LAG AD&D 2nd Edition

Kaniker och Knektar

Konventscenario för 4 man + spelledare

Vintern 1241 i Lund, rå och kall. Efter en sommar med kyla, snö och missväxt har befolkningen ingen lust att betala sin skatt. En biskopskröning är i antågande och kyrkans kassa börjar sina. Så våra stackars knektar får uppdraget att leta fram lite pengar ur folkets gömmor. Med glåporden haglande efter sig får de ofta leta förgäves i hem och hus ...

... Förbannade Knektdjävlar! Ta maten ur fattigt folks munnar ...

... Vi har inget kvar sen sist ni var här med era feta trynen ...

... I kyrkans kistor, där finns det ni letar efter ...

Skrivet av:

Björn Yndén
Adam Hidestål
Per Beremark
Lars Lesenius

LAIR Gamer's Guild

Contents

1 Inledning **1**

2 Språk,kultur m.m. **1**

3 Mynt och handel **1**

4 Avstånd och förflyttning **1**

5 Sagoväsen och magi **1**

6 Bakgrund till Scenariot **2**

7 Karaktärernas utrustning **2**

8 Karaktärernas kartor **3**
8.1 Karta över Skåne 3
8.2 Karta över Lund 4

9 Spelarkaraktärer **5**

10 Spelledarens Dokumentation **7**
10.1 Vem läser vad 7
10.2 Hur det fungerar 7
10.3 Vad som har hänt 7
10.4 Scenario 7

11 Spelledarens kartor **21**
11.1 Karta över Skåne 21
11.2 Karta över Lund 22
11.3 Blentarps Gård 23

12 Spelprotokoll **24**

1 Inledning

Detta äventyr utspelar sig i en miljö som inspirerats av det medeltida Skåne och Lund. Dock är inspirationskällorna inte alltid hämtade från samma tidsperiod. Som ett exempel kan nämnas att påvestolen i Avignon inrättades först lite mer än hundra år senare än det år som denna historia utspelar sig.

Det fanns även vid denna tid en stark tro på diverse sagoväsen som vi använt att krydda scenariot lite med. Vi hoppas naturligtvis att detta scenario skall bjuda er en njutning med sin lite annorlunda miljö och en mersmak att återvända senare, till Lund Nådens År 1242.

2 Språk,kultur m.m.

Alla bör ha klart för sig att språket i Skåne på den här tiden var danska. Men eftersom Lund var en större stad i det danska riket så kunde man här höra även svenska, tyska, saxiska, gaeliska, franska, arabiska och latin. Även andra språk var representerade, men inte så pass att folk kunde väntas känna igen dem.

Kulturen var under denna tid troligen mycket mer influerad av andra kulturer än vad man idag anar. Detta var ett arv från de många handelsresor vikingarna hade gjort i österled och västerled. Danska vikingar hade mest farit i västerled men man kan tänka sig att en hel del från Skåne farit i österled. Fynd av vikingatida klädedräkter uppvisar ofta en stil som inte alls hade varit uppseendeväckande på en gata i Novgorod, Kiev eller Miklagård.

Hus och byggnader var av många skiftande typer allt efter ägarens förmåga. Det fanns hus med klineväggar, stavbyggda hus (som många kyrkor under denna tid) och även tegelbyggnader. Större kyrkor byggdes uteslutande i sten under denna tid, även om man i Norge fortfarande förfinade konsten att bygga stavkyrkor.

Domkyrkan i Lund började byggas under 1100-talet men såg då inte alls ut som den gör idag. Kyrkan hade vid denna tid utanpåliggande strävpelare och de nu så tydligt framhävda, höga tornen saknades. Intill Domkyrkan låg Lundagård, som var biskopens bonig, samt en kungsgård och ett myntverk. I övrigt var dåtidens Lund översållat med kyrkor, kykogårdar och kloster.

Landsbygden i Skåne dominerades av jordbruk och i regel levde man drägligt vid de tillfällen då man var förskonad från sjukdomar och missväxt. Man hade kreatur i form av getter, får, grisar och nötboskap. Värt att notera är att den huvudsakliga animaliska födan var nötkött och inte får/get-kött, även om antalet får/getter var tiofalt fler. Detta beror på att nötboskapet under denna tid vägde betydligt mer än vad de gör idag och att ett får eller en get inte ger så mycket kött. I övrigt bestod maten bl.a. av sill, spannmål och kålrötter, till vilket man drack öl eller mjöd. I rikare hushåll kunde man avnjuta importerade saker såsom mandel, fikon, russin, och kryddor, och dricka viner från sydliga länder.

Handeln var livlig och man handlade med metaller, hudar, tyger, mat och kryddor. Det fanns gott om hantverk representerade såsom krukmakeri, grovsmide, silversmide och snickeri.

3 Mynt och handel

För att få en uppfattning om rådande myntsystem presenteras här en lista över de olika mynten och vad de är värda.

Myntslag:

Penningar	1 g silver	(1 cp)
Otrogar	10 g silver	(1 sp)
Öre	30 g silver	(3 sp)
Mark	240 g silver	(2,4 gp)

Myntslaget betecknar en viss vikt silver. Den påstämplade vikten/enheten stämmer dock sällan. Då allt silver var valuta hände det att mindre ärliga personer hyvlade av mynten där det inte syntes så lätt (den här tidens mynt var ganska ojämna från början), för att smälta om det avhyvlade till större klumpar silver. Vanligt var också att man gjorde armband och smycken som man använde som betalningsmedel, genom att bryta eller klippa av den vikt i silver som man behövde. Man betalade alltså med mynt, silverbitar och silversmycken och alla vägde så gott det gick sitt silver.

Man nyttjade självklart även byteshandel då det inte var alla förunnat att äga rikedomar i form av silver. Handelsmän bytte också till sig varor från varandra och silver användes först när inget byte kunde ske.

4 Avstånd och förflyttning

För att inga diskussioner skall uppstå presenteras här en tabell över vilken tid det tar att förflytta sig en sträcka, beroende på hur man färdas.

Dagsetapp i kilometer

Terräng	Till fots	Ridhäst	Häst o vagn
Väg	30	55	45
Öppen terräng	25	50	35
Skog	15	30	–

Kilometer per timme

Terräng	Till fots	Ridhäst	Häst o vagn
Väg	4,3	7,9	7,5
Öppen terräng	3,6	7,1	5,8
Skog	2,1	4,3	–

5 Sagoväsen och magi

För att inga tveksamheter skall råda vad som gäller för magi och monster, kommer här en sammanfattning över vilka begränsningar som gäller för magin och över det som är allmänt känt om sagoväsen.
(Uppgifter hämtade ur Vikings Campaign Sourcebook).

Följande magiskolor finns inte:
Alteration
Invocation
Evocation

Präster är allmänt mindre kunniga i magi jämfört med standard AD&D. Magiker är väldigt sällsynta. De förekommer företrädelsevis som någon av följande specialister:
Conjurer
Diviner
Enchanter
Illusionist
Necromancer

Här följer så några allmänna beskrivningar av monster i denna värld.

Gast
Gasten var anden av någon okänd person som lurade ute i vildmarken, tvingad att hemsöka denna värld. En gast var både skrämmande och slug. En gast kunde ta solid form men även vara helt osynlig. Gastar var kända för att osynligt sätta sig på en häst eller vagn varpå de ökade sin kroppsvikt så att hästen eller vagnen knappt kunde röra sig.

Gengångare
Gengångare var andar av personer som hade oavslutade affärer i denna värld. De återvände för att försöka fullfölja sitt uppdrag. Gengångaren var ofta inte allt för skrämmande men dess kropp uppvisade ofta tecken på hur personen dött. En person som hade drunknat kunde visa sig drypande våta och män som dött för svärd och dylikt kunde uppvisa färska gapande sår. Ofta hade gengångaren inga onda avsikter.

Hamhleypa
Hamnleypan var en sorts varulv eller varbjörn. Den skiftade hamn genom att ta på sig ett skinn som den gömde väl när det inte användes. Om detta skinn blev förstört kunde Hamnleypan inte skifta hamn mera. När skinnet tagits på kunde det inte tas av igen förrän vid gryningen eller skymningen.

Nissen el. Tomten
Nissen bodde på gårdar eller hus i staden där de skötte små saker i utbyte mot mat och husrum. Om man gav Nissen vad han skulle ha gav han tur och välstånd till huset men om man misshagade honom kunde han bringa olycka. Nissen kunde även ha sin boning ombord på ett skepp.

Pukje
Puken var ett litet mycket ondskefullt väsen som bodde i de djupa skogarna. Puken kunde använda magi och bodde i grottor och uthuggna hålor i eller under stora stenblock, kamouflerade med hjälp av magi.

Spöke
Ett spöke är anden efter en känd person i ett hushåll. Oftast återvänder ett spöke för att skipa rättvisa eller slutföra något oavslutat. Men det kan även vara för att plåga någon som han eller hon hatat i livet. Ett spöke är oftast osynligt men kan även uppenbara sig i en suddig ogripbar form.

Jättar
Det fanns många olika typer jättar såsom klippjättar, frostjättar, jöten, thursir och sjöjättar. Somliga jättar ansågs vara mera sagoväsen medan andra såsom klippjätten, ibland kunde ses kasta stora klippblock på varandra. Domkyrkan i Lund sägs vara byggd med hjälp av jätten Finn.

Troll
Troll kunde vara otroligt stora och fula men även förekomma som nästan människoliknande varelser. Det kunde hända att troll tog en människa till make/maka. Fula människor kunde därför bli beskyllda för att ha trollblod i ådrorna. Troll var mycket duktiga på magi och även om de ofta var onda och farliga för människor, kunde det hända att stormän och kungar lierade sig med trollmagiker, som kunde vara till stor hjälp på slagfältet.

Det fanns även många andra väsen men de var i regel ovanliga eller knutna till vissa speciella platser varför man aldrig träffade på dem (det vill säga nästan aldrig). Nämnas bör dock dvärgar, älvor, huldror, skogsrår, sjörår och näcken.

6 Bakgrund till Scenariot

Lund Nådens År 1241, november månad. Efter två år av missväxt, det senare med snö i juni månad, svälter folket. November månad har varit mycket kall och sundet har frusit till så att man kan gå på isen över till Helsingör. Eftersom man träffat på svenska rekognoseringstrupper i Halland och Norra Skåne fruktar danske kungen ett svenskt fälttåg över isen mot det centrala Danmark.

Även kyrkans makt i norr är osäker, hotad av interna stridigheter. I Avignon har en påvestol inrättats, stödd av Frankrike, Skottland och Irland. Påven i Rom, stödd av Italien, England och Tyskland, känner sin makt ännu mera hotad, då det talas om ännu en påvestol i Moskva.

Biskopsval stundar i Lund och sändebud från kardinalskollegiet i Rom är på väg för att övervaka val och kröning. Valet står mellan Knud Rasmusen, präst i Dalby, och biskopsassistenten Hans Edmundsen Tott från Lund. Valet är prestigefyllt och av stor vikt för Skåne då biskopen är den som har den verkliga makten i länet. De två kandidaterna har uppbackning från olika håll; Rasmusen från påven i Rom, medan Edmundsen stöds av danske kungen. Edmundsen är även den som blivit utnämnd till efterträdare av den nu saligen avlidne Biskop Jöns Holgersen. Situationen förbättras knappast av att Påven i Avignon ogiltigförklarat det kommande valet.

Då genomförandet av valet och kröningen kommer att tömma kyrkans kistor, har man av danske kungen beviljats ett extra tionde från folket i Skåne.

Det är här våra vänner kommer in i scenariot. Landsfiskalen i Lödde, Halfdan Eiriksen, har sänds till Lund för att hjälpa till med indrivningen där. Till sin hjälp har han Fiskaldrängarna Jarnskeggi Otryggsen och Gauk Tokisen. Till sällskapet hör även prästen Gudmund Asmundsen som satts att övervaka det hela av Hans Edmundsen själv.

Indrivningen har av naturliga skäl gått dåligt eftersom fattigt folk efter två år av missväxt inte har något kvar, och de som har något ofta hunnit gömma det väl innan knektarna bankar på dörren. Ett otacksamt jobb har de, fast det ger i vart fall mat i magen och en slant över till ett stop gott öl på krogen.

7 Karaktärernas utrustning

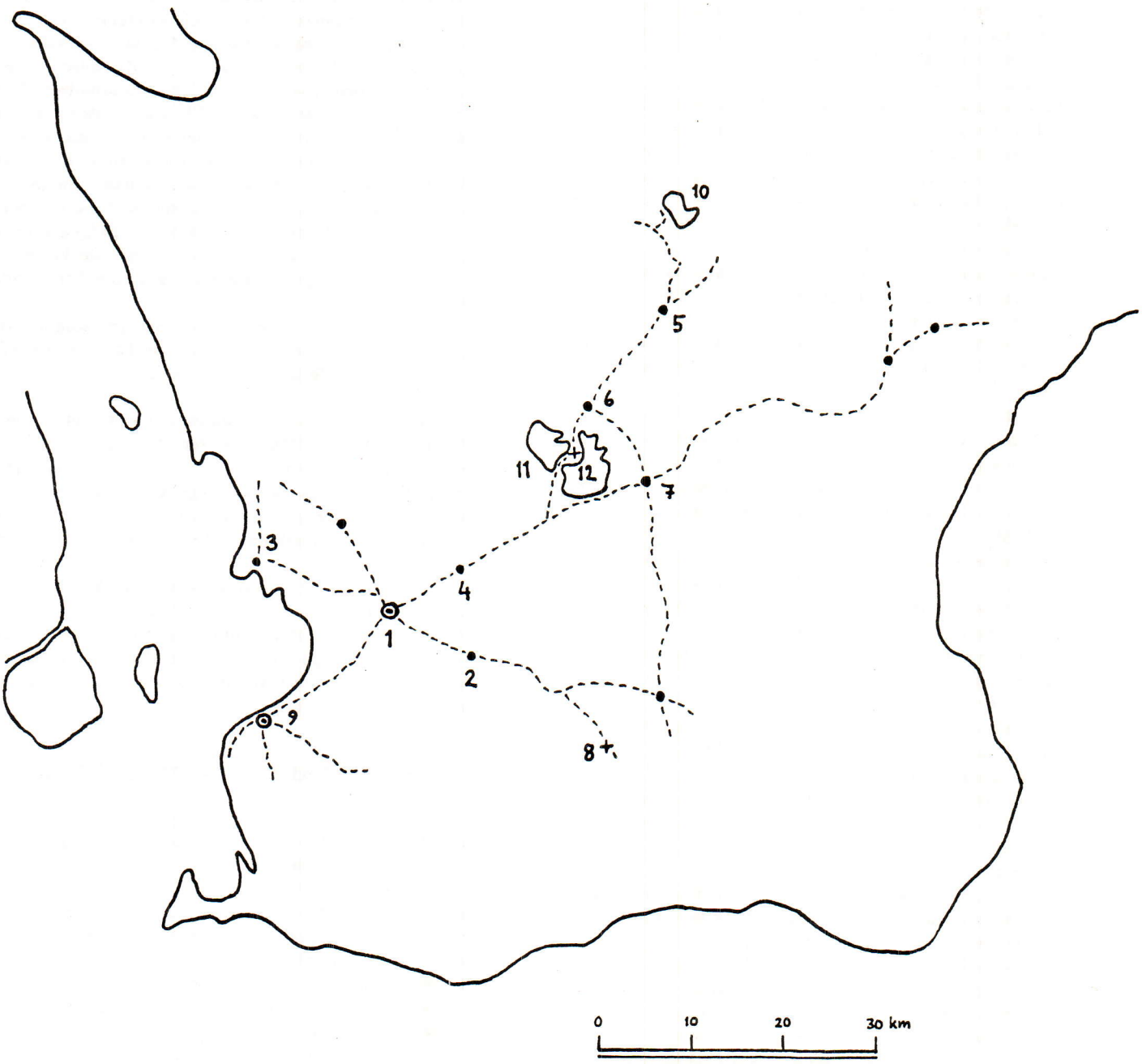
Personlig utrustning består av vapen/utrustning enligt respektive karaktärbeskrivning, en uppsättning kläder, stövlar, packsäck, flinta och fnöske, vattenflaska, träskål och träsked. För att genomföra indrivningen av tionde har karaktärerna fått låna hästar och och en liten kärra av Edmundsen. Man har 4 ridhästar och en draghäst. Karaktärerna får också proviant eller, om de vill äta på värdshus, pengar så att det räcker till två mål mat med ett stop öl per dag. Sover gör de i ett hus för kyrkans knektar, i Lundagård vid Domkyrkan.

