

Hjälpmedel

Följande hjälpmedel har du till ditt förfogande:

- **Konungens svärd** och Esgithes vision (delas ut till Esgithe direkt när äventyret börjar)
- Västmarkiska runor (delas ut till Eli direkt när äventyret börjar)
- **Slottet Edlersborg**, översikt (läggs ut för samtliga spelare när äventyret börjar)
- Slottet Edlersborg, karta (behålles för intern referens; se beskrivningen av slottet)
- Resurslistan (läggs ut för samtliga spelare efter återblicken till överfallet)
- **Tidsplanering** (behålles av spelledaren för tidsreferens)
- Kalender (behålles av spelledaren)
- Bedömningsformulär (ifylles av spelledaren efter passet och lämnas till arrangörerna)
- Västmark och Europa, karta (läggs ut för att orientera spelarna)
- Spellearpersonspapper

RESURSER

Följande resurser har figurerna att tillgå:

- En pilbåge (Alvhilds)
- 16 pilar i koger (Alvhilds)
- Fyra svärd (Konungens svärd, Esgithes, Joacins och Guillaumes svärd)
- Två ridhästar
- En stridshäst
- Två packhästar
- Tält och paviljong (dock inte pålar – de huggs på plats)
- Elldon
- Yxor
- Diverse köksverktyg (pannor, grytor, köksknivar etc)
- Kläder
- Linor till tält och paviljong
- Sovfällar
- Bord
- Säng åt riddaren
- Stol
- Lyktor
- Lyktolja
- En kamin
- Låkeörter av olika slag (Eli)
- Fyra runstavar, som tydligt skyddar mot älvafolk (Eli, Esgithe, Venja och Alvchild)

En del av dessa resurser kan komma att förloras under överfallet. Håll koll på det, eftersom det är de resurserna som kommer att vara kvar när de kommer till slottet Edlersborg senare.

Tidsplan

Tänk på att ett tidspass på konvent bara är fem timmar långt. Du har alltså endast fem timmar på dig för att komma igenom äventyret, och under den tiden ska du dessutom få ordning på det administrativa och få igång spelarna. Därför är tidsplaneringen väldigt viktig. I ett optimalt hanterat pass så ska spelarna få fem timmars spel, vare sig mer eller mindre, och spelledaren ska ändå hinna med de administrativa sakerna.

Nedanstående tidsplan visar hur tiden bör disponeras under passet:

Ca 30 minuter: Uppstart. Du ska få en spelgrupp tilldelad, leta upp spelplatsen, skaffa tilltugg/dricka, dela ut och få spelarna att välja figurer, förklara vad som har hänt och hur spelet fungerar. Detta kan ta ca 30 minuter för en erfaren och förberedd spelgrupp, och en timme för mindre erfarna och mer oförberedda.

Ca 1 timme: Inledning. Få igång spelarna, kör överfallet, parkera dem i Edlersborg.

Ca 2 timmar: Upptrappning. Utforska Edlersborg, utsätt spelarna för mystiska händelser som skrämmer dem. Avslutas med att Toke, den fredlöse, ramlar in genom porten.

Ca 45 minuter: Klimax. Uppgåelsen. Ekträdet måste förstöras för att förtrollningen ska brytas och figurerna ska kunna fly från slottet. Även avslutning, med Guillaumes död.

Ca 15 minuter: Administration och efter-snack. Spelarnas intryck är viktig i poängsättningen och för vår feedback, så ta lite tid från spelarna och fråga vad de

Ca 30 minuter: Reservtid. Disponera den där den behövs.



