

# Venja

Huslig, hugad

Hövdingadottern

Vittratjärns Venja

Sin härstamning vet

Venja är till för den som känner sig som en aktiv ledare. Hon är hövdingadotter och har ledarskapet i blodet. Även om hon har haft lite problem med självförtroendet så har det gått över. I och med att riddar Guillaume är dödligt sårad och Joacin inte har de övrigas förtroende så är det hon som har tagit ledarrollen.

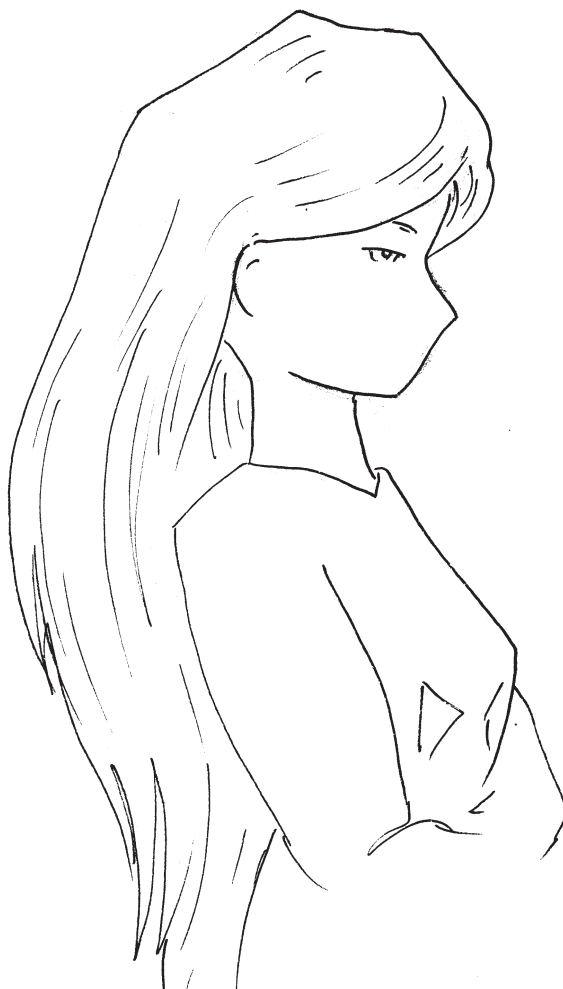
## Bakgrund

Venjas far var ålderman i byn Vittratjärn, vilket har inneburit både gott och ont. Fördelen har varit ett gott inflytande och att alla håller sig väl med familjens medlemmar, men nackdelen är att ingen vågar sig nära familjen, delvis på grund av att man redan står i beroendeställning till byns ålderman. Det finns inte enbart fördelar med att ha respekt. Detta är något som Venja har fått lära sig den hårda vägen. Delvis mot sina föräldrars vilja så har fått bygga upp en vänskapskrets bland "utbölingarna" i byn, men hon har inte haft något annat val eftersom hon har lärt sig att i princip alla relationer är grunda och ytliga.

Allt detta har nu ryckts undan under fötterna. All auktoritet som hon har haft har försvunnit i och med att byns invånare utplånats i och med att byns slogs med en vidrig förbannelse som sög livet ur byn. De enda som överlevde var Venja själv och hennes kamrater, Eli, Esgithe och Alvhild, tack vare Elis häxkonst. Vinterälvorna som kastade förbannelsen försökte sluta ett avtal med Venja för att få reda på hur de undkom förbannelsen.

På något sätt så lyckades flickorna ta sig ut genom avspärningen runt byn, med vinterälvorna hack i häl. Det var enbart på grund av att Esgithe tog upp sin fars svärd och Alvhild höjde sin båge mot vinterälvorna, och dessutom ledde dem genom vildmarken, som de ens kunde komma undan till Tyversborg. Gruppen lyckades komma undan med blotta förskräckelsen och kunde förklara vad som hände för riddar Guthric, länsherren. Guthric samlade ihop sina män för att göra något åt saken, men kom för sent: alla var döda vid det laget. Det här tog Venja hårt, eftersom helt har tappat bort ena halvan av sin existens.

