

Rampor

Rampor ligger i den sydöstra delen av Asharina halvön och är Västmarks huvudstad. Staden är belägen på en klipphalvö som skjuter ut mot ön Naldor. Norrut ligger Sumpskogen som egentligen är mer en djungel än en skog. Åt övriga håll är Rampor omgivet av en brant klippkust. Klimatet är varmt och fuktigt och skyfall är inte ovanliga framförallt på somrarna. Staden har byggt ovanpå ruinerna av en tidigare, betydligt större stad. De flesta husen är byggda av sten som man tagit ifrån ruinerna. Som försvar emot angrepp ifrån fastlandet använder man den tidigare stadens ringmur som befinner sig några 100 meter ifrån själva Rampor. Muren bemannas av soldater ur presidentens personliga garde.

Det är havet som utgör den huvudsakliga transportvägen för varor och transporter mellan Rampor och omvärlden. En gammal stenbeklädd väg slingrar sig i nordostlig riktning och slutar så småningom i den sägenomspunna gamla ruinestaden Vazago. Stadens 7000 invånare, varav cirka 2500 tiraker livnär sig i huvudsak på handel med det lilla gruvsamhället Ralkom på ön Naldor. Järnmalm och metaller kommer in från Ralkom och förvandlas till vapen och tackjärn. Rampors boskapsmarknad förser gruvarbetarna med mat och gruvarbetarna kommer in till Rampor för att roa sig och sätta sprätt på sina pengar.

Rampor är en stad med många hantverkare, smeder och juvelerare. Men det är även en stad med många bordeller, spelhålör och värdshus. Det kan vara en farlig stad för ovana främlingar men erbjuder även många tillfällen att tjäna pengar. Lagen är ofta långt borta och inte alltid att lita på. Nästan allting och alla går att köpa för pengar i Rampor. Stadens invånare är en salig blandning av äventyrare, lycksökare, hantverkare, pirater, gruvarbetare, skojare och en och annan nästan hederlig person. I stort sett alla folkslag, religioner och åsikter är välkomna i Rampor. Har man bara medel och rätt kontakter så kan man leva ett mycket bekvämt liv. Man kan få tag i det mesta om man bara vet vem man ska vända sig till och har råd att betala. Staten lägger sig sällan i och skatten är låg.

Staden styrs av furst Dac Persal med epitetet "den listige" trots att även Västmarks veke president Kamand av Xerims ätt har sitt säte i staden så har han inte alltför mycket att säga till om. Dac Persal har full kontroll över staden och kantonen Rampor. Det största problemet för tillfället är den schism som har uppstått mellan tirakerna och människorna i stadens stadsvakt. Än så länge så har dock fursten saker och ting under kontroll. Han främsta politiska motståndare är den äldre tirakvinnan Nihtor av Wekzi. Hon basar för handelshuset Wekzi som har sitt huvudsäte i Rampor och är stadens största handelshus. Hon har ett stort stöd ibland stadens tiraker och är deras inofficiella språkrör. Det är ingen hemlighet att många av furst Dacs ämbetsmän och administratörer är köpta av huset Wekzi. Det ryktas även om att Nihtor skulle ha någon form av hållhake på självaste president Kamand.

Rampor Furste: Dac Persal "den listige"

Invånarantal: ca 7000 personer

Befolkning: Västmarkare 55%, Marnaktiraker 25%, Bazirktiraker 11%, Zoloddvärgar 3%, Ghordvärgar 1%, Jargier 2%, Cirefalier 2%, övriga 1%

Huvudnäring: Handel

Handelsvägar: Havet

Import (i stort): Malm, lyxartiklar och spannmål

Export (i stort): Grovsmide, vapen och smycken

Militära resurser: 250 stadsvakter, 100 man ur presidentens garde inklusive eventuella inhyrda legoknektar.

Religion: Den samoriska läran 67%, Maktah dyrkan 28%, övrigt 5%

Hantverkarkvarteren

Här håller en stor del av stadens hantverkare till. Stadsdelen ligger i anslutning till hamnen och en stor del av malmen letar sig hit för bearbetning. Här finns hantverkare av alla de slag men majoriteten är olika sorters smeder. Tackjärn och vapen skickas sedan vidare ner till hamnen igen för vidare transport eller till någon lagerlokal. Ljudet av hammarslag och metall mot metall kan höras i nästan hela staden. Kvarteret är centrerat kring det större av stadens två torg med anor långt tillbaka i tiden. Största delen av stadens dvärgar bor här, men även en del mer framstående tiraker. Till största delen bor här dock människor. Precis som i alla andra delar av staden så finns här gott om värdshus och tavernor. De flesta håller högre klass än de som ligger nere i hamnen men är även dyrare

Mäster Marnosch guldsmede

Beskrivning: Ett litet, välskött envåningshus. Fasaden är putsad och målad i en tegelröd nyans. En liten skickligt gjord metallskylt med texten "Mäster S. Marnosch Guldsmed" hänger ut ifrån väggen på en liten stång. Öppnar man den bastanta trädörren kommer man in i ett rum som är delat i två delar av en rejäl vägg där den översta delen består av ett kraftigt järngaller. På en stol bredvid ytterdörren sitter oftast en av Marnoschs inhyrda vakter. Genom gallret kan man se en liten verkstad där Mäster Marnosch eller hans dotter Miranda brukar sitta och arbeta. Marnosch kan öppna en liten lucka i gallret om han vill prata med kunder eller titta närmare på någonting som de har med sig. Personer han litat på släpps in genom en dörr och leds in till ett mottagningsrum som ligger vägg i vägg med den lilla verkstaden.

Mottagningsrummet är det mest överdådigt inredda rummet i det lilla huset. Rummet är fönsterlöst och längs väggarna står det kraftiga och ständigt låsta ekskåp som bara Mäster Marnosch har nyckel till. I

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

mitten av rummet finns det ett litet bord runt vilket det står fyra stycken stoppade läderfåtöljer. I skåpen förvarar Marnosch skickligt gjorda skisser och teckningar på alla smycken han någonsin har gjort samt även en del mycket välgjorda arbetsprover. I verkstaden finns det även en dörr som leder in till Marnoschs och Mirandas sovrum. Sovrummet är inrett med enkla men mycket välgjorda möbler i ek. Alla smycken som Miranda och hennes far arbetar med och sådana som väntar på att bli hämtade, låses in i ett kraftigt, järnförstärkt skåp som är inmurat i väggen i deras sovrum. Stadsvakten får betalt en liten extra slant för att göra extra många rundor utanför Mäster Marnoschs guldsmedja och det finns nästan alltid någon i närheten.

Ågaren: Sandor Marnosch själv är en liten späd man i övre medelåldern. De tunna rester av hår som återstår står ut i två tussar på ömse sidor om hans skalle. Allt arbete har gjort honom böjd och väldigt närsynt. Han är dock utomordentligt skicklig och erfaren och har inga problem att utöva sitt yrke med bara känseln till hjälp. Hans hörsel är väldigt skarp och han är väldigt svår att överlista. Dessutom så har hans dotter alldeles utmärkt syn. Under en av arbetsbänkarna i verkstaden ligger ett laddat armborst som hon hanterar med stor skicklighet. Sandors skicklighet som guldsmed är känd långt utanför Västmarks gränser och han har alltid fullt upp. Ett spartanskt och enkelt liv kombinerat med ett sinne för affärer har gjort Marnosch till en mycket rik man. Sin rikedom till trots så har han fortfarande inte lyckats gifta bort sin dotter Miranda vilket är hans högsta önskan. Han älskar sin dotter väldigt mycket och hon har hittills tackat nej till alla förslag om giftermål. Nu börjar Marnosch nästan bli desperat. Mirandas mor dog väldigt ung, något som han sörjer väldigt mycket. Han har inte gift om sig sedan dess och besöker dagligen hennes grav.

Priser: Marnoschs priser är mellan tre till fem gånger så höga som genomsnittet. Trots detta står folk på kö för att köpa hans smycken och de är också synnerligen vackra och välgjorda.

Utmärkande personer: Miranda är en ganska alldaglig kvinna i 30 års åldern. Hon har långt, flätat blondt hår och är nästan lika lång som en man. Miranda är en nästan lika skicklig guldsmed som sin far. Hennes framtid är sedan länge säkrad då hon är den enda arvingen till faderns anseende. Varför hon fortfarande är ogift är ett stort mysterium för de flesta i hennes omgivning. Hon har tackat nej till ett flertal fördelaktiga giftermålsförslag och verkar inte ha för avsikt att gifta sig i framtiden heller. Miranda har nästan inga nära vänner och betraktas mer och mer som en särpling. Det går många elaka rykten om anledningen till att hon inte gifter sig. Det ryktas bland annat att hon är mer förtjust i kvinnor än män, att hon av religiösa skäl inte vill gifta sig eller att hon har ett förhållande med någon okänd brottsling.

Det fyllda stopet

Beskrivning: Ett välbyggt och robust tvåvåningshus i grå sten. Byggnaden liknar mest en fästning även om det intrycket dämpas något av det varma ljus som strömmar ut genom fönstren och de glad utropen inifrån. En skickligt gjord relief föreställande en glad dvärg som håller upp ett fullt ölstop är uthuggen ur väggen. Öppnar man dörren och stiger in så hamnar man i ett skänkrum fullt med dvärgar, en och annan missla och möjligtvis någon enstaka människa. Rummet är stort och inredningen är i dvärgstorlek. Takhöjden är visserligen anpassad för människor och det finns ett litet bord i människostorlek men det är uppenbart att det här är en ölstuga som drivs av dvärgar för dvärgar. De flesta kunderna är dvärgiska hantverkare, mindre köpmän och besökare utifrån.

Bakom en låg disk står värdshusvärden Murnik Järnhjälms och tar emot beställningar. Maten är enkel men mycket välagad och god, Murniks fru och misslan Svartkrull som står för matlagningen. Det enda som ölstugan erbjuder i dryckesväg öl och mjöd, men i av dessa drycker finns det desto mer sorter att välja på. Förutom Khazimer, Kvasr, Daan, Karpaler och Touk kan man även få tag i Misslebrygd och Murniks egenbryggda öl kallad Murniks mörka. På bottenvåningen finns även ett rejält kök samt det rum där Svartkrull, hans fru och två barn bor. Barnen och hustrun fungerar som serveringspersonal på värdshuset. En lucka i golvet köksgolvet leder ner till en rejäl källare. I källaren förvaras råvaror till matlagningen samt tunnor fulla med Murniks olika ölsorter. Natttid är källarluckan låst. En trätrappa leder upp till ovanvåningen där Murnik och hans familj bor. Där finns även ett par gästrum som hyrs ut till utvalda gäster, främst andra dvärgar. På baksidan av "Det fyllda stopet" finns ett låst uthus där Murnik brygger sin egen öl och vissa andra sorter som säljs över hela staden.

Ågaren: Murnik klan Zolod hus Mirza Järnhjälms är en kraftigt byggd dvärg av normallängd. Hans skägg är mörkbrunt och kortklippt och han börjar bli skallig. Murnik är medelålders med dvärgmått mått och har bott i Rampor i nästan hela sitt liv. Han är gift sedan många år och har två barn. Han har ett gott rykte bland stadens dvärgar. Murnik är envis och arbetsam, en typisk dvärg. Han är vältränad och tränar regelbundet vapen med stadens milis. Murnik hyser inget hat mot alver utan har goda kontakter med dem. Däremot har han inget tillövers för tiraker utan försöker undvika dem så mycket som möjligt.

Priser: Murniks priser är normala.

SL: Murnik har haft vissa problem med delar av stadsvakten som velat ha beskyddarpengar från honom. Han har dock klargjort mycket tydligt att han inte tänker betala ut ett öre till dem. Ännu har de inte vågat göra något mot honom på grund av hans många dvärgvänner. Murnik är även medlem i den privata lilla stadsvakt som Rampors dvärgar pratar om att starta.

Khars metallredskap

Beskrivning: På smedernas gata ligger ett litet bastant stenhus med en dörr in till bakgården och en in till affären. Khars metallredskap är det bästa stället att gå till om man vill ha en bra spade, yxa eller annat redskap. Khar är Rampors överlägset skickligaste redskapssmed. Affären är ganska liten, är sprängfylld med redskap och har 185 cm takhöjd. Detta tycker dvärgarna är högt men cirefalier och andra storvuxna får böja på huvudet för att kunna komma in. Bakom en liten disk står Khar eller hans son Rhizir och säljer redskap och tar emot beställningar. Största delen av vinsten kommer inte från redskapen de säljer i affären utan från beställningar av större partier redskap. Kaifell & söner beställer alla sina redskap från Khar och är en av hans största kunder. Smedjan ligger på bakgården och där befinner sig nästan alltid Khar eller Rhizir och arbetar på något redskap.