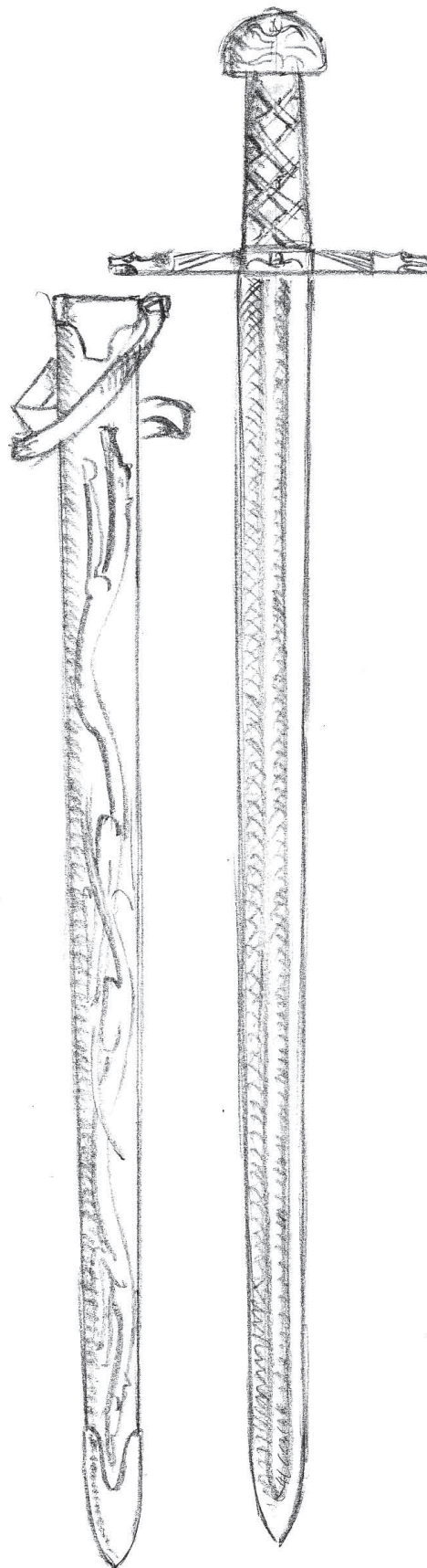
Konungens svärd

Konungens svärd är den viktigaste riksregalien i Västmark, till och med viktigare än kronan. Kronan symboliserar "bara" bandet mellan kyrkan och tronen, det vill säga att kungen har kyrkans godkännande. Konungens svärd är bandet mellan tronen och riket. Svärdet symboliserar rätten att döma, plikten att försvara och den dubbelrikade trohetseden mellan tronen och rikets adel. En kung skulle inte kunna regera riket utan dessa.

Konungens svärd är ett tre fot långt svärd, med en klinga på två och en halv fot med en bred och djup blodsränna. Det har ett förgyllt enhandsfäste med en äldre halvcirkelformat knapp och en lång parerstång. Knapp och parerstång pryds av djurslingor. Parerstångens ändar avslutas med djurhuvuden, och greppet pryds av ett korsmönster. Parerstången är förhållandevis modern, men knappen och klingan ser för en svärds-kännare ut att vara av äldre snitt.

Svärdet ligger i en skida i rött läder med djurslingor inlagda i guld. Doppskon och skidans mun är i förgylld mässing, mönstrade med djurslingor som passar ihop med de på parerstång och knapp.

Svärd och skida är för ändamålet inslagna i en oljad duk, som i sin tur är insvept i ett enkelt linstycke.



Estithes vision

"Plösligt så står du i en smedja och arbetar på ett svärd. Det är inte ett dussin svärd, som lär vara brukligt vid svärdssmide, utan ett enda. Du slår och hamrar, filar och arbetar och formar en klinga.

– Det var här det började, för så länge sedan, med en smed som gjorde ett svärd åt en kung. Jag föddes i eld, döptes i vatten, formades av fil och bryne. Jag bars av kungar och kungasöner. Jag drogs i dom och slag. Jag var den som härskade och härskades. Jag fruktades och åtråddes. Jag är konungens svärd, och du är ämnad att bära mig på samma sätt som den som bär mig idag: ej som landets härskare, men som härskarens ombud. Sök den rätte konungen och bär mig till honom! Sådan är min uppgift till dig; sådant är ditt öde!



