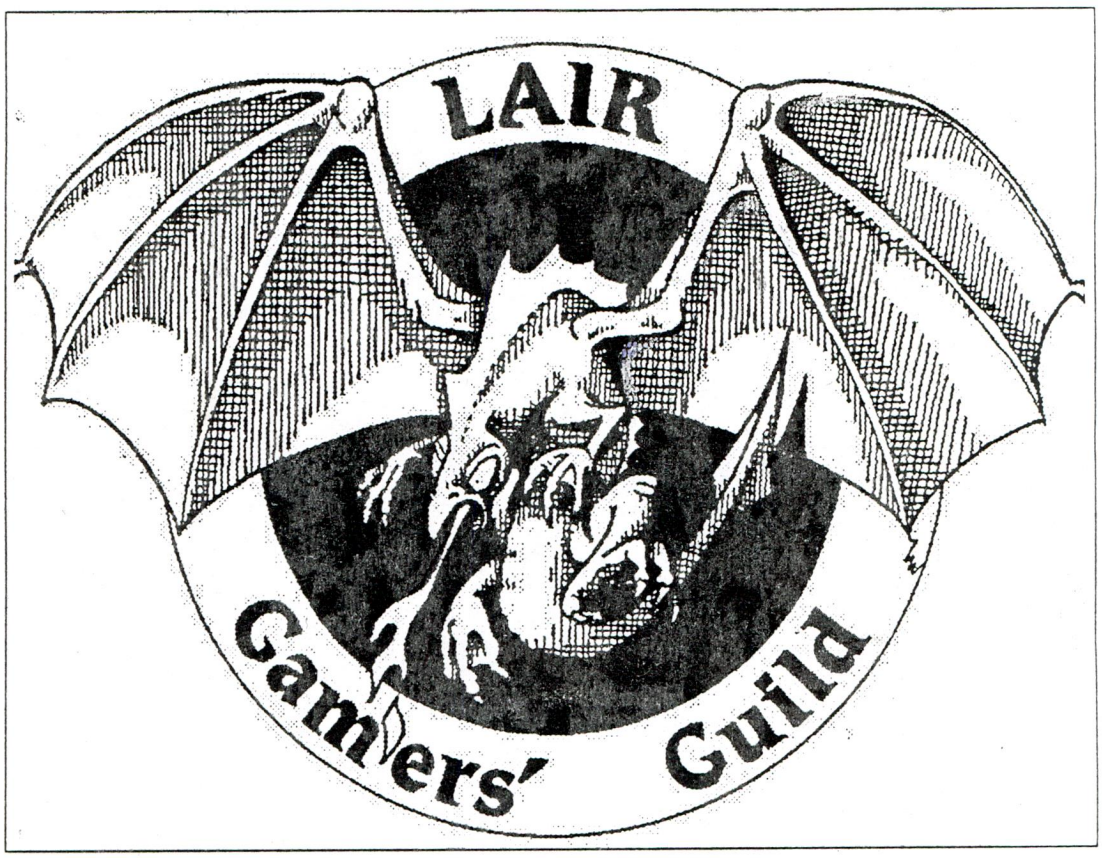
LAG AD&D 2nd Edition

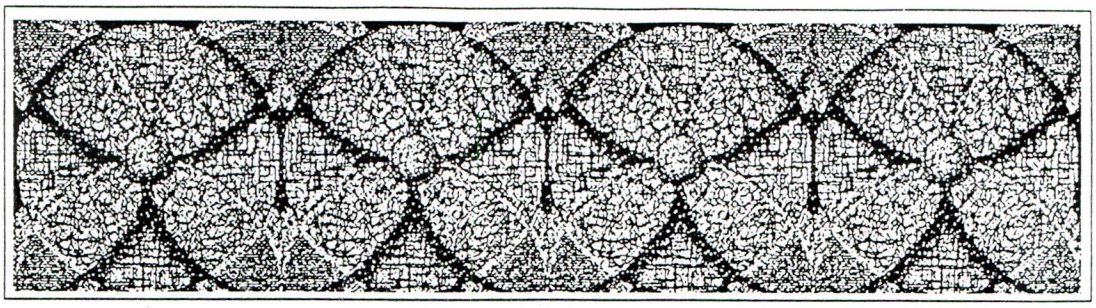
Lönnmord och List

Ett Kaniker och Knektar scenario

Konventscenario för 4 man + spelledare



Av Björn Yndén / LAIR Gamer's Guild



Det är sensommar 1242, när vi återknyter bekantskapen med våra vänner. Efter år av missväxt kan man nu se fram mot en ovanligt stor skörd. Vinterns hårda kyla förbyttes snabbt i en tidig värme som fick fart på den misshandlade växtligheten. Men allt är inte frid och fröjd. Det går rykten om att flera munkar och en präst hittats döda, och därtill av en högst onaturlig anledning. Flera svåra sjukdomsfall har också rapporterats och man befarar en farsot. Våra vänner befinner sig hos den nykrönte biskopen Hans Edmundsen Tott . . . .

— Ta för er av mjödet.

Ljuset dansar på väggarna och de fem männens skuggor likaså, till ljudet av sprakande eld och dryckeskrus som fylls.

— Jag hade hoppats att få träffa er under trevligare former kommande söndag, men orostecknen hopar sig. Jag har själv fått något av en varning och det är därför jag sänt efter er.

Hans Edmundsen Tott sträckte fram sin vänstra hand, varifrån det hängde en alltför välkänd symbol i ett lädersnöre. En torshammare, fint skulpterad i silver.

— Jag fann den på golvet vid min säng när jag vaknade i morse. Ingen i huset har hört något under natten. Den är av samma tillverkning som de ni hittat på de döda, eller hur Halfdan?

Halfdan reser sig upp och tar torshammaren från biskopen. Han studerar den ett tag och säger sedan.

— Den är exakt lika dan, stöpt i samma form. Fast de mördade fick ingen varning i förväg. De torshammare vi hittade var placerade på bröstkorgen precis över deras utslitna hjärtan.

Hans Edmundsen bleknar märkbart och avbryter.

— Tack jag har hört alla detaljerna innan. Nu måste vi diskutera vad som skall göras. Det ser ut som vi hade att göra med mörka krafter här i staden. Men vi skall väl inte . . . .

En tjänare kommer in och harklar sig högljutt.

— Det är en knekt här som frågar efter Halfdan Eiriksen. Han säger att det skett ett mord till.

