



En djävulsk plan

Ett scenario baserat på HårnMaster och inspirerat
av HårnWorld – en realistisk medeltidsvärld.

Inga förkunskaper krävs.

Konstruerat för 4–6 spelare (6 spelare rekommenderas).
Författat av Michael Bjurshagen, Robert Bjurshagen och Mattias Lejbrink.

”Under sommarens sista månad Agrazhar sågs över himlavalvet ett starkt ljussken under fyra nätter, endast dagar före Yealmor – nymånen. Alla visste att det var ett dåligt tecken inför den stundande skördemånaden Azura. Folk talade om en stor olycka och till och med konungens rådgivare höjde ett varnande finger. Det kunde innebära en dålig skörd eller ännu värre, ett dödsfall i den kungliga familjen. Kungens hälsa hade varit vacklande under en tid och någon självklar tronarvinge fanns inte. Det hela kunde leda till inbördeskrig.

Jorby, en by i utkanten av Baron Clyweds förläning var inget undantag. Människorna skvallrade och diskuterade vad de onda järtecknen skulle innebära för just dem. Givetvis fanns dem som inte trodde att någonting skulle hända, men det var inte dessa personer som skulle komma att få rätt.”

Upphovsrätten till detta dokument och dess tillhör innehas av författarna. Scenariot får kopieras och spridas fritt för icke-kommersiellt bruk.

Innehållsförteckning

Bakgrund	... 4
Karaktärerna i korthet	... 4
Detta skall hända	... 5
Scenerna	... 6
Appendix 1 – Persongalleri	... 11
Appendix 2 – Ord	... 13
Appendix 3 – Kartor	... 14

Bakgrund

I ett feodalt kungarike, inte helt olikt Kaldor, låg det en gång en förläning vid namn Wesenshire. I Wesenshire fanns en silvergruva som var mycket rik på silver och gav riddaren och hans undersåtar i området stora rikedomar. Även riddarens herre, baron Clywed, levde gott av gruvan. Men som de gamla brukar säga: ”Din grannes guld föder inte dina egna kor”.

Allt eftersom välståndet växte i byn växte även avundsjukan i grannlandet Melynshire. Baron Ulfwen, som alltid hade plågats av sin girighet, kände hur en kall svart hand grep om hans hjärta var gång han hörde talas om Baron Clyweds silver. Han kunde helt enkelt inte leva utan gruvans rikedomar som helt orättvist hade tillfallit den lilla byn Jorby i grannlandet trots att den rent geografiskt låg närmare hans egen by Kråkröse och därmed inom de vagt definierade gränserna för hans eget län.

Han började snart smida ränker tillsammans med sin närmaste man, den handgångne riddar Terkos. De bestämde sig tillsammans för att försöka ödelägga grannbyn Jorby, skylla det hela på orcher och troll samt själva ta åt sig äran som räddare genom att dräpa orcherna med hjälp av en hird legoknektar. När Jorby väl blivit skövlad och nedbränd måste gruvan försörjas från den näst närmaste byn, Kråkröse. Rättigheterna till gruvan skulle då tillfalla den rättmätiga ägaren.

Karaktärerna i korthet

Scenariot är konstruerat för sex spelare, men fungerar ganska bra med fyra eller fem spelare. Karaktärerna är samtliga innevånare i Jorby. De utgörs riddaren och godsägaren i Jorby, en samling ynglingar som dömts av riddaren till extra arbete och en man som på grund av familjära angelägenheter dömts till skamburen.

Ifall scenariot skall spelas med fem spelare kan Rönne tas bort. Ifall det skall spelas med fyra spelare lämpar sig Rönne och Finga bäst för att ta bort.

Nedan följer en kort sammanfattning av de sju karaktärerna. För en utförligare beskrivning se respektive karaktärs personbeskrivning och rollformulär.

Rönne Rönne (smedslärling) - från Kråkröse. Flyttade till Jorby för att han hade ovänner i Kråkröse. Har sålt gods utanför gillesrättigheterna.