8 Karaktärernas kartor

Dessa kartor beskriver Skåne och Lund såsom de är kända av spelarkaraktärerna. De får således användas under spelets gång som stöd för de eventuellt bristande minnesfunktioner som spelarna kan vara behäftade med.

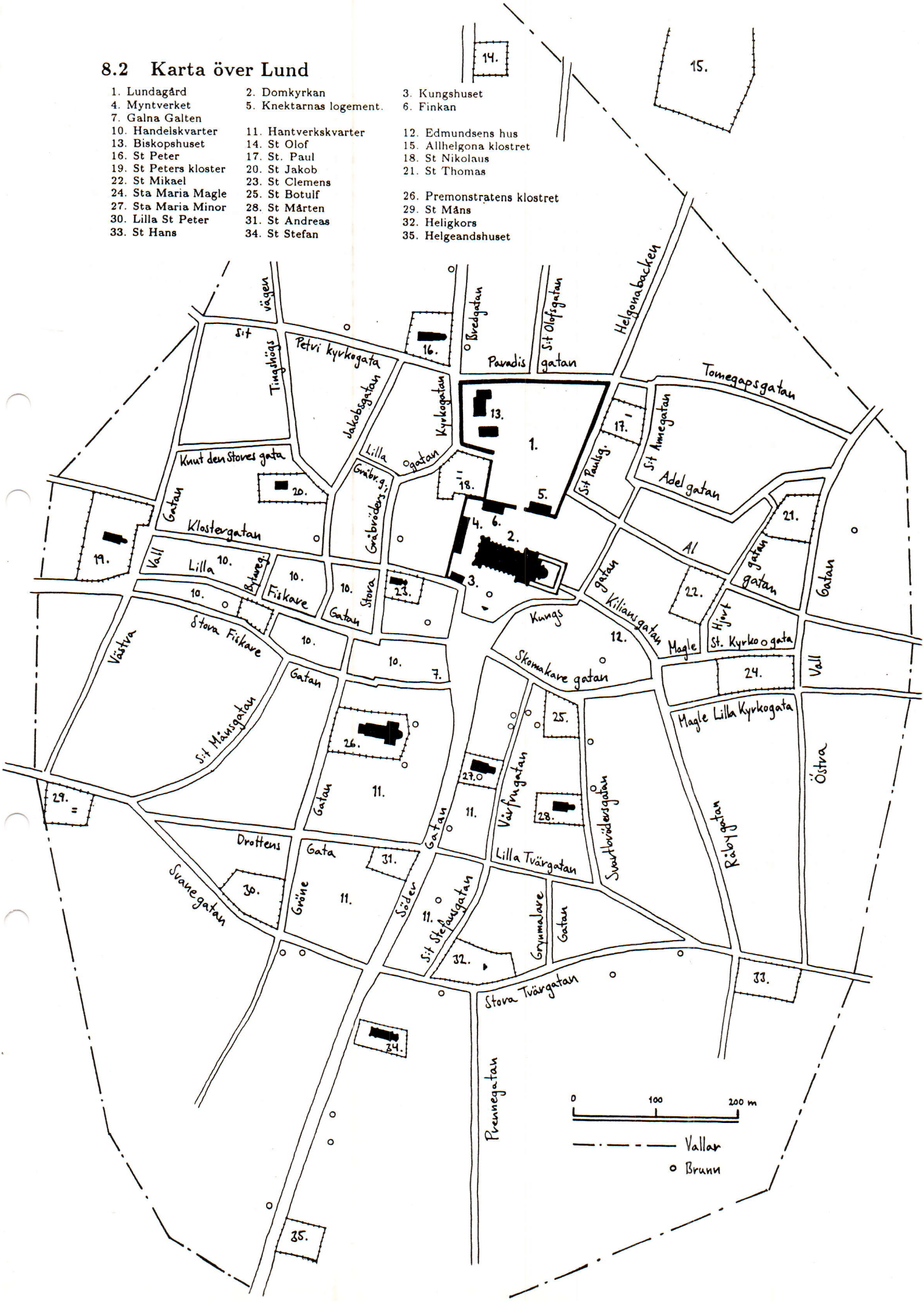
8.1 Karta över Skåne

1. Lund	2. Dalby	3. Lödde
4. Gårdstånga	5. Sösdala	6. Höör
7. Hörby	8. Blentarp	9. Malmö
10. Finjasjön	11. Ö. o V. Ringsjön	12. Bosjökloster



8.2 Karta över Lund

1. Lundagård
2. Domkyrkan
3. Kungshuset
4. Myntverket
5. Knektarnas logement.
6. Finkan
7. Galna Galten
10. Handelskvarter
11. Hantverkskvarter
12. Edmundsens hus
13. Biskopshuset
14. St Olof
15. Allhelgona klostret
16. St Peter
17. St. Paul
18. St Nikolaus
19. St Peters kloster
20. St Jakob
21. St Thomas
22. St Mikael
23. St Clemens
24. Sta Maria Magle
25. St Botulf
26. Premonstratens klostret
27. Sta Maria Minor
28. St Mårten
29. St Måns
30. Lilla St Peter
31. St Andreas
32. Heligkors
33. St Hans
34. St Stefan
35. Helgeandshuset



9 Spelarkaraktärer

Gudmund Asmundsen

Cleric Lvl. 4

Gudmund Asmundsen är vicepredikant i Lödde. Han är ute efter en pastorstjänst i Lund och ser en möjlighet i det kommande biskopsvalets efterdyningar. Hans har ett ganska magert ansikte med asketiska drag. Han bär enkla bruna kläder med en svart kåpförsedd kappa utanpå. Ett silverkors som hänger på bröstet och en nött bibel är de enda värdeföremål han äger (vicepredikanter har det inte fett). Han är ung och mycket ambitiös och nitisk. Han har stora planer för egen del. Staven han bär med sig har dansat på ryggen på mer än en som vanhelgat Herrens namn. Han gör ingen hemlighet av att han är släkt med biskopsassistenten Hans Edmundsen Tott från Lund. De är inte nära släkt men har träffats några gånger och gjort varandra lite småärenden i tjänsten.

Alignment: Neutral Good

STR: 13 DEX: 13
INT: 13 CON: 15
WIS: 16 CHA: 12
HP: 22
Thac0: 18 MThac0: 18
No Armor: AC 10
Mvmt: 12" unencumb.
Quarter staff: 1d6/1d6
Knife: 1d3/1d2 (Att äta med)
Saving throws:
PPDM: 9 RSW: 13 PP: 12 BW: 15
SP: 14 Mind affecting: 12

Kan memorera 5 Lvl.1-spells och 4 Lvl.2-spells samtidigt.
Att välja mellan:

Lvl. 1

Bless (+1)	Combine
Remove Fear	Detect Magic
Pass Without Trace	Sanctuary sv.magic / ingen attack
Cure Light Wounds	Prot. From Evil

Lvl. 2

Chant (+1/-1 efter två rounds)	Slow Poison
Aid	Detect Charm
Enthrall (+4 sv.)	

Halfdan Eiriksen "Råttbane"

Fighter Lvl. 5

Halfdan Eiriksen är landsfiskal i Lödde köping. Han är en stor karl med pondus och han är van att bestämma. Hans lugna yttre rubbas endast när han får se råttor. Då blir han helvild och försöker slå ihjäl dem med närmaste (o)lämpliga tillhygge. Han har ovårdat ljust hår och skägg som ger honom ett ganska vilt utseende. Halfdan Eiriksens bror Gunnar gifte sig för en tid sedan med Hans Edmundsens brorsdotter och på bröllopet pratade Halfdan och Edmundsen en del med varandra. De fann då att de tyckte och tänkte i mycket på samma vis, och Edmundsen nämnde bland annat att han inte kunde med landsknekten Jörgen Pedersen i Lund. Halfdan tror sig därför ha en chans att få denna tjänst, om Edmundsen vinner biskopsvalet.

Alignment: Neutral

STR: 12 DEX: 16 ; -2 AC, +1 MThac0
INT: 15 CON: 13
WIS: 10 CHA: 14
HP: 26
Thac0: 16 MThac0: 15
ChainMail: AC 5
Small shield: Om utanför staden.
Mvmt: 8" light encumb.
Broadsword: 1d8/1d6+1
Knife: 1d3/1d2 (Att äta med)
Spear: 1d6/1d8 (Tecken på ledarskap)
Saving throws
PPDM: 11 RSW: 13 PP: 12 BW: 13
SP: 14

Talar saxiska, förutom danska.

Jarnskeggi Otryggsen "Fagre"

Fighter Lvl. 4

Jarnskeggi Otryggsen är fiskaldräng från Lödde. Han är ute efter landsfiskaltjänsten i Lödde om Halfdan blir befodrad. Han har däri en medtävlare i Gauk nedan. Han är en stor kraftig man med rödaktigt hår ett och brett ansikte som vanställts grovt av ett yxhugg. Flera tänder saknas vilket gör att han läspar något. Han är ganska ointelligent. Är dock bra på att driva in skatt. Har ett våldsamt humör som flammar upp när något går honom emot. Självsäker.

Alignment: Neutral

STR: 17 DEX: 9
INT: 8 CON: 17
WIS: 11 CHA: 11
HP: 33
Thac0: 16 MThac0: 17
RingMail: AC 6
Small shield: Om utanför staden.
Mvmt: 12" unencumb.
Broadsword: 1d8+1/1d6+2
Knife: 1d3+1/1d2+1 (Att äta med)
Saving throws
PPDM: 13 RSW: 15 PP: 14 BW: 16
SP: 16

Gauk Tokisen "Rike"

Thief Lvl. 4

Gauk Tokisen är fiskaldräng i Lödde. Han tävlar med Jarnskeggi, ovan, om posten som landsfiskal i Lödde. Relativt liten och klen, men vig som en katt. Mörkbrunt hår och lite skygg blick. Han skryter gärna om hur rik hans far är och hur mycket han kommer att ärva (har dock aldrig några pengar när det gäller att betala någonting...). Berycktad för sin snålhet men också för slughet. Håller sitt verkliga yrke MYCKET hemligt. Försöker alltid att framhäva sin förträfflighet.

Alignment: Neutral

STR: 9 DEX: 16 ; -2 AC,+1 MThac0
INT: 15 CON: 10
WIS: 10 CHA: 7
HP: 16
Thac0: 19 MThac0: 18
Leatherarmor: AC 6
Mvmt: 12" unencumb.
Broadsword: 1d8/1d6+1
Knife: 1d4 (Att äta med?)
Throwing daggers: 1d4/1d3 (2/round) [4 st]
Saving throws
PPDM: 13 RSW: 14 PP: 12 BW: 16
SP: 15

Har en samling dyrkar och en blydagg väl undanstoppade i kläderna.

Tjuvfärdigheter:

Pick pockets	30%	Hide in shadows	25%
Open locks	20%	Detect noise	30%
Open barred doors	60%	Climb walls	60%
Move silently	50%	Read languages	0%

På denna tid var det inte vanligt med lås, och de som fanns var av enkel konstruktion. Det var vanligare med reglade och med bommar spärrade dörrar och därför finns en färdighet för tjuvar som heter **open barred doors**. Denna ger en procentchans att tyst lyfta bommar eller skjuta reglar från utsidan. Då det var väldigt sällsynt med fällor i den mening som används i ADoD finns inte färdigheten **find/remove traps**.

10 Spelledarens Dokumentation

10.1 Vem läser vad

Text föregående **Spelledarens Dokumentation** läses av både spelare och spelledare.

FRÅN OCH MED **SPELLEDARENS DOKUMENTATION** LÄSER **ENDAST** SPELLEDAREN!

10.2 Hur det fungerar

Scenariots delar är skrivna på följande sätt.

X) Namn på scenariodel

1. Först en beskrivning för spelledaren skriven med kursiv stil.

2. En inramad beskrivning som läses högt för spelarna när de första gången kommer in i denna del av scenariot

3. Vad som händer beroende på hur karaktärerna handlar. Här står också vilken del av scenariot man går till efter en viss handling.

Här kan det stå något mer som skall läsas upp för spelarna vid en viss handling eller händelse.

Om en spelledarperson (NPC) här säger något som det är av vikt att det sägs ORDAGRANT, är den talade texten inramad så här.

Detta är det som spelledarpersonen säger.

4. En sammanställning av eventuella monster och/eller spelledarpersoner i denna del av scenariot.

Spelledarpersoner som innehar huvudroller i scenariot är beskrivna på egna sidor utanför själva scenariotexten. Hänvisningar till dessa personer står naturligvis i scenariotexten där så är påkallat.

För att förenkla poängberäkningen finns det ett protokoll som skall fyllas i av spelledaren under spelets gång. Spelledaren fyller i vad som händer i stora drag, såsom strider, viktiga beslut eller att karaktärerna kommit något på spåren. Det är av vikt att tidpunkten i scenariot, när karaktärerna kommer på vem som ligger bakom det hela eller vem som gjort vissa saker, antecknas, så att man kan utläsa när detta skett.