Halfdan reser sig och skyndar ut med en blek uppsyn, medan tystnaden lägger lägger sig i rummet. Ingen säger något på ett tag, under det att de försöker höra vad som sägs utanför dörren. . . . .

Contents

1 Inledning 1

2 Språk,kultur m.m. 1

3 Mynt och handel 1

4 Sagoväsen och magi 1

5 Bakgrund till Scenariot 2

6 Karaktärernas utrustning 2

7 Karaktärernas karta 3
7.1 Karta över Lund 3

8 Spelarkaraktärer 4

9 Spelledarens Dokumentation 8
9.1 Vem läser vad 8
9.2 Hur det fungerar 8
9.3 Vad som har hänt 8
9.4 Scenario 9
9.5 Diverse NPC 19

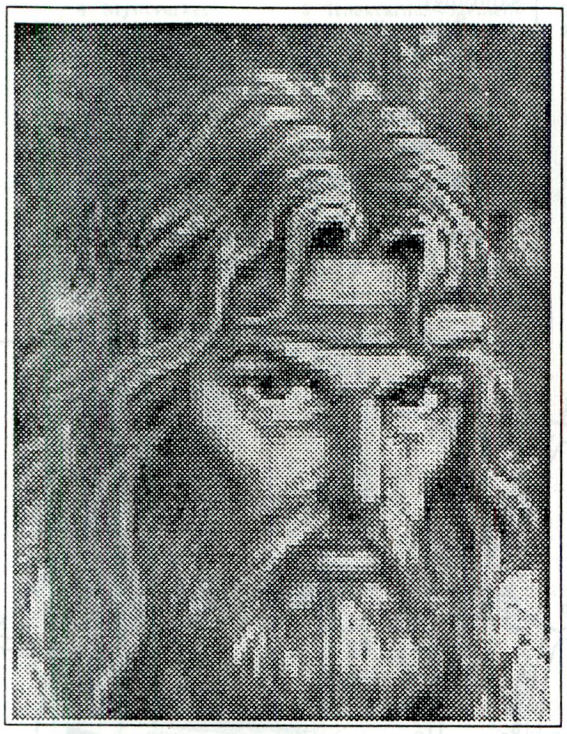
10 Sammanställningar 20
10.1 Spelpersoner 20
10.2 Spells 22

11 Spelledarens kartor 24
11.1 Karta över Tingshögarna 24
11.2 Karta över Lund 25

12 Poängprotokoll 26

13 Handouts 28

Halfdan Eiriksen "Råttbane"



Fighter Lvl. 5

Halfdan Eiriksen har nyligen fått posten som lansknekt i Lund. Med posten följer en bostad i kungshuset, söder om domkyrkan. 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 Eiriksen hjälpte nuvarande biskopen Hans Edmundsen Tott under de oroligheter som skedde strax innan biskopsvalet föregående år. Biskopen har stor del i att Halfdan Eiriksen fick posten som landsknekt.

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 knekt i Lund. Han var ute efter landsfiskaltjänsten i Lödde efter Halfdan Eiriksens befordran. Han fick i stället följa med Halfdan till Lund och bli knekt, vilket retar honom lite. 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. Även om har är döpt och kristen så tror han att de gamla gudarna fortfarande verkar i världen.

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

På dagen den 25:e

Denna dag kommer sekten att börja sprida sina rykten på allvar. Det kommer ut minst ett mer eller mindre sant rykte per dag framöver.
Denna dag kommer även en tjallare fram och säger att han vet något som skulle var värt en slant.
Det han skall säga rör Brand Gunnarsson och alltså bara aktuellt om de ännu inte konfronterats med honom.

> Herr Landsknekt, jag har information, som tynger mitt samvete. Kanske det skulle var mindre tryckande om det skulle visa sig vara värt en slant. Då skulle jag kanske kunna lätta mitt samvete.

Om de ger honom 1 Otrogar (=1 sp) eller mer talar han om vad ahn vet. Annars så får de inget ur honom. Om de försöker tvinga det ur honom, så får de det obehagliga intrycket att han njuter av behandlingen.
Vad han har att säga är:

> Jag råkar veta att Brand Gunnarsson springer andras bud. Kan det måhända vara så att det hör i hopa med vissa illavarslande tecken här i staden.

Tjallaren försvinner iväg så fort han kan.

Vidare mordtillfällen

Om de kvällen den 26:e ännu inte löst scenariot så sker det fler mord. De sker natten den 26:e, 28:e och den 30:e.
Natten den 1:e mördas biskopen och scenariot får anses vara slutspelat.

Efter detta stycke gås följande stycken igenom i den ordning som rollpersonerna besöker respektive plats.

3) Gudomlig varning

På natten efter besöket hos Gudmund Asmundsson vaknar Jarnskeggi av att någon står i hans rum. Det är Oden som visar sig i en av sina skepnader för att tala om att det inte är asatroende som utför morden. Han varnar också för att han kommer att göra allt som står i hans makt för att skydda sina följeslagare.

Följande upplevs av Jarnskeggi Otryggsen, när han gått och lagt sig.

> Det är tidigt på morgonen fredagen den 21:e augusti. Du har sovit en orolig sömn där flera väsen ur asatron visat sig, och både hotat dig och frågat dig om hjälp. Korparna Hugin och Munin visar sig i drömmen och de flyger runt ditt huvud fortare och fortare tills allting snurrar runt. Du vaknar med ett ryck under det att du hör några tunga vingslag i rummet. Du kastar av dig täcket och reser dig upp då du ser en gestalt som står vid fotändan av sängen. På fotbrädan sitter två gigantiska korpar och tittar på dig. Du försöker famla efter ett vapen. Den gamle mannen gör en gest med ena handen och du finner att du inte längre kan röra dig. Han håller fram ena handen och den ena korpen hoppar upp och sätter sig på den. Du kan ana en lapp som täcker mannens ena öga. Han säger så med en klar och tydlig röst:

> Fordom Stor
> Min Makt Var
> Vida Korparna Flögo
> Mitt Namn Du Anar
>
> Illdåd Och Ondska
> Planer Smidas Vid Hög
> Grav Skändas
> Död Går Igen
>
> Troll Och Pukje
> Man Binder
> Gamla Riter
> Främjar Ondskan
>
> Svärd Som Hotar
> Trogen Gode
> Asars Hammare
> Sant Skall Slå
>
> Allfader Spjutkastare
> Varnar Otrogen
> Enögde Höge
> Kunskap Giver
>
> Stöpta Tecken
> Dold Källa
> Kunskap Finnes
> På Dödas Fält

Gestalten sveper upp sin kappa omkring sig, korparna lyfter och så är de inte längre där. Du vaknar med ett ryck och hinner se hur en svart fjäder dalar mot golvet. Du somnar om efter ett tag i tron att det verkligen var en dröm, men på morgonen hittar du en svart korpfjäder på golvet. När du böjer dig ner för att plocka upp den så ser du att en torshammare i brons hänger på ena sängstolpen. Du ser hur slitet det är och inser att det är mycket gammalt.
Gauk Tokisen som sover i samma rum har inte vaknat än.