Marus Jägarson (son till jägaren Nirav) - Har pallat frukt från riddarens trädgård samt slagits med Pergoth Kloeson.

Bjarn Ömfoting (hans far är odalman) - förväntas gå i sin fars fotspår. Vill bli rik. Har smitit undan vapenträningen.

Finga från Flosbäck (fåraherde) - hennes brott är fylleri och åsidosättande av sina plikter då hon lät fårhjorden springa bort.

Pergoth Kloeson (bonde) - son till Kloe Klåfinger, men egentligen son till riddar Borsborch. Endast riddaren och hans mor vet om att riddaren är far till Pergoth. Har slagits med Marus på öppen gata.

Riddar Borsborch / Kloe Klåfinger (riddare / bonde) - riddaren är godsägare i Jorby, Kloe är far till Pergoth. Kloe har ringaktat sin herre (riddaren) och sitter därför i skamburen. Då riddaren dör i början av scenariot övergår spelaren till att spela Kloe istället.

Detta skall hända

Efter att spelarna dömts av riddaren till att hämta de bortsprungna fåren (scen 1 & 2) och riddaren mördats av lönnmördaren Urik (scen 3) återvänder de så småningom till Jorby. Avstickare för att hämta Pergoths far i skamburen (scen 4) samt för att besöka den närliggande och spännande ruinen (scen 5) kan förväntas. När de når byn blir de varse att orcher skövlar och plundrar deras hem. De bevittnar bestialiskt våld och blir tvungna att dräpa en orch (scen 6). Så gott som alla invånare i Jorby har dock hunnit fly till Nore då de varnats av utbyggdsjägaren Orald och endast ett fåtal dödades under räden.

Efter vissa turer kring byn kan de vidare äventyren ta två olika skepnader om spelarna inte dör och blir uppättna förstås. De kan antingen överfalla och döda Terkos, läsa hans brev och försöka stoppa de händelser som satts igång och som slutligen syftar till deras hembyggs undergång. Eller så kan de försöka förfölja Terkos och undersöka vad han har i kikaren, för att stoppa honom från dessa illdåd (scen 7).

Terkos plan är att ta sig till Vårdshuset Den Glade Galten på andra sidan skogen. På vägen skall han träffa och mörda utbyggdsjägaren Orald som spridit rykten i byn innan anfallet för att försätta folk i panik (scen 8). Vid vårdshuset (scen 9) skall han dels göra sig av med lönnmördaren Urik som mördat riddaren och dels hämta legoknektshirden för att med dem ta sig tillbaka till byn och ta hand om de intet ont anande orcherna som kommenderats att stryka omkring i området kring den stora vägen och där överfalla de karavaner som kommer norrifrån och reser mot Jorby för att försörja byn och silvergruvan (scen 10).

Eftersom Bjarn är ganska lik riddar Terkos kan spelarna genom hela scenariot efter det att de läst breven de finner på Terkos döda kropp (brev 1 & 2) försöka utge sig för att vara riddaren. Väl framme vid vårdshuset den glade galten väntar ännu ett brev på Terkos (brev 3) i vilket han anmodas döda orcherna och använda deras vapen och rustningar som täckmantel för att dölja vem som egentligen ligger bakom det bakhåll som planeras mot Baron Clywed vid bron norr om Jorby.

Om spelarna får tag på det sista brevet vill de antagligen varna Clywed, men om Terkos får brevet kommer han antagligen ta med sig legoknektarna tillbaka genom skogen för att spåra upp och döda sina tidigare bundsförvanter orcherna. Om spelarna inte hunnit döda Terkos innan han ger sig iväg med legohirden kommer det bli extremt svårt att komma åt honom.

Om spelarna på något sätt får tag i brev tre och försöker varna baron Clywed så kan nästan vad som helst hända. Hur scenariot slutar är upp till spelledaren. Tre olika förslag på slut ges i slutscenerna (scen 11, 12 & 13).