10.3 Vad som har hänt

Det är november månad 1241 och man förbereder sig för biskopsval i Lund. Valet står mellan prästen i Dalby, Knud Rasmusen, och biskopsassistenten Hans Edmundsen Tott från Lund.

En domstolskommitte har givit sig av mot Lund, utsänd av kardinalskollegiet i Rom. Denna skall närvara och övervaka det mycket viktiga valet, som skall ske den tjugonde november.

Valet är prestigefyllt och av stor vikt för Skåne då biskopen är den som har den verkliga makten i länet. De båda kandidaterna har uppbackning från olika håll, Rasmusen från påven i Rom och Edmundsen från danske kungen. Edmundsen är den man som blivit utnämnd till efterträdare av den nu saligen avlidne biskop Jöns Holgersen.

För att stärka sin position lät Edmundsen beställa en nattvardskalk av finaste silver inför besöket av den påvliga kommitten. Beställningen gick till Lunds bästa silversmed, Hjalmar Smed, bosatt på Drottens gata, men med sin smedja utanför stadens vallar, upp mot Helgonabacken.

Hjalmar Smed tog när han fått uppgiften kontakt med Knud Rasmusen och berättade för honom om beställningen. Han blev då belönad med 30 mark silver och fick order om att säga till Rasmusen personligen när kalken skall levereras. Rasmusen planerar att stjäla kalken med hjälp från en av sina underhuggare.

Rasmusen plan är att triumferande presentera den försvunna kalken för domstolskommitten. Han skall då berätta att Edmundsen planerat att låta tillverka kalken för domkapitlets pengar för att sedan sniket låta stjäla den, smälta ner den och stoppa vinsten i egen ficka. Till vittnen kommer Rasmusen att presentera mutade medlemmar ur Edmundsens hushåll vilka kommer att säga att de sett Edmundsen gömma kalken och att de hört honom muttra något om att "smälta ner den för säkerhets skull".

Om Rasmusen lyckas kommer Edmundsen att bli satt i minst sagt dålig dager varpå Rasmusen blir vald till ny biskop.

10.4 Scenario

1) När det hela börjar

När scenariot börjar befinner sig karaktärerna på värdshuset Galne Galten för att dricka ett glas öl innan de kryper till sängs efter en hård dag. Denna första del av scenariot är mest till för att hinna skapa lite stämning innan äventyret börjar på alvar. Läs därför upp beskrivningen nedan, och då händelsen med fyllot nedan är klar, gå direkt över och läs avslutande beskrivningen som leder till nästa del.

Det är tidig kväll måndagen den 15:e november i nådens år 1241. Vädret har under dagen varit lite mulet men ovanligt kallt för sådant väder och ni tackar gudarna för att ni blivit förskonade från snö ännu en tid.
Efter en dag när ni i kylan gått från hus till hus i hanverkskvarteren för att indriva tionde till domkapitlet inför den kommande biskopskröningen, sitter ni på värdshuset Galna Galten. Värdshuset Galne Galten är en stor träbyggnad med vasstak, och ovanför den låga trädörren hänger en stor träskylt med en inristad galt. I storstugan är det lågt i tak, belysningen är dålig och ljudnivån stundtals hög. En stor brasa värmer rummet och dess röda sken återspeglas i gästernas ansikten och deras ölkrus. Kraftiga bänkar står utplacerade i rummet och ett antal rödbrusiga gäster sitter och munhuggs medan de inmundigar sitt öl i djupa klunkar. En liten piga i 40-årsåldern springer runt med en kanna och pytsar i mer öl till de som ropar. En stor fet man halvligger över ett bord och snarkar högljutt. Hans dryckesbroder söker förtvivlat att väcka honom, men får något konstigt i blicken och vacklar snabbt bort mot dörren. Tyvärr kommer han inte riktigt fram... Pigan skäller ut honom efter noter. "Inte nu igen Hans, ditt fördömda fyllesvin! Du borde få slicka upp det!" Råa skrattsalvor hörs från en del av borden.
En grupp verkar sitta för sig själva i ett hörn. Eftersom det enda lediga bordet fanns i närheten så kan ni nu höra att de pratar svenska. Då ni slog er ner i närheten av dem sänkte de genast rösterna. Folk i närheten kastar misstänksamma blickar mot dem, men av deras klädsel att döma så verkar de bara vara handelsmän av något slag.
Hit har ni gått för att få lite förplägnad och ett stop öl innan det är dags att krypa till kojs. Ni kan inte låta bli att tänka på den misär ni sett under dagen när ni nu äter den fattiga stuvningen och skrapar ur träskålen med en bit barkbröd. Ingen denna dag kunde betala sitt tionde i pengar utan de var tvugna att skatta ur sina redan mycket magra matförråd. Åtskilliga kom ni på med att försöka gömma undan både kött och spannmål. En gammal krukmakare drog till och med sitt svärd mot er. Gauk slog lätt ner den gamle med flatsidan av svärdet och ni lämnade honom liggande på vägen, en tunna korn fattigare.

Handelsmännen i beskrivningen ovan är naturligtvis endast handelsmän och kommer inte att slåss eller göra något som påverkar scenariot. Om karaktärerna frågar så handlar de alla med järn.
Den fulle Hans dryckesbroder blir väckt och hoppar på karaktärerna.
Läs följande:

"Fyllesvinet" Hans försöker åter väcka sin dryckesbroder och lyckas mot alla odds denna gång. Dock går det nog inte riktigt som han hade tänkt sig, då han får ett rungande slag från denne så att han genast stupar omkull. Dryckesbrodern tittar sig omkring med en beslöjad blick och får så syn på er. Han stapplar över till ert bord, spänner blicken i Gudmund, och säger:

Tvi fan! för präster som...som tillåter slikt. Jag s..såg er nog hos krukmakarn. Broderlig kärlek VA! VA! Tro inte jag är rädd f..för dina satans knektar!

Han greppar Gauks ölstop så snabbt att ni inte hinner reagera och kastar ut ölen över er med en svepande rörelse.

Karaktärerna borde nu reagera på något sätt. Om de inte gör detta försvinner Hans och hans dryckesbroder genom att värdshusvärden med hjälp av en dräng slänger ut bråkstakarna, varpå han sedan som ursäkt bjuder karaktärerna på en omgång öl.
Om karaktärerna vill slåss med Fyllot så kommer fyllot att gå ner för räkningen vid första erhållna skada oavsett storlek. Han kommer inte att vika från påbörjad strid och använder ölstopet som tillhygge.
Ingen kommer att blanda sig i konflikten.
Han har inget av värde på sig och kommer inte att vakna upp på ett tag om karaktärerna väljer att ta honom till "finkan" (se karta över Lund). Finkan är alltid bemannad av en knekt som inte frågar eller säger mycket. Använd ditt eget omdöme här.

Fyllo:
Fighter Lvl. 3
Alignment: Neutral
AC: 9 HP: 18 Mvmt: 6" 1 att/round Dmg: 1d2
Thac0: 20 (Full)

Fortsätt sedan med att gå till **2) Natten och dagen 15/16:e**

2) Natten och dagen 15/16:e

Inget mer händer på kvällen den 15:e och natten blir lugn. Karaktärerna väcks tidigt då kyrkans dagliga göromål startar tidigt. De får på morgonen, när de blir väckta, reda på att de skall infinna sig hos landsknekten Jörgen Petersen, som har hand om indrivningen för kyrkans räkning. De har redan varit hos honom när de fick i uppdrag att driva in i hanverkskvarteren. Han residerar i Kungshuset vid Domkyrkan. Han agerar kort och koncist genom att ge karaktärerna ett uppdrag och sedan dra sig tillbaka till sina egna domäner. Hans avsikt med att beordra karaktärerna till handelskvarteren och dessutom till en speciell handelsman är att han vill ha dem ur vägen ett tag så att stölden kan genomföras utan inblandning från karaktärerna. Det ingen vet är att Jörgen Pedersen i själva verket är kusin till Rasmusen och väl insatt i planen. Handelsmannen de sänds till är känd för att inte vilja betala sin skatt och har åtskilliga gånger varit i onåd på grund därav.

Senare när ni trötta är på väg till ert logement så börjar små lätta snöflingor att dala ner och lägga sig som ett tunt täcke på marken. Det avtar dock redan innan ni är framme och det verkar inte som det ska komma mer under natten. Knektarnas logement är en trätimmrad byggnad på grundmur av sten som ger ett bastant intryck. Den är belägen i Lundagård strax norr om myntverket. När man stiger in kommer man först in i en förkammare, och man har sedan storstugan till vänster och sovsalen till höger. Ni stiger in i sovsalen där andra av kyrkans knektar redan sover men ni kan höra att någon fortfarande befinner sig i storstugan. Halfdan snubblar på ett svärd och det faller skramlande till marken. En av knektarna vaknar, mumlar något sömndrucket, lägger sig sen tillrätta och börjar genast snarka. Trötta och mätta somnar ni snabbt och sover tungt fastän stugan emellanåt genljuder av höga snarkningar. På morgonen blir ni väckta redan klockan 4 då ni förväntas närvara vid morgonandakt i Domkyrkan. Efter andakten är det dags för en tidig men bastant frukost bestående av korngröt, ost och bröd. Prästen som väcker er meddelar att landsknekt Jörgen Petersen önskar se er direkt efter frukosten i Kungshuset, där han har sitt residens.
Då ni ätit beger ni er till Kungshuset för att inställa er hos Jörgen Petersen. Det är klart väder och kallt, och då ni ännu inte har kommit igång riktigt så fryser ni när ni går den korta sträckan genom Lundagård.
Ni stiger in i den pampiga stenbyggnaden och blir genast visade in i storstugan av en tjänare som tydligen väntat på er ett tag. Ni stiger in och väntar ett tag innan Jörgen Petersen kommer in genom en dörr på andra sidan hallen. Jörgen Pedersen är en man lite till åren kommen, men kraftig och stark. Han har ett smalt ansikte och en framträdande näsa som får honom att se lite råttaktig ut. Hans hår är svart och ligger som klistrat över hjässan. Han är klädd i en pälsbrämad jacka som ser aningen prålig ut.

Jörgen Petersen säger följande utan att vänta på eventuella svar, varpå han lämnar rummet.

Sitt ner för all del stå inte där som några bondtölpar. Jag hörde att fångsten inte varit så lyckad igår. Nåväl, idag skall ni väl kunna skaffa fram lite silver. Jag hade nämligen tänkt skicka er till Brand Gunnarsson. Det är han som har handelsboden längst bort på Stora Fiskaregatan. Det är en ful fisk, svensk dessutom. Tror att han inte behöver betala till danska kungen. HA! Men vi skall nog sätta dit honom idag. Men kom ihåg, han skall betala i silver som de andra handelsmännen. Mina egna knektar var där igår, men då hade han hunnit gömma undan sitt silver. De betalade ovetande för det hade jag sagt till dem. Så jag tänkte att jag skulle skicka dit er till kvällen innan han stänger, när han tror han är säker efter gårdagens besök. De klarar ni väl av va? BRA! Då säger vi så. Ja, det var så sant, Hans Edmundsen bad mig hälsa att ni är välkomna hem till honom i kväll klockan sex. Ni drängar också. Inte för att jag förstår varför, men så sa han. Jag har inget åt er att göra under dagen så ni kan ta ledigt ett tag.

Ni tycker visst om att sitta på Galne Galten efter vad jag har hört. Det var visst någon som inte tyckte som ni. HA!
Nåväl, vi säger så.

Då han slutat sitt anförande reser han sig upp och lämnar rummet som om ni inte längre var närvarande. Förstummade sitter ni kvar en liten stund, precis som sist ni var här. Ni är inte vana att bli behandlade som luft och ni undrar om han behandlar alla på samma sätt. Ni lämnar Kungsgården och då den kyliga vinden tilltagit något, så tänker ni alla att Galna Galten kanske inte är någon dum idé, en dag som denna.

Nu kan karaktärerna i princip göra vad de vill. De kan gå till Galne Galten och fördriva tiden med mat, öl och tidens brädspel eller gå en tur i Lund. Kanske de vill besöka någon hantverkare, handelsman eller rentav en smed för att få svärdet vässat. De kan också gå till knektarnas logement och vila hela dagen om de så vill.
OBS! DETTA SKALL INTE SPELAS IGENOM UTAN BARA KORT BERÄTTAS GENOM ATT NÄMNA VAD DE KAN GÖRA!
MEN OM DE ENVISAS SÅ:
Vad de än kan tänkas göra, förutsätts att de inte spenderar mer pengar än rimligt. De har inte råd att köpa några vapen, hästar, fina smycken eller dylikt. Men något att äta, något tygstycke till kärestan, ett smycke i ben eller liknande har de pengar till. Det är dock inte lönt att räkna pengar här, utan de har så mycket som behövs.
Allmänt om Lund vid denna tid kan sägas att hantverkarna höll till längs Södergatan från Stortorget och söderut på gatorna däromkring. Handelsmännen höll till vid Stora och Lilla Fiskaregatan och Klostergatan från Stortorget och västerut på gatorna däromkring. På övriga områden dominerade bostadshus.

Läs följande för att avsluta denna del och gå över till nästa:

Efter det att ni fördrivit tiden med vad ni valt att göra under dagen beger ni er vid femtiden till Brands handelsbod, då ni tagit reda på att han brukar stänga strax efter fem.

Gå till nästa del **3) Brands Handelsbod**

3) Brands Handelsbod

Då karaktärerna kommer fram har Brand precis börjat stänga igen affären som väntat. Knektarna som var här dagen innan har som Jörgen Petersen sagt inte fått några pengar, då Brand skyllde på att han precis betalat en stor skuld och inte hade några pengar kvar. Det kan tyckas att de då kunnat ta tiondet i varor, men eftersom kyrkan även behöver silver för att bekosta biskopsval och kröning har det bestämts att handelsmännen endast skall få betala med det silver, som man vet att de trots allt har. Brand som har för avsikt att inte betala skatt i någon form kommer dock inte att bråka om karaktärerna hittar hans silver. Brand är obeväpnad men har ett svärd lig-

gande i rummet bakom affärslokalen.

