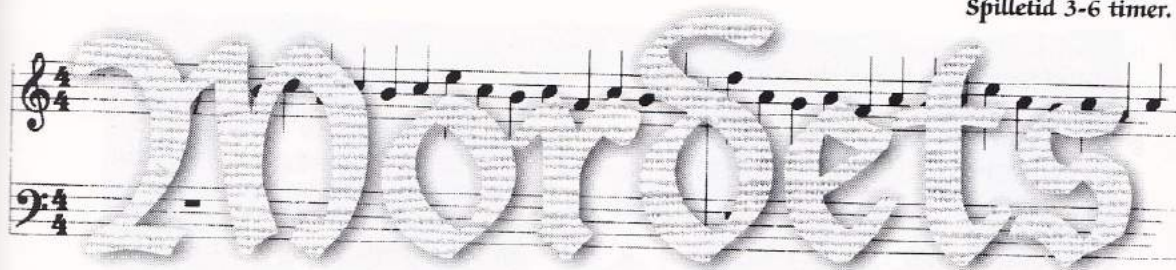
Cilmore: Smuk skjald, der for ti år siden blev uskyldigt dømt for mordet på Silvia Blom, som han havde en affære med. Nu går han igen, for at hævne sig på sine bødler.

Elmur Blom: Storbonde. Præsentabel og tilsyneladende venlig. Myrdede sin kone, Silvia, og fik Cilmore hængt for mordet. Forstår hurtigt tingenes sammenhæng.

Frellu: Rebslager. Lavede rebet til Cilmores hængning. Findes myrdet ved eventyrets begyndelse.

Mannur Torimio: Ældbonde og byens leder. Tilsyneladende senil. Var med til at dømme Cilmore.





HEMAHR

Ved første øjekast er byen et idyllisk lille sted med omtrent fyrré huse med lader, stalde og tilstøden-
de marker. Øst for byen ligger en lille, tæt skov.
Hemahr er lidet besøgt, selvom det ligger nær ka-
ravanevejen fra nordvest mod Krangor.

Husene i byen er bindingsværk i een etage. Der
er en kro, en tømmer, en bager og en rebslager i
byen, men ellers er resten bønder. Byen ledes af
oldbonden Mannur Torimio, der er en af de få be-
rejste i byen.

SPILSTART

På vej ind i landsbyen ser spillersonerne en stør-
re folkemængde samlet ved en lade i udkanten af
byen. Snart vil et par bønder komme løbende mod
dem. De er fortvivlede og forvirrede. En af byens
mest venlige og stilfærdige borgere, rebslager Frellu,
er netop blevet fundet myrdet.

I et reb fra en loftsbjælke i laden hænger det ilde
tilredte lig og svajer fra side til side. Alt tyder på,
at han var død, før han blev hængt op. Til stede
ved laden er blandt andre præsten Xavio og stor-
bonden Elmur Blom.

Elmur vil tale til heltene og med allerstørste høf-
lighed spørge, om de kan hjælpe. Der er brug for
snedige og stærke folk til at fange så brutal en mor-
der (og så videre i den dur). Elmur er en respekta-
bel mand, og tilbyder at betale krogeningen i den
tid, de måtte blive i byen. Hvis de vil tale mere,
foreslår han, at de tager derhen.

"DRIKKEHORNET"

Byens eneste kro er også et af de få to-etagers
huse. Første sal består af værelser og krofatter
Humos rum. Nede i stuen ligger køkkenet, bade-
rummet og krostuen.

Normalt er stemningen høj herinde - det er her
byens karle mødes og udveksler råd og historier
om alt fra kornet og vejret til de gamle historier,
der bliver bedre for hver al, der kommer inden-
bords.

Nu er stemningen noget mere afdæmpet, men
bønderne er imødekommende og ivrige for at

VIGTIGE PERSONER:

Humo: Krofatter.
Aflørede affæren mel-
lem Silvia og Cilmore
og var Elmurs alibi.

Kaptajn Yummin:
Byens sheriff. Tyk,
usympatisk og kold.
Ledte forhøret af
Cilmore.