Scenerna

De kursiverade avsnitten i varje scen är tänkta som en beskrivning till spelarna. Dessa avsnitt är anpassade för att kunna läsas upp direkt för spelarna, men gör inga anspråk på att vara fullständiga. Det bästa är om spelledaren läst igenom samtliga kursiverade avsnitt ett antal gånger innan scenariot påbörjas och därefter improviserar med dessa avsnitt som hjälp.

Scen 1:1 till 1:5 - Tingen

Historien begynner vid tinget sista dagen i Agrazhar, sommarens sista dag. Våra hjältar döms av riddaren för sina ringa brott och som straff får de hämta de bortsprungna fåren. De spelare som inte döms för tillfället spelar vittnen eller målsägare.

Solen stod högt på himlen och de åtalades bänk var väl fylld. Ingen skugga erbjöds och svetten hade sedan länge förvandlats till små rännilar som droppade ner från de församlade. Där satt jägarens son och en annan av byns ynglingar, de hade visst slagits på öppen gata. Där var även byberdinnan som lyckats slarva bort halva fjärscocken och smedens lärling, nykomlingen. Till och med soldatsonen Bjarn satt där och skämdes med hela byns blickar på sig. Längst ut på bänken satt Kloe Kläfinger. Det var minsann inte första gången han fått lov att infinna sig här. De satt alla sammanbitna och väntade på sina straff. Riddaren stod upp framför de församlade byborna och talade högt och tydligt: "Först att dömas är Kloe Kläfinger som anklagas för allmänt störande av ordningen. Jag finner dig skyldig och dömer dig Kloe Kläfinger till fyra dagar i skamburen! Brynolf, för bort honom! För fram nästa!"

I det andra häftet finns en handout till Borsborch (handout 1) så att hans spelare kan hålla rätttegången och så att säga styra scenerna 1.1 – 1.5. I detta häfte finns också andra handouts med temporära karaktärer till övriga spelare (handout 2). En av dessa, Freduc Orreblad, är med inte mindre än fyra gånger men spelas av två olika karaktärer, av Bjarn i scen 1.1 & 1.2 och av Rönne i scen 1.4 & 1.5. Om scenariot spelas med fyra eller fem spelare får spelledaren ta över de roller som tillhör de karaktärer som inte är med.

När dessa scener är avklarade och riddar Borsborch utdömt straffen kan du beskriva följande dags resa genom skogen till smalheden där de finner fåren och samlar ihop dessa innan mörkret faller och de slår läger. Klipp till scen 2.

Scen 2 – Den försvunna hjorden

Solen försvinner sakta bakom kullarna och kastar ett vackert ljussken i den lilla bäcken bredvid er. Ni har brett ut era faltar kring den stenkantade lägerelden och ätit er mätta och belättna på rotsoppa som fortfarande puttrar i sin kittel. Fåren, de som ni lyckades få tag i, bräker försiktigt från den provisoriska inhägnad ni satt ihop av grenar och det medhavda repet. Det har varit en ganska hektisk dag, även för de som är vana att arbeta på fjälten. Lägerelden kastar skuggor bakom er allihop då ni sitter i en tät ring kring den.

I denna scen ges spelarna sin första chans att lära känna varandra på riktigt. Det är sen kväll och de flesta är ganska trötta. Riddaren bör rimligtvis sätta upp någon form av vaktschema, om inte annat för att inte fåren skall springa iväg återigen. Hur nitiskt än karaktärerna vaktar lägerplatsen så kommer riddar Borsborch under natten att mördas av lönnmördaren Urik som lejt av riddar Terkos för detta syfte. Ingen kommer att bevittna själva mordet och Urik kommer att undgå att upptäckas och helskinnad försvinna in i natten.

Scen 3 – Riddaren är död

Ni vaknar upp och sträcker ut era trötta kroppar. Det är en underbar sensommarmorgon med fågelkvitter, solsken och vinden i håret. Lägerelden har falnat till ett par glödande kolbitar och de bråkande fåren ligger nu stilla eller vankar långsamt kring i sin provisoriska hage.