Ägaren: Khar klan Zolod hus Khirvel är en medelålders dvärg med stort skägg som han bär på Ghor dvärgars vis. Han är gift och har utöver Rhizir ytterligare en son och en dotter. Khar är en mycket duglig redskapssmed och kan även fungera som vapensmed eller grovsmed om han skulle vilja. Han tog över smedjan efter sin far och är mycket nöjd med sin smedja. Han har haft lite problem med gäng och även en del av stadsvakten som krävt beskyddaravgifter av honom. Liksom de flesta dvärgar vägrar han men hoten har än så länge inte omsatts i handling, förmodligen i rädsla för dvärgarnas hämnd. Flera gånger i vecka vandrar Khar upp till köpmannakvarteren och världshuset Vinklasen. Han har insett att de hederliga soldiska handelsmännen vore en lämplig samarbetspartner till dvärgarnas planerade medborgargarde som han är med och organiserar. Han har även besökt zorianorden och den samoriska lärans tempel och pratat med uppsatta personer.

Priser: Khars priser ligger ungefär tio procent över normalpriserna. Den höga kvalitén gör dem ändå prisvärda.

Ledivilions magiska akademi

Beskrivning: Ett fullt stenhus som ligger inträngt mellan två betydligt större hus. Ovanför den skeva dörren hänger en träskylt med "Ledivilions magiska akademi" tecknat med guldfärgade snirkliga bokstäver och omgivet av konstiga tecken. Innanför dörren möts man av ett rum fyllt av konstiga saker som överallt är fyllda med inristade tecken. Här finns en tjänare som tar emot den besökande och talar stort om Ledivilions magiska krafter. I nästa rum befinner sig mästaren själv uppflugen på en överdådig tron. Runt om tronen står bokhyllor med skrifter samt ett par bord och stolar i en enda röra. Det finns även en källare som används till de riktigt hemliga riterna. Fem elever får finns samtidigt på akademien. Dessa är oftast unga söner till västmarkiska bönder eller sjömän som givit sig av hemifrån för att göra sig en karriär. Det som lärs ut är en blandning av många olika ockulta sammanhang i en enda obegriplig röra. Undervisningen är ostrukturerad och ämnet kan ändras när som helst utan förvarning. Mestadels går det ut på att Ledivilion visar upp sina fantastiska krafter för eleverna. De mesta av hans "krafter" är fingerfärdighetstrick eller kemiska reaktioner men det finns ändå en gnutta magi involverat i det. Alla "riktiga" magiker föraktar detta lurendrejeri och tycker synd om de lättlurade eleverna. Eleverna har efter att ha avslutat utbildningens 18 månader förutom lurendrejerier lärt sig skriva, läsa, fingerfärdighet, sjunga och ockultism. Intelligentare elever kan dessutom tillgodo göra sig delar av färdigheterna besvärjelse, ceremoni, alkemi, alstra ikonotropi, spådom eller alstra ataxotropi. Oftast lär sig eleverna bara en eller två av dessa mystiska färdigheter. En elev med begåvning för magi kan efter avslutad utbildning kontaktas av ett mera seriöst magikersällskap och få lära sig "riktig" magi. Samtliga magikersällskap och religioner håller Ledivilions magiska akademi under uppsikt.

Ägaren: Mäster Ledivilion är en man i sextioårs åldern med tjockt grått hår och skägg. Han går alltid klädd i mystiska kläder med symboler på och hans ögon är lysande blå. Han föddes under namnet Haran Jonsson och var son till en västmarkisk jägare bosatt i stora sumpskogen. Hans mamma var död och hans pappa sinnessjuk så han spenderade största delen av sin uppväxt i naturen runt om i träsket där han funderade på om han ärvt faderns galenskap. Vid elva år ålder träffade han en primitiv magiker som tog honom som lärling. Han var ganska begåvad och fick snart titeln mästare. Strax efter att han fyllt 35 började han känna galenskapen komma krypande. Han övergav då magin eftersom den inte kunde skydda honom och vände sin uppmärksamhet mot religioner. Efter att ha avverkat den samoriska läran, Daak, Archnas folk, kristall orden och Navare gav han upp, köpte ett hus i Rampor och sjönk där djupare i sin galenskap. Efter ett par år var han helt sinnes sjuk och öppnade sin akademi. Han ser sig numera sig själv som en lägre gud. Inte värd att tillbes men ändå en gud. Han undervisar sina elever genom att berätta stycken ur sitt liv innan han blev galen samt att demonstrera sina trick. Ledivilion är det enda namn han lystrar till och han lämnar aldrig sitt hus.

Priser: Eleverna betalar för mat och underhåll av huset. Det gör att det inte är dyrare att gå på akademien än att ha en egen lägenhet.

Köpmannakvarteren

En stor del av Rampors handelshus har sina huvudkvarter i den nordvästra delen av staden och detta område kalas i allmänhet köpmannakvarteret eller handelskvarteret. Området är inte allt för stort men det ligger trots allt en viss prestige i att ha sitt högkvarter här. Hjärtat i stadsdelen är Marsecus platsen ett öppet, stenlagt område kring vilket många av stadens mest framstående köpmän byggt sina lokaler. Även stadens ledare furst Persal har byggt sitt palats här.

Området har fått sitt namn efter en av stadens tidigare borgmästare Marsecus Lirkos som lät stenlägga området och släpade dit den stora staty som står i dess mitt. Statyn kommer ifrån de ruiner som omger Rampor och nästan 60 fot hög. Den sägs föreställa en man som håller en våg i ena handen och en miniatyr av staden i den andra. Man säger att statyn visar att Rampors framgång är baserad och så länge man inte glömmer detta så kommer staden att fortsätta frodas. Ansiktet på statyn är tämligen nött och somliga (främst tiraker) hävdar att den i själva verket föreställer en tirak.

Förutom köpmän finns här även en del av stadens mer besuttna invånare och en del tjänstemän som sköter stadens administration. Köpmannakvartern är även centrum för många av de olika intriger och den politiska maktkamp som pågår mellan Nihtor av Wezi och furst Persal. Här fattas många beslut av stor vikt för staden. Majoriteten av invånarna är människor men även en del dvärgar och alver återfinns här. Främst sådana som sysslar med handel av olika slag.

Rampors badhus

Beskrivning: Badhuset är gjort av putsad sten som målats vit. En liten trappa leder upp till en kraftig dubbeldörr i ek. På väggen till vänster om dörren står det målat "Badhus" på ashariska med stora, svarta bokstäver. Huset är välunderhållet och målas vartannat år. Personer som försöker att klottra på de vita väggarna får oftast ett kok stryk av badhuspersonalen. Öppnar man dörrarna som kommer man i en kombinerad hall och expedition. På golvet finns en vacker mosaik mönster föreställande en ung, vacker och lättklädd kvinna inlagt. På rummets högra sida finns en polerad disk i ekträ. Bakom den står en vacker ung kvinna. Hon tar emot beställningar och ger instruktioner. Två kraftigt byggda män, klädda i ljusa, lätta kläder tar emot besökarnas vapen och värdesaker. Dessa låses in i ett kraftigt skåp under disken. Männen står på ömse sidor om dörren och välkomnar gästerna.

Tiraker, dvärgar och lortigt bondfolk är inte välkomna utan blir vänligt men bestämt avvisade. Rampors badhus är ett ställe med klass. Bakom disken finns en låst dörr som leder in till badhusets ägare, cirefaliern Tziram Conarzs kontor. Kontoret är inte särskilt stort men väldigt lyigt inrett med dyrbara möbler i mahogny och andra dyrbara träslag. Här förvaras en mängd papper dock tar Tziram alltid med sig dagskassan och bokföringen när han slutar för dagen. Två dörrar leder rakt fram ifrån expeditionen. Den vänstra har en mosaikbilda av en lättklädd och vacker kvinna, infattad i väggen bredvid sig och den andra har en lättklädd och vacker man. Den vänstra leder in till ett omklädningsrum för kvinnor och den högra för män. Båda omklädningsrummen är i stort sett likadant inredda med enkla men vackra träbänkar och hyllor för kläderna. Den enda skillnaden är att man i den manliga halvan kan bli erbjuden kvinnligt sällskap och i den kvinnliga kan man bli erbjuden manligt. Med sällskap menas allt ifrån massage, en avskrapning eller ett tångbad till olika sexuella tjänster. För de som önskar en partner av annat slag så går det utmärkt att ordna när man väl kommit in i själva bassängområdet. Kvinnor och män badar gemensamt och tar sig in i själva bassängområdet ifrån dörrar i vardera omklädningsrummet. Det finns en bassäng med varmvatten och en med kallvatten. Lättklädda män och kvinnor rör sig runt i rummet. Badhuset är inte öppet för andra raser än människor och alver. Det finns även en stor bastu, tångbad, enskilda rum för massage och sexuella tjänster samt en liten bar som serverar förfriskningar i form av olika sorters drinkar med och utan alkohol. Vackra statyer föreställande män och kvinnor som jagar, utövar sporter eller mer sensuella motiv, finns utspridda i hela rummet. Taket hålls upp av vackert utsirade marmorpelare. Det brukar nästan alltid vara fullbelagt. Tziram ser till att det inte till bristningsgränsen är fullt utan att besökarna har gott om utrymme att röra sig på.

Personalen går att känna igen på sina lätt och luftiga, togaliknande kläder helt i vitt. Totalt arbetar ett 20-tal personer på badhuset, de flesta kvinnor av olika slag. De flesta är människor och mycket vackra även de som inte erbjuder några sexuella tjänster. Badhuset var ursprungligen tänkt som ett vattenhål för stadens förmögna cirefalieer och cirefaliska köpmän på besök men har de senaste åren vunnit popularitet även bland stadens yngre överklass. Många icke-cirefalieer tycker att det är mycket exotiskt med ett gemensamt bad. Dessutom lockar även de skickliga massörerna och de många högklassiga prostituerade, för båda könen, som jobbar där. Rampors överklass har definitivt blivit mycket renligare på sistone. Många yngre köpmän och överklassöner och döttrar träffas på badhuset för att diskutera affärer eller bara umgås. Den övervägande delen av klientelet består av män men det är ändå ovanligt många kvinnor som söker sig dit. Ett populärt nöje är att ordna maskeradbaler på badhuset där förklädnaden består av en elegant mask. Gärna en som föreställer ett djur eller något annat exotiskt. Det är dock allmänt känt att badhuset är centrum för cirefalisk underrättelseverksamhet i staden så det är sällan man diskuterar alltför viktiga och hemliga saker här. Många av stadens äldre köpmän och hantverkare tycker att badhuset är en synnerligen omoralisk rörelse som borde stängas omgående. Ledare för dessa är prenten Hectorion Nuvagi som leder stadens Aurias och Pelias tempel. Affärerna går dock fortfarande mycket bra och Tziram ägnar inte särskilt många tankar åt en "handfull gnällspikar" som han tycker.

Ägaren: Tziram Conarzs är en medelålders cirefalieer med halvlångt, bakåtslickat svart hår och ett par välansade och vaxade mustascher. Han är närapå två meter och kraftigt byggd. Han är lagom brunbränd och ger ett vältränat och ganska stilligt intryck. Som de flesta cirefalieer anser han att nästan alla icke-cirefalieer är underlägsna. Även om han inte säger det rakt ut så behandlar han de flesta andra ganska nedlåtande. Han är även oerhört fåfäng och lägger ner mycket tid och möda på att färga bort alla grå hår ifrån mustaschen och håret. Han äter bara nyttig och fettsnål mat och motionerar dagligen. Tziram är en

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

erkänt skicklig fåktare något han visat upp vid ett otal tillfällen. Han är nämligen också en ökänd kvinnocharmör och har många kärleksaffärer, med både gifta och ogifta kvinnor på sitt samvete.

Badhuset går mycket bra just nu och en del av överskottet använder han för att skämma bort och förföra sina många kvinnor. Det måste dock krävas någonting alldeles särskilt för att han ska uppehålla sig vid samma kvinna någon längre tid. Han är måttligt förtjust över att ha hamnat i "avkroken" Rampor och tycker själv att han förtjänar bättre. Han ego är mycket uppblåst. Om någon frågar om hans bakgrund så brukar han berätta en fantasifull historia som involverar unga furstedöttrar, pirater, hjältedåd och mod. Han vill gärna ge ett lite mystiskt intryck, särskilt när han pratar med unga kvinnor. Silar man bort det värsta skrytet kan man dra slutsatsen att han antagligen förargat sina överordnade med sina vidlyftiga kvinnoaffärer och därför tvingats fly till Rampor. Tziram sköter den dagliga driften och alla kontakter med besökare och gäster. Bokföringen och den ekonomiska biten, som han själv tycker är urtråkig, sköts av hans revisor den skinntorre Erzam Klinz. Den senaste tiden har den vanligtvis så flörtige Tziram Conarzs hållit en tämligen låg profil. De ryktas om att en försmådd make till en av hans många kvinnor råkar vara en vapenmästare av viss ryktbarhet. Han och hans kamrater skulle vara på jakt efter Tziram.

