

Den Moroniska Föreningen Presenterar

D E N M O R D I S K A F Ö R H A N D L I N G E N

Ett Scenario I Fyra Akter

för

CALCON-96

Efter en idé av Johan Norrman och Johan Erixon

Kapitelindelning.

1. Synopsis -en schematisk översikt över scenariot.
2. Religion -Kashiska och Edritonska panteon.
3. Bakgrund och Politiskt läge.
4. Dreva-Borgen -dess historia och Hemligheter
5. Akt I.
6. Akt II
7. Reklampaus.
8. Akt III
9. Akt. IV
10. Spelledarpersoner.
11. Rollpersoner.
12. Appendix
13. Efterord.

KAPITEL ETT

AKT I

Rollpersonerna anländer till Dreva-Borgen för att ta del av de förhandlingar som börjat föras mellan Edriton och Kashien. Under Akt I skall de bekanta sig med omgivningen och möta de viktigaste SLP:na. De deltar i en inofficiell förhandling mellan köpmännen då man beslutar att häva det tillstånd av krig man tror gäller mellan köpmännen i de olika länderna. Eventuellt kan Rp:na skrapa lite på sanningen om räderna och kanske börja undra vem som egentligen ligger bakom dem. Den Kashiske Generalen Uthmargon talar om sin vilja att starta ett krig. I slutet av Akten inleds förhandlingarna under pompa och ståt.

AKT II

Denna Akt inleds med mordet på den Kashiske chefsförhandlaren. General Uthmargon anklagar genast den Edritonska delegationen och vill starta krig. Han skickar bud till Kashien för att mobilisera en här. De Kashiska trupperna vid Dreva gör sig krigsberedda. Förhandlingarna blir kaosartade och köpmännen hysteriska, lobbyingen blir enorm liksom desperationen bland köpmännen. En jakt på mördaren utbryter och anklagelserna haglar. Efter en tid kallar även Edritonerna på hjälp och det står klart att inom en veckas tid kommer tiden för förhandlingar mellan köpmän och diplomater att vara förbi, bollen kommer att ligga hos de militära ledarna för länderna. Med tanke på General Uthmargons sinnelag kommer detta att innebära ett definitivt krigsutbrott. Samtidigt är förstas Hareb-Durs demon, som ligger bakom mordet, aktiv i borgen och eliminerar de som kommer sanningen för nära. Denna del kan dels vara ett "Deckar äventyr" då Rp:na försöker hitta mördaren, dels kan det vara ett informationssöknings äventyr då de försöker utröna vem som står bakom räderna, eller det kan vara ett äventyr i bästa Aliens-anda då de letar efter demonen, alternativt och förhoppningsvis en kombination av alla komponenterna.

AKT III

Under denna akten sker en upptrappning av det som redan skett i Akt II. Demonen exponerar sig och det går upp för Rp:na vad eller vem som egentligen ligger bakom konflikten. Det kommer även att uppdagas vad följderna av ett krig kommer att vara : nämligen ett Kashien redo att intas av en ond Gudinna. De Kashiska trupperna anländer liksom de Edritonska. Förhandlingarna stängs av General Uthmargon efter att han förklarat krig mot ett dåligt rustat Edriton. Han stänger borgens portar efter att ha dödat det fåtal Edritonska soldater som funnits där. Men oavsett om den verkliga sanningen uppdagas eller ej, tänker Uthmargon inte stoppa sin krigsmaskin. Rp:na måste vara försiktiga annars åker deras huvuden. Generalen är även under Hareb-Durs kontroll vilket förhoppningsvis Rp:na upptäcker. Akt III slutar med att en Edritonsk här kommer och börjar belägra borgen.

AKT IV

Det är dax att ta saken i egna händer! Rp:na måste göra något för att förhindra kriget. Vad de hittar på är givetvis svårt att förutsäga så den sista Akten kommer att kräva improvisation från Spelledaren. Dock är läget sådant att en fred sedan länge är utesluten. Det Edritonska kriget bryter ut. En ödesmättad stämning lägger sig över borgen då den Kashiska armén kommer

över slätten och utrotar de Edritonska belägrarna. Kashiens krigsmaskin har nu fri väg in i Edriton.

