

# I JÄRNÅSARNAS SKUGGA

Ett MERP-scenario gjort av  
Michael Lilja och Erik Norén  
för Borås Spelkonvent XI.

# Combat Statistics

Förklaringar: Alla ev. övriga bonusar är inräknade i siffrorna.

Name	Level	Hits	Move	M & MB	Armor	DB	Attacks	Notes
Rukk Delokk	5	55	45	-5	Soft Leather + Shield	20	Shortsword 40	Handelsman och uppdragsgivare.
Hedak	6	60	60	+10	Rigid Leather	30	Quarter staff 46 Spells	Hövding och shaman. Östring.
Jorok	4	80	50	±0	Rigid Leather + Shield	25	Broadsword 70 Shortbow 60	Rövare.
Gorth	4	90	55	±0	Rigid Leather + Shield	30	Broadsword 80 Longbow 45	Rövare.
Makar	4	75	50	±0	Rigid Leather	10	Battleaxe 65 Handaxe 50	Rövare. Ledare.
Bybor	1	15	50	±0	Soft Leather	0	1-Handed Edged 10	Imbecilla bönder
Monstret	8	105	100	+10	Hide (Rigid Leather)	30	MCI 60 (2x) 50% LBI 80 50%	Demon

## Inledning

Årets upplaga av MERP utspelar sig långt in i fjärde åldern. Världen har förändrats en hel del, som du kanske kommer att märka. Tanken med detta är att vi, scenariomakarna, har tröttnat på den ordinarie MERP-miljön och velat skapa något nytt. Tanken är också att detta scenario skall vara det första i en serie med sammankopplade äventyr som kommer att vara turnerings-scenarion i kommande Borås Spelkonvent.

Vi hoppas att ni som spelleder och spelar detta scenario kommer att ha roligt och att ni uppskattar vår idé.

Till er som tänker spela scenariot så får vi be er att sluta läsa nu och till er som skall vara spelledare så ber vi dig att läsa det mycket noggrant. Vi ber också de som är inlånade spelledare att inte visa era egna spelare karaktärer eller handouts innan turneringstillfället.

## Bakgrund och NPC beskrivning.

### Rukk Delokk

Delokk är en av staden Maethelburgs (som ligger i norra Anduin-dalen) rikaste innevånare, det är i alla fall vad folk tror. Verkligheten är en helt annan. Genom att en konkurrerande handelsman längre söderut tagit över en del av Delokks mest vinstgivande rutter och genom att en silvergruva där han investerat en hel del inte utvann lika mycket som beräknat kommer hans förmögenhet sakta att försvinna. Delokk är medveten om detta och försöker rädda sig ur denna situation. Han är fortfarande mycket förmögen men måste hitta ett sätt att förnya sina tillgångar.

För ett par år sedan ärvde han en herrgård från en avlägsen släkting. Anledningen till att Rukk fick gården var att ingen annan i slakten ville ha den. Rukk tänkte först inte mer på den saken och tänkte låta herrgården förfalla men nyligen så fick han höra ryktas om den stora skatt som familjen gömt någonstans kring sina gamla ägor uppe vid Järnåsarna, norr om sjön Rhûn. Han insåg att om han hittade denna skatt skulle han få nytt fräscht kapital att investera och att detta kunde vara hans stora lyft.

Sålunda bestämde han sig för att resa iväg till området för att försöka finna skatten. Han insåg att eftersom gården varit obodd i många år måste han låta iordningställa den först, han tänkte ju inte tälta precis. Han funderade på att hyra några hantverkare på platsen men kom sedan att tänka på att han kanske skulle behöva några pålitliga män i sin jakt efter lyckan. Han tog därför kontakt med en ung adelsman, tillika magiker, för att denne skulle samla ihop en liten expedition på fem man.

**Handelsman  
på väg ner.**

**Ärvde en herr-  
gård.**

**Lejde några re-  
jäla män.**

## Under Järnåsarnas skugga

**43 år.**  
**Mörkt hår.**  
**Skägg.**  
**Dyra, praktiska kläder.**

Själv skulle han resa söderut för att först se om lite affärskontakter, och sedan resa med en karavan till Esgaroth och sedan vidare till herrgården på egen hand. Det enda han vet om herrgården är att den ligger nära en by som heter Barkham.

Rukk är en lång (187 cm) och välbyggd (85 kg) dunlending i sina bästa år, närmare bestämt 43 år. Han har ett kort välansat hår och ett dito tillhörande skägg, som är mörkbrunt. Under detta scenario klär han sig i dyra men praktiska kläder som går i grönt. Hans blick är uppmanande, kvick och färgad av hans gröna iris.

Han är en mycket aktiv människa och är alltid på gång, van att bli åtlydd. Det han är bäst på är Trading, naturligtvis, vilket han har 100+ i skill på. Han talar följande språk: westron, logathig, nahaiduk och även lite adûnaic. Hans RR (resistance rolls) är följande: Ess (essence) ±0, Cha (channeling) +5, Poi (poison) +5 och Dis (disease) +5.

### Hövding Hedak

Hövdingen i byn Barkham, Hedak är en lömsk figur. Han styr sin by genom list och hot. Hedak är inte bara hövding, utan kanske främst präst. Byn har en egen gud som de dyrkar och offrar till. Denna gud kontrolleras av Hedak genom en amulett.

**Amulett.**

Det hela började för flera hundra år sedan då en av Hedaks förfäder hittade en amulett i en gammal orchhåla. Amuletten skulle bäras runt halsen och Hedaks förfader tyckte att den var fin så han behöll den. Flera år senare råkade samme man, som var jägare, ut för ett fruktansvärt oväder då han jagade uppe i Järnåsarna. Han sökte skydd i en gammal ruin och fann av en slump en lucka som ledde ner till en källare. När han kommit ner upptäckte han att källaren var orörd. Han såg en konstig järndörr och när han öppnade den kom ett monster ut och anföll honom. Men monstret kunde inte skada honom och han upptäckte att han kunde kontrollera monstret. Han insåg snart att det måste bero på den konstiga amuletten som han hade hittat. Hedaks förfader förstod att detta kunde ge honom makt över de andra i byn och grundade en kult som dyrkade monstret som en gud.

**Grundade en kult.**

**Styr byn med en fast hand.**

Så har det varit sedan dess. Amuletten och titeln som hövding och överstepräst har gått i arv från generation till generation. Numera så har familjen glömt hur det kom sig att de fick tag på amuletten och de ser sig själva som utvalda herrar. Hedak själv är en listig man som styr byn med en fast hand. När karaktärerna först kommer till byn ser han dem som ett potentiellt hot men vill kolla upp dem lite innan han gör något. Efter att karaktärerna räddat en flicka från byn från att bli såld som slav blir de bybornas hjältar och Hedak tvekar och funderar på vad han skall göra. Han litar inte på att resten av byn är lika fientligt inställd till utbölingarna som han är. Men senare, när karaktärerna börjar bli alltför närgångna och snokar på fel ställen så bestämmer Hedak sig för att agera. Först så försöker han få karaktärerna att sluta att intressera sig för ruinen

genom att skrämman dem med olika rykten. Dessutom börjar han bearbeta byns befolkning så att den blir mer avogt inställd till karaktärerna. Sedan planerar han att anfälla gruppen innan den hinner göra någon skada.

Hedaks släkt har styrts i byn i flera hundra år och tänker inte säga ifrån sig den rätten utan motstånd. Det finns inte någon i byn som skulle våga sätta sig upp mot Hedak, inte någon som vill heller för den delen. Det syns tydligt på de bybor som finns i Hedaks närhet att han är byns obestridlige ledare. När han säger något tystnar alla bybor i hans närhet.

Hedak är stor för att vara en Sagath (östring), med sina 170 cm och 65 kg är han en av de största i byn. Han har byxor, jacka och stövlar av läder och på axlarna har han en röd ulltunika. Han bär alltid med sig sin kraftiga, svarta trästav. På huvudet har han en pälsklädd hjälm med gula streck på.

Han är den intelligentaste mannen i byn (IG 78). Han är 35 år gammal och har tre fruar men inga barn. Om det är något av betydelse som skall göras i byn tillfrågas alltid Hedak, han vet om allt som händer i byn jämt! Han har en illa dold elakhet i sina mörka ögon som lätt skiner igenom.

Han kan följande Spell lists: Surface Ways, Calm Spirits, Protections, Purifications, Animal Mastery och Creations samtliga till sjätte level. Han har 24 power points. Han talar logathig och westron (något han aldrig talar om för karaktärerna). Hans RR är följande: Ess +5, Cha +15, Poi +5 och Dis +5.

## Monstret

Monstret är ca 180 cm långt, människoformat men kutryggigt. Det har långa armar som slutar i stora händer med vassa klor. Det har ett stort huvud med två små ögon, en liten näsa och en gigantisk mun med många små vassa tänder. Hela varelsen är täckt med en tjock, brunaktig slemmig hud.

Monstret är en man ur slakten Delokk som för länge sedan blev förvandlad till demon. Mannen, som hette Athmor, sysslade med svartkonst och kom i kontakt med ond magi. Denna magi gjorde att han sakta förvandlades till demon. De övriga i familjen märkte hur han började förändras och trodde att en förbannelse drabbat slakten. De bestämde sig för att mura in honom i källaren i den borg som familjen då bodde i. Athmor, som var rädd för vad han höll på att omvandlas till gick med på detta och hjälpte till och med till med att konstruera en kammare med magiska symboler som stängde inne demoner. Sedan lades han i kammaren och murades in. Den övriga familjen övergav sedan borgen och flyttade ner till slättlandet och byggde där herrgården.