Venja och de andra fick ett hem hos herr Guthric av Tyversborg. Efter en tid i Guthrics hushåll så kom riddar Guillaume förbi med Konungens svärd som han hade i uppgift att gömma och skydda. I ett nattligt anfall så försökte en riddar Wulf att stjåla



svärdet och slöt en pakt med vinterälvorna. En av vinterälvorna vände sig mot de andra, och därigenom kunde de undkomma med svärdet i behåll. Därefter så drog Guillaume vidare, och Eli och de andra följde med. Under tiden så har kriget spridit sig, och det har blivit svårare att få beskydd eller kunna röra sig osedd, så Guillaume försökte sig på en väg genom Elenmirth, för att därefter smita österut till grannriket Wiederfan.

Venja är nyss fyllda sjutton och bara någon vecka yngre än Esgithe.

## Personlighet

Venja har pendlat, från att ha varit världens mittpunkt till att vara helt meningslös. Nu börjar hon få ordning på sin plats i livet igen, inte som världens mittpunkt utan snarare som dess hävstång. Det är en stor omvälvning på gång i Västmark, och den förbryllar henne.

Venja har mognat ganska rejält under senaste tiden, och hon har kommit att bli en mer naturlig ledare än tidigare. Hon är inte erfaren, men hon har viss bildning och en hel del sunt förnuft, och blir mer och mer redo att axla ledarrollen.

Det finns ett problem: hon är intresserad av Joacin, men Joacin verkar vara mer intresserad av Eli. Det finns således ett potentiellt moment av



svartsjuka mellan Eli och Venja, då Eli faktiskt står i vägen.

## Relationer

Eli, Esgithe och Alvhild har varit de enda som har kommit Venja nära under uppväxten, och de är de enda som är kvar efter katastrofen i Vittratjärn. Dessa litar hon på mer och mer.

**Eli:** Eli är lite av en skum figur. Hennes mor är känd som byhäxan och ingen vet vem hennes far är (även om det har sagts att det var en riddare som förförde eller våldtog Elis mor, beroende på vem som berättar). Eli och Venja har kommit på kant med varandra. I och med att Venja är intresserad av Joacin, och Joacin är mer intresserad av Eli än av Venja, så har Eli och Venja numera blivit konkurrenter. Venja är fortfarande skyldig Eli en stor tjänst, och de står fortfarande nära varandra, men Venja håller Eli under uppsikt.

**Esgithe:** Esgithe är faktiskt det enda i familjeväg som Venja har kvar. Esgithe är enkel, jordnära och uppriktig och håller av Venja som en riktig vän. Det finns ingen falskhet kvar mellan dem. Trots det så är de två helt skilda personligheter: Esgithe är enkel och jordnära, medan Venja fortfarande är hövdingadotter. Esgithe har utsetts till väktare av Konungens svärd, och Venja stöttar Esgithe i detta.

**Alvhild:** Eftersom Alvhild dessutom har vildmarkskunskaper som alla andra har saknat, så är det Alvhild som har hjälpt Venja och de andra genom Elenmirth. Från att ha varit en lillasyster som måste beskyddas så har Alvhild vuxit till en stark och självmedveten ung kvinna. Venja är mycket imponerad av detta och gläder sig åt det.

## Särskilda förmågor

Venja är läskunnig, till skillnad från de flesta andra. Hon har fått lära sig att läsa och skriva av sin far och byprästen, och även om hon vare sig läser snabbt eller tyst, eller skriver vackert, så kan hon i alla fall göra det.

## Mål

Venjas mål har äntligen vuxit bortom henne själv. Hon har sett vad kriget har gjort med riket, och hon har som mål att stoppa det här vansinnet.