Riddaren är nu sedan länge död och erhåller karaktären Kloe av spelledaren. Meddela den som spelade riddaren att han är död och inte skall svara på tilltal från de andra spelarna. Då någon av de andra spelarna tittar till riddaren upptäcker de att han är död.

Ni vänder på riddaren som rullar över på rygg. Hans grönspräckliga ögon stirrar mot er och huvudet faller livlöst bakåt och slår i marken. I hans hals sitter en decimeterlång befidrad pil djupt inborrad. Ur hans mun hänger testar av torkad fradga som runnit ned och kletat fast skägget i nattsärken. Hans högra hand krampar fortfarande kring svärdet som om han än i döden var beredd att utkräva hämnd av sin baneman. En vämjelig stank strömmar upp mot er från riddarens kroppsöppningar.

Riddaren har varit död i ett antal timmar och har blivit blek och kall. Om de letar hittar de den förgiftade pilen som blev hans död. Pergoth vill nu rimligtvis befria sin far från skamburen som hänger i vägkorsningen bara en bit ifrån lägret. Flera av dem känner till att riddaren var relativt rik och kan tänkas vilja göra sig en hacka. Andra vill eventuellt besöka ruinen och söka efter dolda skatter. Finga vet att man i princip passerar vägkorset med skamburen då man skall till ruinen eller tillbaka till byn. Detta för att Kloes spelare skall få komma med igen så snabbt som möjligt.

Scen 4 – Kloe Klåfing

Dammet slår upp kring er då ni rör er längs den breda grusvägen invid vägskälet. Solen gassar med oförminskad intensitet och luften verkar kvavare än någonsin. Pärlor av svett letar sig ner för era ryggar och innanför kläderna där de blandas upp med vägdamm som täcker er hud. Då dammolnet framför er tunnas ut framträder silbuetten av en två meter hög bur. Buren är gjord av numera rostig metall och hänger i en grov kätting från en enorm ek som hukar sig över er och vägen liksom om den ville sluka alla förbipasserande. I buren sitter en gammal man klädd i dammiga slitna tygkläder och dinglar med benen – Pergoths far, Kloe.

Pergoth lär, om inget mycket oförutsett inträffar, befria sin far så att Kloes spelare återigen får vara med och agera. Ingenting annat intressant finns vid vägskälet.

Scen 5 – Ruinen

Det är sen eftermiddag och ni har vandrat i skogen ett bra tag. Ni lyfter undan en nedtyngd trädgren och blickar ut i en större skogsglänta. Gläntan domineras av en mossbetäckt och svårt sönderfallen borgruin. Kärnan i den tidigare borgen verkar ha varit ett stort och kraftigt rundtorn från vilket resterna av en bastant mur löper. I övrigt kan man med lite god vilja utläsa någonting som måste ha varit en borggård med tillhörande porthus eller kanske ett mindre fyrkantigt torn. Platsen ger ett mycket stillsamt intryck. En ormvräk som suttit och iakttagit er på ett av de sönderfallna murkrönen slår ut sina vingar och sätter av mot himlen. Då han passerar över er glider ett stort mörkt moln förbi och skymmer tillfälligt solen.

Låt gärna solen vara fortsatt skymd och påminn spelarna om det behövs att det snart blir kvällning. Några av spelarna är lite rädda för vad som kan tänkas dölja sig i ruinen, särskilt kvällstid, och kommer förmodligen att försöka övertala de andra om att ge sig av. Håll uppe spelarnas förhoppningar och bygg på spänningen så mycket som du tycker behövs. Ruinen är ett stickspår i scenariot och påverkar inte det fortsatta händelseförloppet. Om du anser det motiverat kan spelarna finna allt ifrån gamla ärgade kopparmynt till guldsmycken och juveler i ruinen. Skräm gärna upp de rädda karaktärerna med hotfulla skuggor och läskiga ljud.