Athmor blev med tiden helt förvandlad till demon och förlorade hela sin personlighet. Monstret är en totalt ointelligent bärsärk som bara vill ut och döda. Demonen bröt sig igenom den mur som byggts för att stänga in honom men kunde inte ta sig förbi de

**Tänker inte lämna ifrån sig makten utan strid.**

**Storväxt.  
Svart trästav.  
Röd tunika.  
Pälshjälm.**

**Elaka ögon.**

**Stort huvud.  
Små ögon.  
Långa armar.  
Klor.  
Täckt med brunt slem.**

**Magiker som ägnade sig åt svartkonst.**

**Bärsärk.**

## Under Järnåsarnas skugga

besvärjelser han själv en gång lagt. Så var läget i många hundra år ända tills en man släppte ut honom. Denne man var naturligtvis Hedaks förfader och vad som sedan hände vet ni redan. Monstret kan inte tala och har +20 på alla RR.

### De tre rövarna

**Hårdföra.  
Tysta.**

Jorok, Gorth och Makar är tre skumma individer som aldrig gjort något gott här i världen. Deras liv går ut på att stjäla röva och svina ner i största allmänhet. De har även tidigare kidnappat barn här i trakterna, för att sälja på marknader i öster eller för en lösen-summa lämna tillbaka dem till deras familjer. De är ganska hårdföra män och har varit med om en hel del.

**Brukar över-  
natta i herr-  
gården.**

När de råkar befinna sig i närheten av Barkham brukar de övernatta i herrgården. De ser alla tre rätt så slitna ut eftersom att deras kläder varit med ett bra tag. Jorok och Makar är östringar men Gorth är en bondeson från Gondor.

### Byborna i Barkham

**Inavel.**

Genom generationer av inavel har så gott som alla bybor blivit helt imbecilla. De skall spelas som enfaldiga bönder som inte förstår någonting, hur mycket man än försöker. Ingen av dem, förutom Hedak, pratar något annat än Logathig (rank 3) och även om de förstår vad man säger så låtsas de som om de inte gjorde det. De förlustar sig med att driva med karaktärerna och med att försöka lura dem på alla sätt och vis. När karaktärerna sedan blir byns hjältar ändras naturligtvis detta och de blir väldigt väl bemötta. Byborna blir dock inte intelligentare för det.

**Vill jävlas.**

De lever på enkelt jordbruk och en del boskapsskötsel. Man drygar ut med lite jakt i skogen och ute på fälten. De flesta bybor går omgring i grova röda, gröna eller gula yllekläder. Kvinnorna är hemma på gårdarna och passar barn, svin och får. Männerna är antingen på åkrarna och arbetar eller ute och jagar. De män som jagar använder sig av kortbågar. De allra minsta barnen (upp till 5-6 års åldern) behöver inte hjälpa till med arbetet utan får göra vad de vill, d.v.s springa runt och busa.

**Korta.  
Smutsiga.  
Färgade ylle-  
kläder.**

Typiska mansnamn: Gor, Argad, Tark, Bork, Luggo...

Typiska kvinnonamn: Twirk, Busju, Agnopi, Kopusefa, Ryga...

## Hur vi har tänkt oss det hela?

Så här har vi tänkt oss att scenariot skall lösas. Andra sätt är naturligtvis möjliga och detta skall inte ses som den enda vägen. Läs detta som en anvisning för hur karaktärerna antagligen kommer att agera och för att förstå avsikten i scenariot.

Scenariot börjar med att karaktärerna kommer till byn Barkham, som bebos av inavlade bönder. De befinner sig där för att, på uppdrag av handelsmannen Rukk Delokk, restaurera en herrgård han ärvt. De lär känna hövdingen Hedak och några till i byn och får också en vägvisning till herrgården. Karaktärerna beger sig genast av mot herrgården och kommer fram efter ett tag. Dagen efter kommer tre rövare ridande till gården. Med sig har de en skrikande flicka, ca 10 år gammal, som de har slängt över sadeln. Rövorna har tagit flickan i byn och hade tänkt att övernatta i den hittills tomma herrgården. Karaktärerna inser att rövorna har kidnappat flickan och en strid utbryter. De vinner och lämnar tillbaka flickan i byn. Därmed blir de hjältar och de hyllas med en fest i byn.

Senare så hittar de i herrgården gamla krönikor och en tavla som pekar på att det finns en gammal borg som tillhört familjen Delokk uppe i bergen. Karaktärerna undersöker borgen och finner inget av intresse. Då de tillbringat nästan en månad med att göra iordning herrgården anländer herr Delokk till byn. Han vill genast undersöka borgen för att hitta en skatt han söker. När byborna får höra att de skall upp till borgen förändras deras inställning till dem. De visar tydligt sitt missnöje genom att skrämma karaktärerna och varna dem för den platsen.

Den här gången kommer de att hitta en dold källare där en av rövorna sitter inspärrad tillsammans med ett fasansfullt monster. En strid följer där karaktärerna segrar men herr Delokk tyvärr blir galen av det han får se. När de kommer ut från källaren möts de av Hedak och en skock ilska bönder. En strid mellan karaktärerna och byborna utbryter. Karaktärerna bör vinna även denna strid och äventyret tar i princip slut där.

## Miljöer.

### Järnåsarna.

Järnåsarna är en bergskedja som löper i öst- västlig riktning norr om sjön Rhûn. De är ca 3000 meter höga med toppar på ca 5000 meter. De är som högst längst österut.

Bergen sluttar ner mot landen söderut och övergår sakta till kullar. Därefter tar slätten vid. Ute på slätten ligger spridda byar. Ju fler desto längre söderut man kommer.

Spridda skogar täcker delar av slätten och på resten växer ett tjockt strävt gräs. Jorden är inte speciellt bördig men boskapskötsel är vanligt.

I dessa trakter och vid denna tid på året går solen upp vid kl. 7 och ned vid kl. 6.

**Kort strävt  
gräs.**

**Boskapskötsel.**

## Under Järnåsarnas skugga

### **Byn Barkham.**

#### **Sumpskogen.**

Barkham ligger vid utkanten av en vattensjuk skog som kallas Sumpskogen. Skogen går ända upp till bergens nedersta sluttningar. Den består till stora delar av träsk och är mycket snårig och svårframkomlig.

Runt byn ligger de magra åkrar som byborna brukar. På den västra sidan rinner en bäck och det finns även en liten damm. Det ligger några spridda gårdar runt byn. Runt själva byn löper en låg stenmur. Alla hus är låga timmerhus med gräs på taket.

#### **Stor ek.**

#### **Djurhuvuden.**

Mitt i byn står en uråldrig ek med ett stort grenverk. I grenverket hänger färgade tygremsor och en mängd olika djurhuvuden i rep. Byborna hänger upp dem där för att blidka sin gud. Huvudena får hänga där tills de faller ner av sig själva. I eken bor också en flock med korpar.

Hövdingen, Hedak, bor i det största huset i utkanten av byn (huset märkt med ett H).

### **Delokks herrgård.**

Herrgården ligger på en liten kulle ca 500 meter från vägen till Barkham. Den väg som leder fram till herrgården har en gång varit en allé men träden har numera vuxit sig för stora och dessutom spritt sig. Sumpskogen börjar en bit bakom huset.

Själva herrgården är en två våningar hög träbyggnad med stengrund. Den har ett flistak.

#### **Taket rasat.**

#### **Hål i väggen.**

Färgen på ytterväggarna har flagnat och fönstren är trasiga. På den vänstra sidan har en del av väggen rasat och det fattas en hel del brädor. Delar av taket har sjunkit ihop och det finns stora hål i det. Huset är i bedrövligt skick.

Det finns en hel del möbler kvar i huset men de flesta är obrukbara och sönderrutnade. En del är dock fortfarande hela. Ingen av husets fem skorstenar är användbara utan måste göras rena innan de kan användas.

#### **1 Stora porten.**

En kort trappa leder upp till en liten avsats med en stor port. Porten har två dörrar och är av trä med järnbeslag. Den är intakt men låset har rostat sönder.

#### **2 Hallen.**

Denna entréhall var en gång magnifikt utsmyckad med tavlor och kristallkronor. Nu återstår ingenting av detta. Mitt emot porten finns en bred trappa som leder upp till övervåningen. Under trappan finns en liten dörr. Dörren är låst (+10 to pick) och har 100 hits. Bakom den finns en trappa som leder ner till källaren.

#### **Dörr ner till källaren.**

På båda sidor om porten finns det dubbeldörrar som leder till matsalen och salongen respektive. En korridor leder ut mot baksidan och tjänstefolkets rum och köket.

#### **3 Matsalen.**

Denna stora sal är husets matsal. Det finns ett stort långbord



i mitten och ett flertal stolar. I rummet finns även tre eldstäder. En dörr leder ut till köket och en ut i hallen.

**4 Köket.**

Köket har en stor eldstad och en ugn. Det finns en dörr ut mot bakgården och en in till matsalen. En korridor leder mot entréhallen och tjänstefolkets bostadsrum.

**5 Skafferiet.**

Här förvarades en stor del av hushållets matvaror. Väggarna i detta rum är murade.

**6 Tjänstefolkets rum.**

Här bodde förut familjens tjänare, drängar och andra anställda. Det står fyra trasiga sängar i rummet. Dörren ut mot bakgården har trillat loss och ligger utanför.

**7 Salongen.**

Detta var familjens sällskapsrum och bibliotek. På golvet ligger hundratals böcker utspridda och det ligger lösa papper överallt. Längs med väggarna stor stora bastanta ekhyllor som är nästan helt tömda på böcker. Alla böcker som funnits här är förstörda. Mitt i rummet står ett stort runt bord och tre länsstolar. Det märks tydligt att folk har sovit här tidigare. Det ligger fyra högar med halm i rummet och någon har eldat med böcker i eldstäderna.