## Egenskaper

Ung -1

Svårflörtad -1  
Snobbig -2  
Inflytande +2  
Kontakter +2  
Ledare +2  
Viljestark +2  
Arvtagare +1

## Skickligheter

Övertala +4  
Kristendomskunskap +4  
Tala latin +2  
Läsa/skriva romerska bokstäver +2  
Envishet +2  
Hota +2  
Ledarskap +4  
Jordbruk +2

Omtöckning:     
Lätta skador:     
Allvarliga skador:   
Dödliga skador:



# Eli

Vild som en vittra  
Vidkunnig Eli  
Trolsk, trofast  
Och trolldomskunnig

Eli är mystikern. Hon är den som ser saker tack vare att hon står utanför. Det har visat sig att hon är en oäkta dotter till en riddare, men framförallt är hon en häxa som numera visat sig bli mer och mer kompetent.

## Bakgrund

Eli är dotter till "gumman Sina", Vittratjärns "klaka gumma" (läs: häxa). Eli har naturligtvis följt sin mors fotspår och därmed fått lära sig de mystiska konsterna, men det är inte troligt att hon kommer att få lära sig mer om dem.

Under hösten och vintern så drabbades Vittratjärn av en hemsk förbannelse som sög livet ur folket i byn. En av de första att avlida var Elis mor, Sina, men innan hon dog så avslöjade Sina att herr Guthric var Elis okända far.

Eli och hennes tre kamrater lyckades undgå förbannelsen genom en runstav som Eli ristade, och tvingades att fly från byn när vinterälvorna började ta i på allvar. En av vinterälvorna försökte sluta ett avtal med Eli, som hon avslog. Flickorna beslutade sig för att fly, och lyckades ta sig igenom vinterälvornas avspärning, bara för att jagas av vinterälvorna genom snölandskapet. När de väl kom till herr Guthric så satte Guthric av med en trupp för att göra något åt saken, men de kom för sent. Alla var döda.

Efter en tid i Guthrics hushåll så kom riddar Guillaume förbi med Konungens svärd som han hade i uppgift att gömma och skydda. I ett nattligt anfall så försökte en riddar Wulf att stjäla svärdet och slöt en pakt med vinterälvorna. En av vinterälvorna vände sig mot de andra, och därigenom kunde de undkomma med svärdet i behåll. Därefter så drog Guillaume vidare, och Eli och de andra följde med. Under tiden så har kriget spridit sig, och det har blivit svårare att få beskydd eller kunna röra sig osedd, så Guillaume försökte sig på en väg genom Elenmirth, för att därefter smita österut till grannriket Wiederfan.

Eli är fjorton och ett halvt år gammal.

## Personlighet

Eli är vaken och seriös, allvarlig och eftertänksam. Hon vet alldeles för mycket om de mystiska krafterna som är i omlopp, och vill helst inte göra dem



några orätter genom att vara obetänksam. Hon håller sig mest för sig själv och är ganska sluten, eftersom ingen annan i byn riktigt någonsin förstod vad det var som hon och hennes mor sysslade med.

Hon har känt hur hennes förmåga har växt under senare tid, och hon skräms av det.

## Relationer

Eli har inte haft så stort val när det gäller vänner på grund av sin mors rykte.

**Esgithe:** Eli är mycket god vän med Esgithe, smeden Thorgens dotter, eftersom Esgithe är tillräckligt jordnära för att inte känna sig hotad av Elis och hennes mammas häxkonster. Esgithe är en stabil och säker klippa i Vittratjärn. Elis förtroende för Esgithe är mycket stort, och Eli ställer mer än gärna upp för Esgithe om hon skulle behöva det. Och nu, när Esgithe har blivit vald att skydda Konungens svärd, så är risken stor att hon behöver den hjälpen.

**Venja:** Venja var byäldstens dotter. Av den anledningen har ingen vågat eller kunnat komma nära Venja. Eli är ett undantag och hon lyckades ta sig in i Venjas vänskapskrets ändå. Nu hotas vänskapen igen av att Venja är avundsjuk på Eli med avseende på Joacin.

**Alvhild:** Alvhild har förändrats under den senaste tiden. När Alvhild förlorade sin far så lyste hon upp och fick en sprudlande ny energi, förmodligen på grund av att fadern alltid har hunsat Alvhild så mycket han orkade. Hon har visat sin förmåga när



hon ledde hela gruppen genom Elenmirth.