Då ni kommer fram till Brands handelsbod ser ni att det fortfarande lyser därinne vilket ni är tacksamma för. Det är ett Trätimrat stolphus med små fönstergluggar. En smidd skylt föreställande en kärve hänger bredvid dörren. Några trappsteg leder upp till dörren. Ni går upp för dessa och stiger in. Ni kommer in i ett dåligt upplyst rum med grova plank på golv och väggar och med tjocka bjälkar i taket, från vilka det hänger några oljelampor. En liten brasa brinner i spisen vid ena långsidan men den förmår knappast att värma upp rummet. Lukten av brinnande ved blandar sig med doften av säd, kryddor och mjöl. Matvarorna står staplade längs väggarna i säckar, tunnor och lårar. Från takbjälkarna hänger knippen med torkade kryddväxter. Ett kraftigt bord står på golvet framför en dörröppning som leder till något annat rum. På bordet står en enkel balansvåg som används till att väga upp erforderlig mängd silver till betalningen. När ni kliver in ser ni hur Brand hoppar till och tar ett steg mot dörren som leder bak i huset.

Brand yttrar följande:

Satans knektar! Det var några andra här igår. Här har ni inget att hämta.

Han tar ytterligare ett steg mot dörren men ångrar sig igen och stannar upp. Han står obeslutsamt och studerar er med något svart i blicken.

Frågor till Brand som rör skatten kommer att besvaras med att han precis har betalt en skuld och inte har några pengar. Han kommer inte att erbjuda sig att betala på något annat sätt, till exempel i varor. Om rollpersonerna hotar honom med vapen kommer han stoiskt fortsätta att svara samma sak om och om igen.
Andra frågor kommer att besvaras på samma undvikande sätt. Frågor om rummet bakom kommer till exempel att besvaras med att barnen sover och inte får störas. Fortsätt att svara på samma linje om frågorna upprepas. Brand är, som ovan sagts, obeväpnad men har ett svärd liggande i rummet bakom. Han kommer dock inte att försöka sig på något dumt. Om rollpersonerna börjar leta igenom affärslokalen så hittar de ingenting bland varorna. OBS! Var noga med att fråga var de letar och ge svar för varje ställe som de frågar efter.
Om de vill leta i rummet bakom dörren så läs följande:

När ni stiger genom dörren till det bakre rummet ser ni att detta troligen är Brands personliga bostad. En dörr leder till ytterligare ett rum och ni kan höra barnröster därifrån. Mitt i rummet står ett litet bord belamrat med papper och till er förvåning en liten kista. Vid bordet står det några stolar och vid ena kortsidan finns en sovalkov intill en öppen spis i vilken en brasa brinner inbjudande. Ni kan höra hur Brand svär ute i affärslokalen.

Om rollpersonerna inte nu insett att den lilla kistan innehåller silvret de letar efter så är det bara att beklaga. Låt dem leta igenom rummet som tidigare. (Behöver jag verkligen skriva det här?)
När de tittar på kistan så ser de att det inte finns något lås (väldigt ovanligt med lås vid denna tid). Kistan går att öppna utan problem och innehåller en förmögenhet på hela 257 mark silver.
Det belopp som de skall indriva är därför 26 mark silver, det vill säga en tiondel (därför benämningen tionde).
Det kvarvarande rummet är köket där det finns fler sovalkover för resten av familjen.

Brand Gunnarsson:
Fighter Lvl. 0
Alignment: Neutral
AC: 10 HP: 6 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
Brand är smutsig och orakad. Han har en liten förmögenhet som han snålar med. Har ett starkt utvecklat hat till "skattmasen" som har skinnat honom, åtminstone enligt hans egen utsago. Hetsigt temperament, snäsigt beteende. Gör allt för pengar, men håller vad han lovat. Feg när det gäller.

Då de hittat silvret läs följande:

När ni nu hittat silvret bär ni ut kistan i affären för att väga upp den tiondel som kyrkan skall ha. Ni kan inte låta bli att tala om för honom hur rättvist det är att ni använder hans våg och vikter för att väga upp det hela. Åt detta svär han ännu mer och ser om möjligt ännu dystrare ut. Ni finner att kistan innehöll den inte alltför blygsamma förmögenheten av 257 mark silver. Ni väger upp kyrkans del på 26 mark silver och beger er till myntverket där kyrkans pengar förvaras.

Gå vidare till **4) Stölden**

4) Stölden

Hur stölden gick till.

På kvällen den 16:e november, när karaktärerna befinner sig hos Brand, stjäls silverkalken som Edmundsen låtit tillverka. Genom sina kontakter med smeden kunde Rasmusen få reda på när kalken skulle fraktas mellan smedjan och Domkyrkan. Han ordnade så att den grupp vaktdrängar som bemannade södra porten, dit kalken skulle fraktas, tillhörde hans eget följe och sade till dem att de skulle spela utslagna när processionen med kalken anlände.
Därefter lät han en annan del av sitt följe anfalla processionen vid porten, slå ned några präster och stjäla kalken. Vid överfallet såg han till att en av hans män ropade "Svarte Jöns kommer att bli glad för den här fina fångsten". Denna Svarte Jöns är en välkänd stråtrövare med namnet Jöns Knudsen, som verkar uppe vid Finjasjön. Detta gjorde han för att de som skulle sättas att leta efter kalken skulle leta på fel plats vid fel tidpunkt.
Då Edmundsen sedan sänder ut karaktärerna för att leta efter kalken, har de fram till klockan 12 den 20:e november på sig att återkomma till Lund och infinna sig vid domstolen med kalken. Efter det att valet har skett är det ju för sent att påverka. Edmundsen som skickat ut gruppen kommer då att ha förlorat möjligheten att hjälpa gruppen på något sätt.

Då ni är på väg tillbaka till Lundagård överraskas ni av landsknekten som med några andra knektar kommer ridande. De håller in när de får syn på er och Jörgen Pederson tilltalar er.

Jag hoppas att det gick bra för er. HA! Det gick mindre bra borta vid kyrkan. Svarte Jöns den skurken var framme och tog den nya silverkalken innan den ens hade kommit innanför portarna. HA! Nåja, nog om den saken. Vi skall nog få fatt honom. Ha det så trevligt hos Edmundsen (säges ironiskt).

Truppen sätter av i sporrsträck norrut och ni står kvar en stund och stirrar efter dem. Ni är redan lite sena så ni får skynda på stegen lite för att komma i tid till Edmundsen. Ni kommer så småningom fram till hans bostad på Kiliansgatan strax öster om Domkyrkan. Huset är byggt av sten men har tak av ett tjockt lager halm. Det lyser inbjudande genom de små fönstergluggarna. Ni blir vänligt emottagna i dörren av Edmundsen själv och han leder er raskt in i storstugans värme.

När Edmundsen får reda på att stölden ägt rum så kommer han att ana att det ligger ränker bakom. Han kommer dock att tro att det är Svarte Jöns som verkligen utfört stölden, kanske tipsad av Rasmusen. Han kommer under inga omständigheter informera någon annan om att han från början har haft misstankar kring Rasmusens inblandning i det hela.
Gruppen kommer av Edmundsen att sändas ut för att försöka återta kalken på morgonen den 17:e november. Jörgen Pedersen med följe återvänder under natten under förevändning att de tappat spåret (Det fanns ju dessutom inget spår att följa, vilket Jörgen Pedersen ju vet).

Om karaktärerna informerar Edmundsen om stölden kommer han att fråga dem vad som skett.

Om karaktärerna inte nämner för Edmundsen att kalken är stulen kommer senare på kvällen en budbärare från Domkyrkan att meddela honom. Läs i så fall följande för spelarna:

Senare på kvällen när ni ätit er mätta och sitter och samtalar om lite av varje, bankar det på dörren. Ni hör hur någon går för att se efter vem det är. Strax kommer en tjänare in och viskar något i Edmundsen öra; han rycker till, tittar runt på er, reser sig och går ut till besökaren som ni ser skymta bakom dörren. Ni hör ett hastigt samtal utspela sig varefter Edmundsen återkommer synbarligen illa berörd.

När Edmundsen fått reda på stölden kommer han att berätta följande för spelarna:

Så, den nya kalken är stulen. Det var ett bakslag för min del får jag erkänna. Ja ni förstår. Det var jag som beställde kalken. Jag tänkte kanske lite fåfängt att det skulle bättra på min ställning i biskopsvalet. Hmmmm...Jag litar inte på att Jörgen Pedersen är karl nog att reda upp den här affären. Ja, det är väl ingen hemlighet att jag inte gillar den där viktigpettern. Eftersom ni egentligen står till mitt förfogande som ni vet, ja, Jörgen har fått sköta det hela tills nu, så skulle jag gärna se att ni också gav er iväg efter tjuven, Svarte Jöns. Ni behöver inte börja förrän till morgonen, det är ju för mörkt nu. Det är lika bra att ni sover här i natt. Jag skall låta sända efter era saker. Om ni ursäktar så tänker jag dra mig tillbaka nu för att tänka igenom det hela för mig själv. Ni kan naturligtvis sitta här så länge ni vill. Odd kommer att visa var ni kan sova. Vi får talas vid i morgon till frukosten.

Nästa morgon onsdagen den 17:e november till frukost, säger Edmundsen att han ordnat med proviant och sett till hästarna. Han kommer också att säga följande:

Jag har här en skiss på hur kalken ser ut, så att ni känner igen den. Det är som ni förstår viktigt att ni försöker vara tillbaka med kalken innan middagstid nu på lördag, då biskopsvalet skall stå. Ni skall naturligtvis inte sätta era liv i fara för min skull om det bär er emot, men jag skulle vara väldigt tacksam för er hjälp i den här saken. Jag lovar att inte glömma bort den hjälp jag får om jag blir vald. Låt mig säga så här, att prästtstolen i Dalby och tjänsten som landsknekt här i Lund kan komma att bli vakanta. Nåväl, jag kommer att finnas här när ni kommer tillbaka.

Edmundsen kommer sedan att lämna dem för sig själva så de kan bestämma vad de skall göra.
Om karaktärerna frågar honom om diverse, kan han bara svara vad han själv vet, och det är inte mer än vad karaktärerna vet.
Han kan dock svara på var han hört att Svarte Jöns höll till sist. Jöns Knudsen alias "Svarte Jöns" sägs hålla till norr om Finjasjön.
Om karaktärerna frågar efter vad det finns för faror på vägen kan han nämna följande:
Svenska "friskyttar" har under senaste tiden setts i norra Skåne.
Han varnar för att man kan träffa på diverse saker i skogen om natten och att det är bäst att ligga lågt då.

Om karaktärerna mot all förmodan redan anat Rasmusens eller Jörgen Pedersens inblandning i det hela lär de kanske vilja fråga ut en del personer och besöka en del platser som inte täcks av scenariot med fina detaljerade, exakta beskrivningar.
Förhoppningsvis är alla personer de kan tänkas fråga och platser de vill besöka nämnda nedan.
Om så inte skulle vara fallet förutsätts att utfrågningen eller besöket inte ger någonting. Försök dock att ge en kort tidsenlig beskrivning över vad som händer i så fall.
När det gäller möten med folk i staden Lund gick man inte beväpnad om man inte var knekt eller storman, vilket innebär att väpnade strider med vanligt folk på stan inte

förekommer.

Gå till lämplig del i scenariot. Antingen ger de sig iväg på **5) Vägen till Svarte Jöns tillhåll** eller beger de sig någon annanstans som förhoppningsvis täcks av någon av nedanstående scenariodelar. Notera att om inte karaktärerna ger sig iväg till Svarte Jöns finns viktig information under **9) Vad Knud Rasmusen gör / säger**

5) Vägen till Svarte Jöns tillhåll

Då karaktärerna bestämt sig för att rida iväg för att söka upp Svarte Jöns så kommer de att råka ut för sex händelser enligt nedan. De kanske kommer på att de blivit ledda på villospår innan alla delar är genomspelade och det står dem då fritt att återvända. Dock kommer de att träffa på Rasmusens utsända vid Sösdala, när de är på väg tillbaka, om de har färdats längre bort. Det tar dem en dagsritt att nå Finjasjön och Svarte Jöns tillhåll. En dagsritt motsvarar 7 timmars ritt och fördröjningarna på vägen läggs till denna tid. Kom ihåg att de måste överlämna kalken senast middagstid den 20:e. Om de drar över denna tid är scenariot automatiskt slut! På vägen till Finjasjön kommer de att träffa på en svensk friskyttegrupp och Jätten Finn samt bli beskjutna av en armborstskytt, utsänd av Rasmusen att fördröja gruppen. Vid Finjasjön kommer de att träffa en Gengångare som kanske lyckas avråda dem från att titta in till Svarte Jöns. De besöker kanske då istället dennes skattgömma. Då de återvänder kommer de att bli överfallna av ytterligare en trupp som Rasmusen sänt ut för att försöka förhindra gruppens återkomst till Lund.

5.1 Svenska friskyttar

En grupp svenska friskyttar har tagit sig över gränsen från Småland och rekognocerar landskapet inför invasionsförsök senare under året. Karaktärerna kommer att överraska dessa när de håller på att korsa vägen där den leder genom ett skogsparti. Friskyttarna försöker undvika strid om möjligt. Deras ledare kommer att påpeka att det gagnar båda grupper bäst om man kan undvika strid. Om karaktärerna försöker anfalla kommer friskyttarna att försvara sig (se nedan).

> Då ni ridit några timmar kommer ni till ett ställe där er väg leder genom ett lite tätare skogsparti. När ni rider runt en krök på skogsvägen så överraskar ni en trupp som håller på att korsa vägen för att fortsätta på en liten stig norrut genom skogen. De är åtta stycken, klädda i enkel brynja och beväpnade med bredsvärd och kortbåge. En av dem vänder sin häst mot er, höjer sin hand och säger på svenska:

> Jag vet inte vem ni är och ni vet inte vem jag är. Vi är fler än ni och vi har bråttom, så vad säger ni. Skall vi inte så att säga glömma att vi någonsin setts?

8 Friskyttar
Fighters Lvl. 2
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 10 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1 (Svärd)
Thaco0: 19 MThaco: 18
Shortbow, ROF: 2/1 Range(S/M/L): 5/10/15 Dmg: 1d6
Beridna.
De här männen är svenska friskyttar som inte kan vänta sig någon nåd om de blir tillfångatagna av danska trupper. De kommer i första hand undvika att strid då de är ute på rekognoceringsuppdrag. Om de tvingas att slåss kommer 5 av dem att sitta av och slåss med svärd, medan de återstående 3 kommer att skjuta båge från hästryggen (på kort avstånd).

5.2 Rasmusens krypskytt

Rasmusen har sänt ut en krypskytt som lyckas hinna ifatt gruppen strax efter mötet med friskyttarna.
Han kommer att avlossa skott med armborst på långt håll för att skjuta en av deras hästar, när de rider i gränsen mellan öppen och skogig terräng. Han har inga problem att träffa med sitt andra skott, varefter han försvinner från platsen.