Tziram Conarz tror sig själv vara den person som är chef över och ansvarig för alla hemliga cirefaliska agenter och informatörer i staden. Det tror även de flesta andra. Den som egentligen är chef är dock den cirefaliske köpmannen Ortiz Karamoz. I själva verket är Tziram bara en marionett.

Priser: Att bada eller utnyttja badhusets övriga tjänster är inte särskilt billigt. Ett vanligt bad kostar dubbelt så mycket som på det flesta andra badhus och en prostituerad kostar tre gånger så mycket. Alla drinkar är dubbelt så dyra som normalt och inte alltför starka. Det är trots allt inte meningen att gästerna ska dricka sig berusade. I gengäld håller alla tjänster som erbjuds mycket hög kvalitet.

Utmärkande personer: En av badhusets mest kända massörer är den mycket vackra kiriya alven Suvarielle. Hon är känd över hela Rampor och oerhört eftersökt som massör. Trots ett otal erbjudanden om stora penningssummor är massage det ändå hon ägnar sig åt.

Den samoriska lärans tempel

Beskrivning: Templet är en av Rampors mest praktfulla byggnader uppförd för mer än 300 år sedan av den djupt religiöse arkitekten Motvin Carov. Templet är drygt 20 meter högt och kröns av en fem meter hög, förgylld kupol som täcker nästan hela taket. På ömse sidor om tempelbyggnaden finns det varsitt 20 meter högt torn. På toppen av det högra tornet finns det en praktfull sol även den förgylld och på det vänstra finns det en försilvrad måne på nedåtgående. Tempelns ytterväggar är av marmor och Aurias och Pelias symboler finns inlagda i silver och guld. Höga, långsmala fönster släpper in ljus. Öppnar man den massiva porten och stiger in så ser man en muromgärdad öppen plats. Marken är belagd med marmor. En gång med mörkare marmor leder fram till templets ytterdörrar som är öppna och olåsta från soluppgång till solnedgång. Två riddare ifrån den lokala Zorián-orden som ligger alldeles intill templet, står diskret posterade innanför portarna. Innanför breder en stor, luftig sal uppstöttad av fyra rader med marmorpelare som stöttar upp valv, ut sig. Det är ljust och högt i tak. Till höger och vänster finns flera rader med bänkar och på väggarna hänger dyrbara gobelänger med religiösa motiv. I salens borte ände finns en liten upphöjning i golvet och på den vilar ett vackert altare gjort av något okänt men mycket vackert träslag. Ett dussin niormade och förgyllda ljusstakar står på ömse sidor om gången mellan altaret och porten.

I de två sidotornen bor predent Hectorion Nuvai och fem av de högre prästerna. De översta våningarna av de båda tornen är vackert utsmyckade bönerum. En dörr en bra bit till vänster om altaret leder in till en liten hall och sedan vidare till en undervisningssal för noviser. Här finns även en dörr som leder till en sovsal, en matsal och ett litet kök. Rummen är betydligt enklare än templet och här vistas ungefär ett dussin noviser som sedan kommer att skickas ut till skilda delar av Västmark. På baksidan finns även en liten örträdgård och ett krematorium allting omgärdat av en lika hög mur som på framsidan. Templet i Rampor är det största och mest betydelsefulla i Västmark. Prenten Nuvagi styr mer eller mindre enväldigt över Västmarks alla samorimän. Han har även ett avsevärt inflytande över den lokala Zorián-ordens ledare Eldot Halger.

Överhuvud: Rampors predent, Hectarion Nuvagi, är en kortvuxen, skallig man i övre medelåldern. Hans återstående bruna hårkrans har börjat få några grå strån och han har börjat lägga på sig några extra kilon. Hans kläder är enkla och oftast jordfärgade. Hectorion föddes i en liten by i södra Soldarn för 56 år sedan. Hans föräldrar blev dödade av tirakiska rövare när han och hans bror bara var sex och fyra. De togs om hand av lokala samorimän och växte upp i ett samoriskt kloster. Hectorion stannade kvar och gjorde karriär i kyrkan medans han bror Vorolin satsade på flottan. Hans jordnära förhållande till religionen tillsammans med hans administrativa skicklighet gjorde honom till en mycket populär och uppskattad samoriman. Hans specialitet var att styra upp vanskötta kloster och tempel och få dem att blomstra igen.

För tolv år sedan blev han skickad till Rampor för att få ordning på det dåligt organiserade och underhållna templet. Han har överträffat även de mest optimistiska förväntningarna och den samoriska kyrkan har sällan varit så stark som den är idag. Idag är samorismen på frammarsch i hela Västmark och Hectorions inflytande ökar allt mer. Han har blivit en maktfaktor att räkna med framförallt i Rampor. Många köpmän med anknytning till Asharien och Soldarn har stort förtroende för honom. Han är respekterad av alla även av sina motståndare. Han står inte på särskilt god fot med tirakerna. Det är inte det att han ogillar dem

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

personligen utan det är snarare den miljö de lever i, deras ofta brutala uppträdande och de tänkande de symboliserar. Hectorions nuvarande hjärtefrågor är korrruptionen inom stadsvakten, överklassens omoraliska beteende och bekämpningen av prostitution och fattigdom.

Utmärkande personer: Templets andreman är den slemmige Zeloc Juvin, bror till den soldiske köpmannen Orik Juvin. Han är av medellängd, ganska mager och har ett permanent leende fastklistrat på sina läppar. Han är energisk och har alltid tusen och ett projekt på gång. Zeloc hoppas att avancera snabbt inom kyrkan hierarki trots sin bristande tro och sin lättsinniga inställning till samorismen. Han är övertygad om att han kommer att vara det självklara valet som ersättare till Hectorion när denne väl går hädan. Under tiden fjäskar han något otroligt för alla med något som helst inflytande samtidigt som han ser till att alla de som är under honom vet sin plats. Hans enda förlåtande egenskap är hans underbara sänggröst och stora skicklighet med luta och lyra. Det är endast Oriks inflytande och pengar och det faktum att Hectorion hellre har honom vid sin sida än bakom sin rygg som gör att han får stanna.

Zoriánordens högkvarter

Beskrivning: Ett ganska stort stenhus med ganska neutralt utseende utgör Zoriánordens högkvarter i Rampor. Huset har två våningar och ett litet tillhörande stall och ligger bredvid den samoriska lärans tempel. Huset är egentligen inte lämpat som högkvarter för en militär orden eftersom stallet är litet, byggnaden är svår försvarad och saknar lagerutrymmen. Trots det bor där cirka 50 munkar, 50 riddare och väpnare samt ett tjugotal soldiska sammoriamän. Under de fyra år som förflutit sedan orden etablerade sig i Rampor har dess inflytande stigit kraftigt. Stora delar av ordens inkomster pumpas in i högkvarteret i Rampor som arbetar för att få ett brett folkligt stöd likt det i Soldarn. Därför tar alla noviser och väpnare från västmarkiska samoriatroende familjer. Ungefär hälften av dessa brukar när de kommit tillrätta med sina plikter flyttas tillsammans med sin riddare eller samoriaman till Soldarn för att ersätta några soldiska noviser som istället tar deras plats i Rampor. Orden har långtgående planer på expansion i Västmark och arbetar mycket intensivt med att sprida sin lära i Rampor och byarna runt omkring. De har efter en trög start börjat få missionen att ge resultat. Senaste framgången är att orden fått tillstånd, trots motstånd från bland annat huset Wekzi, att uppföra en riktig borg innanför stadens murar. Förmodligen kommer denna borg bli ett riktigtskrytbygge samtidigt som den kommer bli en svårintaglig fästning

Överhuvud: Eldot Halger är en man på 35 år med ljusbrunt hår och en mycket spetsig haka. Han har varit ledare för Zoriánorden i Rampor i snart tre år. Han är kraftigt byggd men det är inte i strid han utmärker han tillhör den andliga grenen av orden. Han är däremot en lysande organisatör och kan alltid skrapa ihop pengar där ingen trodde det skulle gå om han anser sig ha anledning. Eldot ligger bland annat bakom tillverkningen och försäljningen av mattor som templet i Rampor nu gör sig mycket pengar på. Som ledare är han däremot inte mer än medelmåttig och har därför djupt gående samarbete med Hectorion Nuvagi och templets andreman Gaifell Leijon. Eldot Halger föddes i östra Soldarn som andra son till en obetydlig adelsman. Vid unga år blev han upptagen av Zoriánorden och tränade i fem år som väpnare för att sedan byta till den andliga grenen. Som fullvärdig samoriaman arbetade han med att hjälpa samoriska kloster med ekonomiska problem att få balans i budgeten. Vid tjugo åtta års ålder flyttade han till Rampor för att lägga en grund som Zoriánorden kunde etablera sig på. När den förre ledaren blev senil valdes han till nytt överhuvud.

Utmärkande personer: Gaifell Leijon är ledare för den militära grenen av Zoriánorden i Rampor. Han är en man på 26 år som kan mätas sig med de flesta tirakiska sjöbusar i råstyrka och muskelmassa. Hans hår är kolsvart och blicken genomträngande. Formellt är han underordnad Eldot Halger men i praktiken är de jämställda. Gaifell är nästan fanatiskt troende och har bestämt sig för att innan han dör ska större delen av Rampors invånare ha omvänts till den samoriska läran. Han är känd för sin envishet och sitt mod och har blivit lite av en lokal hjälte. Han är karismatisk och har lätt att motivera folk till att arbeta. Eftersom bokhållning och finanser tråkar ut honom kompletterar han Eldot Halger mycket bra. Nyligen har Gaifell upptäckt att kulten Archnas barn finns representerad i Rampor och har utsett sig själv till kultens största fiende.

Soldiska viner

Beskrivning: Mitt emot samoriska lärans tempel ligger ett enormt trevåningshus i sten med många uthugna dekorationer och en stor sirlig skylt med texten "Soldiska viner". Andra och tredje våningen utgör bostad för ägaren Delrik Bagge, hans fru och ett antal tjänare och vakter. Dessutom bor där även fem soldiska riddare. Första våningen utgör kontor och mottagningsrum för eventuella kunder och är fyllt med vackra möbler. Källaren är fylld till bristningsgränsen med vintunnor och flaskor. Företaget köper vin från Solds kronomark för att sedan sälja det i Rampor. Sortimentet omfattar mer än hundra vinsorter i alla prisklasser. Delrik har nästan monopol på import av soldiska viner till Rampor. Detta trots att han inte använder några kriminella metoder för att stoppa konkurrenterna. Han är en så enormt skicklig affärsman att han på hederligt sätt kan konkurrera borta alla försök till att hota hans maktställning. De flesta finare värdshus är kunder hos företaget och har så varit under en längre tid. Då efterfrågan på vinerna stigit nästan konstant under 15 år är vinsten säkrad och företaget börjar se sig om efter en ny marknad att slå sig in på. Öl import är den marknad som Delrik visat störst intresse för och alla stadens bryggare försöker övertala honom om att det finns bättre alternativ. Förutom Delrik arbetar och så hans fru och fem vuxna och gifta söner med kontakterna med kunder och vingårdsägare, sönerna är skickliga handelsmän, två av dem kan till och med konkurrera med fadern. Ingen

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

av den har behövt lyfta en enda tunna på många år, det arbetet sköts av de 18 anställda och sjömännen på skeppen från Soldarn. Sina tre döttrar har han gift bort med några av Rampors mäktigaste och rikaste handelsmän. Inhyta hos Delrik finns också ett antal unga släktingar från Soldarn som behöver få känna på något annat än Soldarns adelskretsar och bli lite världsvana. Dessa ynglingar finns ofta i närheten för att se och lära när Delrik eller hans söner gör affärer.