Då karaktärerna är klara med ruinen bör de definitivt befria Kloe från skamburen om de inte redan gjort det (vilket rekommenderas starkt för spelarens skull). Annars bör de ta sig tillbaka till byn för att rapportera vad de varit med om. Föga anar de vad som väntar på dem...

Scen 6 – Dräpandet av Hulda

När ni närmar er byn bör ni plötsligt ett högt kvinnoskeri. Ut ur trädningen framför er kommer mjölnarens dotter, Hulda, springande. Hon är likblek och skräcken lyser i hennes ögon. Tätt efter henne kommer en drygt meter lång best rusande med en blodig kroksabel i högsta hugg. Besten har brun smutsig och tovig päls och anletet har drag av en hund med kraftiga, gula huggtänder. Besten uppger ett djuriskt vrål. Solen reflekteras i sabelns vassa egg innan den tränger in i Huldans mjälla kött. Hulda uppger ett ångestfyllt skrik och faller ihop i vägdammet. Besten tornar upp sig över henne och utstöter ännu ett djuriskt vrål som övergår i ett best skerratt. Hulda försöker desperat krypa ifrån odjuret samtidigt som hon snyftar fram böner till Peoni – de saktfärdigas beskyddare. Besten stöter in kroksabeln i sidan på den försvarslösa Hulda. Hon uppger ett svagt skrik och vrider sig som en mask på en krok då besten med ett hänfullt grin sakta vrider om kroksabeln. Efter några ögonblick tappar Hulda medvetandet och vägdammet runt henne förvandlas snabbt till en rödbrun sörja då blodet forsar ur henne.

Besten är en av de orcher som har överfallit byn. Hans kamrater är fullt upptagna med att bränna och skövla inne i byn. Orchen är inte medveten om karaktärerna och agerar och snabbt kan de överraska honom (första stridsrundan kommer han inte att kunna reagera över huvud taget, andra rundan vanligt initiativ). Karaktärerna bör antingen ta hand om den ensamma orchen innan han hinner larma sina kompisar eller gömma sig så att han inte får syn på dem. Var lite just mot spelarna här. Misslyckas de ta död på orchen och han larmar sina kamrater kommer våra hjältar att gå en snar död till mötes.

Scen 7 - Vid byn

Väl framme inom synhåll för byn ser spelarna ett tjugotal orcher som håller på att avsluta sitt värv med att sätta eld på fälten och samtliga byggnader i byn. Detta sker under överinseende av riddar Terkos av Direnhög. I byn ser rollpersonerna även ett antal lik.

Då ni ser ut över Jorby slås ni av en förskräckande syn. Alla byggnader så långt ni kan se står i lågor och så även de fält på vilka ni slitit hela ert liv. Mellan byggnaderna springer ett tjugotal bestar av samma typ som ni precis stött på, grymtandes, skrikandes och vilt jäktandes med sina facklor och krokosablar. Röklukten ligger tung över byn och lågorna som slår ut från era hem avger ett högt knastrande ljud. I mitten av all uppståndelse, invid brunnen, sitter en riddare på en häst och ser med rak rygg och hög nacke ut över förstörelsen. Riddaren tittar mot en av bestarna och nickar mot brunnen. Besten grymtar och höjer därefter sitt vapen och ger sig på brunnslocket och hinkarna.

Efter att orcherna är färdiga med att bränna byn så upptäcker de att de saknar en kamrat och börjar leta efter honom. De drar sig närmare rollpersonerna. Efter en tids sökande kommer Terkos fram till orchhövdingen Yrlogoth och beordrar honom att bege sig längs vägen och överfalla den karavan som fraktar verktyg till gruvan och ställa till med allmänt ofog. Rollpersonerna hör honom lite ilsket avsluta med "Återkom hit om sex dagar". Orcherna beger sig därefter raskt längs vägen.