> Då ni lämnar skogen och rider ut på öppen terräng blir ni plötsligt beskjutna av någon i skogsbrynet en bra bit bort. Ni kan höra det typiska ljudet av ett armborst som avlossas. Men ni kan inte få syn på något i dunklet vid skogsbrynet. Ni kastar er av hästarna och kort därefter kommer ytterligare ett skott. En av era hästar stelnar till och faller död ner.

Avgör vems häst som strukit med.
Detta kommer naturligtvis att fördröja gruppen något men om de rider två på en häst och byter häst ofta så kommer ridtiden bara att utökas till åtta timmar. Nämn för dem att efter att tag blir den häst som de rider dubbelt på trött. Om de är dumma och låter en gå till fots en bit lär det ta mycket längre tid.
(Se Avstånd och förflyttning)

5.3 Jätten Finn

Jätten Finn brakar ut ur skogen precis bakom gruppen! En häst stegrar sig och ryttaren trillar av (utan att ta skada.).
Kom ihåg att det är möjligt att det rider två på denna häst!
Jätten Finn är fortfarande sur på präster sedan han lurats att hjälpa till med domkyrkobygget i Lund. Han är inte särskilt smart vilket gör att gruppen kan prata sig ur det hela bara de tar sig tid att lyssna på jättens frågor.
Finn kommer att tre gånger fråga Gudmund om han inte är en präst (kanik). Om han får nekande svar så kommer han stå ett litet tag och plira med ögonen för att sedan vända sig om och fortsätta genom skogen.

Ni har nu hunnit nästan två tredjedelar av vägen När ni precis passerat ett klippblock vid sidan av vägen ni rider på, hör ni hur det plötsligt brakar till bakom er. Den av er som rider sist faller av hästen då den skrämd stegrar sig. Då ni vänder er om ser ni en förfärande syn. Det ni tagit för ett klippblock är i verkligheten en stenjätte. Han har rest sig upp och tagit ett steg ut på vägen, där han nu tornar upp sig över den som fallit av hästen. Han pekar på Gudmund, plirar med ögonen, sniffar i luften och säger med djup basröst:

Det är jag som är Finn.
Det luktar kanik! Du där! Är inte du kanik? Jag tycker inte om kaniker.

Om karaktärerna svarar nekande kommer han fråga två gånger till:

Är det riktigt säkert att du inte är kanik?

Om han får ett jakande svar från någon så anfaller han direkt.

Om karaktärerna nekar även dessa två gånger så försvinner Finn bort. Läs följande:

Finn står och tittar på Gudmund ett tag, kliar sig så i huvudet, vänder sig om och försvinner med ett brakande in i skogen. Ni står förstummade kvar en stund innan ni lugnar hästarna och fortsätter.

Stone Giant: Jätten Finn
Save som Fighter Lvl. 12
Alignment: Neutral Evil
AC: 0 HP: 59 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 3-18 (Stenklubba)
Thac0: 15 Size: L (12')
Special attack: Throwing stones for 3d10 in dmg.
Jätten Finn är inte särskilt intelligent. Han har grå hy och klädsel, blågrått hår och silverfärgade ögon. Över axeln vilar en stor stenklubba. Dessutom har han börjat få dålig syn och han plirar därför med ögonen när han betraktar något.

5.4 Gengångaren

När gruppen närmar sig Finjasjöns stränder västerifrån, leder stigen de följer ner mot strandkanten innan den svänger norrut, för att följa strandlinjen. När gruppen närmar sig ser de en man som står på stigen där den svänger norrut. Det är en gengångare. Han har faktiskt inga onda avsikter gentemot gruppen, utan kommer att be dem om en tjänst och kommer därefter att hjälpa dem. Gengångaren har dock lite svårt att få fram meddelandet på rätt sätt och det blir lite kryptiskt. Karaktärerna kanske driver bort gengångaren utan att fatta att han vill hjälpa dem. Gengångaren var en man som blivit dränktes av Svarte Jöns och hans följe. Mannen hade en ärvd skatt i arabiska silvermynt, motsvarande 400 mark silver, som Svarte Jöns tog. Det som gengångaren vill är att gruppen skall ta tillbaka hans skatt och ge den till hans dotter som bor i Gårdstånga. Om gruppen tar sig tid att lyssna på honom kommer han att visa vägen till banditernas gömställe, som bara har några få vakter, varefter han kommer att avkräva ett löfte av Gudmund att de kommer att överlämna skatten till dottern. Om allt går väl så här långt kommer gengångaren som gentjänst att berätta att kalken finns hos en präst utanför Lund. Han kan inte säga namnet, då den svarta makt som denna präst har i sin tjänst gjort det svårt för honom att komma ihåg det. Om de lyssnar på gengångaren kommer de inte träffa på Svarte Jöns eftersom han kommer att leda dem förbi banditernas läger.

När ni kommer fram till Finjasjön leder stigen ni rider på ner mot vattenbrynet för att där svänga norrut. Ni har nått nästan ända fram till kröken när ni ser att det står någon mitt på vägen. Det verkar som någon står och väntar på er. Ni rider närmare den till synes obeväpnade figuren. När ni är så nära att ni tydligt kan se hans livlösa anletsdrag hörs en viskande röst från läpparna som knappt rör sig. Ni kan se den bleka huden och de drypande våta kläderna som verkar vara halvt upplösta. Ni kan se hur något verkar kravla omkring i personens hår och kläder. Rösten hörs dock tydligt trots avståndet. Kanske lite väl tydligt.

Jag har väntat .... länge här. Det krävs .... hjälp. Ni skall hjälpa mig. Jag skall hjälpa er.

Fråga vad karaktärerna gör. Om de inte anfaller utan frågar vad de kan hjälpa med, eller om de bara står och väntar, kommer gengångaren att säga:

Ni skall inte gå ... till Svarte Jöns. Han har inte ... det ni söker. Hjälp mig. Jag vet var.

Efter ett litet tag till, om han inte blir anfallen nu, fortsätter gengångaren:

Jag var Rolf... Huntjofs son. Svarte Jöns dränkte mig. Han tog min skatt ... gjorde min dotter arvlös. Jag skall visa er skatten. Arabiska mynt. Ta den till min Sigrid. I Gårdstånga ... bor hon.
FÖLJ MIG ...

Zombie: Gengångare
Save se nedan, i övrigt som Fighter Lvl. 2
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 11 Mvmt: 6" 1 att/round Dmg: 1d8
Thac0: 18
Attackerar alltid sist i rundan. Långsam.
En flaska heligt vatten gör 2-8 HP i skada på en gengångare.
Sleep, charm, hold och cold-based spells påverkar inte en gengångare.
Gengångare är en odöd som försöker fullfölja något efter döden. Det kan vara ett ofullbordat uppdrag eller kanske hämnd på den som dödat den. Dödsorsaken syns oftast på gengångarens kropp.

En gengångare går inte att "döda". Man kan besegra den och driva bort den men efter ett dygn kommer kroppen att ha återformats och gengångaren kan återvända.
Denna gengångaren ser ut som om han just stigit ur i sjön, det vill säga vatten droppar hela tiden från honom. Hans hud är dödsblek och man kan se hur vattenkryp krälar runt i hans hår och kläder.

Om gruppen slåss med gengångaren kommer han hela tiden att be dem att sluta, men kommer likväl att slå tillbaka i ilska över att de inte vill lyssna. Han kommer, om de slutar att slå på honom, att återvända ut i sjön.
Gå i så fall vidare till **5.5 Svarte Jöns läger**

Om gruppen däremot lyssnar på honom kommer han att gå före dem och leda dem till Svarte Jöns skattgömma.
Fortsätt i så fall här enligt nedan.

> Ni följer efter vad ni inser måste vara en gengångare. Han leder er genom skogen norr om Finjasjön. Ni måste gå till fots ledande era hästar i den täta vegitationen. Då vinden ibland vänder emot er kan ni känna den sura stanken från gengångarens kropp. Likt lukten från en stillastående göl med surt, skämt vatten. Han tycks leda er runt i en halvcirkel, som för att undvika något. Ni kommer så efter 3 timmar fram till en sluttning som leder upp mot en liten bergknalle. När ni når skogsbrynet stannar han och pekar. Ni kan se en grottöppning i bergsidan och utanför ett litet läger. Det verkar som om 4 man finns i lägret. Gengångaren säger så till er:

> Fem man. Resten borta ... gryningen. Väntar här.

Det finns 4 banditer som vaktar stöldgodset och de kommer att slåss till siste man, eftersom de vet att om de skulle klara sig undan gruppen, skulle de inte klara sig undan resten av bandet.
De kommer att ropa på hjälp ett antal gånger.
Resten av banditerna är för långt bort för att ett rop skall höras, men det vet ju inte karaktärerna.
De kan om de blir besegrade och om någon fortfarande är vid livet, berätta att de inte stulit kalken. Detta gör de naturligtvis endast om de blir tillfrågade.

4 Banditer
Alignment: Neutral
Fihters Lvl. 1
AC: 6 HP: 6 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
Banditerna har leather armor och broadsword. Deras kläder har sett bättre dagar och man kan nästan lukta dem på håll.

Om gruppen besegrar vakterna borde de ha gott om tid att leta igenom gömman. Resten av banditerna kommer på morgonen (klockan sex).
I skattgömman hittar de:
Kista med arabiska silver mynt, 400 mark silver.
Diverse silverföremål, 200 mark silver.
Smycken, 50 mark silver.

Gengångaren kommer att be Gudmund lova att föra kistan med silver till hans dotter.

> Präst ... lova att föra kistan till min dotter. Jag hjälper er.

Om de inte lovar det kommer gengångaren att anfalla.

Om prästen lovar detta kommer han att säga följande:

> Det ni söker ... kalken. Prästen har den ... utanför Lund. Hans namn är ... fördolt. Svart är makten i hans tjänst. Svart är tjänaren.

Gengångaren försvinner sedan som om det hela varit en synvilla.

5.5 Svarte Jöns läger

Då gruppen närmar sig Svarte Jöns trakter blir de upptäckta av Svarte Jöns spanare. Banditerna befinner sig ute i skogen en bit från sitt läger då de är på väg att överfalla en gård i närheten. Svarte Jöns tänker först anfalla, men ser sen att det finns en präst i följet och undrar varför. Han brukar faktiskt lämna kyrkans män i fred. Även om han anser att kyrkan har för mycket pengar så anser han att en kristen man som han är bör lämna kyrkan ifred.
Han kommer därför att stiga fram med en vit flagga för att markera att han vill prata. Med honom går fyra man.
I skogen finns ytterligare sex banditer som vid en strid kommer att anlända två och två med tre rundors mellanrum.

> Då ni efter någon timmes färd norrut från Finjasjöns strand kommer till en glänta i skogen så ser ni en grupp på fem man stiga ut på andra sidan gläntan.
> En av männen bär på en pinne med en vit trasa. Männen runt honom är beväpnade med svärd och de är alla klädda i enkla brynjor. Mannen med flaggan ropar till er med ett bryskt tonfall.

> Jag heter Jöns Knudsen även kallad Svarte, och ni är i min skog. Hade det inte varit för prästen i ert följe så hade ni varit döda nu. Är det mig ni söker så skicka fram prästen så att vi kan talas vid. Annars kan ni ge er iväg med en gång.

Om Gudmund går fram kommer Svarte Jöns att säga att han inte brukar lögner i prästers närvaro. Han frågar sedan vad de vill honom.
Han kommer svara på alla frågor som prästen ställer utan att ljuga.
Om karaktärerna anfaller så kommer han att slåss.
Om karaktärerna säger att de letar efter kalken kommer han sanningenligt säga att han inte känner till något om kalken och att han varit här i över en vecka. Han kommer att fråga vem som beskyllt honom för dådet.
Han kommer, om karaktärerna inte själv kommer på det nu, att efter en stund påpeka att det kanske är Rasmusen som gjort det. Han har trots allt hört en del om

det stundande biskopsvalet och han vet att Rasmusen och Jörgen Pedersen arbetat tillsammans tidigare med skumma affärer. Detta har en av hans mannar, som varit anställd av Rasmusen, berättat för honom.

Om karaktärerna anfaller, vinner och tar fångar, kommer dessa att säga att de inte vet något om kalken. De kan också visa gruppen till skattgömman om de blir tvingade till det.
Om fem av banditerna men inte Svarte Jöns har fallit, så flyr de till lägret. Om Svarte Jöns och tre man har fallit, så flyr resten till lägret där fyra man redan finns.
Det går lätt att förfölja de flyende om man gör det med en gång.
Vid ytterligare en strid vid lägret flyr folket när hälften av de kvarvarande fallit.
Se under **5.4 Gengångaren** hur skatten ser ut.

Svarte Jöns
Alignment: Neutral
Fighter Lvl. 5
AC:5 HP: 28 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 16
Svarte Jöns är klädd i chain mail och har broadsword. Han har i övrigt svarta kläder och även om de inte är i gott skick så ser de ut att vara utmärkta vinterkläder. Han är svarthårig och har ett stort svart skägg. Det är inte svårt att förstå varför han kallas för Svarte.

10 Banditer med Svarte Jöns + 4 vid lägret
Fighters Lvl. 1
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 6 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
Banditerna har leather armor och broadsword. Deras kläder har sett bättre dagar och man kan nästan lukta dem på håll.

5.6 Överfallet vid Sösdala

När gruppen är på väg tillbaka så kommer den att bli överfallen av en grupp utsänd av Rasmusen som vill vara säker på att gruppen inte återvänder, åtminstone inte till den 20:e.
Gruppen består av fem knektar i Rasmusens sold och en spejare som Jörgen Pedersen ställt upp med.
De har fått order att stoppa gruppen till varje pris.
De vet bara att de blivit utsända av Rasmusen, som sagt att Edmundsen skickat gruppen för att göra affärer med Svarte Jöns.
De kommer att slåss tills fyra av dem fallit.
De två återstående kommer då att försöka fly.

5 Knektar + 1 spejare
Fighter Lvl. 1
Alignment: Neutral
AC: 6 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
De Knektarna har ringmail och broadsword, medan spejaren har leather armor och broadsword. Knektarna har tabarder över rustningen som skvallrar om att de är Rasmusens män. Rasmusen har helt enkelt glömt säga åt dem att de inte fick ha dessa på. (Tabard är det tygstycke som man hängde över rustningen för att visa sina färger.)

6) Vad vakterna som blev överfallna gör/säger

De nedslagna vakterna tillhör den del av garnisonen som tillhandahålls av Dalby stift. Dessa vakter har dock inte sagt annat än att de blev nedslagna på sina poster. En av vakterna kommer att säga att han hört en bandit säga "Svarte Jöns kommer att bli glad för den här fångsten". De kommer om de blir tillfrågade, att säga att de är Rasmusens knektar, vilket de ju är. De kommer dock inte att medge att de spelat med i Rasmusens plan innan det att Rasmusen blivit avslöjad på annat sätt. De vet inte mer än att Rasmusen beordrat dem att låtsas vara överfallna och att han sagt åt dem vad de skulle säga.