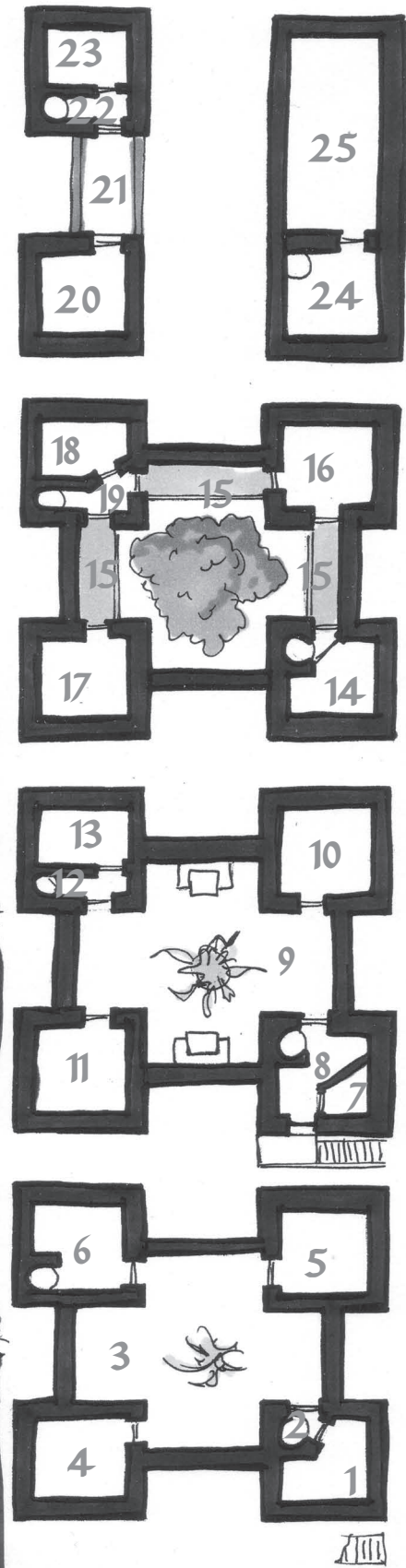
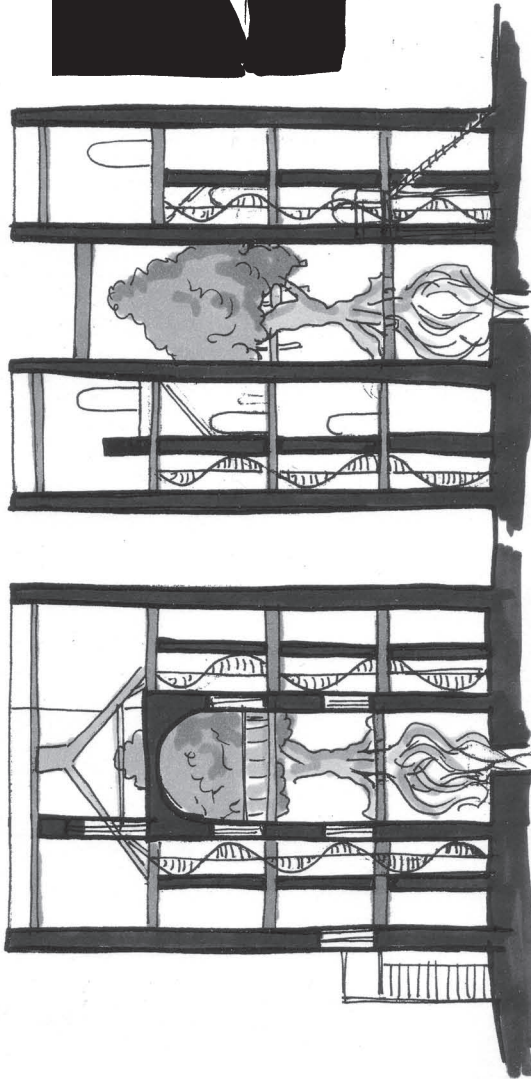
Runor