Kapitel 3. Bakgrund och politiskt läge

Historia

Kashien är det största landet på Malhklar-kontinenten. Med sin långa kust i söder och många grannar har landet i århundraden dominerat handeln på kontinenten. Det Kashiska Imperiet grundades av profeten h'Almar för 842 år sedan. Innan dess beboddes de Kashiska slätterna av olika stammar som tidvis stridade om naturtillgångarna. h'Almar fick en uppenbarelse av Kaash som sade att stammarna skulle enas. h'Almar inledde det så kallade Försoningskriget som till slut fick alla stammar att försonas och enas under h'Almars fana. Med gemensamma krafter byggdes Kashir, den största och mest skinande staden på Malhklar. Med gudomlig hjälp restes Solspiran högt över stadens gator. För att förhindra vidare stridigheter mellan stammarna förbjöds alla religioner utom den som h'Almar predikade. Kaash prästerskap hade länge den högsta makten i Imperiet men med tiden blev folket missnöjda. För att blidka massorna beslutade prästerskapet att dela makten med en kejsare. Även om kejsaren valdes av prästerskapet fungerade det och ett hotande inbördeskrig avvärdades.

Geografi

Kashien är i öster och väster omgivet av höga bergskedjor. I norr ligger Den Stora Vildmarken varifrån det under åren kommit flera barbarhärar som anfallit Kashiens norra utposter. Kashiens södra gräns utgörs av Nerva-Sjön. På Nerva-sjön härjar olika slags pirater och kapare som tidvis hotar handeln.

Runt om Kashien finns ett otal små länder, vissa inte mer än enkla stadsstater. Kashiens viktigaste granne är Edriton, en relativt stor monarki i nordost. Kashien och Edriton har flera gånger varit krig, bla har Kashiens religiösa ledare 3 gånger utlyst korståg mot Edriton.

Kapitel fyra: Dreva-Borgen.

Dreva-Borgen byggdes av Kashien för 800 år sedan som ett gränsfäste placerat vid landets absolut yttersta gräns. För 200 år sedan renoverade man borgen till följd av att relationen med Edriton blivit anspänd. Borgen försågs med ett nytt försvarsverk och delar av tornen och barfreden stärktes. Borgen ligger på den kashiska högplatån uppe på en klippa som sträcker sig nästan tusen meter över själva platån. Dreva-borgen gör verkligen skäl för att vara ett gränsfäste. Den är i det närmaste ointaglig och uppifrån klippan kan hela Kashiska högplatån överskådas. De sex tornen och barfreden utgör borgens äldre delar och hyser rum åt exempelvis tempel, bibliotek och bostadsavdelning. Den yttre delen är tillkommen med renoveringen och tjänar endast som försvarsverk.

Barfreden:

En cylinderformad byggnad med tegeltak. Barfreden är 50 meter hög och inrymmer främst ett Kaash-tempel i de nedersta 30 meterna av byggnaden. Ovanför templet ligger de tre festvåningarna. Matsalen är två våningar hög och den övre våningen är en balkong som går ut över den runda vackert inredda matsalen. I denna sal kommer en stor del av förhandlingarna hållas eftersom salens enorma runda bord i princip är det enda stället i borgen där 200 människor kan samlas och sitta ner samtidigt. De översta våningarna är bostäder, få till antalet men rymmliga och påkostade. Från barfreden går broar ut till de sex flanktornen.

Flanktornen:

Torn 1: Bibliotekstornet. Detta torn innehåller endast böcker. Med tanke på att tornet är drygt 40 meter högt innebär detta att det finns en hel del böcker. (ca 600 hyllmeter). För att slippa göra en lista över alla tänkbara titlar och ämnen som behandlas på dessa pergament hänvisar jag till följande lilla procedur då Rp:na söker en speciell bok: Dra av Åtkommlighetsvärde från bibliotekariens FV i Dreva-Biblioteket. Slå en T 20, om du slår under eller lika med värdet så hittar bibliotekarien boken.

Åtkommlighetsvärde:

Octagonicum -10.

Hjälteroman 1

Speciell hjälteroman 5

Ovanlig bok -känd 7

Ovanlig bok -okänd 10

Sällsynt bok 12

Helig bok 15

Vanhelig bok 17

Kättisk bok 20

Demonisk bok 30

Bibliotekariernas Fv i Dreva-Biblioteket:

7st Novis/praktikant 5
12 Skrivare/munkar 10
4st Bibliotekarier 15
2st Överbibliotekarier 20
1st Chefsbibliotekarie 35

Torn 2: Rustnings och skattkammare. I detta torn förvaras en del militär utrustning, främst adelsmännens rustningar och vapen. Under marknivån finns även den rigoröst vaktade skattkammaren. Hela detta torn kryllar av borgens elitvakter så dumma försök att skapa anarki här eller att stjäla något avslås snabbt och effektivt.