Fader Xavio: Byens
præst. Rund og rar.
Var med til at dømme
Cilmore.

Quel: Tømmer. Stærk
og rødhåret. Byggede
Cilmores galge. Mulig
allieret.

**Brødrene Luhz og
L'hoppe Gerem:**
Værlve og byens 'skyt-
sengle'. Lagde
Cilmores lig i hans hyt-
te efter hængningen.
Har muligvis vækket
ham til live igen..?

Cilmore
Revenant
AC: 10; HD: 8; hp:
57; THACO: 13
#ATT: 1; Dmg:
2d8+paralyzation
XP: 4000

Det er hans stærke vilje, der holder ham i live. Kun hvis hans jordiske rester fuldstændig tilintetgøres, vil han holde op med at komme igen. Også på grund af dette, kan han ikke tumes af præster.

Cilmore er i stand til at tale, så heltene kan nå at få svar på deres sidste spørgsmål, inden de slår ham ihjel. Hvis spilpersonerne er seje, kan du give ham nogle spells (han var trods alt bød).

høre om den store verden.

Kroen er stedet, hvor heltene kan bo, men det er også her de kan møde nogle af historiens vigtige personer. Krofatter Humo spiller en ikke uvæsentlig rolle, og tømreren Quel kan vise sig nyttig senere. De kan også høre om Mannur og blive ledt til hans hus.

- "Det er frygteligt. Jeg kan slet ikke forestille mig, hvordan nogen kunne gøre Frellu fortræd... Og så på den måde. Vi fandt ham for lidt over en time siden. Banemanden må findes, for enhver pris. Hele byen vil samle guld sammen, hvis I kan hjælpe. Tal med gamle Mannur. Frellu må hævnes - straks!"

Mens heltene taler med Elmur, vil han svinge fra at være ødelagt og grædefærdig til at blive blodtørstig og hævngherrig. Han virker meget nervøs. Får han alligevel overtalte dem, introducerer han dem for Humo.

- "Denne mand kan fortælle jer alt om byen. Jeg sørger for, at ingen roder rundt i Frellus lade, før I får pakket ud og spist. I ligner nogen, der godt kunne trænge til et godt måltid. Kom ned til laden når I er klar."

DEN DYSTRE FORTID

Den rigtige morder er den udøde skjald Cilmore, som vil hævne sin død. For nøjagtig ti år siden blev Cilmore uskyldigt hængt for mordet på Silvia Blom, storbondens kone. Nu er tiden kommet, hvor alle, der havde andel i hans henrettelse, må betale prisen - med ti års rente.

Cilmore havde en affære med Silvia. Hun var meget yngre end Elmur, og hun var hurtigt faldet for skjaldens charme. Cilmore boede mellem skoven og Hemahr, og dér mødtes de i et halvt år. Men en nat på kroen kom Cilmore i en heftig brandert til at afsløre affæren for kroværten Humo.

Da Elmur fandt ud af det, blev han rasende. Ikke alene ville han myrde Cilmore, men også Silvia. Han tog derfor ud til Cilmores hytte en aften, hvor de skulle mødes. Her slog han skjalden ud og dolkede sin kone. Kniven lagde han i den bevidstløse Cilmores hånd, og så ilede han tilbage til byen, for at 'spørge efter sin kone'. Kun Humo kender ellers tingenes rette sammenhæng, da han skulle være Elmurs alibi, hvis det skulle blive nødvendigt.

To dage efter var det hele overstået. Cilmore blev arresteret samme aften, forhørt dagen efter og dømt til hængning ved næste morgengry. Han blev hængt på galgebakken ude i skoven.

Nu jager Cilmore alle, der var med til at sende ham i døden: rebslageren, krofatter, præsten og oldbonden (der var med til at dømme Cilmore), tømrer Quel, Kaptajn Yummin og Elmur.