**8 Hallen på övervåningen.**

Det stora fönstret i rummet är krossat och glasskärvor ligger utspridda över golvet och i hela trappan upp. Dessutom ligger det en massa löv där också. Staketet runt trappan är rangligt och genomruttet, om man lutar sig mot det faller man igenom. Det finns fem dörrar som leder ut ur rummet.

**9 Ateljén.**

Ett stort panorama-fönster täcker den norra väggen, och därifrån har man en storslagen utsikt över Järnåsarna. En nästan tom bokhylla står till höger längs med väggen precis när man kommer. De böcker som står där går inte att läsa (alla sidor har klibbat ihop). På den södra väggen hänger en gigantisk tavla (2•4 meter). Tavlan är täckt med smuts och man måste torka av den försiktigt med vatten för att man skall urskilja något överhuvud taget. Den föreställer ett bergslandskap med en borg i förgrunden. Den färgsprakande skymningshimlen står i stark kontrast mot de svarta Järnåsarna. Om man tittar ut genom det stora fönstret efter det att man har studerat den rengjorda tavlan kan man känna igen vissa bergstoppar.

**10 Stort sovrum.**

Detta stora sovrum är helt tomt. Det ligger en hel del skräp på golvet.

**11 Sviten.**

I den första halvan av detta tvådelade rum finns det en stor eldstad och en dubbelsäng med tillhörande nattduksbord.

**Någon varit här.**

**Halmhögar.**

**Glasskärvor.**

**Rangligt räcke.**

**Panorama-fönster.**

**Ihopklibbade böcker.**

**Smutsig tavla.**

## Under Järnåsarnas skugga

Den andra halvan av rummet är hårt åtgången av väder och vind, dörren som skilde rummen åt ligger på golvet. Det finns ett stort hål i väggen i det innersta rummet.

### 12 Sovrum.

Ett lite mindre sovrum med en säng. Inget annat av intresse.

### 13 Sovrum.

Ett ännu mindre sovrum. Rummet är helt tomt.

### Källaren.

A Gamla trasiga tunnor och lådor i en salig röra. Det fanns en gång mat i dessa.

B Detta är sex kistor som innehåller familjens släktklenoder och krönikor. På golvet framför en av kistorna ligger ett skelett med läderrustning. Kistorna är låsta (-10 to pick), gjorda av ett mycket hårt träslag och har järnbeslag (150 hits). De tidigare försedda med fällor men dessa har förstörts med tiden.

C Vinhyllor med ett fåtal buteljer i. På golvet runt omkring ligger hundratals hela och sönderslagna flaskor. Ingen av flaskorna har något innehåll kvar.

## Sex kistor. Skelett.

### Borgen.

Borgen ligger på en klippa längst in i en brant ravin. En stig slingrar sig fram genom ravinens botten och klättrar sedan uppför klippan upp till borgen. Ovanpå klippan finns en liten plåtå (200•200 meter) insprängd mellan bergen. Mitt på denna plåtå ligger en ruin som en gång varit släkten Delokks högborg. Kvar av detta fäste finns bara den understa våningen och källaren. Runt omkring ruinen ligger stora stenblock utspridda.

## Ravin. Klippa. Plåtå.

### Ruin.

De yttre murarna står fortfarande till en höjd av tre meter, fast de har rasat på flera ställen. Innanför murarna är det ett enda stort virrvarr av kvarstående väggar och massor av stenbumlingar som ligger överallt. Ungefär mitt i ruinen finns det en stor trappa som leder fyra meter upp till ingenting alls. Den är ganska stabil men närman går upp i den så trillar stenar ner.

### Kusligt.

Beskriv ruinen så kusligt som möjligt för spelarna. Låt det vara en ödesmättad plats.

## Lucka mellan två stenar.

Under ruinen ligger den intakta källaren. Den enda nedgången ligger dold mellan två stora klippblock inne i ruinen. Hedak och byborna har gjort sitt bästa för att gömma den. Det är dock inga problem att öppna den när man väl hittat den. Under den trälucka som ligger för öppningen finns en bred trappa som leder ca sex meter ner i mörkret.

### 1 Salen.

Detta rum är helt fyrkantigt (10•10 meter) och väggarna är av grov sten. Det är tre meter till taket. Det finns två dörrar i rummet. En av järn mittemot trappan (c) och en av trä (a) på vänster sida om trappan. På väggen bredvid den av trä hänger två nycklar i en krok. Den av järn är låst med två

## Två dörrar.

kraftiga trä bjälkar som ligger tvärs över dörren i hållare på båda sidor.

I en vid båge tvärs över rummet står 25 röda vaxljus i små hållare i golvet. Man kan se att de har brunnit nyligen, dvs inom en månad. På båda sidor om järndörren finns det hand- och fotbojor (b) fastsatta i väggen. I den till vänster om dörren sitter det en grön stövel i ena fotbojan. I den gröna stöveln sitter det en fot som är avsliten vid ankeln.

Golvet och de nedre delarna av väggarna har en mörkare nyans än resten av rummet. Om man tittar närmare på detta så kan man notera att det är mest innanför halvcirkeln med ljus och att det går att skrapa bort det mörka. Det blir små bruna flagor. Nästan som levrat blod!

## 2 **Cellen.**

Dörren är låst men en av nycklarna som hänger utanför dörren passar i dess lås. Innanför trädörren finns en liten cell. En kort trappa leder ner till golvet på cellen, som ligger en meter nedanför golvet i salen. På golvet i cellen ligger en fastkedjad man. Han ser utmärglad och skräckslagen ut och börjar skrika så fort han hör någonting utanför. Den andra nyckeln utanför dörren går till mannens bojor.

## 3 **Monstrets håla.**

Den tunga järndörren går lätt att öppna om man lyfter bort bjälkarna. På insidan av dörren finns en stjärna och en massa konstiga tecken, Phobus kan se att de är magiska, i silver. De är nedsänkta i dörren och går inte att ta loss.

Bortanför dörren går en gång fem meter in i berget fram till en mur. I muren finns det en stor bräsck och det ligger många stenar i gången. Innanför hålet finns ett litet rum med ett stort platt stenblock. På detta stenblock lade sig Athmor för att bli inmurad. Detta är också den plats där han tillbringar alla sina lediga stunder, vilket är jämt förutom när han blir matad en gång i månaden.

Runt om i kammaren ligger det spräckta skallar och det stinker surt i hela rummet. De skatter som Rukk Delokk hoppats finna har Hedaks förfäder för länge sedan tagit härifrån. Förutom ett broadsword som tillhörde Athmor. Svärdet ligger längst in i kammaren under kranterna. Det är inte svårt att hitta. Det är ett magiskt +25 broadsword.

**Ljus i halvcirkel.  
Fotbojor.**

**Mörkare nyans.**

**Galen rövare.**

**Runor i silver.**

**Hål i mur.**

**Benrester.**

## I JÄRNÅSARNAS SKUGGA

**Dela ut hand-  
outs:**

Börja med att ge spelarna handouts (Inledning och Historia).

**Inledning.  
Historia.**

**Vid vadet.**

Äventyret börjar med att karaktärerna befinner sig runt en läge-  
reld vid vadet Iant Bar. Det är lungt och stilla och man kan höra  
vargar långt borta. Under dagen har det regnat så alla bör nog  
passa på att försöka torka upp. Kylan från bergen börjar göra sig  
påminnd, det ryker ur munnarna på de som talar. Över elden  
grillas ett par stora nyfångade öringar, som sprider en god lukt.  
Restiden kvar till Barkham är härifrån ca 3-4 timmar och de räknar  
med att vara framme någon gång på förmiddagen. Detta är ett  
tillfälle för spelarna att bekanta sig med varandras karaktärer.

**Rollspel.  
Bekannta sig  
med varandra.**

**Ankomsten till Barkham.**

I byn är allt som vanligt när karaktärerna kommer dit, men efter  
deras ankomst ändras detta snabbt. Folket i byn stirrar på de fem  
som trött lunkar in i byn. De samlas runt dem för att titta och peka  
på utbölingarna. Barnen kommer fram och drar i selarna till  
mulorna samt pillar på allt de inte ska pillar på. De kryper t o m upp  
på vagnen om inte karaktärerna hindrar dem.

**Bybor som  
stirrar.  
Barnen busar.**

Byn är liten och smutsig, som de flesta byar de sett på sin resa. Runt  
byn ringlar sig en låg stenmur som är helt täckt av lavar. Det finns  
ett trettiotal små låga timrade stockhus med grästak. Mellan  
husen springer barn, hundar, grisar, får och höns i en vild bland-  
ning.

**Beskriv byn.**

Över byn hänger en skarp sötaktig stank av förruttnelse. De hör  
många ljud från de olika husen men de hör också ett skarpt,  
klickande orytmiskt ljud. Orsaken till detta är att mitt i byn står en  
jättelik ek och i den hänger ett antal djurhuvuden i olika stadier av  
förruttnelse. Eken är byns offerträd där byborna offerar till sina  
speciella andar och gudomar.

**Eken.**

Byborna som står runt omkring dem är smutsiga och klädda i  
trasiga ylledräkter i olika färger. De ser alla ganska dumma ut med  
tomma ointelligenta ögon.