**Joacin:** Ridder Guillaumes väpnare Joacin är en smärta i rumpan! Inte nog med att han är äckligt kristen, han är dessutom korkad och pilsk! Joacin skyller trängseln i hosorna på att Eli har förhäxat honom.

## Särskilda förmågor

Eli är hyfsat välbevandrad inom de enklare formerna av häxkonst. Eli kan fyra besvärjelser. Två av dem har hennes mor lärt henne och de är till för skydd och försvar. Den ena utgörs av ramsan "Mara mara minne, du kan ej bli här inne, förrän du räknat träd i skog, fiskar i flod och Guds ord", och den skyddar mot maror och oknytt i ett rum som inringats i salt.

Den andra består i att man kastar salt mot en person eller en best och ropar "Håll där!". Därefter kan personen eller besten inte komma närmare en för egen maskin.

En tredje besvärjelse tvingades hon lista ut och lära sig under flykten: det är en läkebesvärjelse som gör att sår läks fortare. Den stoppar inte blodet och den helar inte, utan gör bara så att läkandet går fortare.

Den sista besvärjelsen har Eli konstruerat själv och består av runorna cen, wyn, nyd och beorc som ristas i en trä- eller hornbit. Detta blir en amulett som skyddar mot livskraftutsugande magi.

## Mål

Eli har en identitetskris. Hon sörjer fortfarande sin mor, men har fått en far som hon inte räknade med och som hon har svårt att relatera till och som inte kan ta henne till sig. Det var en av orsakerna till att hon följde med de övriga när Guillaume fortsatte på sitt uppdrag.

Eli har kommit till insikt om att en del av problemet är "konsterna" i sig själva. Hon är dock tvungen att lära sig konsterna, eftersom hon har arvt förmågan, och förmågan måste behärskas så att den inte blir farlig.

## Egenskaper

Blyg -1  
Förföljd -1  
Ung -1  
Intuition +2  
Häxa +4  
Vacker +2  
Klartänkt +2

## Skickligheter

Trolldom +5  
Läkekonst +2  
Älvakunskap +3  
Örtkunskap +2  
Runskrift +3

Omtöckning: □□□□ □□□□ □□□□  
Lätta skador: □□□□ □□□□ □□□□  
Allvarliga skador: □□□□  
Dödliga skador: □□□□

## Besvärjelser

**De läkande sårens välsignelse**

**Svårighet:** 6

**Varaktighet:** Omedelbar

**Räckvidd:** Beröring

**Area:** Person

**Tidsåtgång:** Halvtimme

**Krav:** Vitmossa, en vit linneduk, rent kallvatten (ingredienser)

**Effekt:** Besvärjelsen förkortar läkeperioden med en dag för en Lätt skada och en vecka för en Allvarlig skada. Den ger två poäng utmattning.

**Mara Mara Minne**

**Svårighet:** 10

**Varaktighet:** Soluppgång/nedgång

**Räckvidd:** Cirkel

**Area:** Cirkel

**Tidsåtgång:** Cirkel

**Krav:** Salt som strös längs med ett rums väggar.

**Effekt:** Oknytt kan inte komma in i saltcirkeln.

**Håll där!**

**Svårighet:** 14

**Varaktighet:** Koncentration

**Räckvidd:** Nära

**Area:** Person

**Tidsåtgång:** Handling

**Krav:** En näve salt

**Effekt:** Offret får egenskapen Stoppad -4 om de försöker närma sig häxan.

**Skydd mot illvilja**

**Svårighet:** 4

**Varaktighet:** Livstid

**Räckvidd:** Personlig

**Area:** Beröring

**Tidsåtgång:** ½ timme

**Krav:** En pinne som runorna cen, wyn, nyd och beorc ristas på.

**Effekt:** +3 på alla slag för att motstå illvillig livsutsugande trolldom. Häxan som ristar får 1 poäng Utmattning





# Esgithe

Eld och ässja

Esgithes styrka

Härd och hammare

Och vassa huggjärn

Esgithe är klippan. Hon leder inte, utan är en stadig grund. Därmed är det inte sagt att hon är inaktiv, men hon är lugn, stabil och motiverad, om än något omskakad i sin roll som svärdets väktare.