SPOR OG EFTERFORSKNING

Umiddelbart vil heltene nok tage tilbage til laden. Her møder de Kaptajn Yummin, der har sendt Elmur hjem. Det er begrænset, hvad de kan finde ud af, og laden har ingen afgørende spor. Først efter megen spørgen omkring, vil den rigtige historie

dukke op.

Fader Xavio

En frøst mand, der tror på det gode, og elsker at prædike for bønderne. Han husker tydeligt af-færen med Cilmore. Det var ikke noget han brød sig om, men oldbonden insisterede på at have præsten med på råd. Og på baggrund af de hellige skrifter og de åbenlyse beviser måtte Xavio naturligtvis vende tommelfingeren nedad. Han kan intet sige om de nuværende mord, men han kan fortælle at han dagligt beder for byens frelse.

Tømrer Quel

Udover at han byggede galgen, har han intet med Cilmore at gøre. Quel er midt i trediveerne, stærk og bærer et tykt, rødt fuldskæg. Heltene kan møde ham på kroen og udveksle historier og teorier med ham. Quel vil ikke selv komme ind på Cilmore, men hvis heltene spørger, vil han fortælle at Cilmore blev hængt for at have myrdet Silvia Blom. Det mærkelige var, at liget var væk samme aften. Når som helst, hvis heltene mangler en hånd, vil Quel være klar til at træde til.

Kaptajn Yummin

Byens sheriff er en tyk, men rank mand med et gennemborende blik. Han er usympatisk og kold, men behandler heltene med respekt, fordi han har brug for deres hjælp. Yummin var manden der 'forhørte' Cilmore i sin tid, men han har ingen mistanke til, at Cilmore skulle gå igen.

Humo

Humo ved noget om Cilmore. Allerede anden dag fatter Humo, hvad der sker, men tier og håber han selv vil gå ramt forbi. Hvis heltene presser ham meget hårdt, vil han fortælle dem alt.

Men så skal heltene også kunne præsentere belastende viden - at der var en sag om en skjald, at Elmur var involveret og at Cilmore vil komme efter ham. Med Humo som vidne, kan den rigtige skurk dømmes.

Mannur

Oldbonden er fortvivlet. Han har mistanke om, hvad der egentlig foregår, men vil ikke sige det højt, før han er sikker (efter tredie aften). Mannur virker små-senil, men i virkeligheden er han kvik og skarpsynet.

Som Mannur husker det, tilstod Cilmore aldrig, på trods af Yummins tortur. Han påstod i stedet, at han mistede bevidstheden kort før mordet. Ingen troede på ham dengang, og i dag er alle overbevist om hans skyld. Mannur kan fortælle dem, hvor resterne af Cilmores hytte ligger.

Elmur

Præsentabel og venlig på ydersiden, men selvsk og morderisk inden. Elmur lugter luntent hurtigere end nogen anden, for efter mordet på Frellu,



tager han op til Cilmore's hytte og finder noget, der gør ham dødsens ræd.

Den fjerde dag slår det klik for storbonden, og han ser fjender overalt. Han vil isolere sig på sin gård og true alle, der nærmer sig. Bliver han åbenlyst anklaget for mordet på sin kone, vil han straks kaste sig over den formastelige.

AC: 8; HD: 2; hp: 10, Hvis de kommer op og slås med ham, vil han angribe med en høtyv, 1d6 i skade, THAC0: 19

CILMORES HYTTE

Kun en gammel overbevokset sti fører ind i skoven til den faldefærdige hytte. Hytten har stået (næsten) urørt siden Cilmore's død. Hytten er møbleret med engang fine møbler, blandt andet en stor himmelseng. Der er flere pudsigheder her.

I sengen kan man tydeligt se et aftryk af en menneskekrop. Det er Cilmore, der har ligget på sengen i ti år. Nu hvor han er levende igen, holder han til ude i skoven, men det er tydeligt, at han har ligget her.

På hans skrivebord ligger nogle papirer - blandt andet et ufærdigt digt til Silvia. Efter anden dag vil et tredje vers være blevet tilføjet. Op ad bordet står en gammel lut, uden strenge, men også uden støv på. I en dragkiste ligger en rusten ringbrynje og et magisk kortsværd. Den præcise effekt er op til dig.