Ägaren: Delrik Bagge är en ståtlig man i femtio årsåldern med grått hår och gröna ögon. Han föddes som tredje son till Markisen av Fårlunda i Solds kronomark. Då han inte hade någon möjlighet att arva sin faders titel tvingades han se sig om efter ett annat arbete. Han skickades till Talon och blev sven i konungens borg. När han vid 22 års ålder dubbades till riddare hade han insett att han var en medelmåttig krigare och aldrig skulle kunna göra sig ett namn som riddare. Istället reste han runt i stora delar av Ashariahalvön. Då hans riddartitel inbjöd honom till samvaro med överklassen fick han reda på vad de saknade och uppskattar. På en tillställning i Rampor klagade han på det usla vinet och fick veta att det inte fanns bättre att köpa i Rampor. Han köpte genast ett skepp, seglade hem och lastade det fullt med vin från sin faders vingård. Sedan dess har han utökat sin verksamhet sakta men säkert.

Delrik Bagge är en mycket eftertraktad man i Rampor. Hans vänner är alla högt uppsatta och rika och de träffas ofta på värdshuset Vinklasen (som Delrik är delägare i) eller på Rampors badhus för att umgås och prata mindre viktiga affärer. Det samlas ofta flockar med handelsmän som vill ställa sig in hos Delrik och hans vänner. Viktigare frågor avhandlas i Delriks mottagningsrum.

Delrik är alltid trevlig och tillmötesgående även mot folk han ogillar och uppträder som en perfekt gentleman. Han delar ibland ut lån till unga handelsmän som har en bra idé till ett företag fast inte tillräckligt med pengar. Hans krigiska färdigheter är inte att förakta även om de överglänses av han affärssinne. Varje vecka tränar han med sina söner och riddare för att hålla sig i form. Han besöker också den samoriska lärans tempel flera gånger i veckan och är trots vissa meningsskiljaktigheter god vän med Hectorion Nuvagi.

Utmärkande personer: Delriks yngsta son Lewyn är inte lika bra handelsman som sina bröder. Istället har han roat sig med att dricka och spela på Gyllene draken (se överklasskvarteren). Då han inte är någon lysande spelare har Lewyn dragit på sig stora skulder som han inte kan betala. Han vill inte berätta om skulderna för sin far som då skulle bli rasande och förlora förtroendet för honom. Snart kommer indrivarna och slår in dörren och Lewyn inte betalar så han har nu bråttom att skramla ihop pengarna.

Vinklasen

Beskrivning: I köpmannakvarterens finare delar ligger den vackra stenbyggnad i två våningar som utgör värdshuset Vinklasen. På nedre våningen finns köket, ett stort skänkrum med ett tiotal bord och en bardisk. På övervåningen finns tio dubbelrum, värdshusvärdens rum och en sovsal. Värdshuset har sedan det öppnades för fem år sedan hunnit bli en samlingsplats för rikare handelsmän och hantverkare, framför allt soldier. Det är ett populärt ställe att gå till och diskutera affärsavtal över en god middag eller att om kvällarna umgås och dricka vin tillsammans med hederliga handelsmän. Just att gästerna ska vara hederliga sätts det stor vikt vid. De två utkastarna stoppar alla som är bevisat ohederliga i dörren och råder dem att gå någon annanstans. Om en gäst på värdshuset skulle försöka stjäla eller smita från betalning kan de räkna med att kastas utmed huvudet före efter att ha betalat tillbaka med ränta. På Vinklasen är det ingen som super sig riktigt berusad, att vara lite påverkad är accepterat men om någon dricker för fort blir den stoppad av värdshusvärden. Nästan alla rummen är oftast upptagna av soldiska handelsmän och adelsmän.

Ägaren: Tulim Harnsson är en lång man på 30 år som driver värdshuset tillsammans med sin fru, tre servitriser och två dörrvakter. Hans far var en soldisk handelsman och hans mor dotter till en västmarkisk handelsman. Tulims föräldrar rånkördades när han var sexton år och han tog anställning på ett värdshus i hamnen för att klara sig. Trots att det var ett stökigt värdshus klarade han sig bra och den gamla värdshusvärden testamenterade värdshuset till honom när han dog. Hela tiden samlade han pengar för att kunna öppna ett värdshus i de finare kvarteren. Vid 25 års ålder tog han mod till sig och sökte upp Delrik Bagge för att be om ett lån. Delrik blev fascinerad av Tulims målmedvetenhet och betalade halva värdshuset mot en del av vinsten och rabatt för sina utländska handelspartners. Det var mycket mer än Tulim hoppats på och fick ett finare värdshus än han någonsin kunnat drömma om. Han gifte sig strax efteråt och har nu två söner på 5 och 2 år.

Priser: Trots värdshusets höga standard ligger priserna bara strax över det normala. Menyn är tjock, maten och vinet är utsökt.

Kheboz Kryddor

Beskrivning: Ett luxuöst tvåvåningshus i putsad sten. Ytterväggarna är rikt utsmyckade med friser och blomstermönster. En bred trappa leder fram till den vackra ytterdörren som är omgiven av mäktiga pelare på båda sidor. I en flaggstång vajar Kheboz vapen, en liten hög med salt på en grön bakgrund. Huset är det största och finaste i hela köpmannakvarteret. Bottenvåningen innehåller kontor, mottagningsrum, reception och vaktrum. Det är högt i tak och påkostat inrett. Väggarna är målade. Några är enfärgade med andra är målade i olika mönster. Här och var hänger det tavlor i olika storlekar. Det första man ser när man kommer in är ett cirkelrunt rum dominerat av en staty föreställande Atriaz Kheboz själv som står i mitten av rummet. Statyn är tre meter hög och något förskönad och förbättrad jämfört med Kheboz själv. Han avbildas blickande ut mot himlen hållandes en stapel med mynt i ena handen och en miniatyr av Rampor i den andra.

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

På bottenvåningen finns det kontorslokaler, arkiv och vaktrum. Alla dessa rum är betydligt enklare inredda än den pampiga entrén eller Kheboz privata kontor och mottagningsrum på ovanvåningen. Går man uppför den svängda trappan och blickar in i dessa rum så kan man snabbt konstatera att Kheboz har gott om pengar men ont om smak. De mest märkliga färger och möbler har kombinerats och hela ovanvåningen ger ett väldigt brokigt intryck. Kheboz har låtit släpa dit en massa gamla statyer ifrån ruinerna och ställt dem lite varstans. Några tjänstgör som klädeshängare medan andra fungerar som askkoppshållare. Några har han lutat mot varandra för att de inte ska trilla i golvet, vilket skapat en del märkliga ställningar. Ett stort och välgjort ekskrivbord är fullastat med diverse papper och ett antal juvelprydda dolkar är fastnaglade i bordsskivan. Ytterligare några dolkar sitter fast i väggar, bokhyllor eller ligger utspridda runtom i rummet. Det är ganska uppenbart att Kheboz avreagerar sig genom att kasta saker omkring sig. Tjocka mattor täcker golven och väggarna är täckta av tavlor och inramade räkenskaper ifrån Kheboz mest framgångsrika år. Det finns nästan inga lediga väggar och många tavlor täcker helt eller delvis varandra. Kheboz sekreterare, han har sex stycken som han byter ut när han tröttnar på dem, springer runt och försöker teckna ner vad han säger eller ställa tillbaka saker som han har kastat bort. Han själv brukar vandra omkring i det omfångsrika kontoret med dem i släptåg samtidigt som han dikterar vad som ska göras den närmsta tiden. Han pratar snabbt och ändrar sig ofta. Eftersom sekreterarna är både människor och tiraker men alltid kvinnor ryktas det om att de har fler uppgifter än att bara vara sekreterare. Husets baksida är betydligt enklare och vetter mot en inhägnad gård där man även kan se ett par rejäla lagerlokaler i sten. Härinne förvaras en stor del av Kheboz kryddor tungt bevakade av välbetalda vakter. Atriaz Kheboz har gjort sig en förmögenhet på att handla med kryddor, framförallt salt. Största delen av saltet kommer ifrån en välbevakad anläggning några dagsmarscher utanför Rampor. Kryddorna importeras ifrån Takalorr. Kheboz är Rampors överläggset största kryddhandlare, en position som han svartsjukt bevakar och uppehåller med alla medel. Potentiella konkurrenter blir kastade i hamnen om de har tur. Har de otur så blir de kastade ifrån ett hustak istället. Handelshuset är synnerligen populärt ibland stadens tirakbefolkning men har många fiender ibland stadens övriga invånare. Furst Dac Persal ser till att hålla ett vakande öga på den kaxige Atriaz, vilket även Nihtor Wekzi sägs göra.

Priser: Kheboz tar ut så höga priser som han vågar och med tanke på hans dominerande position är det inte särskilt billigt att handla med kryddor i Rampor. Han brukar dock vara något hyggligare mot andra tiraker och mäktiga personer som han inte vill stöta sig med.

Atriz Kheboz

Atriaz är en väl vuxen tirak som passerade 30 strecket för två år sedan. Han är strax över två meter lång och väger antagligen runt 140 kg. Dragen är grova och kantiga. Hans skalle är renrakad och hans haka pryds av vad som närmast kan beskrivas som ett getskägg. Med tirakmått mätt är Atriaz riktigt stilig. Han går ständigt klädd i det senaste modet och är väldigt fåfång för att vara en tirak. Men så är han inte heller vilken tirak som helst. Kheboz äger och driver "Kheboz Kryddor", ett välmående handelshus som får in stora intäkter via den lukrativa salthandeln som man dominerar. Handelshusets huvudkontor och Kheboz bostad tillhör stadens mest överdådiga hus även om elaka tungor (främst mänskliga) pratar om det som ett undermåligt skrytbygge.

Atriaz är en värtalig och karismatisk man, med en charm som går hem även hos många människor. Han ser det som sin plikt att ändra omvärldens negativa och nedvärderande bild av tiraksläktet. När han inte festar eller förför damer förstås. Kvinnor och sprit i stora mängder är något som han också uppskattar. Om han inte sitter på sitt kontor eller luftar sina åsikter hos Furst Persal så kan man garanterat finna honom på någon av stadens finare bordeller eller värdshus. Hans pengar verkar aldrig ta slut och han lånar gärna ut dem till företagsamma tiraker som vill skapa sig något eget.

Många unga tiraker upphöjer honom till skyarna och hävdar att han är Nihtor av Wezis nya påläggskalv och att han är ämnad för stora saker. Andra mer sansade muttrar om att Atriaz är lite väl förtjust i människokvinnor för sitt eget bästa och att han bara är ute efter att manövrera ut Nihtor ifrån den politiska arenan.

Anmärkningsvärda personer: Förutom ägaren finns här även ett antal andra personer av intresse. Lyzixa är en vacker ung gürdflicka som varit sekreterare åt Atriaz i snart tre år nu. Hon är kort och smärt och anses vara väldigt vacker. I tre år har hon jobbat som sekreterare vilket är mycket mer än någon annan har. Det sägs att anledningen till att hon har fått vara kvar så länge är att hon vet hur man ska handskas med den lystne Kheboz. Andra säger att hon bara inte släppt till än och det är därför som hon är kvar. Någoting märkligt är det dock. Hon har redan blivit uppvaktad av flera dussin tiraker utan resultat. Batribaz Kheboz är Atriaz oduglige yngre bror. De båda är väldigt lika men bara till utseendet. Batribaz är en av Rampors få Daaktroende tiraker och är dessutom prästvigd. Han brukar vandra omkring i tirakvarteren och predika om Daaks förträfflighet. De senaste tre åren har han varit borta och missionerat på Takalorr. Batribaz anses vara galen och en skamfläck för familjen Kheboz.

Hamnen

Eftersom de flesta besökarna i Rampor anländer via båt så är hamnen det första som möter dem. Hamnen är i öst och väst skyddad av de höga och vassa klipporna. Längs klipporna hissar specialkonstruerade mekaniska hissar upp gods ifrån de olika fartygen som ligger för ankar. Gods som sedan transporteras vidare till någon av de många lagerlokaler som finns runt om i hela hamnen. Mestadels är det malm som lastas av de många fartyg som går i skytteltrafik mellan Rampor och Ralkom. Det är alltid liv och rörelse i

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

hamnen. Mängder av skepp lastas på och av och mycket folk är i rörelse. Luften är full av lukten av hav, tjära och tång. Gamla sjöbussar, kraftiga tirakiska sjömän, ficktjuvar, berusade bråkmakare och horor blandas i en salig röra. Svordomar och vilda skrån hörs ifrån de många krogarna som i stort sett är öppna dygnet runt. Hamnen är hem för större delen av stadens tiraker och man finner alltid många av dem ute oavsett vilken tid på dygnet det är. På natten är hamnen ett farligt ställe för de flesta vanliga personer. Då kryper några av Rampors farligare invånare fram. Smutsiga affärer görs upp, våldsamma slagsmål blossar upp och blottade klingor blänker i ljuset ifrån någon av de sjaskiga syltorna. Stadsvakten syns sällan till utan en mycket bra anledning och då endast i stora, tungt beväpnade grupper. Dagligen fiskas det upp lik ifrån det grumliga vattnet i hamnbassängen.