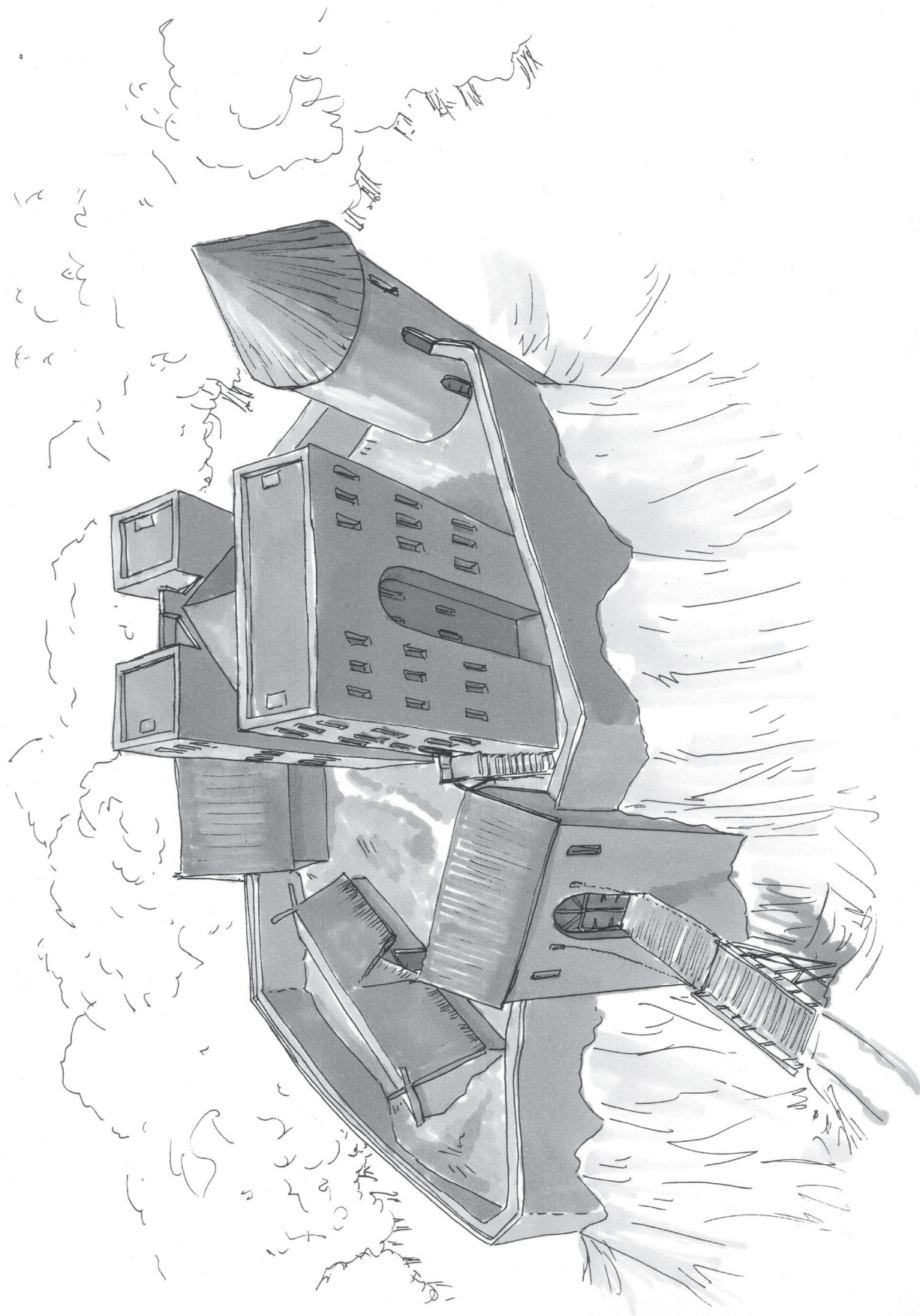
En liten kort referensbit om runornas hemligheter. Eli känner till deras betydelse och ljudvärden, men kan inte ”läsa” runor som vi ser det. Hon kan deras symbolvärden och ljudvärden, men det är