**Försök till  
konversation.**

Om någon av karaktärerna som inte kan logathig tilltalar byborna  
skrattar de rätt tillbaka. Om Phobus eller Sep försöker prata med  
någon på logathig så låtsas de först att de inte förstår men så  
småningom så går de att konversera stapplande med. Byborna  
talar logathig med en egen dialekt som skiljer sig en del från den  
vanliga. Använd mycket dialekt och slang när du spelar bybor.

**Byborna tystnar.  
En man kommer.**

Detta är också den första gången karaktärerna träffar Hedak. Låt  
det gå ca 10 minuter sen så hör de hur sorlet bland byborna sakta  
tystnar. De ser en man som med bestämda steg rör sig genom  
folkmassan. Han kommer gående rakt mot dem och de kan se hur  
folk runt omkring flyttar på sig. Det blir helt tyst bland byborna.

Hedak presenterar sig som hövding i byn och hälsar på alla karaktärerna en och en. Han frågar karaktärerna vad de gör här i trakten och varifrån de kommer. Om karaktärerna berättar varför de är här säger Hedak att herrgården har stått tom länge och att den är ganska förfallen. Han är inte speciellt förtjust över att en ny herre kommit hit eftersom marken här egentligen tillhör släkten Delokk. Han undrar vem det är som sänt dem hit och vad deras herre har för avsikter. Karaktärerna märker tydligt att han är avogt inställd till dem men han visar dem ändå hur de skall ta sig till herrgården.

Sedan går han iväg mot sitt hus och försvinner in. Om inte karaktärerna går dit och knackar på kommer de inte att möta honom mer under detta besök i byn. Karaktärerna bör härefter söka sig mot herrgården. Enligt Hedaks hänvisningar så kommer man dit genom att följa vägen österut i ungefär en timme. Herrgården ligger på vänster sida och man ser den från vägen.

### **Ankomsten till herrgården.**

När karaktärerna färdats ca två kilometer från byn ser de på vänster sida en stor byggnad på en liten kulle ungefär 500 meter bort. En gammal väg kantad av träd leder fram till huset.

När de kommer närmare ser de mycket riktigt att det är en herrgård med två våningar. De ser att delar av taket samt en bit av den vänstra gaveln är borta. Alla fönsterrutor de kan se är krossade. Runt herrgården växer gräset högt. Träd och buskar är mycket vildvuxna.

Zeffan bör börja titta på vad som skall göras med herrgården. Det finns gott om tid att undersöka herrgården, låt det ta den tid det tar men ej mer än 30 minuter.

Sedan börjar det att mörkna och karaktärerna bör ordna så att de kan få lite vila. Under natten händer ingenting. Karaktärerna sover bättre än vad de gjort på länge.

### **På morgonen.**

Dagen gryr med en klarblå himmel och därför är det också mycket kallt ute. När någon av karaktärerna går ut kommer denne att höra ljudet av hovar från väster. Inom 2 minuter kommer tre ryttare att synas norr om skogsdungen framför herrgården. Det är de tre rövarna som just har kidnappat en liten flicka ifrån byn. De rider ganska sakta och kommer att nå fram till herrgården på en dryg minut.

Rövarna som har tänkt att stanna ett tag i herrgården märker inte att det är någon där förrän de når fram till den. De blir något överraskade av detta, men de har inget annat att välja på än att få karaktärerna att flytta på sig. Rövarna kommer inte att ge sig av därifrån för de tror att i en eventuell strid så kommer de att segra. De kommer inte att erkänna att de har kidnappat barnet, trots att barnet hela tiden snyftar och viskar att hon vill hem. Den lilla

**Hedak.**

**Visar vägen  
till herrgården.**

**Beskriv herr-  
gården.**

**Går igenom  
huset.**

**Ljudet av  
hovar.  
Rövarna  
kommer.**

**Diskussion?**

## Under Järnåsarnas skugga

flickan gråter och det ser ut som om hon fått en rejäl örfil. Det är karaktärerna som får ta initiativet i den uppkomna situationen. De tre rövarna sitter på sina hästar och på Makars häst ligger flickan, framför honom. De säger inte särskilt mycket, de svarar bara korthugget och lite irriterat på frågor från karaktärerna. Makar är den som talar mest, han säger också att det är hans egen dotter. Det bör verka lite underligt eftersom han bevisligen inte kommer härifrån (han är ifrån Gondor).

**Strid.  
Minst två  
rövare måste  
tas till fånga.**

Om karaktärerna attackerar rövarna kommer de att kasta sig av sina hästar och rusa på karaktärerna. En eventuell strid bör sluta med att karaktärerna vinner.

Om en av rövarna stupar eller blir medvetslös så kommer de andra två att ge sig. Var noga med att se till att karaktärerna tar åtminstone två rövare tillfånga. Fuska med tärningslagen om du måste.

Karaktärerna kan då bege sig till staden med den lilla flickan, att hon kommer från byn går att få ur henne trots gråten, samt de rövare som överlevt striden. Det går att få ur rövarna att de hade tänkt sälja flickan någonstans österut.

### **Triumftåget i byn.**

**Byns hjältar!**

När karaktärerna kommer till byn och har flickan med sig hyllas de som hjältar av hela byn, även Hedak stämmer in i hyllningskörnen. Barnets moder kastar sig över barnet och kramar om henne. Rövarna förs bort för att om några dagar föras söderut till huvudstaden för att dömas där, säger Hedak. Om någon av karaktärerna blivit sårad tar en gammal gumma i byn hand om dem och ser om skadorna.

**Hedak tackar.**

Hedak tackar karaktärerna genom att bjuda dem på en fest som skall hållas till deras ära. Han erbjuder även karaktärerna viss assistans med restaureringen av herrgården. Bl a kan några av byborna köra en del timmer ut till herrgården, men inget mer.

### **Festen.**

**Långbord.  
Hela byn där.  
Golb.**

Festen kommer att hållas på kvällen nästa dag. Byborna dukar upp med flera långa bord och bänkar mitt i byn. När karaktärerna kommer dit är festen i full gång och hela byn är med.

Man äter helstekt lamm och dricker något som de kallar "Golb", de första klunkarna smakar vedervärdigt men det är så starkt att sedan bryr man sig inte om smaken. Det är ett slags öl gjort på träsklav.

**Flickor flörtar.**

Eftersom alla i byn blir kanonfulla så bör det hända en hel del under denna fest. Här får du som spelledare improvisera lite. Tex så kommer alla yngre kvinnor i byn att dras till de fagra, unga karaktärerna som flugor. Barnen i byn kommer att roa sig med diverse olika bustreck. Männerna i byn skryter mest om de stora djur de fällt i sina dagar, kvinnor, rådjur och annat. Kanske någon bybos fru ger sig i lag med någon av karaktärerna och mannen får

se detta och blir rasande. Improvisera ej mer än 20 minuter.

### **Restaurering av herrgården.**

Zeffan har på ett ungefär beräknat att det kommer att ta 4-5 månader att restaurera herrgården. Karaktärerna vet ju om att herr Delokk kommer för att inspektera arbetet om ca tre veckor. När han kommer bör i alla fall ett rum vara beboeligt. Med tanke på detta finns ingen tid över till annat än hårt arbete, som alla måste hjälpa till med.

Under denna tid får de reda på att rövorna har blivit förda till huvudstaden för att dömas. Lämpligtvis när de är i byn för att handla mat eller något annat. De träffar i och för sig bybor nästan varje dag ändå, när byborna kommer till herrgården med timmerstockar.

Arbetet med herrgården kommer att gå fort, snabbare än vad Zeffan beräknat. Då två och en halv vecka har gått är taket, matsalen, köket och det stora sovrummet på övervåningen lagat så att det är beboeligt.

Försök att få denna tid att gå så fort som möjligt. Beskriv kort vad som behöver göras och hur arbetet fortgår.

Nu är det meningen att karaktärerna skall förstå att det finns en äldre boning uppe i bergen. Familjen har tidigare varit väldigt mäktiga och hade då en borg i Järnåsarnas skugga. Detta kan de få fram genom att studera krönikorna från källaren och tavlan i ateljén. Det tar Phobus två och en halv vecka att läsa igenom krönikorna. Lämna ut handouten om krönikorna. Karaktärerna bör också försöka ta sig upp till borgen nu när de är tillräckligt klara i herrgården. Uppmuntra dem till att undersöka borgen närmare.

### **Upp till borgen.**

När karaktärerna ger sig iväg mot borgen märker de hur svårframkomlig Sumpskogen är. Stora delar av skogen består av träsk och sumpmark. Träden står halvt nedsjunkna i gytjtjan och man sjunker ofta ned i den bedrägliga marken. De får hela tiden ta omvägar för att kunna gå på fastare mark och färden tar mycket längre tid än beräknat.

När de till slut närmar sig kullarna och fastare mark kan de se bergen sträcka sina klor mot skyn. En resa genom skogen till borgen tar ca åtta timmar.

De finner snart den karaktäristiska topp som de känt igen från tavlan och hittar även den dal de misstänker borgen ligger i. Karaktärerna finner även en stig som leder in i dalen. Om Ragon letar efter spår så kan han se att den används då och då. Stigen går mellan höga klippor in i en trång dal och framför dem kan karaktärerna se en ruin på toppen av en klippa. Stigen leder fram mot ruinen och slingrar sig uppför sidan på klippan.

När de kommer fram har det blivit mörkt och ett kallt regn börjar

**Hårt arbete.  
Ingen tid över.**

**Rövorna tagna  
till huvud-  
staden.**

**Fortare klara  
än beräknat.**

**Förstå att det  
finns en borg.  
Krönikorna.  
Tavlan.  
Uppmuntra.**

**Träsk.**

**Åtta timmar.**

**Dalgång.  
Ravin.  
Stig.**

## Under Järnåsarnas skugga

### **Storm.**

falla. Det finns nästan ingen torr ved men Ragon kan hitta tillräckligt mycket för att göra upp en liten eld att värma sig med. Under kvällen blåser en storm upp och karaktärerna kan se hur blixarna slår ned bland bergstopparna. Framåt morgonen bedarrar stormen och en klar, kall morgon ser solen gry.