Mamma Grokkas

Beskrivning: Ett stort, klumpigt och ålderdomligt tvåvåningshus. Bottenvåningen är av sten medan ovanvåningen är av trä och skjuter ut något över den närliggande gatan. Huset är lappat och lagat med diverse brädstumpar och putsen har flagnat. "Mamma Grokkas" står det skrivet med klumpiga bokstäver på en gammal sprucken träskylt som hänger strax ovanför den bastanta dörren. Det är alltid stökigt och ljudligt på Mamma Grokkas men det är precis så hon vill ha det. Klientelen består till största delen av tiraker men man kan även skymta ett och annat mänskligt anlete. Andra raser är inte välkomna. Hela den stora bottenvåningen består endast av två rum varav skänkrummet är det klart största. Här finns ett antal klumpigt hopsnickrade bord och stolar i trä, till synes utställda lite huller om buller. Det ryms ungefär ett 40-tal personer i skänkrummet och det är nästan alltid fullt. Många av gästerna har egna favoritbord så det är klok att se sig för var man sätter sig. Det andra rummet på bottenvåningen är ett stort kök där Mamma Grokka i egen hög person håller hov och tillagar sin berömda tirakiska husmanskost. Till hjälp har hon ett halvdussin yngre tiraker och ett tiotal gürder som fungerar som serveringspersonal.

Genuint tirakiska rätter och drycker står på menyn. Den goda och vällagade maten är en av orsakerna till att Mamma Grokkas nästan alltid är till bredden fyllt av muntra tiraker. I köket finns där även en lucka som leder ner till ett förråd där stora mängder mat och alkohol förvaras. Det går många rykten om hemliga lönnrum fyllda av skatter som ska finnas i källaren, men ännu har ingen lyckats ta reda på om det är sant. Mamma Grokka själv vägrar bestämt att svara på alla frågor om ämnet. Bråk är vanligt förekommande och är tillåtna så länge de inte går till överdrift för då griper det två starka utkastarna Urz och Grangel in och kastar ut kombattanerna som givetvis är välkomna åter när de väl lugnat ner sig. Ovanvåningen är inte öppen för allmänheten utan innehåller Mamma Grokkas privata sovrum, utrymme för hennes många barnakullar samt ett antal små gästrum. Mamma Grokka kan tänka sig att hyra ut gästrummen till folk som är vänner med hennes söner (förutsatt att de är människor eller tiraker förstås.) eller har någon pålitligt tirakisk person som går i god för dem. Det är inte ovanligt att de som hyr rummen är på flykt undan rättvisan.

Ägaren: Mamma Grokka är en stadig tirakisk kvinna av bazirksstammen i övre medelåldern. Hennes styrka är välkänd och det har hänt att hon själv har kastat ut besvärliga gäster. Hon styr med fast hand vårdshuset sedan mer än 20 år och är en fast klippa bland Ramporns tiraker. Hennes hår är grått och hon är hyfsat vacker enligt gängse tirakstandard. Hon är berömd för sin romans med den ryktbare tirakiske piratkapten Ghazaz den väldige som dog i strid med cirefaliska kapare för mer än tio år sedan. Det sägs att han efterlämnade väldiga skatter till henne men ännu har ingen lyckats bekräfta detta påstående. Mamma Grokka har fött upp ett stort antal barnakullar som numera är spridda över hela Mundana. Det är vanligt att minst en telning hänger sin mor i hasorna eller vilar i hennes famn medan hon utför sina dagliga uppgifter. Några av hennes mer berömda barn är piraterna Drroku Blodsöga och Garru Svartunga. När de ligger inne i Rampors hamn tillbringar det nästan alltid tiden hos sin mor. Det är inte ovanligt att det fyller upp luckor i sina besättningar med gäster ifrån vårdshuset, något som, för övrigt många andra pirater också gör. Hennes barn är mycket lojala mot henne och gör alltid vad hon säger till dem. Alla oförätter mot familjen hämnas utan pardon.

Priser: Priserna för mat och dryck är stort sett de samma som på de flesta andra ställen. Dock kommer tiraker (eller andra personer med försmak för det tirakiska köket) finna att maten är ovanligt vällagad och god. Portionerna är avsedda att mätta tiraker och därför mycket väl tilltagna. Normalt hyr Mamma Grokka inte ut sina gästrum men för gäster som är vänner med någon av hennes barn eller någon annan prominent medlem av det tirakiska samhället kan hon tänka sig att göra ett undantag (detta gäller inte dvärgar, alver och misslor som hon inte är särskilt förtjust i). Taxan för ett rum ligger på mellan 20 och 100 sm per vecka beroende på om gästen är på flykt undan rättvisan eller någon som vill hämnas, vilket är den vanligaste hyresorsaken. Potentiella gäster får alltid betala för minst en vecka. Mamma Grokka kan tänka sig att minska hyreskostnaden om hon tycker om sin gäst.

SL: Mamma Grokka fungerar som en hälare åt sina piratsöner och en handfull andra. Hon gömmer oftast undan små, värdefulla saker som hon sedan säljer vidare. En tirak eller pirat med minst *skumraskaffärer 10* inriktat mot Rampor kan känna till detta. Hon har nästan alltid 1t6 efterlysta brottslingar, oftast pirater, undangömda i vårdshuset.

Klubbor och sånt

Beskrivning: Den lilla affären påminner mest om ett litet, vingligt skjul och verkar kunna blåsa omkull när som helst. Det ligger inklämt mellan två större hus och är uppstöttat ifrån alla håll av ett antal störar.

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

Bräderna som huset är byggt av är obarkade, olika stora och det finns stora glipor mellan dem. "Klubbor och sånt" är det inkarvat i väggen bredvid dörren. Det lilla skjulet består bara av två rum som är åtskilda med ett smutsigt draperi. Det största rummet verkar vara någon form av verkstad. En stor, sliten snickarbänk belamrad med grova och klumpiga verktyg för träbearbetning står mot en av väggarna. Mot en annan vägg står en ässja och ett städ. Vad som mest liknar bitar av metallskrot står lutat mot ässjan. Träbitar av olika slag och sorter står staplade i högar runt om i rummet. I andra högar kan man hitta olika sorters stridsklubbor, stridshammare och ett fåtal andra sorters vapen. Rummet på andra sidan draperiet är ett litet sovrum. Väggarna är behängda med massor av mer eller mindre förruttnade djurrester, framförallt huvuden. Många av djuren och monsterna verkar ha blivit dödade med ett krossvapen. I ett hörn ligger en stor, stinkande halmhög och bredvid den finns det en ofantligt segeldukssäck.

Det lilla skjulet är faktiskt en liten affär som säljer och tillverkar just klubbor och hammare. Det finns alla möjliga sorters klubbor och hammare i affären. De flesta är ganska grova och klumpiga men väl fungerande. Ägaren Taraz och hans egenhändigt tillverkade klubbor är ganska välkända bland tirakerna och framförallt trukherna. De är kända för sin pålitlighet och långa livstid. De är stora, ganska klumpiga och ger ofta ett ganska slitet intryck. Det är inte precis några vapen som man blir imponerad av men den som får chansen att pröva dem i strid upptäcker snabbt att trots sitt slitna yttre så fungerar de alldeles utmärkt. Taraz tillverkar också vapen på beställning och efter kunden speciella önskemål men bara så länge det rör sig om hammare och klubbor. Han är en expert både på att använda och tillverka binderakkhammare, som är hans specialitet, och berättar gärna historier om sina äventyr eller visar upp sina halvt upplösta troféer.

Ägare: Taraz är en väldigt stor och kraftig trukh. Han skiljer sig inte nämnvärt ifrån andra Marnaktrukher förutom att han är en liten aning trögare. Läskunnigheten är det också så och så med. Att försöka lura honom är ingen vidare bra idé dock. Även om det kan ta tid och kräva hjälp ifrån andra så kommer han garanterat att inse sitt misstag. Taraz är mycket bra på att spåra upp människor och ge dem en handfast lektion i hur en binderakkhammare ska svingas. Taraz arbetar ett par dagar i veckan på Zatags inkasso.

Priser: Taraz vanliga klubbor och hammare kostar ungefär 80 % av det vanliga priset. Specialtillverkade vapen kostar oftast det dubbla originalpriset eller mer. Hans binderakkhammare kostar dubbelt så mycket som normalt och kan springa upp i fem gånger normalpriset om de är specialtillverkade.

SL: Taraz är väldigt duktig på att tillverka klubbor och stridshammare men hans specialitet är binderakkhammare. Han tillverkar inte vapen för veklingar. Vapnen är oftast större, tyngre och långsammare än sina normala motsvarigheter, men i gengäld så ger de mer skada krossskadan ökar med tre (+3), BRYT ökar med ett (+1). Vikten ökar med 20 %, STYK ökar med två (+2), SI minskar med (+0/-1)).

En typisk binderakkhammare ifrån Taraz

H- K+5t6 S- STYK 17 2H BRYT 14 SI 3/1
Längd: 175 cm Vikt: 6, 5 kg

Grytan

Beskrivning: Ett bastant men fullt tvåvåningshus byggt helt i sten. En rostig gammal gryta hänger på en stång som sticker ut ovanför dörren. Hela nedervåningen utgör av ett enda rum. I mitten av rummet finns det en stor stenklädd, fyra meter djup grop kallad grytan. Grytans klientel består framförallt av hårdföra gruvarbetare ifrån Ralkom, oftast tiraker. Den stora gropan används för interna uppgörelser mellan värdshusets gäster som inte sällan slutar med döden eller allvarlig lemlästning. Vadslagning om vem som kommer att vinna förekommer alltid och uppmuntras av Grytans ägare marnaktiraken Gritzakk Enöga. Uttrycket "Vi möts i grytan" är tvetydigt och kan betyda både att det är dags för en uppgörelse eller en kvälls underhållning på värdshuset. Det finns plats för kanske 50 personer i lokalen. Under helgerna när Ralkoms gruvarbetare får sin lön så är stället fyllt till bristningsgränsen med betydligt fler personer än 50. På en vanlig vardag brukar det inte finnas mer än ett dussin gäster i lokalen. Det händer att Gritzakk hyr in folk för att de ska slåss i gropan och roa hans gäster eller att han i förväg annonserar om någon särskilt intressant uppgörelse mellan två välkända kombattanter.

Inredningen består av grova träbord och bänkar som i möjligaste mån är fastspikade i golvet. Detta brukar dock inte vara mer än ett tillfälligt hinder när väl gästerna blivit tillräckligt förfriskade. Det är ytterst sällan som alla möbler befinner sig i helt skick. Bråkiga gäster blir antingen nerklubbade av Gritzakk och hans tre massiva utkastare eller nedkastade i grytan där de sedan kan fortsätta att slåss om de vill. Stämningen på värdshuset är nästan alltid bråkig men de flesta gästerna har snabbt lärt sig att slagsmål utanför grytan bara leder till att de blir nerklubbade. Gritzakk och hans utkastare är inte särskilt nogräknade av sig utan slår oftast även bråkmakarens närmsta grannar och bordskamrater. Bakom ett slitet bord som täcker ungefär hälften av den ena långväggen står Gritzakk själv och serverar sprit och mat. Spriten består framförallt av starkare saker som Plammbrännvin. Maten består av en stor gryta fylld av oftast okända ingredienser som står och puttrar så gott som oavbrutet. Ingen utom Gritzakk själv vet vad grytan innehåller eller hur länge som den har stått där. Elaka tungor säger att det är ifrån Gritzakks gryta med okända hemskheter som värdshuset fått sitt namn. Gritzakks gryta smakar olika varje gång man smakar den men det är oftast bara olika varianter av äckligt. En liten trappa leder upp till ovanvåningen där Gritzakk

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

har sitt sparsamt möblerade sovrum som inte innehåller mer än en säng, ett skåp och några högar med kläder. Det går rykten om att Gritzakk borde vara en rik man och att han drar in enorma summor på sitt värdshus. De få som har försökt råna honom har bara överlevt så länge att de kan bekräfta att Gritzakk är mycket skicklig med sin tirakkrok.