Om Jarnskeggi tar och hänger torshammaren på sig kommer Oden att kunna följa vad som händer. Han kommer då att komma till hjälp under eventuell slutstrid, vid Tingshögarna.
Torshammaren är ett magiskt föremål som ger bäraren +2 mot Spells. Vidare så ger den Oden en förbindelse med bäraren så att han vet vad som sker. En Detect Magic kan ge följande information:
Torshammare, Moderate Magic
(Conjuration/Summoning).

4) Bevakning av kyrkor och kloster

Om rollpersonerna börjar bevaka trafiken från och till kyrkor och kloster kommer de att upptäcka något underligt. Det finns en person som springer runt mellan alla kyrkor och kloster i staden och ett värdshus på Tingshögsvägen.

Om de bevakar kyrkor och kloster nämnda nedan så kan de även upptäcka de mindre allvarliga saker som försigår där.

Efter en stunds undersökningar kommer ni fram till att det är en man som ni sett flera gånger som uppträtt lite underligt. Han verkar vara någon slags budbärare. Det underliga är att ni sett honom gå mellan flera kyrkor. De inbördes stridigheterna mellan kyrkorna gör att denna trafik av meddelanden borde vara minimal. Det är en man ni har haft att göra med förr, vid namn Brand Gunnarsson.

Om de följer efter honom kommer de se honom överlämna en bunt meddelanden till en bonde på ett värdshus. Värdshuset ligger på Tingshögsvägen. Bonden går sedan på marknaden och lämnar sedan staden på väg mot Tingshög. Denna bonde fungerar som kurir till sektledaren i Tingshög.
Om de däremot försöker närma sig honom så försöker han att undvika dem. Om de når ifatt honom och börjar pressa honom, så kommer han att säga helt sanningsenligt att han aggerar budbärare mellan några munkar och präster. Han är väl medveten om vart meddelandena går men kommer inte att avslöja detta. Han kommer att försöka ta gift som han har i sin ficka om de försöker ta honom med sig eller pressar honom hårt.
Han kommer som sista utväg att dra sitt svärd och kommer inte att ge sig. Detta då han fruktar sekten mer än han fruktar döden.

Om de låter honom gå kommer han att lämna ett sista meddelande efter en dag som säger att han är upptäckt. Han kommer då att ersättas av någon annan redan nästa dag.

Budbäraren 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.
Brand har en handelsbod längst bort på Stora Fiskaregatan.

Om de beger sig till Brands handelsbod och går in så finns följande beskrivning.

Då ni kommer fram till Brands handelsbod ser ni att Brand skymtar innanför dörren. 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 spisen finns vid ena långsidan men så här års behöver den inte användas. Lukten av säd blandar sig med doften av kryddor och örter. 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.

Satans knektar! Här har ni inget att hämta, ni fick min skatt i vintras.

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.

Han kommer sedan att agera enligt tidigare.

5) St Peters kloster

På St Peters kloster finns det en tre munkar som fallit offer för köttets lustar. De har organiserat umgänge med några pigor i staden. Det hela försigår i ett källarutrymme som förutom att det inte använts till något på längre, har en ingång utifrån. Denna är dold bakom ett tätt buskage och bortglömd av de flesta.

Här skedde det första mordet som tystades ner. Först när det började ryktas om det tredje mordet kontaktades Halfdan Eiriksen. Då det hade gått några dagar var en hel del spår förstörda och Halfdan hittade inget vid sin första undersökning. Detta mord skedde den 10:e augusti.

Mordet utfördes i munkens cell och upptäcktes inte förrän på morgonen därpå. Det fanns inga tecken på strid i cellen och ingen hade hört något under natten.

6) Premonstratens klostret

På Premonstratens klostret finns det två munkar som förfalskar och säljer avlatsbrev. För pengarna köper de ädla viner som de dricker av i smyg.

Här skedde det andra mordet. Även detta mord tystades ner och avslöjades för Halfdan Eiriksen strax efter det första mordet. Inte heller här kunde Halfdan hitta något intressant. Detta mord skedde den 12:e augusti

Även detta mord utfördes i munkens cell och upptäcktes först morgonen därpå. Det fanns inga tecken på strid i cellen och ingen hade hört något under natten.

7) Allhelgona klostret

På Allhelgona kyrkan finns det en Abbot som inte tycker om att klostret får besök utifrån. Det är inte så att det finns något särskillt att dölja här, men man kan lätt få den uppfattningen.

Här skedde det tredje mordet och då detta upptäcktes, kunde man inte hindra nyheten från att komma ut. Mordet skedde den 15:e augusti.

Detta mord skedde på klostrets utedass. En munk hörde någon ropa och gick för att titta efter. Han hittade då liket på dasset. Man kunde se att en kort strid förekommit, men munken hade inte hört att någon strid pågick. Man tror att lönnmördaren överraskats vid dasset.

Då folk hörde uppståndelsen på gården kunde inte nyheten hindras från att spridas. Halfdan tillkallades omedelbart men man kunde inte säkra några spår.

Här finns också en mördare som gömt sig här undan rättvisan. Han tror sig ha blivit igenkänd då Halfdan var här. Se vidare under 2) Tidsbestämda händelser, Eftermiddagen den 22:a.

8) Sta Maria Magle kyrka

Sta Maria Magle kyrka har en liten församling av rikt stadsfolk. Församlingen hade bara en präst, som fanns mördad vid altaret den 16:e augusti. Till skillnad från de andra morden stals här också kyrkan kollekt.

Halfdan tillkallades omedelbart och han kunde säkra några spår efter lönnmördaren. Man hittade en bit avrivet kapptyg i prästen ena hand och några leriga spår kunde följas ut till en plats utanför kyrkan där en häst stått bunden. Hovavtrycket hade en skåra i ena hästskon, som skulle kunna spåras.

Hästen kan återfinnas i en av sektmedlemmarnas hus i Tingshögs by.