Terkos står en stund och ser efter dem och svär sedan över dem. Han börjar sakta gå mot sin häst. Väl där bränner han en bit papper (brev 1 i handout 3). Därefter börjar han leda sin häst upp till vägen för att rida mot skogen där han skall träffa utbygdsjägaren Orald. Det är tänkt att rollpersonerna skall överfalla honom och hitta ett andra brev (brev 2 i handout 3) eller följa efter honom. Bjarn är väldigt lik Terkos och tanken är att Bjarn skall kunna ta Terkos plats.

Om rollpersonerna och/eller Terkos ger sig av mot värdshuset kommer de efter någon timmes vandring genom skogen fram till ett vadställe där Orald står och väntar.

Scen 8 - Vid vadstället

Vid vadstället sitter utbygdsjägaren Orald och väntar på Terkos för att få sin avtalade betalning för att ha spritt rykten i byn om att en orchhord är på väg.

Ni kommer ut ur skogen och fram till vadstället över floden. Området kring floden är öppet och hela området ger ett mycket stillsamt intryck med det porlande vattnet och de slätslipade stenarna som står upp ur floden. På två av dessa stenar mitt ute i vadstället i floden står en spenslig man iklädd någon form av päls och rejäla läderstövlar. Han håller i ett spjut och över hans rygg hänger en pilbåge. Mannen vänder sig om med jämna mellanrum och blickar vaksamt ut över områdena kring honom. Han verkar ännu inte ha märkt er och ni är lite för långt borta för att tydligt kunna urskönja mannens ansikte.

Om Terkos lever blir Oralds belöning en dolk i ryggen, annars kan det bli en intressant konversation mellan Orald och rollpersonerna. Om någon av rollpersonerna låtsas vara Terkos och konfronterar Orald ensam vill han ha resten av sina pengar. Om de andra rollpersonerna är med den falske Terkos försöker Orald diskret göra Terkos uppmärksam på att han vill ha sina pengar. Orald kan tänka sig att följa med till Den Glade Galten om det krävs.

Scen 9 - Vårdshuset Den Glade Galten

När ni bryter igenom den täta vegetationen öppnar den slingrande stigen upp sig mot en stor glänta. I gläntan ser ni ett stort hus med två våningar jämte ett stall och en jordkällare. Utanför huset passerar den stora landsvägen. Ovanför ytterdörren sitter en skylt varpå ett färgrönt grishuvud med ett äpple i munnen målats. Inifrån huset hörs skrämning sång och det är uppenbart att det huserar en mängd berusade människor där inne.

Den glade galten är ett ruffigt vårdshus där allehanda slödder samlas. Ölet flödar ymnigt och maten är faktiskt mycket god. Terkos har för avsikt att möta Prendis och hans hird här. Dessa har hyrts för att ta hand om ”orcherpaketet”. Dessutom har Terkos planerat att träffa lönnmördaren Urik som förgiftade riddar Borsborch för att avsluta affären med honom, det vill säga betala honom, supa honom full och göra sig av med honom under nattens mörka timmar.

Ett brev (brev 3 i handout 3) väntar också på Terkos. Det ges till honom eller annan person som bär hans vapensköld av vårdshusets mästarinna Bjälla. Förutom Bjälla består personalen av Piron, dräng och utkastare, Grane, stalldräng och utkastare samt Kona, piga och kockerska.

När Terkos fått brevet och avklarat sina affärer med Urik, vilket han helst gör i lönnedom, så kommer han att ta med sig Prendis och hans hird tillbaka österut för att döda orcherna och därefter tillsammans med halva baron Ulfwens vaktstyrka överfalla och mörda baron Clywed med följe som är på väg till Jorby.

Scen 10 - Den överfallna karavanen

De finner den överfallna karavanen som skulle till gruvan om de reser på den stora vägen mellan Jorby och baron Clyweds ägor i norr. De stöter antagligen också på orcherna som dröjer sig kvar i området och väntar på att finna karavanen så att de kan överfalla den.