Ägaren: Gritzakk är ganska kort för att vara tirak men nästan lika bred som han är lång och väldigt stark. Han är nästan helt skallig bortsett ifrån ett fåtal envisa strån vid tinningarna. Han ena öga har blivit utstucket i en strid och han brukar dölja det med en ögonlapp. Han har ett stort förråd av ögonlappar och bär sällan samma mer än en dag i rad. Gritzakks ansikte är fullt av ärr och rynkor och det är svårt att bedöma hur gammal han är. Gritzakk känner Rampor som sin egen ficka, särskilt stadens skummare delar och nöjeskvarteren. Mot en viss betalning är det tänkbart att han delar med sig av sin kunskap. Gritzakk är också rätt person att vända sig till om man vill komma i kontakt med hälare, pirater, lönnmördare, hyrsvärd och annat löst folk. Sådant kan dock bli dyrt och kräver ofta att man kan bevisa sin pålitlighet. Gritzakk tjänstgjorde en längre tid som pirat åt huset Wezi i sin ungdom. Han var tämligen framgångsrik och steg snabbt i graderna. För tio år sedan hade han samlat ihop tillräckligt med pengar för att ha råd att köpa Grytan. Han har fortfarande täta kontakter med familjen Wezi och hjälper dem när han kan.

Priser: Spritpriserna ligger på en ganska normal nivå men maten kostar hälften så mycket som normalt. Dock är det sällan någon som kommer till Grytan för matens skull.

SL: Gritzakk är ständigt vaksam på saker som han tror kan gynna honom eller huset Wezi. Det är inte omöjligt att han kan kontakta rollpersonerna om han tror att de kan vara honom eller Wezi behjälpliga när det gäller något uppdrag eller någon uppgift.

Kaifell & söner

Beskrivning: Tre stycken stora träbyggnader som alla blivit hopbyggda vid någon tidpunkt i historien ligger i den lugnare delen av hamnen. En stor torrdocka ligger alldeles intill. En stor mängd fartyg och båtar står uppställda. En del av dem är nästan färdigbyggda medan andra precis har blivit påbörjade eller bara halv färdiga. Tirakiska och mänskliga hantverkare arbetar på att färdigställa båtarna och överallt hör man ljudet av hamrande och män som arbetar. På den mittersta av de tre byggnaderna står det inbränt i träet: "Kaifell & söner skeppsbyggare." Kaifell och hans tre söner Raifell, Morad och Serek går runt ibland arbetarna och skriker order, berömmar och ger råd när de inte arbetar på något särskilt betydelsefullt skeppsbygge.

Inne i lokalerna förvaras verktyg, trävirke och annat byggnadsmaterial. I den vänstra av de tre byggnaderna finns det även ett litet kontor, fullbelamrat med papper, träprover och små modeller av olika skepp och båtar man tillverkat eller vill tillverka. Kaifell & söner bygger skepp av alla slag och storlekar även om Kaifell numera föredrar större arbeten. De servar och reparera även skepp som farit illa i storm eller liknande. Kaifell är mycket känd för sina pålitliga och sjödugliga båtar. Hans skeppsvarv är Rampors största och har nästan alltid fullt upp med arbeten. De tre sönerna är på god väg att bli lika skickliga som sin far. Totalt arbetar ett 30-tal personer på skeppsvarvet. Sedan tillkommer det ett tiotal utomstående hantverkare som gör rep, segel och andra tillbehör. Det är alltid liv och rörelse hos Kaifell & söner. Förutom hantverkarna så finns där även ett halvdussin vakter som ser till att inga objudna gäster kommer snokande. På natten patrullerar de skeppsvarvet och den närliggande hamnen. Det är inte tillrådligt att vandra runt med facklor eller ojelampor alltför nära. Risker är då stor att man blir kastad i plurret av de nitiska vakterna.

Ägare: Kaifell är en kraftigt byggd medelålders darken. Hans skulle är renrakad och i hans båda öron dingar guldringar. De muskulösa armarna är täckta med mystiska tatueringar som han förvärvat som sjöman i sin ungdom. Han känner till de mest svavelosande svordomar och är inte rädd för att använda dem om han blir upprörd, vilket händer ganska ofta eftersom han har ett tämligen hett temperament. Det faktum att han är änkeman sedan tre år, ser bra ut och anses vara en förmögen man har gjort honom till ett hett byte för många av stadens ogifta kvinnor. Något som han inte verkar beklaga. På sin lediga tid ses han ofta i olika damers sällskap. Ännu har han inga planer på att binda sig vid någon enskild kvinna igen. Kaifell tog över det då ganska blygsamma skeppsvarvet ifrån sin far för ungefär 15 år sedan. Sedan dess har han gradvis expanderat det till vad det är idag. Han bor med sina söner och en del tjänstfolk i ett stort hus i stadens finnare delar. Hans söner är 20, 23, 25 år gamla. De två äldsta är gifta. De är alla tre välväxta och stilliga och har samma hetsiga humör som fadern.

Priser: Kaifell vet att hans båtar håller hög klass och är eftertraktade. Hans priser ligger 20 % över genomsnittet och han åtar sig sällan allt för små arbeten.

SL: Kaifell är en riktigt förmögen man och det beror inte bara på att hans skeppsvarv går bra. Det händer också att han åtar sig att reparera eller bygga nya fartyg åt traktens pirater. Men bara de som har råd att betala för det allra bästa. Allting sker i största hemlighet och det är i princip bara Kaifell, hans söner och en handfull pålitliga hantverkare som vet om detta.

Wakhaz & Drakhaz Fantastiskt Fina Gürder

Beskrivning: Ett stort och slitet stenhus med bara en våning. Några av väggarna har stöttats upp med trästöttor och taket är lappat och lagat. De få fönster som finns är igengrodda med smuts och skyddade av kraftiga järngaller. "Wakhaz & Drakhaz Fantastiskt Fina Gürder" står där på en träskylt, något under står där

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

uthugget: "Vi lovar!". Ett ständigt pipande och tjatter hörs inifrån huset. Om man öppnar den bastanta trädörren så kommer man in i ett avlångt rum med ett stort, slitet skrivbord i trä. På skrivbordet finns penna, bläck och en mängd pergament. Runtomkring på längs väggarna står en mängd burar stora nog att hysa en eller flera gürder samt en mängd mystiska redskap. Antingen Wakhaz eller Drakhaz sitter bakom skrivbordet och tar upp beställningar ifrån intresserade kunder. Bakom disken finns två kraftiga dörrar som leder vidare in i huset, båda dörrarna är nästan alltid låsta och endast de båda bröderna har nycklarna.

Den högra dörren leder in till brödernas gemensamma sovrum som i stort sett bara består av två kraftiga sängar och ett skåp med diverse kläder. Den vänstra dörren leder in till ett betydligt större rum. Rummet delas i mitten av en lång gång, på båda sidor av gången finns det inhägnade bås med gürder av olika kön och åldrar. Gürderna tjatrar hela tiden som besatta och det är nästintill outhärdligt att vistas i deras närhet. Dessutom brukar de kasta sin egen avföring med stor pricksäkerhet på alla som kommer in i rummet. De är uppenbarligen mycket missnöjda med att vara inlåsta och drar, sliter och biter hela tiden i sina burar. Det är svårt att veta hur många gürder här finns eftersom de rör på sig hela tiden men det brukar röra sig ungefär en 60 individer även om det kan variera mycket ifrån tid till annan. Den av bröderna som inte tar emot kunder brukar befinna sig härinne och se efter gürderna. Det finns en liten dörr i den andra änden av korridoren som leder till en liten utbyggnad som består av ett primitivt kök. Här tillagar man eller rättare sagt "rör ihop" de skulor och rester som man sedan fodrar gürderna med.

Ägare: Det är de båda tirakiska bröderna Wakhaz och Drakhaz som driver gürderuppfödningen. De är båda väldigt lika varandra. Deras händer och ansikten är täckta med ärr ifrån gürderbett och klor och de är tämligen lomhörda efter alla år med tjatrande och pipande gürder. Deras lilla rörelse skulle gå betydligt bättre om de inte var så dåliga affärsmän. De super upp i stort sett alla pengar som kommer in och har gjort så i många år. De har nästan aldrig särskilt mycket pengar att röra sig med. De manliga gürderna säljer de billigt som tjänare eller gruvarbetare medan kvinnorna säljs för stora summor till stadens bordeller eller rika tiraker. Det finns få som är lika hatade ibland stadens gürder som de båda bröderna. De utsätts ständigt för klumpiga överfall och stölder.

Priser: En manlig gürd brukar betinga ett pris på runt 10 sm men det kan variera något. En kvinnlig gürd kan kosta från 150 sm och uppåt. En vacker gürderflicka kan betinga ett mycket högt pris.

Utmärkande personer: En av Rampors mest kända gürder är gamle Armlöse som han kallas. Han är en av Wakhaz och Drakhaz mest välväxta avelsgürder och mycket stor, stark och smart för att vara gürd. Något som han har bevisat genom att uppvigla de andra ett flertal gånger. Endast hans värde som avelshanne har gjort att han överlevt. Som straff har dock de båda bröderna huggit av hans båda armar, därav namnet "Armlöse".

Zatags inkasso

Beskrivning: Ett solitt en vånings stenhus med flagnande puts. "Zatags inkasso" står det på en liten metallskylt som är fastspikad i den kraftiga trädörren. Ytterdörren öppnas in till ett stort och ostädadt rum. Ett antal skraltiga bord och stolar står lite varstans. Det luktar damm och svett. Oftast sitter här ett antal storvuxna tiraker och spelar kort samtidigt som de delar på några flaskor Plammbrännvin. Potentiella kunder leds in till Zatags ovanligt välstädade kontor. Rummet är ganska litet och domineras av Zatags slitna gamla ekskrivbord. Några stoppade stolar för kunder står framför skrivbordet. På väggarna hänger gamla välanvända vapen, många har fortfarande gamla blodstänk på sig. På skrivbordet står en burk. I burken finns det sex fingrar och ett öga som simmar runt i alkohol. Ögat och fingrarna kommer ifrån Burzikh den vilde, en ökad pirat som var dålig på att betala sina spelskulder. Ingen hade någonsin fått honom att betala sina spelskulder förrän Zatag hyrdes in. Det krävdes dock viss "övertalning" innan Burzikh gav upp. I rummets borte kortände finns en prydligt bäddad men sällan använd säng. En liten och låst dörr leder vidare in i husets tredje och sista rum. Rummet är ganska litet. Järnbojor för händer och fötter är inmurade i väggen. Ett bord fyllt med diverse välanvända och sällan rengjorda tortyrredskap står längs en vägg. Hit förs de mest "svårövertalade" av Zatags offer.

Ägare: Zatag är en hiskeligt ful medelålders tirak. Han är drygt två meter lång, väger över 200 kg och är ständigt klädd i vitt. Han är väldigt hårig även för att vara tirak och har stora buskar i både öron och näsborrar. Den ena av hans gulnande betar är avbruten och hela hans kropp är täckt av gamla ärr. Zatag förefaller nästan alltid att vara obevärnad men har minst ett dussin knivar av varierande storlek gömda i sina kläder. Zatag började sin bana på Takalorr men efter att ha gett sig på fel personer blev han tvungen att ge sig av. Sedan dess har han flyttat mellan ett stort antal städer som han alltid till sist har varit tvungen att fly ifrån. I Rampor har han arbetat i snart fem år och han anar att han är för gammal för att fly härifrån också. Han har försökt att ligga så lågt som man kan göra i hans bransch men hans gamla fiender är aldrig långt borta. Numera är han extremt vaksam och paranoid. Han sover aldrig två nätter på samma ställe och omger sig alltid med någorlunda pålitligt folk. Zatag vet att han börjar bli gammal och att hans förut så berömda styrka är på väg att svika honom. Hans högsta önskan är att kunna dra sig tillbaka som en förmögen man till någon avlägsen plats där ingen känner honom. Zatag är en rå och brutal benknäckare. Han lever gott på sin kusliga förmåga att spärra upp människor och förutse deras nästa drag. Oftast anlitas han genom bulvaner för riktigt smutsiga uppdrag. Hans kunder kommer ifrån alla delar av staden. Han delegerar ut uppdragen på sina medhjälpare om de inte är särskilt krävande eller välbetalda. Då brukar han utföra dem själv.

Priser: Kostnaden för att hyra Zatags tjänster är vanligtvis någon procent av skulden. Han har ingen fast taxa utan varierar den efter hur stort och riskfyllt jobbet är.