9) På övriga kyrkor och kloster

På alla kloster och kyrkor finns det män som på något sätt kan sägas gömma sig för omvärlden. Det kan vara av de flesta anledningar. Kanske är det en efterlyst person man träffar på eller någon med diverse ovanor som man inte förknippar med en kyrkans man. Det är bara att välja.

Om rollpersonerna går runt och undersöker kyrkor och kloster så kommer de att stöta på folk som beter sig skyggt och/eller underligt, på något sätt.
Ge en enkel anledning och låt dem hitta något som pekar på varför personen beter sig som han gör i hans cell eller låt en annan munk/präst tala om för dem att personen i fråga är lite "underlig" i huvudet, men en god kristen...

10) Asatemplet

Asatemplet i Värpinge är av naturliga själ undangömt. Kanske inte på det mest uppenbara stället som skulle varit ute i skogen. Det är i ställe gömt bakom en vägg i en bondes lada. Det är inget stort tempel och det är svårt att upptäcka att det saknas en bit invändigt. Det är en skara på 17 män och 6 kvinnor i varierande ålder som tillber de gamla gudarna. Nedanstående beskrivningar gäller för ett besök dagtid anpassa vid behov på lämpligt sätt för ett besök nattetid. Bonden och hans drängar kommer snabbt att vara på benen även nattetid. De kommer då att komma ut så fort någon kommer inom femtio meter från huset.

Då rollpersonerna är på väg ut till värpinge träffar de en bonde på väg in till Lund. Om de frågar honom kommer han att säga var temlpet är gömt. Han har inget med templet att göra, men han har ju hört ryktena och bor i närheten, så han har sett att det förekommit något i ladan.

> Då ni ger er ut på den dammiga vägen till Värpinge undrar ni vad ni skall finna. Det hade ju varit bra om ni kunnde finna en lösning på problemet snart. Samtidigt så vill ni inte tro att det kan finnas någon form av sekt som utför sådana här ritualmord. Då ni ridit ett tag så möter ni en bonde som hälsar slött på er, från kuskbocken på sin oxdragna kärra. Ni kan nu se Värpinge by framför er med några utspridda gårdar. Några gårdar ligger lite längre bort från byn, uppe vid en skogsdunge.

Om de inte frågar bonden de möter så får de tillbringa en något längre tid innan de får napp. De får då söka igenom hela byn, då byborna för övrigt tiger som graven. Beskriv hur de letar igenom flera gårdar. Inspiration kan hämtas från avsnittet 21) En enkel bondes hus nedan.

Då de närmar sig templet får de se följande:

Då ni närmar er denna gård med ett boningshus och en lada så lägger ni märke till de många flugor som surrar kring en fläck vid ena ladugårdsväggen. Det ser på håll ut som en våt massa. Intresserat rider ni närmare. Bonden och hans drängar är ute på fältet och tittar upp mot ert håll. Ni rider fram till väggen och ser att det ser ut som levrat blod som runnit ut vid en spricka längst ner på väggen.

Om de går in i ladan kommer bonden och hans drängar att komma springande.
I ladan hittar man efter ett tags sökande en löndörr som leder in till templet. Här står gudabilderna och man kan se hur blodet efter offergåverna färgat golvet svart.
Bonden är ledaren för församlingen och kommer att göra allt för att övertyga rollpersonerna att de inte gjort något.
Han kan dock inte bevisa det på något sätt.

Om rollpersonerna uppträder mera hotande än utfrågande så kommer bonden och hans drängar att dra vapen.

Om Jarnskeggi eller någon annan av rollpersonerna bär torshammaren som Jarnskeggi hittade i sitt rum så kommer denna person att reagera underligt om det kommer till strid.
Han kommer då att säga några lösryckta ord och rader ur den "dikt" som oden framsade varpå han rycker till och säger att han känner sig yr. Ögonblicket efteråt så svimmar han.
Det han säger återfinns nedan under Handouts som en lapp att ge åt personen i fråga.

Bonde + 5 Drängar
Lvl. 0
AC: 9 HP: 7 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
Bonden och hans drängar har alla svärd. Dessa ligger alltid inom räckhåll, vilket ter sig underligt.
De fem drängarna sköter gårdens jordbruk.
De är ute på fälten om dagarna och arbetar.
Två av drängarna sköter mest djuren.
Varken bonde eller drängar kommer att slåss, utan att försöka tala allt tillrätta först.

11) Tingshögarna och Tingshögs by

Tingshögarna ligger strax norr om Lund. En bit västerut ligger Tingshögs by, och norr om tingsplatsen ligger ett gamalt gravfält. Norr om gravfältet ligger en skog. I en bondgård, närmast skogen, bor sektledaren med 5 följeslagare/drängar. I Tingshögsby bor några av sektmedlemmarna utspridda på flera gårdar. Nattetid går här en gengångare omkring vars gravhög har störts av de pågående riterna.

Om rollpersonerna kommer i närheten av gravfältet på dagen upptäcker de inget ovanligt. Om de letar grundligt kan de dock se att det rört sig mycket folk här sista tiden. De kan även hitta några blodspår i gräset, på några av gravhögarna.

Nattetid är det inga problem att upptäcka vad som pågår. Om man vågar närma sig gravfältet det vill säga. Många i byn har sett något men ingen har vågat undersöka.

Gengångaren som går omkring används som en slags vakt. Det verkar som om något hindrar honom att gå in i området där riterna pågår. Han vandrar därför runt gravområdet nattetid. När han träffar på någon stöter han ut ett skrik och anfaller. Se beskrivning nedan.

Det antal sektmedlemmar som samlas på gravfältet vid riterna är 7. Det är djävulsprästen och 6 följeslagare. Utöver detta så kommer det att finnas tre av trollen och pukjen.

Om rollpersonerna letar genom byn på dagen hittar de inget. De uppfattar dock den tryckta stämningen i byn. En gammal gumma kommer dock fram och säger åt dem att besöka gravfältet vid midnatt. Nattetid kan de att upptäcka att det fattas lite folk i byn. De får reda på detta om de frågar efter "husbonden" och det visar sig att denna inte är hemma. De får då ett tvekande svar om att man inte vet var han är för tillfället, men att han snart kommer hem.

När rollpersonerna kommer ut på gravfältet på dagtid så läs följande:

Ni närmar er ett gamalt gravfält man kan se gravkullarna tydligt där de sticker upp ur den omgivande terrängen som är full av snåriga buskar. Uppe på kullarna växer bara gräs och då ni kommer förbi en av kullarna ser ni några svarta fläckar i gräset. Blod! Ni undersöker närmare och finner flera spår av tidigare aktivitet. Det kan inte vara mer en någon dag gammalt.