Om knektarna besegras i strid kommer de vid förhör att berätta att Rasmusen beordrat dem att göra det de gjort.

Om det kommer till öppen strid med Rasmusen, så kommer han att skicka efter sina knektar, som då genast kommer att bege sig av för att slåss på Rasmusens sida.

Knektarna är 6 st och har följande stats:

Rasmusens 6 Knektar Fighters Lvl. 2
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 12 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 19
Rasmusens knektar är en styrka som arbetar bra som grupp. De försöker alltid följa sin arbetsgivares order så gott de kan. De har ringmail och broadsword. Om 4 faller ifrån så ger sig de två andra. De har ju bara lydit order.

7) Vad landsknekt Jörgen Pedersen gör/säger

Landsknekt Jörgen Pedersen är kusin till Knud Rasmusen och insatt i samtliga delar av Rasmusens plan. Han vet var kalken finns och hur stölden gick till. Till sitt förfogande har han Rasmusens knektar (se ovan).
Han kommer inte att medge att han vet något om stölden, inte ens när/om Rasmusen blir avslöjad. Bara om Rasmusen skulle peka ut honom kommer han att medge att han tvingats av Rasmusen till att lyda. (vilket inte är sant, utan han har handlat helt av egen vilja). Han kommer skylla på att Rasmusens "svartkonstnär" skulle lägga en förbannelse över honom om han vägrade lyda (se vidare under Rasmusen).
Jörgen Pedersen kommer inte att komma till Rasmusens försvar om det kommer till öppen strid och Rasmusen ber om hjälp. Om det är han som tvingas till strid kommer han däremot att söka Rasmusens hjälp.
Han kommer, om situationen leder till det, i första hand försöka fly Lund och Skåne med de pengar han förskingrat.

Landsknekt Jörgen Pedersen
Fighter Lvl. 6
Alignment: Neutral Evil
AC: 5 HP: 35 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 15 MThac0: 14
Throwing daggers: 1d4/1d3 (2/round) [2 st]
Spear: 1d6/1d8
Landsknekt Jörgen Pedersen är en man lite till åren kommen men fortfarande kraftig och stark. Han har ett smalt

ansikte och en framträdande näsa som får honom att se lite råttaktig ut. Hans hår är svart och ligger som klistrat över hjässan. Hans klädstil tillhör den lite pråligare. Han behandlar alla han samtalar med som om de vore luft och väntar inte på några svar utan svarar alltid på sina egna frågor. Han talar korthugget och lägger ofta in ett högljutt HA! mellan meningarna som om han finner alla situationer komiska. Han gör ingenting som inte han själv kan vinna på.

8) Vad Anders Smed gör/säger

Anders
Smed tillverkar kalken på Edmundsens beställning. Han anar naturligtvis Rasmusens inblandning i stölden, men han vet inte om det är Rasmusen själv som organiserat det hela eller om han bara läckt uppgifter om leveransen till Svarte Jöns. Han tror nämligen att det är Svarte Jöns som utfört det hela. Då han anade att Rasmusen skulle se till att kalken försvann har han fuskat med mängden silver i kalken. Det fattas en fjärdedel som är ersatt med en tyngd av bly, skickligt dold i foten.
Anders Smed kommer inte att erkänna någon som helst vetskap om hur och varför stölden ägt rum. Han kommer dock att berätta hur han fått beställningen och hur han kommit överens med präster vid Domkyrkan var och när han skulle överlämna kalken.
Han kommer naturligtvis inte säga att det är han som meddelat Rasmusen om beställningen.
Om någon skulle få för sig att väga kalken så väger den så mycket som den skall. Om man undersöker kalken närmare (detta måste sägas av spelarna), så kan man upptäcka att foten verkar överdimensionerad gentemot överdelen som är gjord av tunn plåt. Först om man tar itu foten kan man upptäcka den dolda blytyngden.
Anders Smed kommer i en trängd situation att slåss, om oddsen inte är för dåliga. Om han bara har karaktärerna emot sig kommer han att slåss till det att han har tagit hälften av HP i skada. Han kommer då att ge sig. Kommer att fly när tillfälle ges.

Anders Smed

Fighter Lvl. 3
Alignment: Neutral evil
AC: 9 HP: 16 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8+1 /1d6+2
Thac0: 17
Anders Smed är en stark och kraftig man. Han är en inställsam snobb som vänder kappan efter vinden. Hårdhudad listig typ som aldrig faller för böner eller övertalningsförsök, om det inte gynnar honom själv det vill säga. Tvekar inte att lura någon om han får chansen.

9) Vad Knud Rasmusen gör/säger

Om spelarna frågar om Rasmusen så får de i stort sett bara veta att han är präst i Dalby och att han bor på Blentarps Gård.
Knud Rasmusen gör allt för att bli vald till biskop. Han utnyttjar alla tillgångar han har att sätta in mot folk som står ivägen för honom. Han är dock så smart att han inte låter det ske några mord eller försvinnanden i Lund och dess närhet som kan komma att föra tankarna till honom.
Han har ett antal knektar i sin såld som normalt finns på Blentarps Gård. Dessa ingår som en del i den garnison som tillhör Dalby stift, men som Rasmusen har tilldelat sig själv som personlig styrka. När scenariot börjar har dock Jörgen Pedersen fått låna 6 knektar. Kvar på Blentarps Gård är då 15 knektar och 1 spejare. Han har också i sin tjänst en häxmästare som Rasmusen fått med sig hem efter att han deltagit i ett korståg. Denne befinner sig hela tiden på Blentarps Gård.
Rasmusen har dessutom diverse tjänare på Blentarps Gård men dessa duger inte till att hantera vapen. Dock kan de slå larm om så behövs.
Han har fått för sig att karaktärerna kommer att ställa till stora besvär för honom om de kommer tillbaka till Lund. Han hade inte väntat sig att Edmundsen skulle skicka ut en egen styrka för att återta kalken.
Han skickar därför ut en krypskytt (inte i hans normala följe) och en grupp på 5 knektar och 1 spejare att fördröja eller ta kål på gruppen, så fort de lämnar Lund. Om gruppen inte beger sig till Svarte Jöns så kommer krypskytten repektive knektarna att överfalla gruppen enligt **Vägen till Svarte Jöns**, så fort de beger sig utanför Lund, krypskytten på vägen ut från Lund och knektarna på vägen tillbaka.
Rasmusen kommer att förneka all inblandning i stölden om det inte presenteras bindande bevis eller vittnes utsagor.
Om han blir avslöjad kommer han att försöka fly ut ur landet med sina rikedomar.
Rasmusen är från morgonen den 17:e till morgonen den 20:e november inne i Lund, där han återfinns i biskopshuset. Han väntar där på domstolskommitten, för att så fort den kommer kunna sätta in sin charm offensiv.
Morgonen den 20:e november beger han sig till Blentarps Gård för att hämta kalken.

Knud Rasmusen

Cleric Lvl. 5
Alignment: Neutral
AC: 10 HP: 24 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d6/1d6
Thac0: 18 MThac0: 18
Memorerar följande spells:
Lvl. 1
Bless, Remove Fear, Sanctuary, 2 st. Cure Light Wounds
Lvl. 2
Chant, Aid, Enthrall
Lvl. 3
Dispel Magic
Knud Rasmusen är en man med ett jovialiskt yttre. De som känner honom väl vet dock att skenet bedrar. Rasmusen är en mycket hård man mot de som är emot honom. Han är 42 år och något rund om magen. Han har alltid sin Quarter staff med sig, något som många tiggare fått erfara. Toppen på Hans hjässa är rakad och det blonda håret bildar en ring runt denna. Hans stålgrå ögon verkar ibland genomborra själen på de han talar med.
Rasmusen har lärt sig den arabiska dialekt som hans häxmästare Ibn-il-Arabi talar, så att de kan tala med varandra utan hinder.

9) Vad Ibn-il-Arabi gör/säger

Ibn-il-Arabi är en häxmästare tillhörande de ibiska folkstammarna. Rasmusen tog honom med sig från ett korståg mot Iberna, väl medveten om hans ur kristen synvinkel illa sedda sysselsättning. Ibn-il-Arabi har blivit Rasmusens förtrogne då denna gett Ibn-il-Arabi del i den rikedom han samlat och samtidigt gett honom en chans att fritt utöva sina konster.
Ibn-il-Arabi kommer att hjälpa Rasmusen så långt det är möjligt för honom. Han vet att om han kommer i händerna på andra sant kristna män så kommer hans dagar i livet att vara lätt räknade. Han kommer därför att slåss in i döden.
Ingen utom Rasmusen förstår helt och hållet vad Ibn-il-Arabi säger på grund utav hans dåliga danska och den ovanliga arabiska dialekt han talar.
För att förstå något av vad han säger krävs det att man kan någon arabisk dialekt, vilket ingen i scenariot beskriven person kan.
Ibn-il-Arabi uppehåller sig hela tiden på Rasmusens gård där han gör sina efterforskningar och studerar, i ett hemligt rum under sitt och Rasmusens gemak.

Ibn-il-Arabi
Necromancer Lvl. 5
Save +1 mot necromance spells
Alignment: Neutral evil
AC: 10 HP: 15 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d4 Thac0: 19 MThac0: 18
Memorerar följande spells:
Lvl. 1
Alarm, Armor, Grease, 2 st. Chill Touch
Lvl. 2
Summon Swarm, Glitterdust, Spectral Hand
Lvl. 3
Dispel Magic, Vampiric Touch
Ibn-il-Arabi är en svartmuskig man med mörk hy. Han är klädd i österländska kläder av mycket fin kvalite. Han ser mager och klen ut, men skenet bedrar och han är betydligt starkare än man skulle kunna tro.
Det är något över hans person som gör att folk lämnar honom fri väg åt honom när han närmar sig.
Talar dålig danska.

10) Vad den utsända påvedomstolen gör

Den utsända påvedomstolen kan tyckas ha liten betydelse för scenariots egentliga upplösning, men betänk vilken makt de besitter. De kan bannlysa folk som kommer med för kyrkan obekväma uppgifter. De bryr sig inte alltid om vad som är sant utan ser ofta till vad som de anser vara kyrkans bästa. Vad detta innebär för scenariot, är att från och med fredagen den 19:e november kan de ställa till problem för den oförsiktige. Om karaktärerna kommer med antydningar till domstolen som de ej kan bevisa, eller om de kommer med rena anklagelser utan att ha bevis, så kommer påvedomstolen att ålägga dem att inte fortsätta rota i det hela, utan överlåta till dem att döma i dessa ärenden. Om karaktärerna då fortsätter arbeta i det tysta, så kommer domstolen att låta bli att ingripa; men om karaktärerna kommer med fler "offentliga" uttalanden som det ej finns bevis för, kommer domstolen att hota karaktärerna med bannlysning, om de inte genast slutar med att lägga sig i kyrkans affärer.
Domstolen är naturligtvis även den intresserad av att döma skurkar, men kan inte tåla att kyrkans, vid denna tid redan skamfilade rykte, försämras genom att eventuella stridigheter kommer till offentlighetens kännedom.
Den kommer således att offentligt förneka att det förekommit några som helst stridigheter mellan de båda kandidaterna.
Påvedomstolen kommer inte att ge någon form av hjälp, men kommer belöna karaktärerna om de lägger fram saken med bevis eller vittnesutsagor.
De kommer då att belönas med vars sin bit land av kyrkans egendomar.

11) Vad som finns på Blentarps Gård

Studera kartan över Blentarps Gård när du läser beskrivningen nedan.

1. Huvudbyggnad.
Huvudbyggnaden är en stor timrad byggnad, med spåntak. Dörren till byggnaden är bastant och kan reglas från insidan. Den är alltid reglad om natten.
I huvudbyggnaden återfinns kök, storstuga, gemak och hemligt rum.
2. Kök.
Köket är stort och domineras av den stora murade spisen och ugnen. Köket fungerar även som matsal för det mesta, om det inte är festligheter på gång, då man istället äter i storstugan.
Man kan direkt se att detta hushåll inte lider någon brist på mat då det hänger åtskilliga kakor med bröd i taket.
Ett stort långbord står mitt i lokalen med kraftiga bänkar på var sida och ett par stolar vid ena kortändan.
I köket återfinns även två sovalkover för kokerskan och de två pigorna.
3. Storstuga.
Storstugan har två stora bord med långbänkar, ett vid var sida, och en stor eldstad vid ena kortsidan. På väggarna hänger det bonader och vapen från främmande länder (arabiska vapen).
På golvet står tre stora järnbeslagna ekkistor.
De innehåller diverse "skräp", bonader, kläder, skinn, tallrikar och pokaler av silver samt några gamla svärd och spjuthuvuden.
4. Rasmusens gemak.
Rasmusens gemak är sparsamt möblerat med en säng, ett bord och en stol. På bordet ligger två böcker (en bibel och en dagbok) och en hög papper. Där finns också en uppsättning skrivdon.
På ena väggen hänger ett kors rikt utsmyckat i silver och guld.
På golvet ligger en persisk matta.
Dold av den persiska mattan finns det en lucka i golvet som leder ner till det dolda rummet under huset.
Dörren kan reglas på insidan och är när Rasmusen är borta alltid reglad. Rasmusen har då gått ut genom det hemliga rummet via Ibn-il-Arabis rum.
Dagboken nämner inte att Rasmusen låtit stjäla kalken, däremot finns en notering om att Anders Smed fått betalning för upplysningar och att Rasmusen gjort utbetalningar till folk under benämningen "diverse" den senaste tiden.
På golvet står en ekkista som innehåller kläder och per-

sonliga föremål (inget av värde).
5. Ibn-il-Arabis gemak.
Ibn-il-Arabis rum är en kopia av Rasmusens men betydligt mera utsmyckat med diverse föremål av arabiskt ursprung. Det enda nyttoföremålet i detta rum är en vattenpipa. På golvet ligger det en persisk matta och precis som i Rasmusens rum döljer den en lucka ner till det hemliga rummet inunder.
Dörren in till rummet kan reglas från insidan.
Flertalet föremål i detta rum är konstföremål av silver.
På golvet står en kista av något okänt träslag (sydländskt).
Den innehåller kläder, böcker på arabiska (skönlitteratur), och diverse små personliga föremål (somliga av silver).
6. Hemligt rum.
I det hemliga rummet finns det hyllor på en av väggarna och de är fulla med böcker och små kärl.
Mitt på golvet står ett bord med två stolar. Ytterligare ett litet bord och en stol står vid ena kortsidan.
På det lilla bordet ligger någonting inlindat i ett tygstycke (det är kalken!).
På det större bordet ligger det några böcker, rullar och ett antal föremål, såsom benbitar, fjädrar och örter.
På golvet står en järnbeslagen ekkista.
Kistan är låst med ett stort hänglås! (ovanligt!).
Låset är det dock inget problem att bryta loss med lite verktyg eller ett svärd.
Det sitter mest där för att förhindra att någon av husfolket som råkar känna till det hemliga rummet, lättar på kassan.
Kistan innehåller diverse mynt och föremål i silver och guld.
Värdet på innehållet motsvarar 5350 mark silver.
Dessutom finns det två böcker på arabiska i kistan (om magi).
7. Visthus.
I visthuset finns det gott om mat. Det finns saltat och rökt kött, korvar och saltad sill. Här står även några tunnor som innehåller öl. Det finns inget här som inte hör hemma i ett visthus.
8. Stall.
I stallet står det tre oxar och två kor. Det står också några hästar här, antale är beroende på var folk är just nu. Hela fjorton hästar finns här plats till. Om det är någon gång mellan morgonen den 17:e och morgonen den 20:e november finns här sex hästar. Annars finns här åtta hästar. Resten är ute då Rasmusens knektar fått uppdrag att göra lite av varje.
9. Drängstuga.
Drängstugan som är sammanbyggd med stallet har en stor sal där alla knektar och drängar som hör till gården bor.
Rummet är indelat i två avdelningar en rymligare för drängarna och en trängre för knektarna.
Det finns i allt sovplatser till 10 drängar och hela 22 knektar (en av dessa är en spejare).
Då 6 knektar finns hos Jörgen Pedersen och en grupp på 5 knektar och spejaren är utskickade så finns det alltså 10 knektar kvar på gården.
De drängarna som i verkligheten finns kommer ej att delta i strid.
Den äldre mannen som hjälper till i huset sover bland drängarna.
10. Loge.
På logen förvaras hö till hästar och boskap.
11. Sädesmagasin.
Sädemagasinet är ett timrat hus, byggt på stolpar för att hindra skadedjur, från att komma åt säden som förvaras här.
12. Altare.
På gårdsplanen framför huvudbyggnaden står ett altare och ett kors i snidat trä. Detta som för att visa att här bor det en gudfruktig man.