HÆNDELSER

Allerede dagen efter bliver den næste på Cilmore's liste myrdet, og yderligere én vil dø hver eneste dag, indtil alle på listen er streget ud. Heltene

Cilmore's Liste

Da eventyret begynder er Frellu allerede død, men Cilmore tager resten af skurkene i en nøje planlagt rækkefølge. De næste er: Fader Xavio, Quel, Kaptajn Yummin, Humo, Mannur og Elmur i den rækkefølge. Du kan frit ændre i den, hvis det passer dig bedre.

Jeg mødte en kvinde så smuk, så fro
Hun sendte mig kærlige blikke
Mit hjerte det blødte, jeg misted min tro
For få hende kunne jeg ikke
Al for hun var givet for længst

Den kvinde, min muse, min kilde af ild
En varme jeg ikke ku bære
For hende kun, brænder flammen så vild
Hun skulle blive min kære
For hun brændte ligeså varmt

Men mørket bar manden så fuld af had
Han sendte os begge i døden
Flået og revet uden sjælens fred
Og nu skal den onde mand bløde
Silvia, vi mødes igen

kan patruljere landsbyen, bevogte særligt udsatte personer (såsom Mannur), men aldrig få mere end et glimt af en skikkelse. De bør hele tiden komme for sent og kun lige nå at se en skikkelse forsvinde ud på markerne. Det vil virke irriterende på spillerne, og det er også meningen. De skal helst føle sig helt fortabte, og først når de har regnet ud, hvordan historien hænger sammen, eller når alle på listen er døde, bør de møde Cilmore.

Hver gang en ny bliver slået ihjel, bør mordrens motiv blive stadig tydeligere. Lad bipersonerne dø på en måde, der minder om deres rolle i sagen mod Cilmore. Eksempelvis: Frellu blev hængt, Quel bliver sømmet fast til noget, Xavio bliver kvalt i sider fra hellige lovskrifter osv. Vær kreativ, men efterlad ingen afgørende beviser om en bestemt morder ved siden af ligene.

Det er muligt at dine spillere enten regner den ud for hurtigt, eller slet ikke kan komme på rette spor. I så fald er der her en sidehistorie, der måske kan hjælpe:

I midten af den lille skov bor to brødre. De er ganske særlige, idet de begge er varulve. De er egentligt ganske fredelige, om end lidt anderledes, og de er på god fod med de fleste i landsbyen. De bor ude i skoven for ikke at gøre nogen skade, og folk i byen ved, at de skal holde sig fra skoven ved fuldmåne. Brødrene hedder Luhz og L'hoppe Gerem, og lever i tæt kontakt med naturen. Det var dem der pillede Cilmorens lig ned, og lagde kroppen tilbage i hytten. De har siden sørgt lidt for både hytten og liget - og måske er det dem, der har vækket Cilmore til live igen?!

Udover spor, kan du bruge varulvene som et morsomt sidespring. Det kan være svært for landsbyboerne at forklare heltene, at de ikke må skade varulvene. Brødrene er de eneste overlevende i deres familie, en familie der stammer fra landsbyen. For at få lov til at leve i nærheden, holder de andre vilde dyr væk fra egnen. Det kan evt. blive fuldmåne under scenariet.

KLIMAKS

Når spillerne har regnet hele historien ud, kan du lade dem møde Cilmore. Han er ikke interesseret i dem. Præcis hvor og hvornår de mødes, er op til omstændighederne; men for at være sikker på, at han ikke flygter, må heltene drive Cilmore i en fælde.

Det kan også være, at de vælger at lade Cilmore gøre det af med Elmur. I så fald vil de ikke være populære i Hemahr - men måske kan de vende stemningen, hvis de kan skaffe bevis og vidnesbyrd for sagens rette sammenhæng. Hvor stor en evt. belønning vil være, er op til spillederen og bør afgøres af, hvor godt spillerne klarede sig.