Om rollpersonerna kommer nattetid så händer följande:

Då ni närmar er gravfältet kan ni se hur en skara människor samlas. Några av skuggorna verkar något för långa och en är skuggan av en mycket kort person. Efter ett tag verkar det som det pågår någonslags rit på en av gravhögarna. En eld flammar upp och ni kan höra hur någon börjar sjunga en bön på främmande tungomål. Ni ser plötsligt hur en kuslig gestalt närmar sig platsen där ni finns. Ni ser redan på håll hur dess kropp verkar vara i upplösningstillstånd.

Hur rollpersonerna än beter sig kommer det att komma till strid om de närmar sig fältet nattetid..
Om de försöker bege sig därifrån kommer de att upptäckas av gengångaren. Djävulssektens medlemmar kommer då att varnas och snabbt gå till anfall.
Om rollpersonerna närmar sig kommer de att utlösa en alarm-spell som lagts för att varna för inkräktare.

Nu kommer vi till det speciella med den här slutstriden.

18) Vad präster/munkar, vet och gör för övrigt

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 mycke mer om det inträffade än vad vanligt folk gör.
"Ledtrådar" som munkar/präster kan tänkas ge är enligt följande.
1. Folk har klagat på att det springer om kring konstiga typer kring kyrkogårdar och kyrkor.
2. Man har sett troll och andra väsen i skogen norr om och väster om Lund.
3. Det ryktas att det finns en grupp asatroende kring Värpinge, strax väster om Lund, och med medlemmar i staden.
Se nedan om vad vanligt folk kan tänkas säga.
En vanlig munk eller en präst kan lägga 1 Cure Light Wounds.

19) 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. Biskopen har blivit hotad till livet.
2. Asadyrkarna har ett tempel i Värpinge (Strax väster om Lund).
3. "Farsoten" och morden hör ihopa.
4. Det är svenska hedningar som härjar i staden.
5. En bonde har sett att det spökar på en gravplats vid Tingshögarna.
6. Det pågår något på St. Olofs kyrkogård. Flera gånger nu i samband med morden.
7. Det är någon som går runt mellan nästan alla kyrkor/kloster i stan och lämnar meddelanden.
8. En köpman blev bestulen på en sändning med torshammare för en tid sedan (De får reda på var han kan hittas i köpmanskvarteren).
9. Det sägs att det hela är en svensk komplott.
10. En köpman blev jagad av några troll norr om staden.

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".

20) Värdshuset Galne Galten

Rollpersonerna lär behöva äta någon gång och det gör de på sitt stamställe den Galne Galten. Här kan de dricka ett glas öl innan de kryper tillsängs.

Efter en tröttsam dag i värmen,så 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. Vid behov värmer en stor brasa rummet men nu vore det att tigga om bråk om man så mycket som ytrrade att man fryser. 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. Några man halvligger över ett bord och snarkar högljutt. En dryckesbroder står i dörren och skall just till att kasta upp. Pigan skyndar fram och ger honom en spark där bak så att han faller huvudstupa ut på gatan utanför. Hon ropar till honom "Inte nu igen Hans, ditt fördömda fyllesvin! Du borde få slicka upp det!" Råa skrattsalvor hörs från en del av borden.
En grupp svenska handelsmän sitter vid ett bord i hörnet, folk i närheten kastar misstänksamma blickar mot dem.

Här på Galne Galten råder en tryckt stämmning. Det är ingen som vågar tala om det som pågår i staden. Att några svenska handelsmän har det här som sitt stamställe gör inte saken bättre. Här inne vaktar man sin tunga. En ljuspunkt i det hela är att Galne Galten är känd för sin goda mat.

21) En enkel bondes hus

Om karaktärerna söker vila i någon bondgård 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 välmående ut. Han och hans familj har hämtat sig från föregående års svält och bjuder er nu välvilligt på en enkel men riklig måltid.

Bonden kommer att erbjuda dem att sitta till bords så som gästfriheten kräver.
Han kommer att erbjuda dem att sova på golvet framför spisen på ett par smutsiga djurhudar som han letar fram från ett hörn.

22) Vad händer sedan

Om man kommer att använda detta scenario i en kampanj så kan det vara bra att veta vad som borde hända sedan.

Om rollpersonerna lyckas med att lösa mordgåtorna innan biskopen mördas så kommer det mesta att gå tillbaka till det normala i staden. Ryktet om en farsot visar sig vara något överdrivet och bara en fjärdedel i staden blir sjuka. Sjukdomen är dessutom inte särskillt alvarlig och bara de äldre och redan sjuka barn stryker med.
Även om det visat sig vara fel att asatroende ligger bakom morden så kommer folk fortfarande vara misstänksamma mot dessa och oroligheter kan uppstå.

Om rollpersonerna misslyckas kommer de snart få inse att stridigheterna mellan de olika kyrkorna blossar upp på nytt. En ny biskop måste väljas och det förra valet gick ju knappast lätt. Rollpersonerna kommer att stå utan anställning då det är allmänt känt att de stod biskopen nära. Ingen vågar stödja den avlidne biskopens vänner, då det inte finns någon stark kandidat till biskopsposten bland dessa.

9.5 Diverse NPC

Här följer uppgifter om övriga personer i scenariot ovan (främst präster/munkar) och som en bonus även personer ur förra årets scenario. Dessa utgår man lämpligen ifrån då man skall spela en kampanj med detta scenario som grund.

Präst/Munk
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
Detta är en något duktigare präst eller munk att användas vid behov.

10 Kyrkans knektar
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 kyrkans färger över rustningen.

Fyllo
Fighter Lvl. 3
Alignment: Neutral
AC: 9 HP: 18 Mvmt: 6" 1 att/round Dmg: 1d2
Thac0: 20 (Full)
Om ett fyllo hamnar i slagsmål med rollpersonerna använder närmsta tillhygge han får tag på. Detta används inte särskilt effektivt så det görs ingen skildnad på typ av vapen.

8 Svenska 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.
Svenska friskyttar kan inte 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).

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.Han vandrar kring i närheten av Söderåsen, men kan ibland påträffas på närmare håll.

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.