Böldpungsavenyn

Beskrivning: Kärt barn har många namn. Böldpungsavenyn kallas även Blåskrevsgränd, Flåpinnegatan och ett antal andra mer eller mindre oanständiga namn. Avenyn är en lång gata befolkad av Rampors billigaste prostituerade, barer och spelhålor. Hororna har sett sina bästa dagar och arbetar enligt löpande band principen, ölen är billig och utspädd och korten är märkta. Husen är dåligt underhållna och ficktjuvarna har flinka fingrar. Det är alltid öppet på Böldpungsavenyn och du kan finna det mesta häromkring om du bara vågar leta. Några av Västmarks mest farliga individer vistas på avenyn och även de mest fredliga besökarna är beväpnade. Ett förfluget ord eller en knuff kan leda till en dolk i njurarna och en simtur i hamnens smutsiga vatten. Stadsvakten syns nästan aldrig till och när de väl visar sig så är det i stora tungt beväpnade grupper som hugger först och frågar sedan. Trots farorna så drar Böldpungsavenyn till sig folk likt en magnet. Det är främst Ralkoms hårdföra gruvarbetare som kommer hit i stora grupper och bränner sina lönepengar. Större delen av ruljansen sköts av olika tirakgång som titt som tätt råkar i bråk med varandra och då kan dödstalen stiga till ett högre antal under en kort period. Men oftast dröjer det inte länge innan man inser att det finns territorium och pengar så det räcker till alla. De flesta av gängen är hantlangare åt mer ljusskygga personer som tillbringar större delen av sin tid i andra delar av staden. Alver och dvärgar är ytterst sällsynta besökare och är inte heller särskilt välkomna.

Utmärkande personer: Den tappra och djupt religiöse samorimannen Enoch Handim driver sedan ett år tillbaka ett litet kapell på Böldpungsavenyn. Han ägnar all sin tid till att ta hand om misshandlade horor, alkisar och andra utslagna. Själv är han en liten oansenlig man i 25-årsåldern med begynnande skallighet och en orubblig tro på människans inneboende godhet. Han är dessutom otroligt envis och verkar vara fullständigt orädd. En och har en stor motvilja mot alla sorters fysiskt våld och försvarar sig själv bara i yttersta nödfall. Han vann respekt ifrån de olika gatugängen genom att inte låta sig skrämmas av deras hotelser och utstå en halvtimmes misshandel ifrån en av de tuffaste tirakerna utan att röra en min. Han har vunnit ytterligare respekt genom att rädda livet på Grumz en av tirakgången ledare som var döende i sviterna efter ett knivslagsmål.

Hans lilla kapell och tjänster står till allas förfogande och han är själv en mycket duktig läkare. Alla behandlas lika och ingen har förtur. Skalkpniarna är ett av de tuffaste gängen. De leds av den våldige tiraken Bortuz Bitare som är känd för att bita ihjäl sina motståndare med sina kraftiga hörntänder. Skalkpniarnas speciella kännetecken är att de skalperar alla sina dödade motståndare. Gänget har ett tiotal medlemmar och styr en stor del av västra Böldpungsavenyn. Dock har de börjat stöta på problem ifrån de mer civiliserade tirakerna som tycker att de olika gängen i allmänhet och Skalkpniarna i synnerhet ger dem ett dåligt rykte och begränsar deras möjligheter. För några månader sedan begav sig en uppretad tirakmobb ner till Böldpungsavenyn för att "rensa upp". Det slutade med ett jättelikt slagsmål som krävde tolv dödsoffer och åtskilliga skadade. Det var inte förrän både stadsvakten och palatsvakten kallades in som man kunde bryta slagsmål.

Belks Kapell

Beskrivning: Ett litet, oansenligt stenhus som ligger inklämt mellan större byggnader i den första raden av byggnader i hamnen. Ovanför dörren finns en bild av en stor man med sjögråshår och en harpun i näven. Byggnaden är förvånansvärt ren och välskött med tanke på var den ligger. Kapellet är inte stort och består av endast ett rum. Vi rummets bortsida står en staty i trä av guden Belk eller Navare som han även kallas. Statyn har antagligen varit en galjonsfigur på ett större skepp en gång i tiden. Nu är den sprucken och maskäten men verkar ändå målas och rengöras tämligen regelbundet. Den är skickligt gjord och föreställer en naken muskulös man som höjer sig ur vattnet. Det långa håret och skägget påminner en del om sjögräs och i ena handen håller han en treudd. Ansiktsdragen har slitits hårt av väder och vind men man kan fortfarande ana en sträng blick. Framför statyn finns det en liten vattenfylld grop i golvet där man offerar till guden. Oftast är det fisk men även guld och silver förekommer även om det inte är särskilt vanligt nuförtiden. I övrigt består inredningen av några bänkar och en liten halmhög där kapellets föreståndare Muskin Träben sover. Det lilla rummet är alltid välstädat och fräscht. Tyvärr är det inte särskilt ovanligt att berusade tiraker eller människor av misstag ramlar in och sedan lägger sig på en av bänkarna för att sova ruset av sig.

Utmärkande personer: Muskin Träben är en gammal väderbiten sjöman som sköter om det lilla kapellet. Han livnär sig på allmosor ifrån andra sjömän och genom att sälja "Belks heliga olja" som påstås lugna ner våldsamma vågor och stormar. Han har bara ett ben, det andra har han ersatt med ett träben. Han är kort, rund och skallig och hans imponerande vita skägg når ända till naveln. Muskin steg iland för gott för sju år sedan och har skött det lilla kapellet sedan dess. Han är en mästare på att berätta de mest märkliga skepparhistorier och vet mer än de flesta om havets hemligheter. Sin öppenhet och vänlighet till trots så vägrar han bestämt att berätta hur det gick till när han blev av med sitt ben. När han inte är i kapellet, som aldrig är låst, går han runt i hamnen och pratar med sjömännen. Ofta beklagar han sig över att så få dyrkar Belk nu för tiden och han berättar gärna om fornstora dagar då det var förbjudet att lämna hamnen innan man offerat något till Belk. Hur mycket sanning det ligger i detta är det ingen som vet.

Överklasskvarteren

Området är ett av stadens äldsta och finaste vilket invånarna är mycket stolta över. Husen är pråliga och har oftast mer än två våningar. Här bor de flesta Rampor mer besuttna invånare, särskilt de som gillar att skryta med sitt överflöd. Husen är stora och fulla med utsmyckningar, gärna statyer och skulpturer ifrån ruinerna i stadens utkant. Väl tilltagna trädgårdar är inte heller helt ovanligt. Särskilda delar av stadsvakten ser till att hålla tjuvar och andra oönskade element borta.

Den gyllene draken

Beskrivning: Likt en sovande drakes eld sipprar ljuset från den gyllene drakens fönster ut i natten. Om det stora nöjespalatset fått sitt namn efter sitt gyllene läge i innerstaden, de enorma mängder pengar som passerar här igenom varje natt eller det faktum att det ståtliga trevåningshuset många ljus gnistrar likt en gigantisk piratskatt vet ingen. Däremot står det helt klart att den Gyllene Draken är alla nöjeslystnas paradis. Om det gäller prostituerade, droger eller spel har ingen betydelse. Ska man ägna sig åt spel och dobbel är det hit man ska gå. Insatserna är alltid höga och vinsterna är därefter, skulder återbetalas på det ena eller andra sättet och få personer har överlevt efter att ha smitit från ett misslyckat parti Broggin, Fratoz eller Ranchel. Alla raser accepteras på den Gyllene Draken, det enda som har någon betydelse här är hur mycket pengar man förfogar över och vilka kontakter man har. Utan vare sig pengar eller kontakter är chansen ringa att ens bli anställd som diskare.

Orsaken är den höga säkerheten, många av Rampors inflytelserikaste personer träffas och gör affärer här. När man väl kommit förbi de fyra stora och grovhuggna tirakerna som agerar säkerhetsvakter vid ingången uppenbarar sig en stor, väl upplyst sal fylld av exklusiva möbler. För det mesta är den gyllene draken fylld av rika tiraker och människor, dvärgar kommer av uppenbara orsaker inte så ofta hit. Ett högklassigt trubadursällskap spelar på en låg scen i den inre delen av salen. Möblerna är arrangerade så att ett sällskap kan sitta ostört och diskutera medan man äter av den exklusiva maten. För det mesta underhåller någon eller några av etablissemangets prostituerade gästerna, detta slutar allt som oftast med ett besök på tredje våningen där sovrummen finns. Den stora salen gränsar till ett rum som är tilltänkt mindre attraktiva kunder. Här finns både mat och spelbord för de som vill roa sig i mindre skala, oftast Rampors medelklass och gruvarbetare eller pirater med ett tillfälligt överskott av pengar. Även här diskuteras affärer men av ringa betydelse jämfört med de som diskuteras i den stora salen. Gäster kan röra sig fritt mellan salen och det angränsande rummet men för att sitta ner i salen krävs en reservation. Alla som betar sig olämpligt inne i salen transporteras i rasande takt ut på gatan och kommer inte in igen. Fusk och brott som begås på den gyllene draken leder med största sannolikhet till straff, såvida inte brottet begåtts av en prominent gäst. På andra våningen hittar man ett kontor samt den gyllene drakens kasino. Här avgörs alla betydelsefulla spel och kasinot är oftast överfullt av gäster.

Ägare: Gandriel nåt styr den Gyllene draken med järnhand och tjänar enorma mängder pengar på det. Gandriel är en lång man med nötblunt, vältrimmat skägg och begynnande mage, han går alltid klädd i senaste mode och ses oftast tillsammans med någon av de mera prominenta gästerna. Han tog över den gyllene draken efter sin far som hade byggt upp en blomstrande handel och hade goda kontakter inom Rampors överklass och blev deras mellanhand till drog och nöjesindustrin. Gandriel utvidgade verksamheten och etablerade sig som en av Rampors verkliga maktfaktorer. Gandriel är sjukligt rädd för attentat och omger sig i stort sett alltid med två mänskliga vakter. Gandriel inser betydelsen av Rampors nyrika tiraker och har anpassat sin verksamhet därefter. Han är en av Wakhaz och Drakhaz största kunder och de förser honom med förstklassiga Gürderkvinnor. I hemlighet föraktar Gandriel Wakhaz, Drakhaz och alla andra Tiraker. Utåt är Gandriel dock både charmerande, inställsam och uppskattar alla gäster.

Priser: Den gyllene drakens priser ligger högt över medel (välsmakande-festmåltid), å andra sidan är maten högklassig. De mer prominenta gästerna kan välja från en stor mängd rätter, allt från tirakiskt till orientaliskt. En mängd drycker kan ordnas dock inget som är speciellt dvärgiskt som exempelvis kvasr.

SL: Gandriel har en mängd anställda som i mesta möjliga mån spelar hem pengar till huset. Via den gyllene draken bedriver Gandriel också illegal droghandel, något som han tillåts göra av sina kontakter inom stadsvakten så länge de får sin beskärda del av vinsten vill säga. Gandriels kontakter inom stadsvakten är mänskliga och det är till stånd tack vare hans stöd som den mänskliga fraktionen inom stadsvakten kan behålla sitt grepp om makten. Skulle den tirakiska delen av stadsvakten få reda på Gandriels affärer skulle det kunna innebära slutet för honom.

Utmärkande personer: Ondario Eldessar är en kiriyalv med ett relativt okänt förflutet. För ungefär fem år sedan dök han upp i Rampor och etablerade snabbt sig som den tveklöst bästa spelaren i staden. Han spelade ihop en enorm mängd pengar och den Gyllene Draken blev hans nya hem. Här stortrivs han och omger sig med ett helt hov av beundrarinnor som han frikostigt köper presenter och ger pengar till. När han inte umgås med sina kvinnor befinner han sig i ett av den Gyllene Drakens privata rum där han röker alvgräs och konverserar med de gäster han finner intressanta.

Ondario är lång, blond och välskapt, kvinnor finner honom oerhört vacker och det är han väl medveten om. Han går alltid runt i senaste mode och för sig som en kejsare. Han är väldigt charmerande och inställsam samtidigt som han är både listig och arrogant. I stort sett alla tiraker hatar Ondario, även om de imponeras av hans skicklighet med korten. Ondario spelar bara mot spelare som han tycker är värdiga och bara om

Andreas Williamsson

andreas.williamsson@gmail.com

pengasumman är tillräckligt hög. Gandriel har sedan länge sagt att den som vinner över Ondario ska få ett pris bestående av 10 000 silver. Det krävs dock 1000 silver bara för att få delta i denna tävling för att inte tala om insatserna som ligger på ett par hundra silver per runda blir 3*insatsen dvs. 75 silvermynt.

Ruinerna

Området mellan staden och stadsmuren består av gamla ruiner ifrån tidigare stadsbebyggelse. De gamla byggnadernas ålder och skick varierar kraftigt men eftersom Rampnors invånare för länge sedan hackat loss och släpat bort allt som ens avlägset värdefullt så är det mesta kraftigt förfallet. Ytterst få byggnader står fortfarande kvar oskadda och de brukar i så fall finnas en mycket bra anledning till det. Trots att allt av värde borde vara borta för länge sedan finns det fortfarande gått om hoppfulla äventyrare som snokar runt. Då och då går det rykten om att någon hittar en eller annan gammal skattgömma och letande tar fart igen. Förutom äventyrare finner man här även stora delar av stadens utslagna. Oftast bygger de sina ynkliga boningar mot någon gammal ruinrest. Stadsvakten och presidentens garde brukar göra upprepningar med jämna mellanrum.