### **Hittar ingenting.**

Om karaktärerna letar igenom ruinen på kvällen, på morgonen eller under natten spelar ingen roll. De kommer i vilket fall som helst inte få reda på något alls. Låt dem leta och slå lite grann för om de hittar något. Låt dem hitta lite gamla småsaker som t ex en bronsskål eller en lerkruka. Om de stannar för länge påminn dem om att de alla är ganska blöta och att de har ett jobb att sköta. Om de följer stigen tillbaka, vilket tar tre timmar, märker de att den går på fast mark hela tiden. Stigen mynnar ut fem kilometer öster om herrgården.

### **Hedak varnar för ondskan.**

#### **Tillbaka i herrgården.**

Om karaktärerna när de kommit tillbaka talar om för Hedak att de har varit vid en borg uppe i bergen så blir han mycket allvarlig och säger att borgen är en ond plats. "Väck inte det onda som sover". Han säger vidare att de gamla sägnerna säger att det finns en mäktig vålnad uppe vid ruinen och att folk som gått dit aldrig har kommit tillbaka. Karaktärerna är de första som han har hört talas om som överlevt.

### **Rukk Delokk anländer.**

Två dagar efter de har varit vid borgen så anländer Rukk Delokk. Om karaktärerna inte har tagit sig upp till borgen kommer han två dagar efter att de har läst ut krönikorna, såtillvida inte de har bestämt sig för att ta sig upp inom några dagar för då gäller ovanstående.

### **Vill upp till borgen.**

Om karaktärerna inte har läst krönikorna kommer Delokk efter tre veckor och han vill att karaktärerna skall bryta upp kistorna i källaren, om de inte redan gjort detta, och sedan sätter han sig med krönikorna och studerar dem. Därefter vill han ta en tur upp till sina förfäders gamla borg.

### **Proviant.**

#### **Till borgen med Delokk.**

När väl Rukk Delokk fått höra om borgen vill han dit så snart som möjligt. Om de hemska antydningarna i krönikorna säger han bara att det är gamla amsagor. I fall någon skulle ha några invändningar mot att gå dit upp.

Han säger att de kanske måste stanna där några dagar för han vill undersöka ruinen grundligt. Han säger ingenting om att han letar efter en skatt utan att han bara är intresserad av sin släkts historia. Karaktärerna behöver ta sig in till byn och köpa torkad proviant för sin utflykt.

### **Utfrågade av Hedak.**

Hedak frågar vad de skall ha provianten till och om de talar om det så säger han att de inte borde gå upp dit för att det är en ond plats. Han säger också att han har hört att det rövargång som de tre rövorna tillhörde nu har fått reda på vad som hänt och kommer för



att hämnas. Han säger att de kan bränna ner herrgården och kanske till och med anfälla Barkham.

Detta är naturligtvis en lögn. Han försöker på alla möjliga sätt att avråda karaktärerna från att ta sig till ruinen. Han säljer dem dock den proviant de behöver när han inser att de inte kommer att ändra sig. Sedan samlar han byns starkaste män och tågar mot borgen för att hjälpa sin gud.

Under tiden har karaktärerna och Delokk börjat att ta sig mot borgen. Den snabbaste vägen är via stigen men om de inte känner till den får de traska i träsket.

När de kommer fram till borgen börjar Delokk att utdela order. "Du kan leta där och du kan sätta igång med att gräva i det där rummet till höger". Han blir ivrig och uppspelt och springer runt och försöker vara överallt hela tiden. Efter ca en timme så kan du låta någon av karaktärerna hitta en lucka som finns nere i en djup grop mellan två stora stenar.

Det går att öppna luckan utan att behöva gräva undan eller flytta på något. Delokk blir fullkomligt exalterad över detta fynd och kräver att man undersöker det med en gång.

Luckan leder ner till borgens källare som fortfarande är intakt. Här finns den demon som byborna dyrkar som en gud och som kontrolleras av Hedak.

Här finns också en av de rövare som karaktärerna tidigare tagit tillfånga. Fångnen sitter inlåst i cellen, fastkedjad i väggen med en halvmeter lång kätting. Ett svagt jämrande hörs genom dörren från cellen. När någon kliver in i cellen börjar han att skrika i panik och försöker slita sig loss från sin fotboja.

Det han "säger" är följande: Aaargghh!....slit i stycken....släpp mig...uuut....aaahh. Jag vill...inte...mer. Åååh...skriken...ta bort doomm! Rösterna....rösterna...ut..ur. .mitt...huvud! Mässor...upp och ner...taraldrig taraldrig slut. Nej....i mitt huvud... Låt oss..vara...vara..ute. ..Schläpp.Vaaer..är jag...inte här.nej..dom skrek...såå...såå...så hemshkt...Ooooohhaaa!

Efter denna harang så går det inte längre att få något vettigt ur honom. Han skriker, åmar sig och våndas och om någon försöker tala med honom skriker han rätt ut. Om någon tar tag i honom så försöker han slå sig fri, men han är så pass undernärd att han knappast kan göra verklig skada.

Järndörren som leder in till monstret är reglad med två kraftiga träbjälkar. Om någon öppnar den så kan den som står framför öppningen se in. Man ser en lång korridor och i dess andra ände en bräsch genom väggen där. Där bakom rör sig någonting, som verkar vara på väg mot öppningen.

Det är monstret som tror att det är matdags och som kommer ut för att äta. Om man är snabb så hinner man slänga igen dörren framför monstret, men för att hinna detta så måste detta vara spelarens första reaktion. Monstret kan inte nudda dörren p g a den silverruna som är ingraverad i dörrens insida. Om man har stängt

**Försöker  
skrämmas.**

**Samlar byborna.**

**Delokk ivrig.  
Hittar lucka.**

**Beskriv borgens  
källare.**

**Galen rövare.**

**Strid mot  
monstret.**

## Under Järnåsarnas skugga

dörren framför monstret så kommer det att vänta blixstillta innanför dörren i ungefär en timma och sedan ge upp och traska tillbaka till sin håla längre in.

Om monstret kommer ut kastar det sig över den som står närmast och försöker slita den i stycken. Det ger aldrig upp och bryr sig inte heller om den halvcirkel med vaxljus som finns på golvet. De har Hedak ställt dit för bybornas skull.

### **Monstret förvandlas när det dör.**

När monstret dör inträffar något mycket underligt och fasansfullt. Det faller till marken och i samma ögonblick böjar det att förvandlas. Dess kropp förändras från ett fasansfullt monster till en helt vanlig människa, som dessutom är på pricken lik Rukk Delokk. Sedan förvandlas han till ett människolik för att sedan multna bort. Att varelsen kommer att vara en identisk kopia av Rukk Delokk, fränsett att den inte har några kläder, beror på att Athmor av en slump var väldigt lik Rukk. Kvar blir bara lite aska.

### **Delokk skakad.**

Efter striden kommer herr Delokk att vara helt chockad. Det går inte att få ett ord ur honom, ett vettigt ord alltså, på minst en halvtimme. Efter det inträffade är Delokk totalt förändrad. Han verkar inte bry sig det minsta om herrgården eller borgen. Det enda han pratar om är det de alla fick se när monstret dog. Det är svårt att få med sig både Delokk och rövaren. Den förste är nästan helt apatisk och den andre kan knappt gå, han måste ha hjälp med att gå därifrån.

### **Om karaktärerna inte vill öppna dörren.**

Om karaktärerna inte vill öppna järndörren så kan inte Delokk heller tvinga dem till det. Då händer istället följande. Dagen efter att de kommit tillbaka till herrgården efter att ha varit uppe vid borgen kommer Delokk att bege sig dit ensam. Där kommer han att öppna dörren, släppa ut monstret och bli dödad av det. Monstret kommer att fly från källaren för att eventuellt dyka upp lite senare i äventyret.

### **Slutstriden.**

### **Möter Hedak och hans bybor. Strid.**

Karaktärerna kommer ut från borgen och kan se om sina sår och hela sig själva med örter och annat. När de fått vila i en timme kan du informera spelarna att de ser ett 20-tal bybor (de är 20 stycken exakt) på väg sakta upp mot borgen. De ser inte glada ut.

Först av alla går Hedak tätt följd av byborna, som är beväpnade med högafflar, knivar, handyxor o.d. De befinner ca 500 meter nedanför i ravinen och tar sig fram med en fart av 10 meter per runda. Oavsett om det är natt eller dag ser karaktärerna byborna på detta avstånd. På natten bär byborna på facklor. I området kring borgen finns det inget att gömma sig bakom

När väl karaktärerna gjort sig tillkänna rusar byborna mot dem. Byborna kommer oavsett om karaktärerna har dödat monstret eller inte att anfälla dem, för de kan ju inte veta ifall karaktärerna dödat det. Även om de visste om det så vill inte Hedak att de skall komma därifrån levande. De tar sig fram med 15 meter per runda. De slåss tills hälften av dem eller Hedak har fallit. Med det menar

vi inte nödvändigtvis att de måste vara döda, utan snarare oskadliggjorda. Då flyr de därifrån och karaktärerna kommer inte att stöta på någon av dem igen. Karaktärerna kommer nå fram till herrgården utan vidare missöden.