Svarte Jöns, svensk landsvägsrövare
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 i mindre gott skick. 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
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 Knektar + 1 spejare
Fighters Lvl. 1
Alignment: Neutral
AC: 6 HP: 6 Mvmt: 12" 1 att/round Dmg: 1d8/1d6+1
Thac0: 20
De 5 knektarna har ringmail och broadsword, medan spejaren har leather armor och broadsword. Knektarna har tabarder över rustningen som visar vems såld de är i.

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.

10 Sammanställningar

10.1 Spelpersoner

Person	Cl./Lev.	Alignmt.	AC	HP	Mvmt.	Att.	Dmg.	Thac0	MThac0	Spells
Gudmund Asmundsen	Cleric/4	Neutr. G.	10	22	12	1	1d6/1d6	18	18	1) Bless, Remove fear, Pass without trace Cure light wounds, Combine, Detect magic Sanctuary, Prot. from evil, 2) Chant, Aid Enthrall, Slow poison, Detect charm
Halfdan Eiriksen	Fighter/5	Neutral	5	26	8	1	1d8/1d6+1	16	15	
Jarnskeggi Otryggsen	Fighter/4	Neutral	6	33	12	1	1d8+1/1d6+2	16	17	
Gauk Tokisen	Thief/4	Neutral	6	16	12	1	1d8/1d6+1	19	18	
Brand Gunnarsson	Fighter/0	Neutral	10	6	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
Munk + 4 knektar	Fighter/2	Neutral	6	12	12	1	1d8/1d6+1	19	19	
Asa bonde	—/0	Neutral	9	7	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
5 Asa drängar	—/0	Neutral	9	7	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
Gengångare	Fighter/2	Neutral	6	11	6	1	1d8	18	—	
Egil Tostesen	Necromancer/5	Evil	10	15	12	1	1d4	19	18	
5 Följeslagare	—/0	Neutr. E.	9	4	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
Mördaren	Fighter/2	Evil	6	12	12	1	1d8/1d6+1	19	19	
Pukje	Wizard/5	Evil	6	7	6	1	1d6	19	19	1) Alarm, 2*Chill touch, Hypnotism 2) Blindness, Deafness, Silence 3) Vampiric touch
5 Troll	Wizard/2	Chaot. E.	5	12	9	1	1d4+2	19	18	1) 2*Chill touch, 2) Scare
Präst/munk	Cleric/5	Neutral	10	24	12	1	1d6/1d6	18	18	1) Bless, Remove fear, Sanctuary 2*Cure light wounds, 2) Chant, Aid Enthrall 3) Dispell magic
Fyllo	Fighter/3	Neutral	9	18	6	1	1d2	20	20	
Svensk friskytt	Fighter/2	Neutral	6	10	12	1	1d8/1d6+1	19	18	
Jätten Finn	Fighter/12	Neutr. E.	0	59	12	1	1d6*3	15	15	
Bandit	Fighter/1	Neutral	6	6	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
Svarte Jöns	Fighter/5	Neutral	5	28	12	1	1d8/1d6+1	16	17	
Knekt	Fighter/1	Neutral	6	6	12	1	1d8/1d6+1	20	20	
Anders Smed	Fighter/3	Neutr. E.	9	16	12	1	1d8+1/1d6+2	17	18	

10.2 Spells

Cleric spells

Lvl. 1

Bless s.198
Räckvidd: 60y, Area:50ft Kub
Varaktighet: 6R, Kasttid: 1R
Ökar save mot fear med +1 och attack slaget med +1 för vänner. Påverkar endast de som inte redan börjat slåss, och som vid kastögonblicket befinner sig inom räckvidden.

Combine s.198
Räckvidd: Beröring, Area:Prästerna
Varaktighet: Speciellt, Kasttid: 1R
Med denna formael kan tre till fem präster kombinera sina krafter så att en av dem kan bekämpa odöda ock kasta formler på en högre nivå. Den högsta prästen kastar formler som om han var en nivå högre för varje övrig präst, högst fyra nivåer.

Cure Light Wounds s.199
Räckvidd: Beröring, Area:1 Person
Varaktighet: Permanent, Kasttid: 5
Den skadade personen får tillbaka 1D8 HP.

Detect Magic s.199
Räckvidd: 30y, Area:10ft bred gång
Varaktighet: 1T, Kasttid: 1R
Kan spana av 60 grader på en round.

Pass Without Trace s 201
Räckvidd: Beröring, Area:1 Person
Varaktighet: 1T/lvl, Kasttid: 1R
Personen lämmnar inget spår, oberoende av underlaget.

Prot. From Evil s.201
Räckvidd: Beröring, Area:1 Person
Varaktighet: 3R/lvl, Kasttid: 4
Onda varelser har -2 på sina attacker och saves på attacker från sådana attacker har en +2 bonus. Mental kontroll från onda varelser stoppas av formelen. Formelen förhindrar kroppskontakt med varelser från andra plan eller frambesvärjda varelser.

Remove Fear s.202
Räckvidd: 10y, Area:1 Person/4lvl
Varaktighet: Speciellt, Kasttid: 1
De påverkade personerna får +4 på sitt save mot fear, har de redan missat sitt slag får de ett ny chans med +4 i bonus.

Sanctuary s.202
Räckvidd: Beröring, Area:1 Person
Varaktighet: 2R+1R/lvl, Kasttid: 4
När en präst kastat denna formel måste den som vill attackera den skyddade varelsen klara ett save mot spell. Om han misslyckas ignoreran han den skyddade personen. Man får inte göra några offensiva saker medan man är skyddad.

Lvl. 2

Aid s.202
Räckvidd: Beröring, Area: 1 Person
Varaktighet: 1R+1R/lvl, Kasttid: 5
Mottagaren får samma bonus som av en Bless, och dessutom 1D8 extra tillfälliga HP's. Dessa HP's är de som försvinner först vid skador.

Chant s.203
Räckvidd: 0, Area: 30ft Radie
Varaktighet: Tills man slutar, Kasttid: 2R
Med denna formel får prästen och hans sällskap en bonus på +1 på attack-, skade- och save-slagen.

Detect Charm s.204
Räckvidd: 30y, Area: 1 Varelse/R
Varaktighet: 1T, Kasttid: 1R
Med denna formel kan man upptäcka om en varense är påverkad av: Charm, Hypnosis, suggestion, beguiling possesion etc.

Enthrall s.204
Räckvidd: 0, Area: 90ft Radie
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 1R
Med denna formel kan kastaren trollbinda en publik som förstår hans språk. De innom räckvidden måste slå save mot Spell eller ge kastaren sin odelade uppmärksamhet.