Om karaktärerna närmar sig dagtid så ser se följande:
(Nattetid utelämna raderna där det nämns att de är väntade.)

> Då ni närmar er Blentarps Gård kan ni se de stora byggnaderna på håll. Gården ligger på öppen mark och ni inser att det är svårt att närma sig obemärkt om man inte har mörkret till hjälp. Då ni kommer ännu närmare inser ni att ni är väntade då ni kan skönja folk som står och spanar åt ert håll.
> Den stora huvudbyggnaden är byggd av bastanta timrade stockar och har tak av träspån. Framför byggnaden på gården står ett altare och ett kors. Till vänster ser ni visthus och sädesmagasin, byggda på stolpar, och till höger ser ni stall och drängstuga.
> Ni uppskattar att det står åtta man ute på gården och tittar åt ert håll.

Det kan nu ske två saker om karaktärerna närmar sig dagtid.
Antingen så är Rasmusen här och då kommer han att försöka bjuda in karaktärerna i storstugan, där han kommer att försöka övermanna dem med hjälp av sina knektar och häxmästaren.
Om Rasmusen inte är här kommer Ibn-il-Arabi att möta karaktärerna på gården. Han försöker då på dålig danska få dem att återvända senare.
Om karaktärerna försöker tränga sig på kommer det att bli en strid på gårdsplanen i första hand.
Om karaktärerna försöker smyga sig in under natten och kanske göra ett inbrott kommer de att utlösa det larm som Ibn-il-Arabi har satt på den enda dörren till huvudbyggnaden. Knektar kommer då att rusa ut från drängstugan mot huvudbyggnaden och karaktärerna har då att välja mellan att fly in i huvudbyggnadens mörker eller att möta knektarna på gården och riskera anfall genom dörren från eventuellt folk i huset.
Karaktärerna kan inte ta reda på var folk befinner sig utan att få hjälp från någon som bor på gården, och det kan de bara få genom att muta drängar som de kan träffa ute på fältet en bit från gården (med minst 10 mark silver i muta). Om man ger upp ett försök att muta kommer drängen naturligtvis att skvallra med följd att vakten skärps.
Knektarna kommer att sluta slåss om de ser Ibn-il-Arabi falla eller om det bara finns tre knektar kvar.
De är nämligen rädda för Ibn-il-Arabis eventuella represalier om de slutar slåss, så länge han lever.
Om Rasmusen finns på gården kommer han att försöka skicka efter de sex knektar han lånat ut till Jörgen Pedersen. Han kommer då att skicka en av drängarna med bud.
Rasmusens närvaro påverkar inte knektarnas moral.
De enda som känner till kalkens placering ärRasmusen och Ibn-il-Arabi. Knektarna vet att den finns i huset men inte var. En av hushålltjänarna känner till det hem-

liga rummet men vet inget om att kalken finns där (han har aldrig varit inne i rummet).
När eventuell strid på Blentarps Gård vunnits så kommer knektar och husfolk att berätta vad de vet. Nämligen att Rasmusen låtit stjäla kalken och att den gömts på gården, men inga detaljer utöver detta. Detta är inte mycket men tillräckligt för att sätta dit Rasmusen. Hela historien om hur stölden gick till vet bara Rasmusen, Ibn-il-Arabi, Jörgen Pedersen samt de av Rasmusen hos Jörgen Pedersen placerade knektar.

10 Knektar på Blentarps Gård
Fighters Lvl. 1
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 5 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
Dessa knektar har broadsword och ringmail.
De bär tabard med Rasmusens färger över rustningen.
De är Rasmusens sämsta knektar och slåss mest för att de är rädda för Ibn-il-Arabi. De kommer att lägga ner sina vapen om de ser honom falla eller om det bara är tre av dem kvar.

4 Tjänare + 8 Drängar
Lvl. 0
AC: 10 HP: 4 Mvmt: 12" De fyra tjänarna består av en kokerska, två pigor och en äldre man.
Kokerskan och pigorna sover i köket medan mannen sover i drängstugan.
De åtta drängarna sköter gårdens jordbruk.
De är ute på fälten om dagarna och arbetar när det går (kom ihåg att det är vinter).
Två av drängarna sköter mest djuren.
Varken tjänare eller drängar kommer att slåss, om de inte hotas till livet först.
De kommer i första hand att försöka fly.

12) Vad som händer på/vid kyrkogårdar om natten

Om karaktärerna beger sig ut på en kyrkogård om natten så kommer de, första gången detta inträffar, att träffa på ett par spöken.
Dessa är enbart till för att skrämma karaktärerna och de uppträder enligt följande:

> Då ni kommit en bit ut på kyrkogården ser ni två skugglika gestalter på en gravkulle. Det ser ut som två män, fast deras anletsdrag och kroppar ser förvrängda ut. De vekar som om de är inbegripna i en vildsint diskussion, men inte ett ljud kan höras. Det hela slutar med att de börjar slå på varandra med oformliga svärd tills en av dem stupar med avhugget huvud.
> Ni kan då plötsligt inte se något på kullen längre, men lite längre bort vid en annan grav kan ni se några gestalter som ni tycker er känna igen. Ni inser snart att exakt samma scen spelas upp ännu en gång och ni känner hur kalla kårar ilar ner längs ryggen på er.

Om karaktärerna försöker ingripa flyttas uppenbarelsen till en plats en bit därifrån. Dessa spöken spökar hela natten.

13) En enkel bondes hus

Om karaktärerna söker vila i någon bondgård på vägen till eller från Svarte Jöns eller någon annanstans utanför Lund så läs följande beskrivning:

> Ni stiger in i det torftiga huset. Det är ett klinehus med trästolpar och kline däremellan. Taket är täckt med halm och det finns en eldstad med skorsten av sten. En enkel trädörr leder in till bostadens rum som är ett kök, med eldhärd, spis, bord och bänkar. Golvet är av stampad jord och två sovalkover med träskjutdörrar tar upp ena väggen. En enkel kista står i ett hörn och en del av en klädespersedel hänger utanför. En järngryta står brevid eldstaden. I takbjälkarna hänger några mjölpåsar och några brödkakor sitter uppträdda på en stång. När ni kommer in kan ni se några möss som skrämt försvinner in i ett hörn. Lukten i stugan är inget för ömtåliga näsor. I ett bås till hälften avskiljt från köket, mitt emot sovalkoverna, kan man höra några hönors kacklande. Ni hälsas välkomna av bonden som ser undernärd ut. Hans fru och två barn ser inte bättre ut och ni kan se hur de alla slänger nervösa blickar upp mot de få brödkakorna i taket.

Bonden kommer att erbjuda dem att sitta till bords för att gästfriheten kräver det.
Han kommer att erbjuda dem att sova på golvet framför spisen på ett par smutsiga djurhudar som han letar fram från ett hörn.
Det är kanske inte vad karaktärerna skulle önska men det är i varje fall varmt (kom ihåg att det är vinterväder och kallt ute).

14) Vad präster/munkar gör

Präster och munkar vimlar det av i Lund men de blandar sig inte i värdsliga affärer och kommer på sin höjd att hjälpa till med att hela en sårad person om de blir tillfrågade. De kan också ge ett mål mat till behövande, men karaktärerna lär inte tillhöra denna grupp.
De vet inte mer om det inträffade än vad vanligt folk gör.
Se nedan om vad vanligt folk kan tänkas säga.
En munk eller en präst kan lägga 1 Cure Light Wounds.

15) Vad folk vet

Om karaktärerna går omkring och frågar ut folk på gator och värdshus i Lund kommer de att få följande intelligenta svar i tur och ordning.
1. Rasmusen är släkt med Jörgen Pedersen.
2. Rasmusen och Edmundsen tycker inte om varandra.
3. Det var Edmundsen som beställde kalken.
4. Det var Svarte Jöns som stal kalken.
5. Svarte Jöns kan inte ha gjort det för han är ju död.
6. Det sägs att det hela är en svensk komplott.
7. Gudmund Asmundsen är släkt med Edmundsen.
8. Anders Smed är en sniken jävel.
9. Förre biskopen gömde en skatt i biskopshuset.

10. Svarte Jöns var i Kristianstad två dagar före stölden så han var det nog inte.

Sedan upprepas "ryktena" ovan slumpmässigt.

Detta är en blandning av rykten och sådant folk känner till, men källorna till ryktet / kunskapen har man glömt. Svaret på "var man fått detta ifrån" blir naturligtvis, "Det har jag hört någonstans".

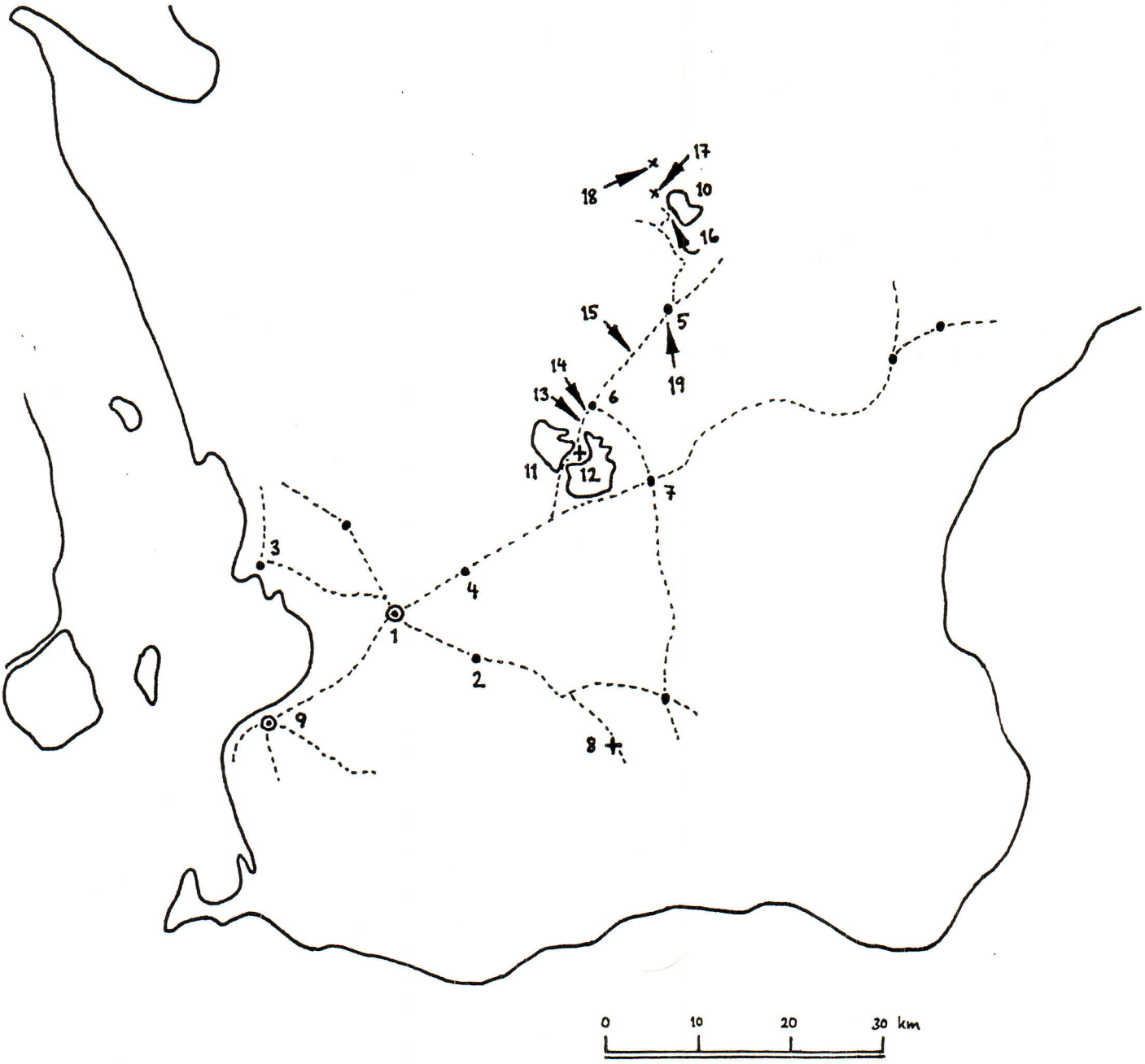
Vad händer sedan

Om karaktärerna kommer igenom hela scenariot och hittar kalken så har de flera val att göra, men om de beger sig tillbaka till Lund så kommer de att bli förda inför domstolen för att lägga fram det hela. Om de då kan visa upp kalken och bevis för att Rasmusen varit inblandad i det hela kommer Rasmusens chanser till biskopsstolen naturligtvis vara borta. Kan de dessutom bevisa att Rasmusen haft en häxmästare vid namn Ibn-il-Arabi i sin tjänst så kommer Rasmusens kontakter inte att kunna rädda honom från fängelsehålorna i Helsingör.
Om de inte kan bevisa häxmästarens existens så kommer Rasmusen att förvisas till en pastorstjänst på Ösel.
I båda fallen kommer Edmundsen att väljas till biskop och karaktärerna har belöningar att vänta.
Om däremot Rasmusen kan visa upp kalken och berätta sin felaktiga verision av det inträffade så kommer han att bli vald till biskop och då har karaktärerna mycket att frukta.
Om däremot karaktärerna lyckas få tag på kalken men inte får den till domstolen i tid så är chansen för de båda kandidaterna att bli valda lika stor (det vill säga 50/50).