Rotraxtemplet

Beskrivning: Ett gammalt, nedgången och halvt raserat stenhus. Ett torftigt tak av gamla brädstuppar och tygbitar har byggts över en del av ruinerna. En del av de gapande hålen i väggarna är täckta av tygtrasor men de flesta är öppna för vind och väder. Kacklande röster och yrande hörs ständigt inifrån myllret av gammalt skräp. Ljus flappar då och då upp och tunna röster sjunger nonsensvisor. Fyllon, dårar, tiggare och horor flockas i och kring byggnaden. Templets invändiga utseende ändras ständigt på grund av bränder, utflyttningar och tillbyggnader. Det enda som alltid är sig likt är altarrummet. På en hög av drivved och gammalt skräp vilar en gammal galjonsbild. Väder och vind har utplånat alla ursprungliga anletsdrag men någon har målat dit en glad mun som ler ett finurligt leende, ett par svarta ögon och färgat kroppen röd. Armarna pekar rakt ut åt varsitt håll och är fullhängda med billiga smycken, snäckor och glasbitar. Två omaka ljusstakar lyser upp rummet. Luften är tjock av olika dofter och metallskräpet rör hela tiden på sig och ger ifrån sig klingande ljud.

Rummet vaktas och sköts av Filibald Fiskare, en galen gammal man som oftast sitter och mumlar obegripligheter i ett hörn. En annan bestående del av templet är "tronsalen" som är det rum där Mastibuto den lögnaktige, dårarnas överhuvud, håller hov. En stor klumpig tronstol av gamla ben ifrån både djur och människor dominerar rummet. Dessutom finns här en stor hög med stinkande kuddar som är Masibutros sovplats. Valda delar av hans harem brukar också ligga här och kräma sig. Rummets övriga inredning består av gamla kistor och lårar fyllda med allsköns skräp som dårarna anser vara extra värdefullt. Innehållet skiftar ständigt. Templet är en samlingsplats för en stor del av alla Rampors utslagna. Hit släpas galningar, senila gamlingar och andra besvärliga typer som ingen vill kännas vid. Då och då lyckas någon stackars galning få liv i de andra och de drar in till staden i stora grupper och förstör och stjälar allt i sin väg. Stadsvakten brukar brutalt slå ner alla sådana upptåg och avslutar det hela med att sticka templet i brand. Även privatpersoner, särskilt om de är berusade kan få för sig att ge dårarna en minnesbeta. Det dröjer dock aldrig länge tills allting är återuppbyggt igen. Templet är även ett utmärkt gömställe för tjuvar och folk som är på flykt undan rättvisan. De flesta av dårarna är tämligen harmlösa men det finns de ibland dem så kan vara riktigt farliga. Många av dårarna kan även hetsas till olika våldhandlingar.

Utmärkande personer: Förutom Masibutros själv som beskrivs närmare i ett separat stycke så är det Filibald Fiskare och Snyder. Filibald Fiskare är en utmärkt gammal man med ett stort skägg fullt av gamla matrester och smuts. Han blick är vild och galen och han är endast klädd i ett par stinkande gamla hosor som slutar strax ovanför knäna. Hans enda övriga ägodel är en gammal rostig köttyxa som han svingar med oväntat stor kraft och skicklighet. Ve de nyfikna utbölningar som underskattar honom. Mer än en klåfingrig Rampor bo har mist livet på grund av Filibald under årens lopp. Han ger ett väldigt harmlöst intryck där han sitter och mumlar i sitt hörn men det kan slå om på ett ögonblick. Ytterst få känner till hans bakgrund och historia men de flesta är överens om att han är bland de galnaste av dårarna och mycket lämpad som tempelväktare.

Snyder Stornäsa är en liten rättvärd man som till skillnad ifrån de flesta andra dårarna är fullt frisk. Han hävdar dock att han är mycket galen och farlig om någon ifrågasätter vad han sysslar med. Oftast brukar han trumma på en liten gryta och blänga surt. Hjälper inte det så brukar han försöka springa iväg och gömma sig. Han känner Rotrax templet som sin egen ficka och vet precis var alla bra gömställen finns. I sista hand använder han sig av sin dolk. Snyder är egentligen en småtjuv som gömde sig hos dårarna för några år sedan när han var på flykt undan rättvisan sedan dess har han stannat kvar. Han livnär sig på att stjäla och sälja de något värdefullare saker som dårarna samlar ihop. Det händer då och då att han får tag i någon riktigt godbit men oftast är det bara skräp och billigt tingel-tangel. Masibutros har av någon anledning fått för sig att Snyder i själva verket är släkt med Rotrax trogna hund Jyckyl och brukar sticka till honom en köttbit då och då till Snydes stora förtret. Snyder drömmer om att lämna dårarna men de erbjuder trots allt en viss trygghet.

Masibutros den lögnaktige

Dårarnas inofficiella ledare och överstepräst är den korpulente Masibutros den lögnaktige, eller mångasanningar som han själv föredrar att kalla sig. De flesta normala människor som träffat honom är överens om att han antingen är skvatt galen eller mycket smart men sanningen ligger antagligen

Andreas Williamsson andreas.williamsson@gmail.com

någonstans mittemellan. Han är liten, fet och orakad. Håret är långt och stripigt, blicken i de små grisögonen är beräknande och slug och han sprider en stank som få av de andra dårarna kan matcha. Han är klädd i en sliten gammal narrkäpa, en lappad mantel i alla tänkbara färger och en sliten gammal pälsmössa med påsydda bjällror. Han brukar vandra runt ibland dårarna med ett gammalt stinkande hundben i ena handen och förkunna Rotrax vilja som varierar kraftig ifrån dag till dag. Inte sällan är han kraftig berusad och då drar han sig tillbaka till sin tronsal för att sova ruset av sig. Han har ett eget litet harem bestående av allt ifrån gamla gummor till vackra unga flickor. Masibutros har även ett flertal barn som är spridda över staden. Oftast arbetar de som tiggare och tjuvar åt honom. Masibutros är mycket slipad och en mästerlig ordvrängare. Ännu har ingen lyckats besegra honom i en verbal duell. Han är även en mytoman av stora mått och pyntar gärna på sanningen även när det egentligen inte behövs. Det är mycket svårt för en normal människa att veta om han talar sanning eller ej. Han dock inte fullt så galen som han ger sken av. Mycket av hans galenskap är bara spel. Han är synnerligen svag för smicker, ju osannolikare och mer udda desto bättre.

Masibutros bakgrund är hölj i skuggor. Vissa säger att han är en mäktig trollkarl som misslyckats med en mäktig formel, andra säger att han är en oäkta kungason, åter andra säger att han inte ens kommer ifrån den här världen. Självt brukar han påstå att han är son till Belk och en sjöjungfru och att månen, den jättestora mögelosten är hans farfar. Han har vistats ibland dårarna så länge någon kan minnas. Det är sällan som någon hotar honom men skulle det vilja sig riktigt illa så tvekar han inte att använda de övriga dårarna som sköld. Han vet precis vad han ska göra för att få igång dem och de betraktar honom närmast som en gud och skulle offra sina liv för hans skull. Han tvekar inte att använda sig av sitt gamla hundben eller sin "magiska stövelstrypare" som han själv kallar den. Han hävdar mycket bestämt att det är en magisk gåva ifrån Rotrax själv. En och annan förgiftad dolk har han också gömt ibland sina trasiga paltor.

Övriga personer

Nithor Wekzi

Nithor styr handelshuset Wekzi från Rampor. Wekzi är det största handelshuset i staden och Nithor har därför kunnat tillskansa sig stort inflytande, speciellt bland stadens tiraker. Just nu finns stora motsättningar mellan människor och tiraker men även mellan Nithor och furst Dac Persal den dristige. Nithor har vunnit många tirakers gillande genom att lägga sig i politiken och det är ingen hemlighet att många ämbetsmän mutats för att gå Nithors och i förlängningen även stadens tirakers ärenden. Maktkampen väger jämt nu men Nithor har ett antal kort i rockärmen. Bland annat är president Kamrad av Xerims ätt satt i skuld till handelshuset Wekzi, både ekonomiskt och i fråga om tjänster och gentjänster. Dessutom har antalet törstiga pirater på hamnkrogarna ökat kraftigt den senaste månaden. Det verkar som om de väntar på en order...

Nithor Wekzi är till åren kommen. Hennes päls är grå och blir allt tunnare för varje år. Nu är Nithor inte någon fåfång kvinna och låter inte ålderskrämporna grumla hennes goda humör. Hon är inte direkt snål men ogillar folk som försöker tigga pengar av henne. Hennes största last är nyttjandet av plammbrännvin och diverse importerade droger från Takalorr.

Den galne predikanten

På något av stadens torg ropar en smutsig och orakad man argt ut sitt budskap. Hans slitna kåpa är full av ingrodd smuts och Daaks renande flamma i form av ett broderi på bröstet är nästan bortslitet. Djupt nere i ögonhålorna mellan det ovärdade skägget och den spretiga luggen hittar man ett par blodsprängda ögon. Hans knotiga fingrar håller hårt i sin kopia av Liberia, Daaks heliga skrift. Oavsett väder och åhörarantal står prästen och håller ett tal, oftast om hur Rampors gudlösa invånare skall straffas och brinna om det inte erkänner sina synder inför Daak. Personer som vistas i predikantens närhet inser snart att denne är helt och hållet galen. De vanliga invånarna i Rampor ignorerar vanligtvis helt och hållet den galne prästen och de flesta är i någon mån rädda för honom. Rampors samorimän har länge försökt hjälpa den stackars mannen som ilsket nekar till all hjälp från "Antimons oreana anhängare", vid ett flertal tillfällen har samorimännen under ständiga glåpord, slag och bitningar släpat in prästen i kyrkan för ett bad och ett mål mat. Eftersom flertalet samorimän skadades under dessa operationer ställer de numera bara fram tallrikar med mat på de ställen som predikanten ofta passerar.

De få andra Daakpräster som finns i Rampor har för länge sedan gett upp allt hopp om att stabilisera den galne prästen och lämnar honom därför i fred. Av stadens Tiraker kallas predikanten Doxurkhath, "den galne demonen", detta grundar sig på en spådom från en tirakisk schaman och är det enda som undanhåller den irriterande predikanten från tirakernas vrede. Att ha någonting som helst med demoner att göra är förbjudet av Mahktah. En person som är ny i staden och av någon anledning vill göra någonting med eller mot predikanten varnas antagligen så gott som omgående av en förbipasserande tirak. Det är bara de tirakiska barnen som i någon mån umgås med predikanten, att kasta ruttna ägg, äpplen eller dylikt på honom anses vara något som enbart de modiga gör. Det finns många modiga tirakbarn. Predikantens riktiga namn är Wazirk Eoboth och han kommer ursprungligen från staden Lagath i den Jargiska provinsen Lemira. Wazirks fader var en mycket from man och det var därför självklart att hans yngste son skulle bli präst. Efter många års hängivna studier blev han slutligen prelat i Daaks heliga kyrka. Wazirk ägnade det mesta av sin tid att predika Daaks budskap till Lagaths hedniska sjömän och gjorde detta med sådan hängivenhet att de flesta inom kyrkan respekterade honom även om de kanske inte höll med om hans extremt aggressiva tillvägagångssätt.

Det kom sig så att Wazirk, precis som sin far hade ett hett temperament. I en hätsk religionsdiskussion med en sjöman som dyrkade Navare blev han till slut så uppretad att han i vredesmod dödade sjömannen med ett lerkrus. För att göra bot på sina synder skickades prästen för att omvända de otrogna i Rampor. Missionen här blev och är inte särskilt framgångsrik och någonstans i sorgen och besvikelsen över sina handlingar och misslyckande att göra bot slog det slint för Warzik. Numera lever han i en liten och skraltig handdragen vagn, i den hittar man olika versioner av Daaks heliga böcker Libera, Gudaboken, Daaks bud, Doralems uppenbarelser, Helgonberättelserna och Liturgum. För skamsen för att erkänna sitt nederlag drar Warzik omkring i hela Rampor och förkunnar sitt budskap. Om någon övertygade Warzik om att de ville konvertera till Daak på grund av honom skulle han brista i tårar och lovprisa den som "sett ljuset". Eftersom många spelat honom elaka spratt tidigare är det dock svårt att lura honom.