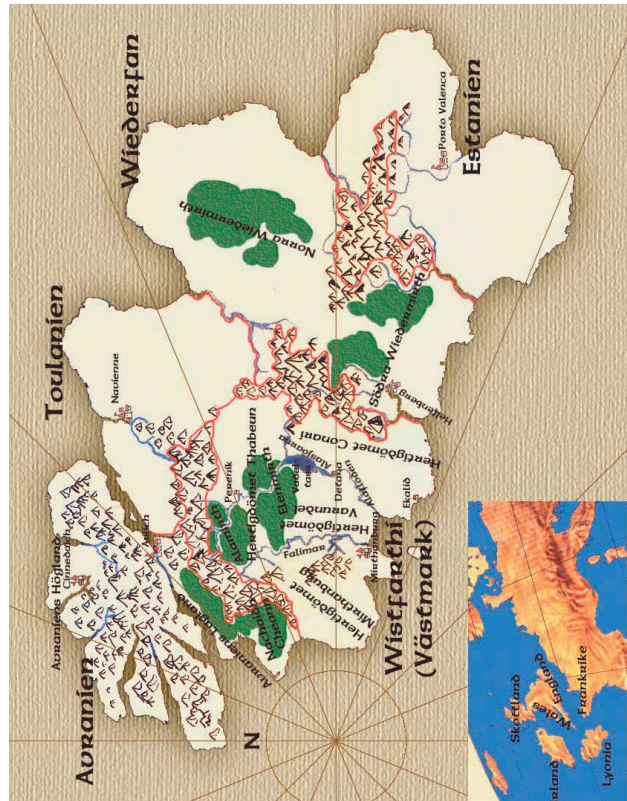
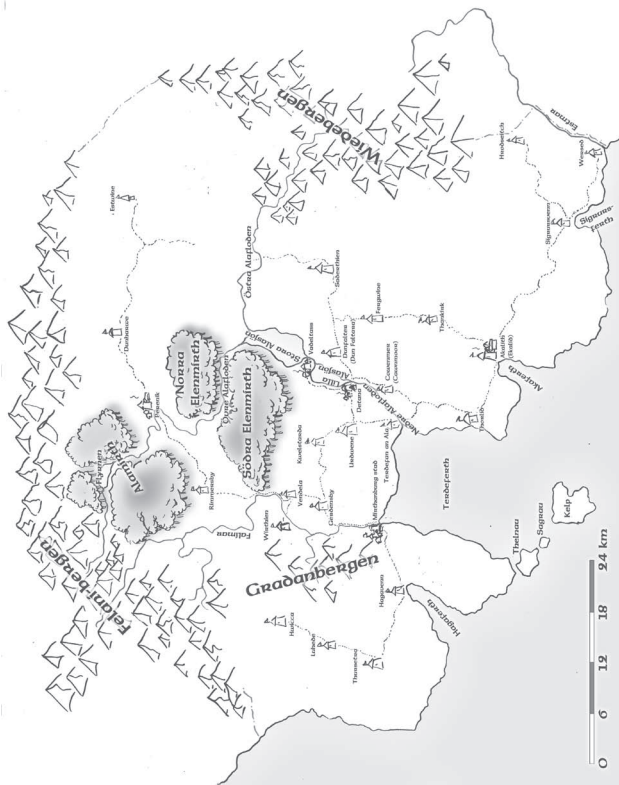
inte samma sak som att kunna läsa runor. Hon vet att det har skrivits saker med runor, och hon vet att det finns mer hemligheter om runor, men dessa känner hon tyvärr inte till.