11 Spelledarens kartor

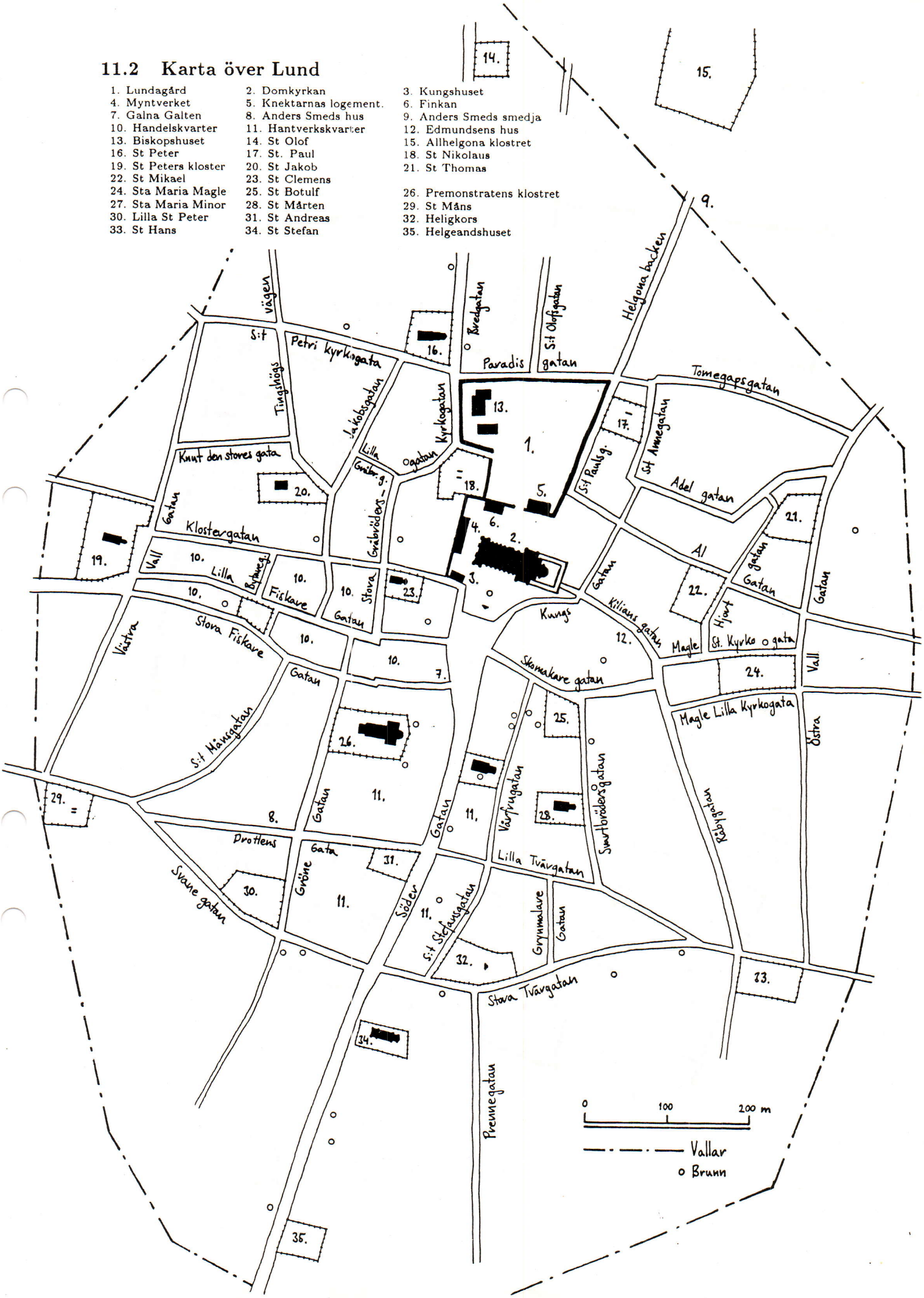
11.1 Karta över Skåne

1. Lund
2. Dalby
3. Lödde
4. Gårdstånga
5. Sösdala
6. Höör
7. Hörby
8. Blentarp
9. Malmö
10. Finjasjön
11. Ö. o V. Ringsjön
12. Bosjökloster
13. Sv. friskyttar
14. Krypskytt
15. Jätten Finn
16. Gengångaren
17. Svarte Jöns
18. Svarte Jöns läger
19. Knektar



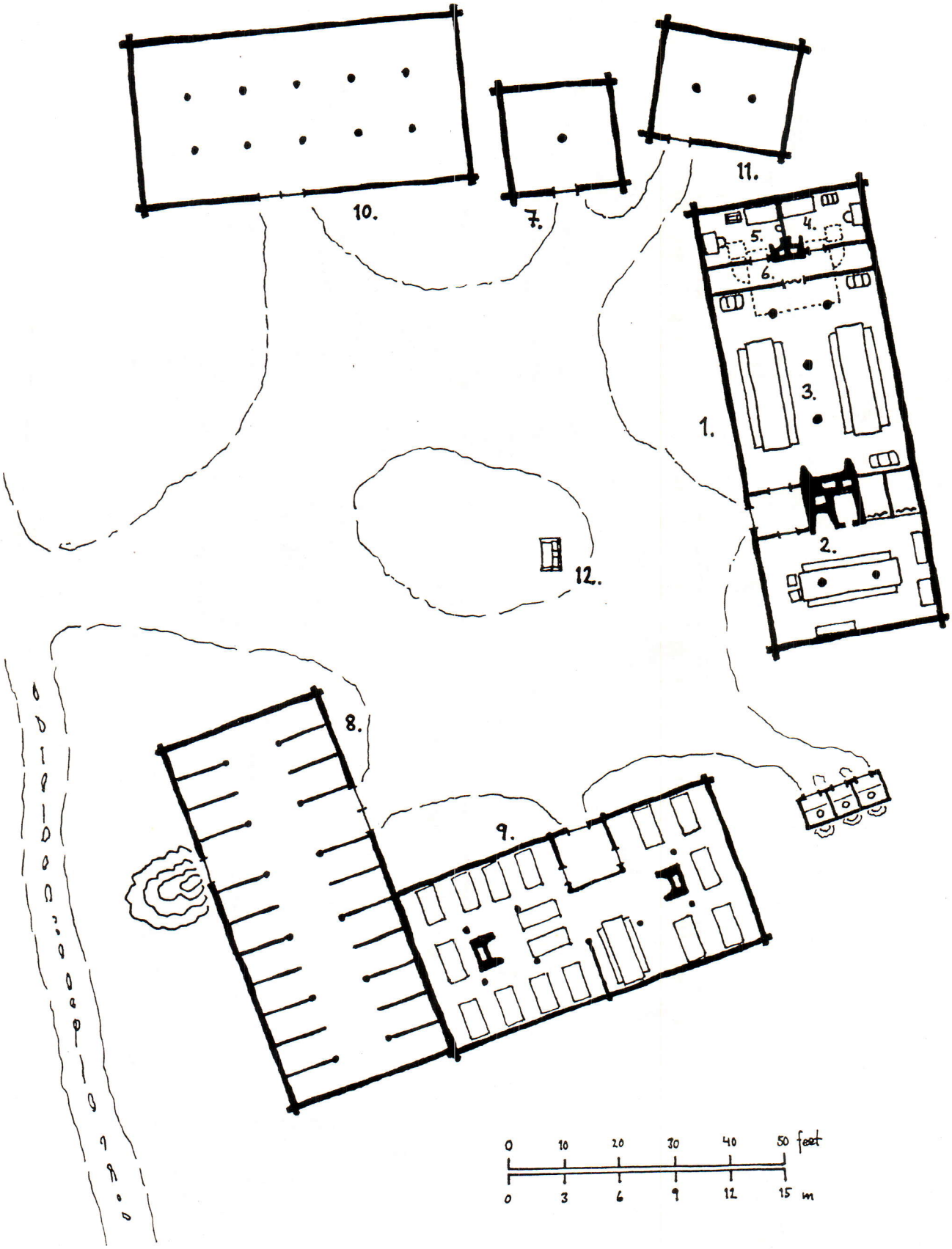
11.2 Karta över Lund

1. Lundagård
2. Domkyrkan
3. Kungshuset
4. Myntverket
5. Knektarnas logement.
6. Finkan
7. Galna Galten
8. Anders Smeds hus
9. Anders Smeds smedja
10. Handelskvarter
11. Hantverkskvarter
12. Edmundsens hus
13. Biskopshuset
14. St Olof
15. Allhelgona klostret
16. St Peter
17. St. Paul
18. St Nikolaus
19. St Peters kloster
20. St Jakob
21. St Thomas
22. St Mikael
23. St Clemens
24. Sta Maria Magle
25. St Botulf
26. Premonstratens klostret
27. Sta Maria Minor
28. St Mårten
29. St Måns
30. Lilla St Peter
31. St Andreas
32. Heligkors
33. St Hans
34. St Stefan
35. Helgeandshuset



11.3 Blentarps Gård

1. Huvudbygnad
2. Kök
3. Storstuga
4. Rasmusens gemak
5. Ibn-il-Arabis gemak
6. Hemligt rum
7. Visthus
8. Stall
9. Drängstuga
10. Loge
11. Sädesmagasin
12. Altare



12 Spelprotokoll

Tidpunkt/Scenariodel	Händelse mm

Tidpunkt/Scenariodel **Händelse mm**

Besegrade personer/monster

Skador som karaktärerna fått

Synpunkter på rollspelande

KANIKER OCH KNEKTAR - FLÖDESSHEMA / SAMMANFATTNING

Bakgrund

Indrivning av skatt till kyrkan inför biskopsval.

Val mellan :
- Knud Rasmusen, Präst i Dalby, har stöd från Rom
- Hans Edmundsen Tott, biskoppsassistent i Lund, har stöd från den danske Kungen, utnämnd som efterträdare av förre biskopen.

Edmundsen beställer fin nattvardskalk i silver av silversmeden Hjalmar Smed för att komma i bra dager hos domstolskommité från Rom.

Smeden kontaktar Rasmusen och får belöning för att tala om leveransdatum till domkyrkan. (smedjan utanför murarna).

Rasmusen vill stjäla kalken och anklaga Edmundsen för stölden för att därmed säkert bli vald till biskop.

Äventyret börjar kvällen den 15:e November i Lund

* Gruppen på värdshuset Galne Galten
  - Hamnar brevid svenskar som sänker rösten (ej skumma)
  - Attackeras av fyllo som ogillar skatteindrivare.

* Sover i Knekthuset på natten.

* På morgonen 16:e Nov. går gruppen till Landsknekt Jörgen Pedersen för att ta emot order. Skall indriva tionde från Brand Gunnarsson kvällen. Samt därefter besöka Edmundsen. Dagen fri. (inget speciellt skall hända)

* Kl. 17 grupp till Brand Gunnarsson. Bör hitta silverkista.

* Samtidigt stjäls kalken av Rasmussens män vid Helgonabackens port. En av förövarna ropar: "Detta blir Svarte Jöns glad över!" Falskt spår...

* PÅ väg tillbaka till Edmundsen får gruppen reda på stölden av Jörgen Pedersen som låtsas ge sig ut på jakt. Han är insyltad i affären (kusin till Rasmusen).

* När Edmundsen får reda på stölden kommer han att beordra gruppen att ge sig iväg efter Svarte Jöns nästa morgon. Edmundsen litar ej på Rasmusen men säger inget.

* Morgon den 17:e. Gruppen får skiss på kalk samt proviant. Har hästar. Om de frågar får de reda på att svarte Jöns håller till vid Finjasjön.

<u>Om gruppen ger sig iväg till sjön</u> :
Tar 7 timmar att rida dit.
Stax N om Ringsjöarna, möte med svenska friskyttar.
Precis innan Höör, krypskytt utsänd av Rasmussen fäller en häst.

<u>Om gruppen hör sig för i Lund</u>
- De överfallna vakterna tillhör Dalby stift. Säger inget innan Rasmusen avslöjad.

- Jörgen Pedersen : Medger ingeting, inte ens om Ras-

Mellan Höör och Sösdala, möte med jätten Finn.
Vid Finjasjön, V stranden, möte med gengångare.

<u>Om gruppen lyssnar på gengångaren</u> : Visar vägen till Svarte Jöns skatt. 3 timmar dit. 4 vakter. Resten kommer först i gryningen.

<u>Annars</u> : Gengångaren försvarar sig. Kliver ned i sjön sen om besegrad eller man slutar slå på honom.

musen avslöjad

- Anders Smed : Vet ej om Rasmusen stulit kalken eller tipsat Svarte Jöns. säger inget. Har stoppat bly i kalkfoten!

- Knud Rasmusen : Säger inget mer än det allmänt kända. Finns i Lund till den 20:e på morgonen

A

<u>Om gruppen lovar att ta skatt till gengångares dotter</u>: De får reda på att kalken är hos präst utanför Lund.

<u>Annars</u> : Gengångaren anfaller.

Vid sjöns västra udde : Möte med Svarte Jöns. Underhandlingar om gruppen ej anfaller. Får misstankar om Rasmusen om de ej fattat än.
Strid om de anfaller. Lyckas gruppen kommer de till skatten troligtvis.
Där blir det en strid till.

* På väg tillbaka från Finjasjön, vid Sösdala: Överfall av Rasmusens knektar. Vet bara att de skall stoppa gruppen då denna har affärer med Svarte Jöns.

A * <u>Om gruppen ej följer Svarte Jöns spåret</u> utan ger sig ut utanför Lund kommer Rasmusens män (krypskytt + Sösdala gänget) att försöka stoppa gruppen.

* <u>Om gruppen tar sig ut till Rasmusens gård i Blentarp</u> blir de upptäckta på dagen och avvisade. På natten överfallna efter att de utlöst larm på storstugans dörr. Kalken finns i hemligt rum under Rasmusens och Ibn-Il-Arabis rum.

Kalken och bevis måste till Lund innan kl 12 den 20:e november.