Slutscen 11 - Baron Ulfwens vasall inför rätta

Väl framme vid baron Clywed är det inte helt lätt att få en audiens. Om spelarna lyckas få en audiens och övertygar baron Clywed kommer han att sätta stopp för den djävulska planen. En av baron Ulfwens vasaller, Gråsparre, ställs inför rätta men blir förgiftad innan han hinner föra sin talan. Detta är en ledtråd som pekar ut baron Ulfwen som hjärnan bakom planen.

Slutscen 12 - Misslyckandet

Rollpersonerna kommer för sent till bakhållet och hittar baron Clywed och hans följe döda. Den djävulska planen har lyckats. Rollpersonernas hemby är övergiven. De har ingenstans att ta vägen.

Slutscen 13 - Den stora striden

Då rollpersonerna kommer fram till bakhållet på baron Clyweds följe rasar striden fortfarande. Ensamma har de inte mycket att säga till om utan blir antagligen dräpta. Driftiga spelare har lyckats värva legoknektshirden och kan då mycket väl vinna striden åt den sida de önskar.

Appendix 1 – Persongalleri

Sir Terkos av Direnhög

30 år, landlös riddare.

Sir Terkos är en av Baron Ulfwens verktyg i kampen om makt. Han är slug, självsäker, ganska intelligent, mycket och framför allt helt hänsynslös. Han känner ingen egentlig pliktkänsla gentemot baronen men är mycket nöjd med sin nuvarande situation. Han siktar ständigt uppåt och nästa led i planerna på att få det ännu bättre är att hjälpa baron Ulfwen att tillintetgöra baron Clywed och därmed också hans vasall i Jorby, riddare Borsborch. Sir Terkos är världsvan och äregirig och nöjer sig inte med någon liten avsides belägen by som belöning för sina tjänster. Han själv anser att en lämplig belöning vore att bli gift med en av baron Ulfwens döttrar. Under hela scenariot bär han på en hel del pengar för att kunna betala av alla de hantlangare han använder sig av.



Urik

27 år, lönnmördare (Lia-Kavair).

Blev upptagen i tjuvgillet som tonåring och har sedan dess arbetat för dem. I början handlade det mest om att tömma folks fickor samt stjäla föremål tillsammans med några av de äldre tjuvarna, men på senare tid har han i makt av sin långa erfarenhet avancerat inom gillet. Han upphöjdes till Lia-Kavair för tre år sedan och är numera ökad i stadens undre värld. Uriks status som lönnmördare går att känna igen på hans avkapade vänstra lillfinger – lönnmördarnas signum (detta kan även någon av karaktärerna känna till ryktesvägen). Urik är inte helt igenom ond och håller i de flesta fall sitt ord. Han har morbid humor och han drar ofta osmakliga skämt om lik och avkapade kroppsdelar. Han är mycket nyfiken och tar sig gärna en pratstund med sina offer innan han mördar dem, om inte annat för att inför sig själv bevisa sin egen förträfflighet (han kommer dock inte att samtala med riddar Borsborch).

Orald

36 år, utbygdsjägare.

Orald har bott själv ute i skogen sedan ett tiotal år tillbaka. Han samtalar inte särskilt ofta med andra människor annat än då han säljer sina byten och saknar inte heller umgänget särskilt mycket. Han är kort i tonen och talar på ett gåtfullt sätt. Det beror inte så mycket på att han är konstig som att han inte haft ett ordentligt samtal på tio år. Om man uppför sig och visar respekt för hans värv kan han vara riktigt trevlig och rent av bjuda in till en skål nyponsoppa i hyddan. Han erbjöds en stor summa pengar av Terkos för att sprida ryktet om den anstormande orchhorden och misstänkte väl att något skumt var i görningen, men lät sig övertygas av Terkos oljade tunga.

Prendis

35 år, ledare för en grupp hyrsvärd.