Runa	Ljudvärde	Benämning	Betydelse	Innebörd
ƿ	f	Feoh	Gods, rikedom	Tamdjur och boskap, materiella ting, välgång, välstånd, jaktlycka och förnöjsamhet. Också ett hinder för självförverkligande, fixering vid eller frånvaro av materiella tillgångar.
ʀ	u	Ur	Ur, uroxe	Ursprunget, den skapande urkraften. Aven uppoffringar och svårigheter.
ᚢ	th	ᚩorn	Tagg, troll, törnbuske	Den nedbrytande urkraften, oordning och kaos. Skymning, mörker, skräck och död, men även visdom och återfödelse.
ᚷ	o	Os	Asagud	Luft, ande, tanke och vind. Det stora Mysteriet, extas, andlig inspiration. Aven galder-sång, sejd och magi. Dess mörka sida utgörs av världsfrånvändhet och galenskap.
ᚱ	r	Rad	Ritt	Resor, både i inre och yttre bemärkelse. En skyddsruna. Dessutom stagnation, oordning, avsaknad av riktning, men även för strikt ordning och stagnation.
ᚠ	c	Cen	Fackla	Eld, både i form av den fysiska elden, men även den inre. Det är en varning om den förödande elden som kan förtära en inifrån.
ᚷ	g	Gyfu	Gåva	Gåvor, harmoni och balans. Den står för vår offervilja och vår förmåga att ge oss själva till förmån för något större, och den visar på vägen till det gudomliga.
ᚹ	w	Wyn	Glädje	Glädje, den oförställda, barnsliga och gjädjefylla livskraften. Den står även för humor och självironi och en förmåga att se utan att döma. Även att faran bagatelliseras.
ᚱ	h	Hægl	Hagel	Övergången till övervärldarna, bergkristallens runa, en ljusbringande och himmelsk kraft. Den är dock stark och mycket farlig.
ᚠ	n	Nyd	Nöd, tvång	Nöd och nödvändighet, uppoffringar och svårigheter, men även insikt, invigning och pånyttfödelse.
ᚠ	i	Is	Is	Vinterns runa, stagnation, kyla. Trots detta står den även för struktur och klarhet. Tillsammans med cen-runan bildar den en flödande pulsåder för liv och pånyttfödelse.
ᚠ	j	Ger (uttalas "year")	År, årsväxt	Sexualitet, havandeskap, men även skörderunan och höstens runa. Det är också en varning: om inte jordmånen förbereds och sås så blir skörden dålig.
ᚠ	ī eller e	Eoh eller ih	Idegran	Eoh-runan visar på kommunikationen mellan två poler, extasen och döden. Den handlar om insikt, men även om strapatser, lidande och död.
ᚱ	p	Peorð	Stengrund	Form, fasthet, sten, metaller. Den står även för dvärgar och vättar och liknande magiska väsen. Runan står även för förmågan att transformeras och förändras.
ᚷ	x	Eolhx	Alg	Fylgior, det vill säga kraftdjur och skyddsandar, harmoni och balans på jorden i den animalistiska världen. Att fullständigt gå upp i eolhx innebär att det mänskliga utrotas.
ᚱ	s	Sigel	Sol	Solen, sommaren, hjärtat och kärlekens runa. Den står inte för den förtärande sexuella kärleken, utan en kärlek av värme, omsorg och oegennyttia. Även uttorkande.
ᚠ	t	Tir	Tyr eller Tiwaz	En krigsruna som står för rättvisa, sanning, offervilja och ärlighet. I bästa fall står den också för en rättfärdig och kontrollerad vrede, men tappar man kontrollen leder den till bärsärkaraseri.
ᚱ	b	Beorc	Björk, björkris	En jordisk, kvinnlig kraft. Den representerar läkeväxter och läkekraft, kvinnlighet, födelse, moderlig kärlek och omvårdnad. Den kan även stå för sjukdom.
ᚱ	e	Eh	Häst	Växternas runa. Väntande, tålmod, en långsam och tålmodig kraft. Aven vildmarkens förmåga att växa in på människors tämjda mark om den inte konstant hålls tillbaka.
ᚱ	m	Man	Man, människa	Man är den upplysta människans runa. Den har med kontakten med förfäder och förfädersandar. Den står också för konservatism och ett förringande av naturen.
ᚠ	l	Lagu	Vatten	Det flödande, livgivande och renande vattnet. Runan står för tålmod och insikt, formbarhet och flexibilitet, men även för en allt för stark låt gå-mentalitet.
ᚱ	ng	Ing	Asaguden Ing	Manlig fruktsamhet och manlig sexualitet. Det är en öppning in till en ny vår, men också en fara. Träder man för snabbt på den här vägen så är den ett stängt rum.
ᚱ	d	Dæg	Dag	Dagrunan står för insikt och upplysning, men också ensidighet och avsaknad av mörker. Med dag-runan är man alltid ofullständig. Man känner bara till ena sidan av myntet.
ᚱ	œ	Ɔepil, eþel	Odal, arvejord	Odal är en trygghetsruna, en runa som har med det välkända, det harmoniska och med ett välordnat hem att göra. Den står också för att låsa sig vid det förgångna.
ᚱ	a	Ac	Ek	
ᚱ	æ	Æsc	Ask (trädet)	
ᚱ	y	Yr	Båge	
ᚱ	ea	Ear	Jord, grus	