Torn 3,4 och 5. Bostäder.

Torn 6. Lagerbyggnad. Här finns allt ifrån spannmål till den berömda vinkällaren.

Försvarsverket: Består av mur och fyra stycken torn. Muren är sex meter tjock och har givetvis såväl gångar som bostäder i sig. Tornen är befästa med allehanda krigsmaskiner typ katapulter, arbalester och stora grytor att koka olja i. Rollpersonerna kommer rimligen inte att vistas i dessa delar. om de skulle göra det kan det dock poängteras att de inte äger tillträde till dessa delar och kommer att gripas om de ertappas med någon aktivitet i försvarsverket.

Speciella, högintressanta platser:

Matsalen i Barfreden: I denna sal kommer huvudförhandlingarna att hållas. Salen har ett stort runt bor med plats för 200 personer. Ovanför bordet finns en ballkong som utgör våning två i festvåningarna. I den runda salens väggar finns fem nisher med statyer föreställande Kashiska hjältar. Gobelänger och mattor pryder väggarna och bakom salens högsäte (den förnämsta platsen) hänger en enorm tavla föreställande borgens byggherre Lord Antonius Verda. I anslutning till Matsalen ligger borgens kök. Två vakter står ständigt utposterade utanför salens dubbelport.

Lord Narak Bra`agh's rum i barfreden: Detta rum är viktigt av den anledningen att Den Kashiske chefsförhandlaren Bra`agh mördas här. Rummet är beläget i barfredens översta våning. Beskrivning av rummet finns i avsnittet om Bra`agh's död.

Eilar Xalar III:e's grav: Under barfreden finns ett underjordiskt rum i borgens källare. Detta rum tros vara översteprästen Eilar Xalar den 3:e's grav. Denne man dog för 700 år sedan och var innan han dog överstepräst i Solspiran, Kaash's största tempel i huvudstaden. Graven är ordentligt förseglad och ingen har varit därinne sedan graven slöts. Att bryta sig in i detta rum är helt otänkbart för en Kashier, av religiösa skäl, och även för andra eftersom det är dödsstraff på att skända graven. (För att ge en bild av hur allvarligt gravskänderi här skulle vara jämför vi med verkligheten: Tänk dig att någon skulle hugga sig in i profeten Muhammeds grav i Medina och klottra på gravens väggar för att sedan bege sig till Mecca och spränga Kaban efter att först ha kissat på den...) Straffet för att skända Eilar Xalar III:e's grav är dödsstraff för gravskändaren samt alla dennes släktingar, även endast ingifta... En som dock inte bryr sig om huruvida man får eller inte får skända graven är Hareb-Dur, den

onda krigsgudinnan. Hennes Demoniske tjänare E'hrixum har nämligen sin "bostad" här -väl skyddad från eventuella angrepp eftersom ingen skulle komma på tanken att ta sig in här. Gravkammaren är ett cirkulärt rum med 15meter i omkrets. Taket är kupolformat och stenen i väggarna är helt svart. Golvet är av bly och mitt i salen finns en stående sarkofag formad som solspiran. Runor längs sarkofagen berättar om översteprästens levne och dåd. I övrigt finns här inget alls. Dörren i till graven är en 80cm tjock järnskiva (1x2m) som är ingjuten i väggen. Skivan är helt blank förutom en gyllene oktagon som skruvats fast på utsidan. Dörren vaktas ständigt av två vakter vars uppgift är att se till att ingen kommer ens nära dörren. Dessa vakter är mega-biffiga och kommer att slåss enormt mycket om någon försöker göra intrång. Demonen håller som sagt till inne i gravkammaren. Den tar sig in genom en speciell, mycket smart anordning: Oktagonen har nämligen belagts med en TRANSFER med vilken Demonen kan förflytta sig (i osynligt tillstånd) En liknande oktagon finns målad på andra sidan dörren -denna har E'hrixum själv satt dit. För att ingen annan skall kunna använda sig av portalen är den försedd med en liten "säkerhetsanordning" : TRANSFERN i de båda oktagonerna leder nämligen till ett mellansteg och först därefter ut på andra sidan. Detta "mellansteg" är en relativt otrevlig plats för andra än demonen: Hareb-Durs tronsal! Om någon skulle använda sig av TRANSFERN kommer denne således att dyka upp i Hareb-Durs tronsal och konfronteras med den onda gudinnan, vilket innebär en säker och utdragen plågsam död.