### **Alternativt...**

Om karaktärerna inte vill öppna dörren och Delokk har gått dit själv så är han död och monstret har sluppit lös. Då kommer monstret att anlända till herrgården på kvällen samma dag som Delokk gav sig iväg. Det slår upp portarna till herrgården och rusar in. Väl inne kommer det att rusa runt och försöka avliva allt som kommer i dess väg. Om karaktärerna lyckas ha ihjäl monstret kommer samma sak som tidigare att hända vid dess död. D v s att det genomgår en drastiskt omvandling.

### **Monstret löst.**

### **Epilog.**

Vad som sedan händer kan kanske vara intressant för spelarna att veta. Scenariot är nu slut och spelsessionen över.

De kommer till herrgården och vilar upp sig ett par dagar. Sedan meddelar herr Delokk att han inte längre är intresserad av herrgården. Det enda han vill är att bege sig hem igen och lämna allt detta bakom sig. Karaktärerna kommer naturligtvis att få sina pengar ändå bara de följer honom tillbaka till Maethelburg. Under den tid de stannar i herrgården hör de inte av byborna alls. Då de passerar igenom byn på väg hem igen ( det finns ingen annan väg att ta ) ser de inte till en enda bybo. De märker att de är kvar i byn men de visar sig inte.

Reten av resan går utan problem. Ungefär två månader efter hemkomsten får de höra hur Rukk Delokks brorson Oleg tagit över handelskompaniet. De fem som varit stommen i detta äventyr håller kontakten med varandra trots sina olikheter. Det kanske kommer fler möjligheter i framtiden. Vem vet?

# Poängbedömning

Bedömningen grundar sig på vår uppfattning om hur man spelar rollspel. Följaktligen har vi gett poäng för gott rollspel, för hur roligt man hade det när man spelade och för hur man löste problemen i scenariot. Ovanstående faktorer är uppräknade i sjunkande prioriteringsordning.

Vi vill att alla lag skall försöka lösa scenariot så för att undvika att lag struntar i lösandet av uppgiften så vill vi att spelledaren inte talar om för lagen vilken prioritering som föreligger. Detta leder förhoppningsvis till att inget taktikspel uppstår. Ett svar som man kan ge frågvisa spelare är "Scenariot skall lösas med rollspel". Poängbedömningen skall lämnas in i receptionen direkt efter spelets slut.

## Poäng:

### Rollspel:

Varje enskild karaktär får poäng för hur väl han rollspelats. Karaktärgestaltningen skall överensstämma med spelledarens intryck av karaktären. Även karaktärer som dött under scenariots lopp får rollspelspoäng. Maximal poängsumma för rollspelskategorin är  $5 * 120 = 600$  per lag.

Följande poäng delas ut för rollspel.

Inget rollspel alls:	0 poäng
Väldigt lite och/ eller bristande rollspel:	30 poäng
Rollspelade det mesta av tiden och följde karaktärsbeskrivningen:	60 poäng
Rollspelade hela tiden och följde karaktärsbeskrivningen:	90 poäng
Som ovan fast med total inlevelse:	120 poäng

### Underhållningsvärdet:

Att man har roligt när man spelar är naturligtvis mycket viktigt. Det är ju därför vi ägnar stora delar av vårt alltför korta liv åt just denna sysselsättning. Underhållningspoängen grundar sig på hur roligt laget och spelledaren hade det när de spelade. Maximal poängsumma för underhållningskategorin är 400 per lag.

Följande poäng delas ut för underhållningsvärdet.

Det var tråkigt hela tiden:	0 poäng
Det var tråkigt nästan hela tiden:	100 poäng
Det var roligt för det mesta:	200 poäng
Det var roligt hela tiden	300 poäng
Det var bland det roligaste som ni upplevt:	400 poäng

### Problemlösning:

Den sista faktorn är problemlösning. Vi har valt att mäta denna i hur mycket laget förstått av scenariot. Maximal poängsumma för denna kategori är 200 poäng. Summorna är inte kumulativa.

Följande poäng delas ut för problemlösningen:

Räddade flickan från rövarna.	50 poäng
Hittade borgen.	100 poäng
Förstod att Rukk Delokk var ute efter något annat än en herrgård.	150 poäng
Förstod att Hedak var skurken bakom det hela.	200 poäng

# Handout

## Vektyg och annat.

För att ni skall kunna utföra era arbetsuppgifter får ni låna en vagn och en hel del verktyg av Rukk Delokk. Detta är en lista på vad ni har att tillgå.

En övertäckt vagn. (3•2 m, fyra trähjul, täckt med en vaxad presenning spänd över slanor).

Två mulor som drar vagnen.

Foder till mulorna.

Två tält (rymmer tre man plus utrustning vardera, väger 50 lbs/st).

Pälsar att värma sig med.

En stege (tre meter lång).

Två kraftiga rep (2•50 m).

Block och talja.

Två spadar med träblad.

Två hackor.

Två järnspett.

Två stora yxor (att fälla träd med).

Tre små yxor.

En stor två-mans såg.

Två små sågar.

En stor träklubba.

Fem hammare.

Många spikar.

Två kofötter.

Tio stora säckar.

En tom tunna.

En kista med lås.

# Handout

## Världen ni lever i.

### Vad har hänt sen sist?

Året är 1867 i fjärde åldern. Det har nu gått nästa 2000 år sedan det stora kriget. Mycket av det som hände då är numera höljt i legendernas dunkel. Det berättas fortfarande sagor om de största hjältarna, men de flesta tror knappt att det någonsin har hänt.

### Politik.

Alltsedan slutet på tredje åldern så har Gondor fått allt mer makt. Allt område mellan Blå bergen och Harad tillhör numera Gondor. Lokala ståtherrar styr över sina provinser och inbördes stridigheter har förekommit, speciellt i de områden som ligger långt ifrån det ursprungliga Gondor. Öster om Gondor ligger Nya landen, ett område för de nybyggare och pionjärer som lever i civilisationens utkant. I detta område lever också det lilla antal urinvånare som fortfarande finns kvar.

### Raser.

Alverna och dvärgarna har för länge sedan gett sig av. Det finns numera inte ens bevis för att de någonsin existerat, vilket många också tvivlar på. De olika människoslagen är numera så uppblandade att det enda som skiljer dem åt är hud- och hårfärg. Det är bara i utkanten av riket som man fortfarande kan hitta raser med egna särdrag.

### Ondskan.

Sauron är för alltid borta och därmed också ondskan. Det fåtal av hans kreatur som överlevde kriget lever nu som trälar eller genomlider en tynande existens utanför de Nya landen. Ett ytterst litet antal av exceptionella individer har lyckats anpassa sig till rådande omständigheter eller inlämmats i samhället.

### Dyrkan.

Med ondskan försvann också behovet av Valar. De ersattes av lokala gudar och andar, som var lättare för den enskilde individen att relatera till. Gudarna själva förlorade intresset för de lättsinniga människorna och lät dem hållas. Enbart vid vissa speciella tillfällen kan en skenbar dyrkan av de gamla gudarna komma fram.

# Handout

## **Inledning.**

En tidig vårmorgon för ungefär två månader sedan blev Phobus kallad till ett möte med en av den fria staden Maethelburgs mest prominenta invånare, nämligen handelsmannen Rukk Delokk. Han ville att Phous skulle anordna en expedition för att iordningsställa en herrgård som han nyligen ärvt. De uppgifter han då fick, om än något knapphändig, antydde att den låg söder om Järnåsarna i närheten av en by som heter Barkham.

Vad som behövdes för detta uppdrag var ett par starka män med vissa praktiska kunskaper. När Phobus insåg sin något begränsade umgängeskrets tog han kontakt med Sep "hämnaren", som han kände sedan tidigare, och bad honom att hitta lämpliga män. Sep fick snabbt tag på tre kapabla personer: Ragon den unge jägaren, Buldor den store och Zeffan den erfarne.

Efter en veckas förberedelser gav ni er av mot Mörkmården för att så småningom nå fram till Järnåsarna. Resan beräknades ta en och en halv månad. Då fick Phobus också veta att herr Delokk skulle komma till herrgården ca tre veckor efter dem. Resan gick bra ända fram till den andra veckans tredje dag. Sent på efter-middagen hörde Ragon, som gick först och spejade, hur en flock vargar kom ylande mot er. Han skyndade tillbaka till er andra för att varna er, men nästan samtidigt som han kom fram var vargarna över er. En kort och blodig strid följde där vargarna blev de stora förlorarna. Den ende av er som skadades var Buldor som fick ett rejält bett i underarmen, som senare visade sig vara ofarligt.

Den fortsatta resan gick bra och utan några värre missöden. På vägen till Rhûns inland passerade ni bland annat det sägenomspunna Erebor. Men efter en knapp månad kom ni till landet Rhûn och mötte de första av landets mörkhyade invånare. Det lummiga blev det karga och det ljumma blev det svala ju längre österut ni färdades. Då ni sist frågade efter vägen till Barkham fick ni en del kryptiska svar och varningar för den byn.

Det som sades var att folket i Barkham inte var riktigt som folk ska vara.

Det är nu kväll och ni har precis slagit läger ett hundratal meter från ett vad, som ligger en halv dagsmarsch från Barkham.

Frågetecknen hopar sig. Vad kommer ni att mötas av i byn? Finns något av herrgården kvar och var ligger den?

# Handout

Detta är vad du har fått reda på genom att studera krönikorna:

## Krönika över släkten Delokk:

Släkten kommer från det forna kungariket Arnor, som låg någonstans väster om dimmiga bergen, men flyttade därifrån efter det stora kriget. De var bland de första som reste österut för att kolonisera de nyligen erövrade områdena. De slog sig ner bland vildarna och försökte att civilisera dem. De blev herrar i området norr om insjön Rhûn och härskade med en fast hand.