Kalender anno domini 1193

Januari							Februari							Mars						
Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör
.	1	2	.	1	2	3	4	5	6	.	1	2	3	4	5	6
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	7	8	9	10	11	12	13
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	14	15	16	17	18	19	20
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	21	22	23	24	25	26	27
24	25	26	27	28	29	30	28							28	29	30	31			
31																				
April							Maj							Juni						
Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör
.	.	.	.	1	2	3	1	.	.	1	2	3	4	5	
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
25	26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30			
30							30	31												
Juli							Augusti							September						
Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	S
.	.	.	.	1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	.	.	.	1	2	3	4
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
25	26	27	28	29	30	31	29	30	31					26	27	28	29	30		
Oktober							November							December						
Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör
.	1	2	.	1	2	3	4	5	6	.	.	.	1	2	3	4
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30					26	27	28	29	30	31	
31																				





Bedömningsformulär

Innan du släpper iväg spelarna, be dem att ärligt bedöma dig som spelledare, värdet för pengarna på passet, äventyret de just spelat och rollspelet Västmark, vardera på skalan 0-5.

Problemlösning

Laget som helhet bedöms för deras förmåga att ta itu med utmaningarna i äventyret. Två poäng styck för följande avklarade punkter:

- Luskar ut Valdemars far (2)
- Ser igenom Erharts mask (2)
- Joacin lyckas undvika Angelicas och Cindras garn (2)
- Venja och Alvhild undgår Sigfrids bufflighet (2)
- Kreativt besvärjelseanvändande (2)
- Kommer på ekgubben innan klimaxet (2)
- Synnerligen smart sätt att dräpa ekgubben (2)

Bedöm slutligen på en glidande skala hur väl deras klurande har utförts.

- Detektivarbete (0-6)

Delsumma (max 20 poäng)

Rollgestaltning

Rollgestaltandet bedöms individuellt på en skala 0-4, där 0 är ingen rollgestaltning alls, mycket metaspelare (dvs tänkande utanför rollen, anakronistiskt tänkande, urballat spelare etc), och 4 är suveränt rollgestaltande (man kan tro att spelaren faktiskt är en tonårig flicka från slutet på 1100-talet). Gör inte misstaget att betygsätta utlevande spelare högre – det är inte ljudvolymen och energiåtgången som ska mätas, utan rollpresentationen.

- Venja (0-4)
- Esgithe (0-4)
- Eli (0-4)
- Alvhild (0-4)
- Joacin (0-4)
- Delsumma (max 20 poäng)**

Skoj

Denna kategori är till för att bedöma hur roligt passet var.

Spelledaren: Bedöm hur roligt ni hade som helhet på skalan 0-10, (0 = Urtrist pass, jag höll på att somna! 10 = Skitskoj! Skriv upp mig som spelledare för nästa år direkt!)

Spelarna: Bedöm värdet för pengarna på skalan 0-5. (0 = Pengarna tillbaka! Nu! 5 = Bara åtti spänn? För sjutton, hundraåtti är en rimligare summa!)

Spelarna: Bedöm er spelledare på skalan 0-5. (0 = Borde aldrig någonsin få spelleda igen, 5 = Kan vi få ta med spelledaren hem?)

Delsumma (max 20 poäng)

Totalbedömning

- Rollgestaltning
- Problemlösning
- Skoj
- Totalsumma (max 60 poäng)**
- Lagnamn**

Feedback

Denna sektion påverkar inte bedömningen av laget i turneringen.

Spelarna: Bedöm vad ni tyckte om äventyret på skalan 0-5. (0 = uruselt! Skjut författaren! 5 = Skulle gärna betala för det!)

Spelarna: Bedöm vad ni tyckte om rollspelet Västmark, samma skala 0-5. (0 = Bokbål är mer än vad spelet förtjänar! 5 = Vi kommer springa upp till aulan i Södra och köpa ett ex direkt och betala extra för författarens autograf! Och putsa hans skitiga kängor!)