Gravvakter: (2st)

KP: 16

SB:+1T4

Rustning: Helrustning ABS 12

Vapen: Kashiskt Storsvärd FV 35. Skada 3T6+5 BV:25

E'hrixum -Demon med rätt att döda.

Demonen är en 2m lång, mycket smal varelse med en utdragen käke med många tänder. Huden är helt svart och täckt av små taggar. Händer och fötter är försedda med järnklor. Demonen saknar ögon och ser på magisk väg. Den har en del speciella förmågor. Dessa är inte magiska i vanlig mening utan är en del av Demonens väsen. Demonen är helt immun mot Magi förutom Demonologiska Kontroll och frammanings besvärjelser. E'hrixum är inget annat än en mördar-maskin. Han löser alla problem med våld och är inte speciellt försiktig eller smart. Detta gör att han kan avslöjas, men demonen är helt säker på att han inte kan beröras av något motstånd. En enormt kaxig typ helt enkelt (Tänk dig T1000 med diplomatpass som snor godis av dagisbarn)

STY:60

KP:36

STO:17

SB:+2T6

FYS:50

Skydd: 8poängs hud.

SMI:45

INT:10

PSY:19

KAR:2

Strid: 4st Klor. FV60 skada 2T6+ SB, (händer&fötter)

Bett FV 40 skada 1T6+10 (gift STY 20)

De Tusen döda själarnas dolk: FV 50 skada 1000, Dras från PSY. Saknar målet PSY dras skadan från KP, eller liknande. BV: skojar du?? Tror du att den går att förstöra? (Dolken är Hareb-Dur's gåva till E'hrixum. Hon har låtit dolken smidas av en död guds skelett och tvingat in tusen själar i den. Då dolken går in i sitt offer tar alla själarna en tugga av offret. Denna dolk kan med lite listighet användas till att döda E'hrixum, men han lär inte precis låna ut den.)

Förmågor: Osynlighet (demonen blir helt osynlig och kan inte hittas ens med VARSEBLI) Snabbhet (Demonen kan om den vill göra fyrdybbla attacker)

Upplösning: Demonen kan lösa upp sig själv så att den kan slinka igenom exempelvis ett nyckelhål. Den upplöser då hela kroppsstrukturen. Detta tar 1SR att göra och 1SR för att återställa strukturen och anta normal form.

Mörkersyn: Demonen saknar ögon och ser på Magisk väg, dvs den kan aldrig bli blind. Magi kan inte heller slå ut syn och hörsel.

Viktig information till SL: Tanken med demonen är inte att han skall gå fram som en bulldozer bland Rp:na och döda dem. Demonen aggerar främst efter Hareb-Dur's order och skulle knappast bry sig om ett par betydelselösa människor (Rp:na) om de inte hotade honom direkt eller hotade att eliminera Hareb-Durs planer. Glömm inte att Gudar och Demoner lever i en annan värld, de har en mycket längre livslängd än människor och ser saker ur ett helt annorlunda perspektiv. Om dessa väsen får en chans att leka lite med inkompetenta människor så tar de den chansen. Demonen handlar för att uppnå ett högre syfte, han följer sin Gudinnas plan som kommer att ta år att genomföra. Dock finns det en delikat balans här: det är viktigt för Hareb-Dur att kriget mellan Kashien och Edriton blir av. Om detta krigsutbrott hotas kommer Demonen att vidta åtgärder i det fördolda och endast om den avslöjas kommer den att slåss.

Hemliga rum: Borgen kryllar förstås av lönngångar och dolda rum, både som resultat av att man under renoveringen murat igen vissa rum och dels för att byggherren valt att utrusta borgen med dessa säkerhetsspärrar och skyddsrum.

Spöket Francis Arbiskum.

Då Dreva borgen skulle byggas uppstod en tvist om vem som skulle leda bygget. Valet stod mellan Francis Arbiskum och Lord Antonius Verda. Kashien valde att låta Arbiskum bygga borgen vilket grämde Lord Verda så till den milda grad att han lät mörda Arbiskum. Därmed blev han ansvarig för bygget. Francis Arbiskum glömdes bort och Lord Verda tog all ära av bygget trots att han egentligen inte alls låg bakom det. Arbiskum murades in i en vägg i borgen där han dog av svält. Men hans själ var så stark och hämndlysten att den inte lämnade världen. Francis Arbiskum blev ett spöke och har sedan sin död hemsökt borgen.