Prendis är en kompetent krigare och ganska väl omtyckt av sina kumpaner. Han och hans hird är beredda att ta sig an det mesta så länge betalningen är god och uppdraget inte är av mycket tvivelaktigt ursprung eller extremt barbariskt i sin karaktär. Hirden är sig själva närmast och retirerar hellre än att gå i graven om ett uppdrag är dömt att misslyckas. Prendis är smart men impulsiv och kan ibland agera förhastat, särskilt om man retar upp honom. Detta är en av anledningarna till att ingen ännu utmanat hans position som ledare för hirden – de flesta räknar med att han förr eller senare kommer att ge sig på sin överman. Vid förhandlingsbordet föredrar han att gå rakt på sak och skyndar gärna på långsamma förhandlingar. Väl i strid är han brutal och hänsynslös.

Yrlogoth

5 år (orcher är fullvuxna vid ett par års ålder), krigare och ledare.

Yrlogoth känner bara striden och har levt som en krigare hela sitt liv. Han är någorlunda sansad, för att vara orcher och har blivit ledare för en del av stammen i makt av sin duglighet i strid och sitt förhållandevis skarpa intellekt, han har till exempel lärt sig människospråk. Han har varit med om otaliga strider, många inom gruppen och är ärrad både fysiskt och psykiskt. Han har ingen direkt moral att tala om och kan mycket väl tänka sig att tillfälligt lyda en människa mot god ersättning. Det ges alltid tillfälle att dräpa honom förr eller senare.

Baron Clywed av Wesenshire

50 år, baron över förläningen Wesenshire och Riddar Borsborchs herre.

Baron Clywed är en rättfram, ärlig och högljudd ädling på sin ålders höst. Än är han vital och är ibland ute med sitt följe och inspekterar sina vasaller, men det blir längre och längre mellan hans visiter. Baron Clywed är lojal mot kungen och tillhör den så kallade lojalistfraktionen i kampen om makten.

Baron Ulfwen av Melynshire

43 år, baron över förläningen Melynshire och Riddar Terkos uppdragsgivare.

Baron Ulfwen är en maktgirig och intrigerade man, som inte drar sig för att gå över lik för att nå sina mål. Han är dock väldigt försiktig och planerar noga sina mått och steg för att undgå att upptäckas om en av hans planer skulle gå fel. I kampen om den framtida makten står baron Ulfwen på sin egen sida, men han kan tänka sig att alliera sig med de flesta om han tror att han kan vinna något på det.

Appendix 2 – Ord

Agrazhar, sommarens sista månad. 30 dagar lång.

Ak-Syt, helvetet, gudarnas tortyrkammare.

Azura, höstens första månad. 30 dagar lång. Skörden bärgas under denna månad och är det som sysselsätter bönderna 24 timmar om dygnet tills den är klar.

Dolithor, Larani, krigargudinnans, oöverträffade slott som sägs finnas i ”de mäktigas land”.

Gargun, Hårnisk orch. Finns i flera olika raser med inbördes skillnader i kynne och storlek. Men de är alla elaka, brutala och korta (jämfört med människor). De är pälsbeklädda och varierar i färg från ljusgrå via brunt/rött till korpsvart. De har kortare livslängd än människor och högre metabolism. Deras samhälle påminner om myrs.

Lia-Kavair, ett namn på tjuvarnas skrå. Används även som beteckning på en fullvärdig medlem av skråt, tjuv eller lönnmördare.

Odalman (eng. Yeoman), Bybo, oftast en fri man. I utbyte mot militär tjänstgöring vid behov erhåller han 60-120 tunnland åkermark (ett tunnland är ca 5000 kvadratmeter).

Peoni, fruktbarheten och skördens gudinna. Hon är den mest populära gudomen bland bönder och livegna.

Appendix 3 – Kartor

De flesta kartor finns i det andra häftet då det är meningen att de skall kunna delas ut till spelarna under scenariots gång. De övriga kartorna föreställer Jorby, området kring Jorby som spelarna känner det, ruinen, värdshuset 'den glade galten' samt bron norr om Jorby där överfallet på baron Clyweds följe kommer att utspela sig.

Karta över området i vilket scenariot utspelas