Silence s.206
Räckvidd: 120y, Area: 15ft Radie
Varaktighet: 2R/lvl, Kasttid: 5
Denna formel stoppar allt ljud inom området den verkar. Kan även kastas på en person, och det tysta området följer då med honom.

Slow Poison s.207
Räckvidd: Beröring, Area: 1 Person
Varaktighet: 1 Timme/lvl, Kasttid: 1
Denna formel gör att giftet verkar långsammare, och offeret tar ingen skada under tiden formelen verkar.

Lvl. 3

Dispel Magic s.210
Räckvidd: 60y, Area: 30ft kub eller en sak
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 6
Med denna formel kan kastaren neutralisera magiska effekter. Bas-chansen är 11+ på en D20, detta modifieras med skillnaden på kastarna. Ett föremål kan påverkas endast om formelen kastas direkt på det.

Magic-user:

Lvl. 1

Alarm s.131
Räckvidd: 10y, Area: 20f Kub
Varaktighet: 4 Timmar +0.5 timme/lvl, Kasttid: 1R
Med Alarm kan trollkarlen få ett utvalt område att reagera på närvaron av varelser större än en normal råtta. När någon går in i det skyddade området utan att säga lösenordet avges ett högt tjut som hörs 60ft.

Armor s.131
Räckvidd: Beröring, Area: 1 Person
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 1R
Ett kraftfält bildas och ger skydd som AC:6, skölden tål 8HP+1HP/lvl och försvinner sedan.

Chill Touch s.132
Räckvidd: 0, Area: Kastaren
Varaktighet: 3R+1R/lvl, Kasttid: 1
Den berörda varelsen får 1D4 i skada och -1 i styrka om han inte klara sitt save. Odöda tar inte skada men flyr 1D4R+1R/lvl om de missar sitt save.

Grease s.135
Räckvidd: 10y, Area: 10x10 ft
Varaktighet: 3R+1R/lvl, Kasttid: 1
En person som går in i det område där Grease verkar måste klara save mot Spell eller halka och rammla. Kan även kastas på föremål som då blir svåra att hålla och använda, save varje runda.

Hyphotism s.135
Räckvidd: 5y, Area: 30ft kub
Varaktighet: 1R+1R/lvl, Kasttid: 1
Med denna formel kan magikern få 1D6 varelser att bli mottagliga för ett kort och rimligt förslag.

Lvl. 2

Blindness s.140
Räckvidd: 30y+10y/lvl, Area: 1 Person
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 2
Denna formel får en varelse att bli blind om han inte klarar sitt save.

Deafness s.140
Räckvidd: 60y, Area: 1 Person
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 2
Denna formel får en varelse att bli döv om han inte klarar sitt save.

Glitterdust s.142
Räckvidd: 10y/lvl, Area: 20ft Kub
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 2
Denna formel skapar ett moln med glittrande partiklar som förblindar de som inte klarar sitt save mot Spell, i 1D4+1R. Alla i området blir dessutom täckta av partiklarna vilket medför att osynliga blir avslöjade.

Scare s.145
Räckvidd: 30t+10y/lvl, Area: 15ft Radie
Varaktighet:1D4R+1R/lvl, Kasttid: 2
Denna formel får varelser med 6 Hit Dice eller mindre att börja skaka av skräck. Dessa varelser har -2 i reaction mod, och slänger ifrån sig saker om de är nedtyngda. Måste de slåss har de -1 i attack- och skade-slag.

Spectral Hand s.145
Räckvidd: 30y+5y/lvl, Area: 1 Motståndare
Varaktighet: 2R/lvl, Kasttid: 2
Denna formel skapar en spöklik, glödande hand formad av kastaren livskraft. Efterföljande formler som kräver att man berör någan kan sedan ges med denna hand. Formelen ger kastaren +2 i attackbonus för sådanna attacker.

Summon Swarm s.146
Räckvidd: 60y, Area: 10ft Kub
Varaktighet: Speciell, Kasttid: 2
En svärm av små djur dyker upp, och attackerar dem som magikern vill. De som försvarar sig aktivt mot svärmen får 1HP i skada varje runda, de som gör något annat tar 1D4+1HP/lvl varja runda.

Lvl. 3

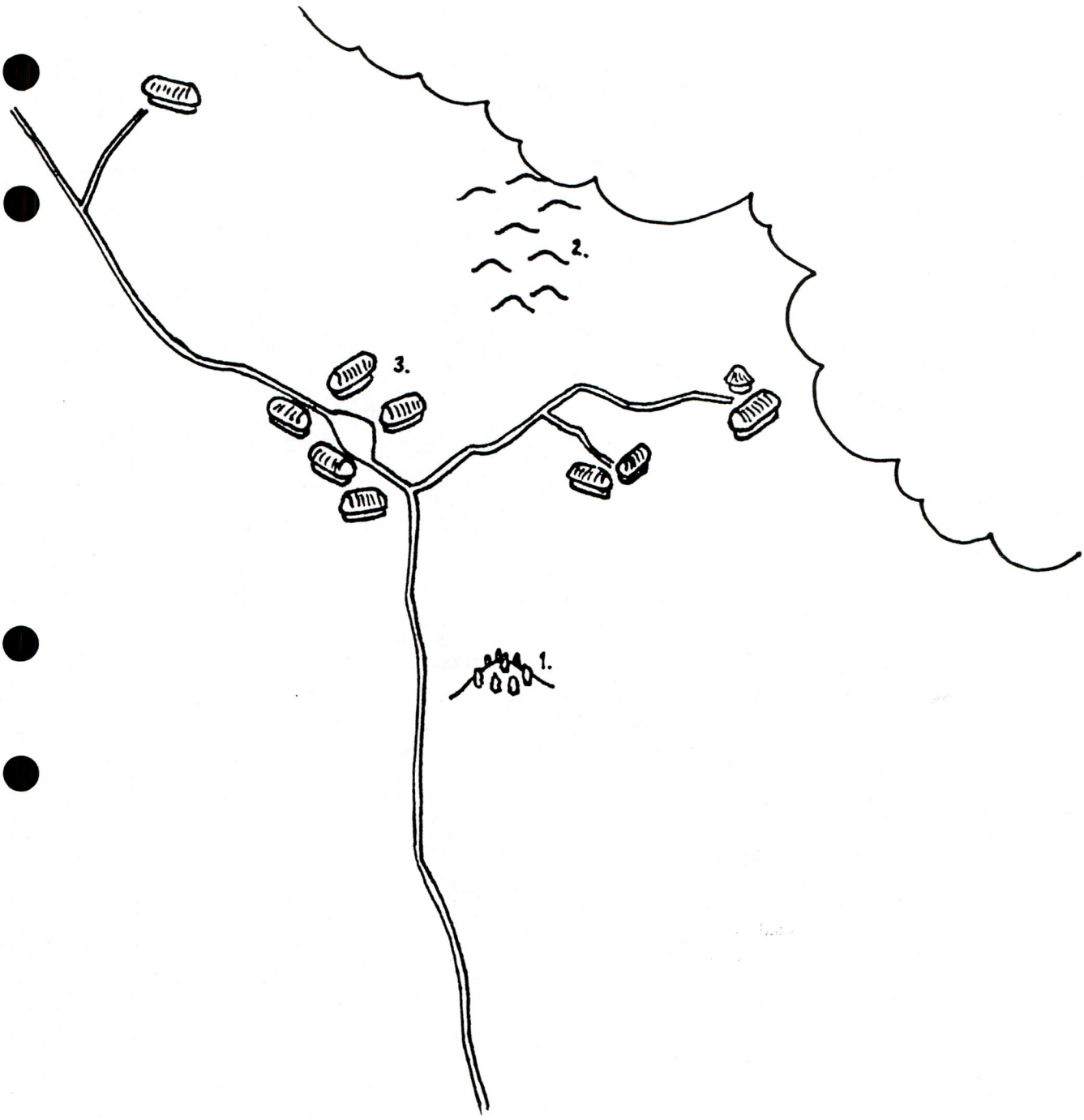
Dispel Magic s.148
Räckvidd: 120y, Area: 30ft Kub
Varaktighet: Omedelbar, Kasttid: 3
Med denna formel kan kastaren neutralisera magiska effekter. Bas-chansen är 11+ på en D20, detta modifieras med skillnaden på kastarna. Ett föremål kan påverkas endast om formelen kastas direkt på det.