Spöket är främst drivet av att få fram ett erkännande om att det var han som i själva verket ritade borgen. Han vill hämnas på Lord Verda och hans ättlingar. Francis är ett ytterst egoistiskt och hatiskt spöke, han älskar att ställa till det för borgens invånare. Den gången det lyckades bäst var då han under en stor middag i Dreva-Borgen lyckades anlägga en brand i köket och därmed förinta banketten. Den Kashiske kejsaren som var på besök fick vid tre olika tillfällen soppterriner utspillda över sig, han tappade bort sin fars storsvärd samt fick lunginflammation efter att ha sovit en hel natt med öppet fönster, ett fönster som alla betjänter var helt säkra på att de hade stängt. Francis kommer givetvis att försöka jävlas under förhandlingarna. Han spelar en viktig roll i äventyret genom detta. Spöket blir nämligen

vittne till mordet på den Kashiske chefsförhandlaren. Han tar sig upp i dennes bostad för att spöka och finner där demonen i full färd med att flå Kashiern. Men eftersom Arbiskum är ett gammalt spöke och ett tämligen ignorant sådant tar han demonen för ett annat spöke. Att Demonen och spöket bor grannar gör inte saken bättre. Francis's kropp murades nämligen in i väggen till det som senare blev gravkammaren. Under hela äventyret följer spöket demonen och försöker att ställa till det för denne. Han vill ju trots allt vara det enda spöket i borgen. Om Rp:na kommer i kontakt med spöket kan de samarbeta med varandra. Spöket är ju intresserat av att bli av med demonen vilket spelarna också är. Spöket känner till precis allt i borgen och är en mäktig bundsförvant då han vet precis vad demonen gjort och var han befinner sig.

Religion.

Det föreligger en teologisk konflikt mellan det Kashiska och det Edritonska panteonen. Medan Kashien har ett polyteistiskt panteon har Edriton ett monoteistiskt, dock har de samma gudar. Konflikten har följande rötter: För ca 1200 år sedan uppstod den Kashiska teologin med profeten h'Almar. Denne man klargjorde att Kaash var övergud och hade tre barn. Dessa barn hade i sin tur avkommor, de lägre gudarna. Denna lära antogs och konfirmerades under 200år. Edriton hade vid denna tidpunkt samma gudar som Kashien men deras inbördes förhållande var outtalat. För 1000 år sedan uppstod en lära i Edriton kallad Den Cirkulära Inkorporationens lära. Läran gick i kort ut på att man erkännde Kaash som den ende guden, men han hade ett antal aspekter. Dessa olika aspekter var det man förut tagit för olika gudar. I själva verket fanns endast en gud menade man, Kaash. Denna lära upptogs av Edritonerna och kom att bilda Edritons kyrka. Genast uppstod konflikter med Kashien eftersom den Edritonska modellen ur Kashiskt perspektiv var kättisk. Som en följd av dessa teologiska konflikter utbröt korstågen och den fientliga relationen mellan Kashien och Edriton.

Det Edritonska Panteon:

Kaash: Detta är den ende guden. Han är solen och världsskaparen. Han är den enande kraften som genom sina olika aspekter vakar över människorna. Kaash's säte är himmlen och han kan skådas varje dag (solen). Kaash tillbes morgon och kväll. Bönerna riktas direkt till Kaash och inte till någon av hans aspekter. Att be till endast en aspekt av Kaash är kätteri eftersom det anses vara liktydigt med att identifiera Kaash med endast en aspekt. Detta är fel: Kaash är alla olika aspekter och kan inte sönderdelas.

Aspekterna av Kaash:

Nien. Detta är den ständigt övervakande aspekten hos Kaash. Denna syns om natten i form av månen som ger ljus och om dagen som solen som även den ger ljus. Genom ljuset vakar Kaash över sina trogna och ser vad som händer.

Slaach (Motsvarar den Kashiske guden Groma). Detta är Kaash's barmhärtiga aspekt. Slaach bringar död åt de trötta själarna och tar upp dem i himmlen. Slaach är inte en ond bråd död, utan en stillsam sömn som förevigt släcker ut den trötta själen.