När de kom slog de sig ner strax norr om sjön men flyttade senare norrut, upp i järnåsarnas sluttningar, och byggde där en borg varifrån de styrde allt land runt omkring dem.

Det verkar som om de var herrar här i många hundra år men allt eftersom resten av civilisationen kröp närmare så förlorade de sitt inflytande. Succesivt så minskade deras makt tills de bara kontrollerade området runt omkring sin borg. Många av de unga i släkten sökte sin lycka någon annanstans och stora delar av släkten spreds ut över hela Midgård.

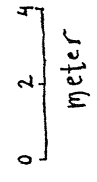
Detta ledde till att familjen degenererade och en viss galenskap spred sig. De levde för sig själva uppe i bergen och lät sina undersåtar, som vid det här laget inte var så många, sköta sig själva. Så gick ytterligare några år. Sedan hände något, vad går inte att avgöra, som gjorde att släkten övergav sin borg uppe i bergen och byggde istället en herrgård utanför byn Barkham.

Detta är ett utdrag ur krönikorna som beskriver vad som fick dem att lämna den sekulära tryggheten uppe i bergen:

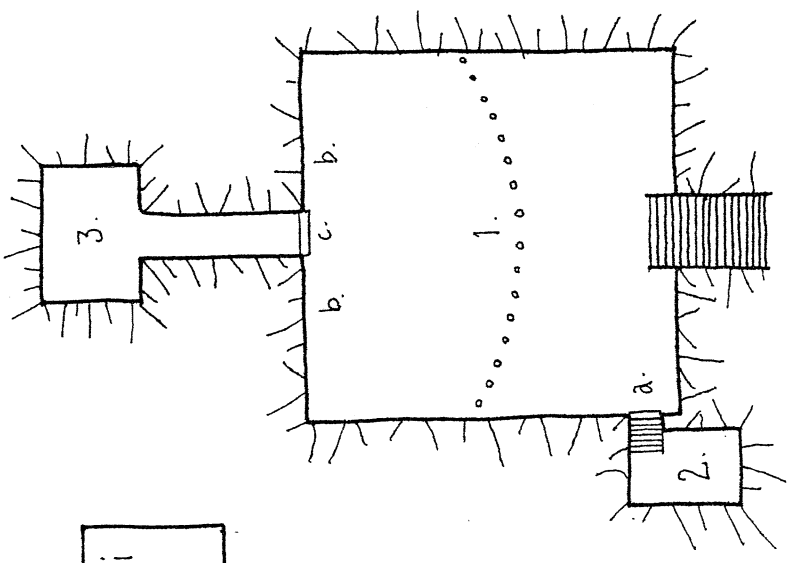
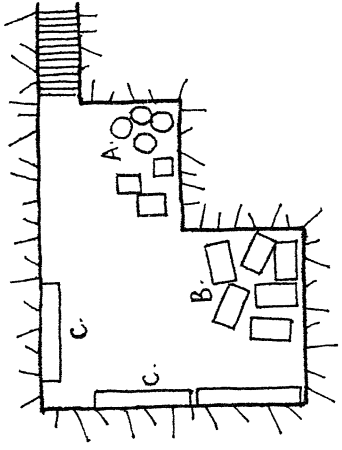
Ahlt med dennes omfvandling blefvo wi ahlt mehra varse om det hot som foerhestod oss. Wi besloetho oss foer aht muhra in honom i grundhen och daerighenom undkomma den foerbannehlse som laghts oefver slaekthen Delokk. Foehr aht blidhka dhe guddhomar som mhao lysshna ladhe wi till honom aefven dhe skatter wi kundhe afvara. Efvter dettha laemnade wi voart hem fvoer aht soekha en annhan bhoning.

Nere på den herrgård som de då byggde levde de i tystnad till för ca femtio år sedan då den siste som bodde kvar här dog. Herrgården har antagligen stått tom sedan dess.



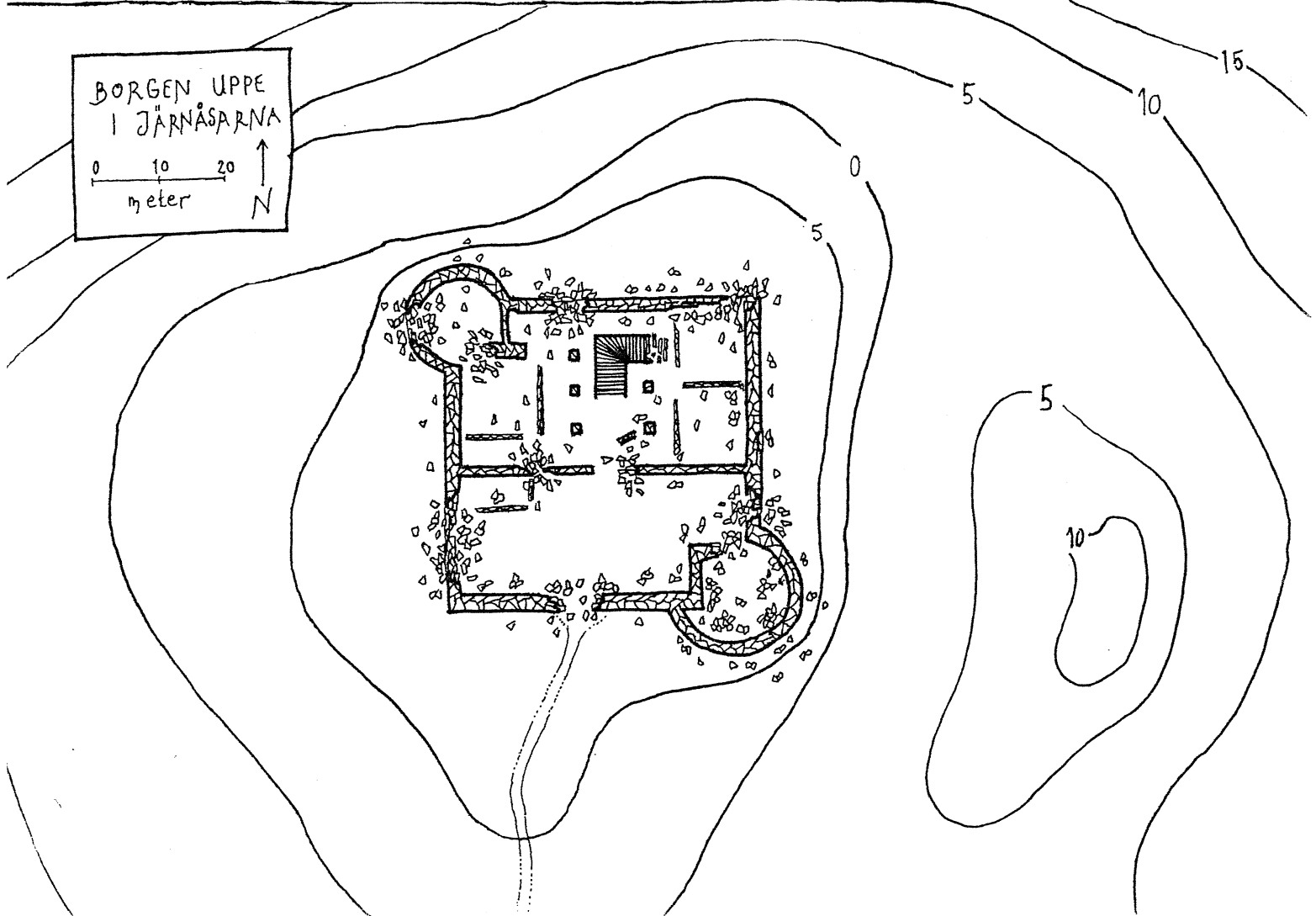
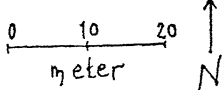