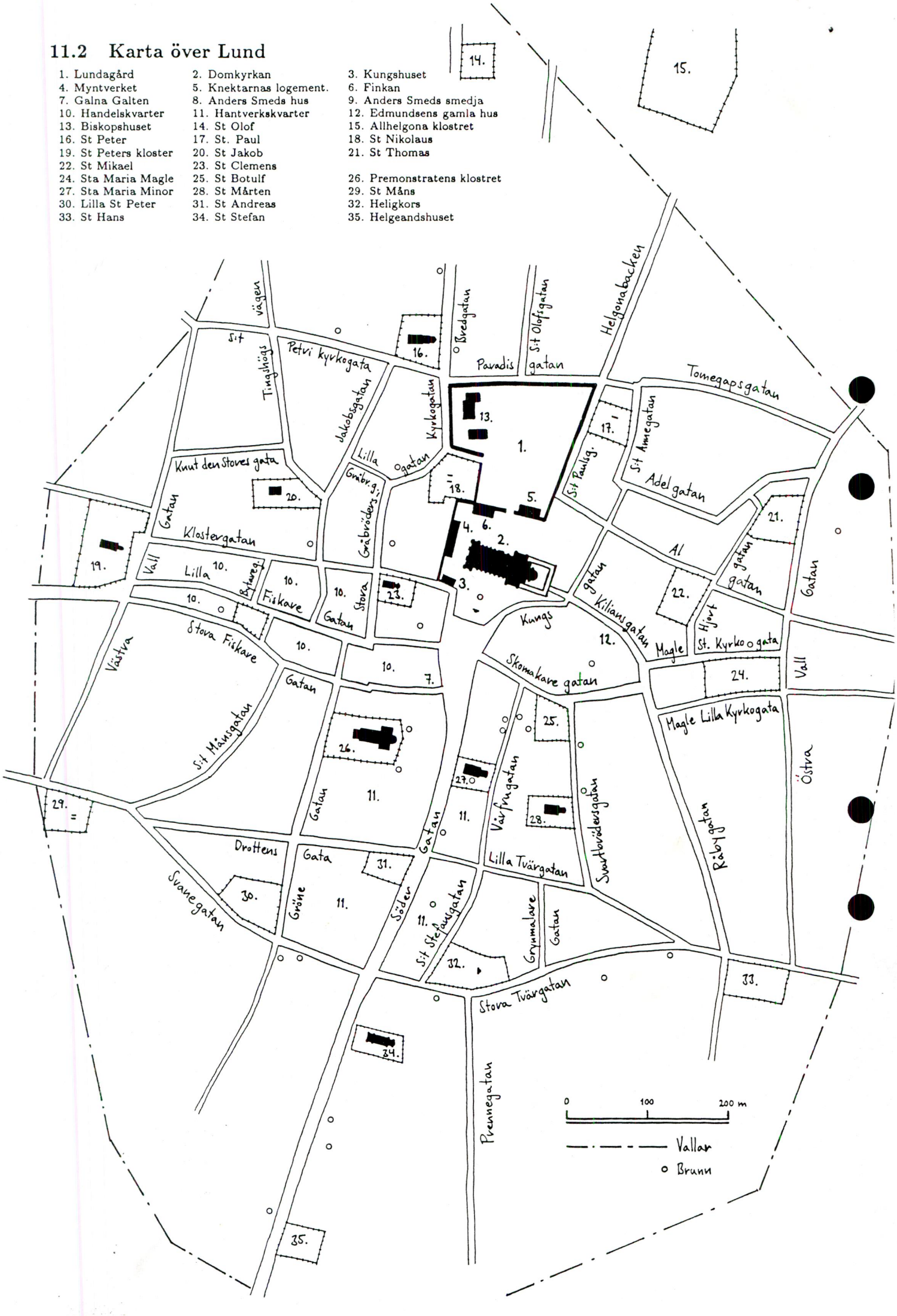
Vampiric Touch s.153 Räckvidd: 0, Area: Kastaren
Varaktighet: 1 Beröring, Kasttid: 3
När kastaren rör någon i strid med ett lyckat attackslag förlorar motståndaren 1D6 HP/2lvl ,dock högst 6D6. Magikern får dessa HP som en temporär bonus. Om kastaren är skadad får han tillbaka HP. Efter en timme försvinner ev överflödiga HP.

11 Spelledarens kartor

11.1 Karta över Tingshögarna

1. Tingspaltsen 2. Gamla gravfältet 3. Tingshögs by



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 gamla 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