Harebdur-ama. Denna aspekt är Kaash's vrede som drabbar de som är otrogna. Denna aspekt är verkligen ond bråd död och drabbar endast de otrogna. Denna aspekt står givetvis i ytterst skarp kontrast till Kashisk teologi. Harebdur-ama är nämligen den aspekt som förut var guden Hareb-Dur, en gudinna som i Kashisk teologi är genomond. Att Harebdur-ama skall drabba de otrogna, dvs Kashierna, gör situationen ännu mer prekär. Genom detta har Harebdur en form av stöd från Edriton vilket underlättar för hennes planer.

Eila. Kaash's generösa aspekt. Representerar Kaash's välvilja och omsorg. Kaash's gubernatio helt enkelt.

Adat. Detta är Kaash's vishet, dömmandet och allkännedommen.

Det bör än en gång understrykas att Kaash är den ende guden i Edritons religion. Det finns inga andra gudar än han. De olika aspekterna är inget annat än just aspekter, karaktärsdrag hos Kaash.

Den Kashiska teologin.

Det Kashiska panteon är polyteistiskt, detta är den stora skillnaden jämfört med den Edritonska teologin. Kaash är övergud och skapargud och den Kashiska läran behandlar främst förhållandet mellan Kaash och hans barn och barnbarn, alla olika gudar i panteonen. Kashisk teologi härstammar från profeten h'Almar som var verksam för ungefär 1200 år sedan. Innan h'Almars tid iggennkändes de Kashiska gudarna men deras inbördes förhållande var oklart. h'Almar satte upp dogmer rörande gudarnas inbördes förhållande och fastslog att Kaash var urguden, skaparen och herren. Några hundra år efter detta uppstår en lära i Edriton som står i bjärt kontrast till h'Almars lära, främst genom att den förra läran är monoteistisk. Efter en tids konflikter och efter det att Edriton anammat sin lära utbryter korstågen. Under loppet av 600år skickade Kashien ett antal korståg in i Edriton. Av dessa ca 17st korståg erkänns endast fyra av dem vara korståg av nutida Lärde och teologer. Dessa fyra korståg är ordentligt omskrivna i historiekrönikorna, hjälteberättelser finns det gott om. Inget av dessa korståg har dock lyckats med att förintä Edritons gudalära vilket alltid varit målet. Av denna anledning är Kashierna fortfarande beredda att försöka igen. Då äventyret utspelar sig råder en spännd stämning i Kashien, Edritonerna, de kättiska, har gjort råder mot handelskaravaner och underminerat handeln. Domedagsprofeter har förespråkat vikten av ett nytt korståg för att slutligen krossa Edriton och den allmänna opinionen i landet är att detta är av nödvändighet. Det finns dock ett motstånd bland de mer inflytelserika köpmännen, de skulle förlora på ett krig. Därför har de framtvingat fredsförhandlingarna i Dreva. Deras mål är att lägga det religiösa käbblat bakom sig för att skapa en gynnsam handelsmiljö med goda möjligheter att tjäna pengar. Bland teologer finns givetvis intressen av att gå ut på ytterligare ett korståg men detta intresse är relativt ljummt. De som är mest krigshetsande är de Kashiska generalerna och högre officerare. Dessa har allt att vinna på ett korståg eftersom de då kommer att få rätt att plundra Edriton. Dessutom är ett korståg en möjlighet att vinna ära och berömmelse. Den som hetsar mest till krig är General Uthmargon, detta på grund av att han har besatts av Hareb-Dur's krigsvilja.

De Kashiska Gudarna.

Spelledarpersoner.

General Uthmargon.

Dette är den Kashiske Generalen som är på plats med sin armé vid Dreva. Generalen är en mycket högre och muskulös man i 50-årsåldern. Han har vitt halvlångt hår och fårat ansikte. Ett långt ärr löper från höger ögonbryn ner till hakspetsen. Ögonen är mörka, nästan svarta och ögonbrynen buskiga. Uthmargon går klädd i mycket vackra kläder, till synes något klumpiga för en militär: Kråsskjorta, guldbroderad väst och åtsmitande byxor. I sidan bär han ett slagsvärd och en dolk. Stundtals kan han synas kommenderande sina trupper och då bär han läderbyxor, tygpolstrad jacka med axelplåtar och en öppen hjälm med plym. Han har även ett enormt Kashiskt storsvärd som han bär i strid och vid högtidligare tillfällen.

Karaktär: En Krigshetsare av stora mått. Han är enormt aggressiv av sig och vill inget hellre än att starta krig. Burdus, hetlevrad och överlägsen

Strid: KP 16, rustning ABS 6, Kashiskt storsvärd FV 45 skada:2T6+10