Källaren i herrgården

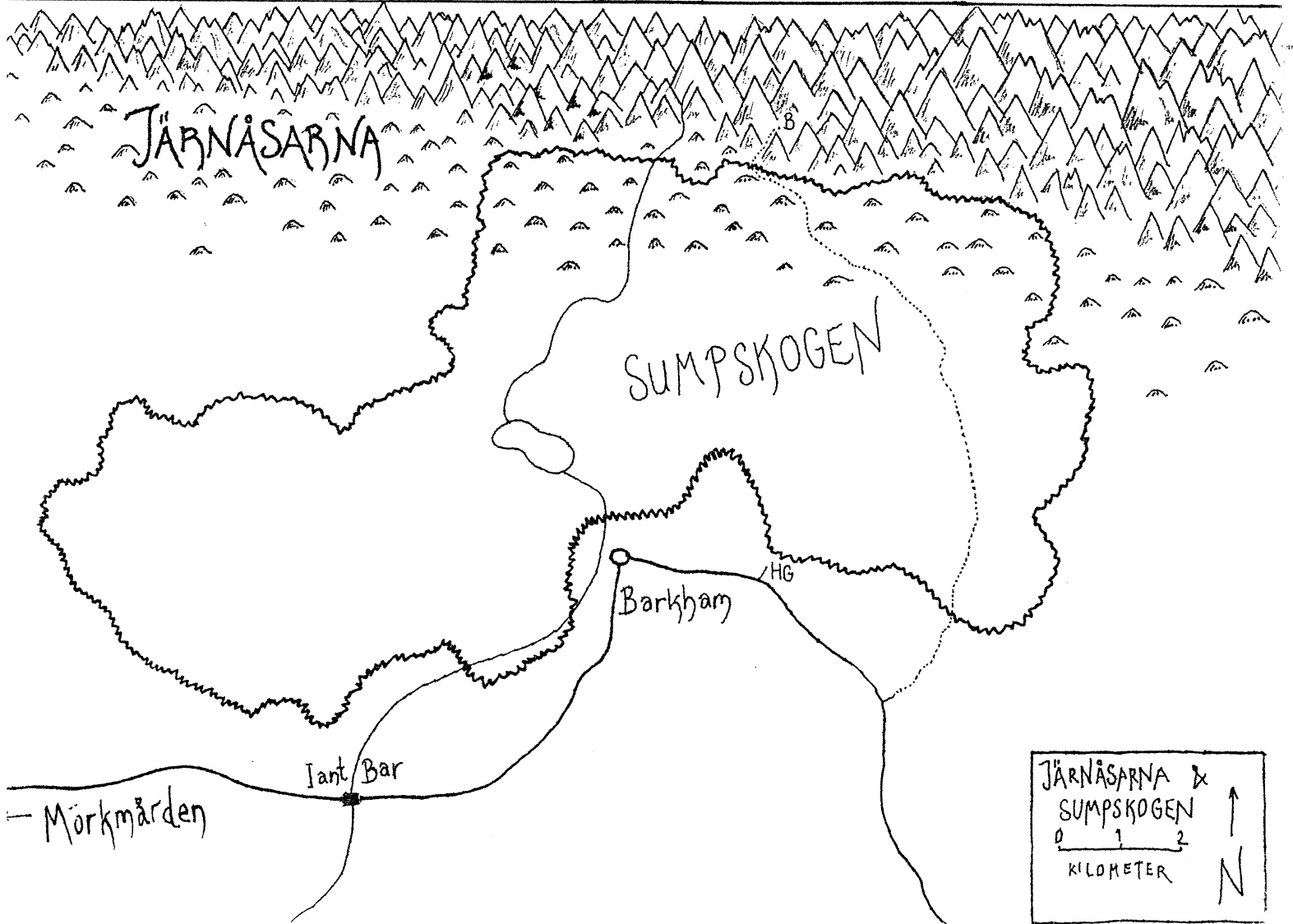
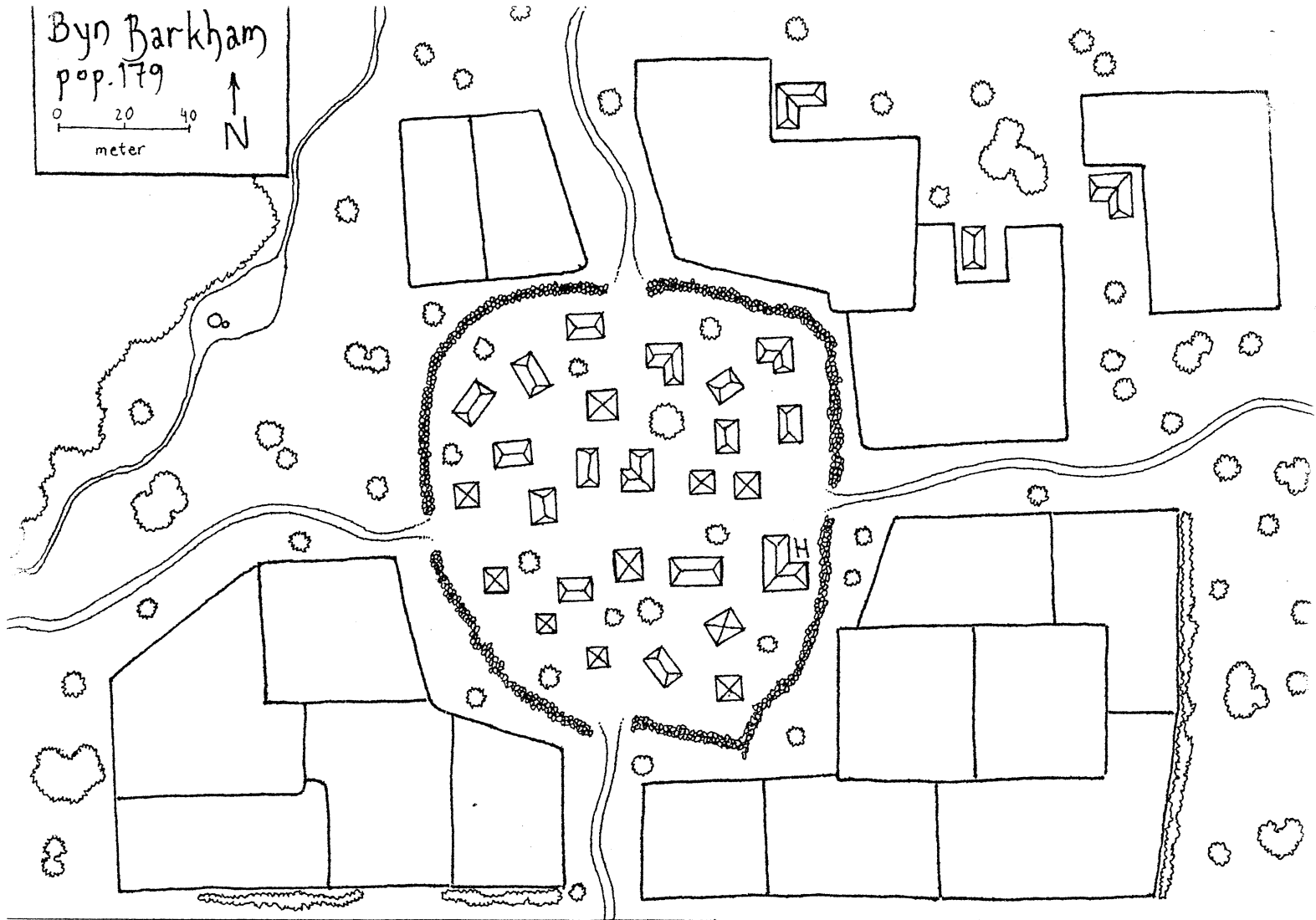


Källaren i  
Borgholm

BORGEN UPPE  
I JÄRNÅSARNA

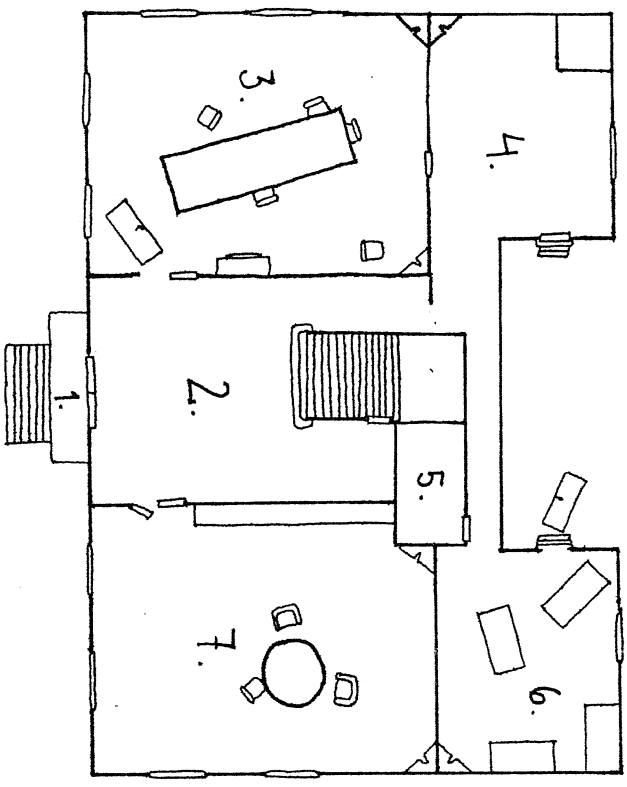
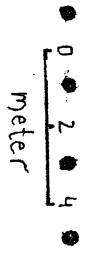


Byn Barkham  
pop. 179  
0 20 40  
meter  
N

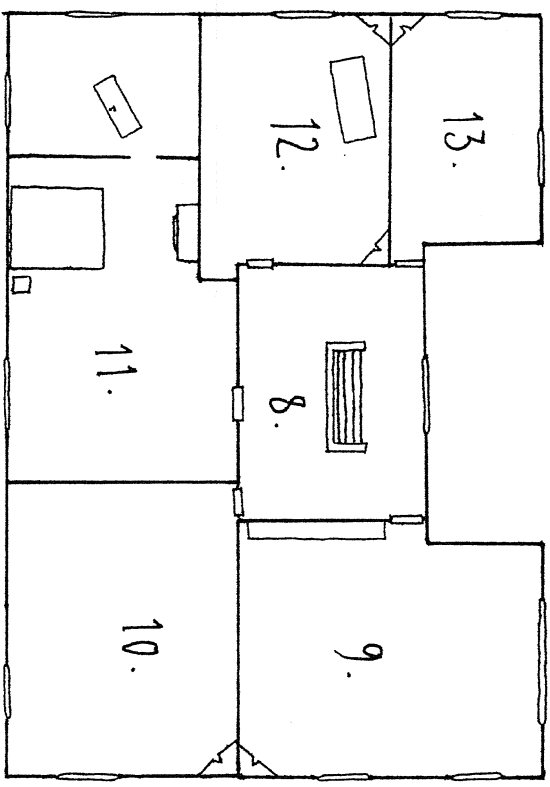


JÄRNÄSARNA &  
SUMPSKOGEN  
0 1 2  
KILOMETER  
N

Delviks herrgård.



Bottenvåning



Övervåning

Delviks herrgård

0 50 100  
meter

Siffrorna på kartan är nivåskillnader.

N