## Bakgrund

Esgithe är dotter till Thorgen, smeden i byn, som sägs vara av trollblod. Liksom far sin så är hon stadig, muskulös och bastant, dock inte det minsta fetlagd, och hon är starkare än många av pojkarna och männen i byn. Hon är sjutton år gammal och äldst i "gänget", även om hon bara slår Venja med någon vecka.

För nästan ett år sedan så slogs byn Vittratjärn av en hemsk förbannelse som sög livet ur alla i byn. På grund av Elis häxkonst så påverkades inte Esgithe, Eli och deras vänner. Vinterälvorna som låg bakom förbannelsen ville veta varför, och frestade Esgithe med järnets kunskap om hon ville förråda kamraterna. Esgithe vägrade, och tog istället upp sin fars härskrud med svärd, sköld och brynja, och delvis skyddad av järnet, Alvhilds båge och Elis häxkonst kom de ut från byn och igenom vinterälvernors avspärning.

De jagades genom den snötäckta vildmarken tills de kom till herr Guthrics mangård i Tyversborg. Herr Guthric skickade iväg en expedition för att undsätta Vittratjärn, men det var för sent. Alla i byn var döda, inklusive Esgithes hela familj.

När riddar Guillaume besökte herr Guthric så inträffade en vändpunkt: hon fick en vision av att hon var utvald av svärdet att skydda det, och se till att en god och rättmätig konung hamnade på Västmarks tron. Hon sattes på prov direkt, när en annan riddare försökte stjäla svärdet och när vinterälvorna från byn kom tillbaka. En av vinterälvorna vände sig dock mot de andra, och Wulf och vinterälvorna kunde besegras. Hon togs därefter upp i riddar Guilloumes sällskap i en något sär egen position.

## Personlighet

Esgithe är öppen, rak och ärlig. Hon tar itu med problem när de uppstår och löser dem så snart det går. Hon ogillar att skjuta saker på framtiden, utan anser att små problem ska lösas med en gång,



innan de blir stora.

Esgithe medlar gärna i andras konflikter. Hon vill helst inte ta förhastade slutsatser, utan försöker lyssna på båda sidor innan hon gör något. På så sätt har hon vunnit någon form av tillit hos de flesta andra i byn, men det har skett på bekostnad av vänskap. Hon ljuger inte gärna, utan håller hellre tyst. Hon är inte dum på något sätt, men hon uppskattar inte falskhet. Hon har ärvt detta av sin far och familjen har på så sätt kommit att hamna lite utanför resten av byn, i och med att de inte vill gå med på skvaller och intriger.

## Relationer

Esgithes relationer med andra färgas av att hon är rak och ärlig och definitivt inte uppskattar intriger, baktankar och annan falskhet.

**Eli:** Esgithe och Eli har kommit att uppskatta varandra, eftersom båda har en gemensam inställning gentemot falskhet respektive ärlighet. Esgithe uppskattar att Eli är så rak som hon är, i alla fall som person. Hon är inte helt förtjust i att Eli sysslar med "de gamla konsterna", men å andra sidan har det alltid funnits en "gumma i Åstugan",



och det är väl bara naturligt att Eli kommer att ta den rollen så småningom.

**Venja:** Esgithe tycker egentligen synd om Venja, som alltid kommer att vara insnärjd i all politik i byn och aldrig får någon möjlighet att stå för sig själv. Venja kommer aldrig att erkänna det, ens för sig själv, men det har Esgithe redan accepterat.

**Alvhild:** Esgithe har aldrig kommit Alvhild riktigt nära, eftersom Alvhild aldrig har släppt Esgithe in på livet. Visserligen har Alvhild förändrats efter att hennes otäcka far dött, men hon har ännu inte öppnat sig. Hon har dock vuxit en hel del, och det uppskattas av Esgithe, som uppfattade Alvhild som en bråkstake som behöver en ordentlig uppfostran.

**Joacin:** Esgithe verkar vara den ende som ser på Joacin som en vän. Alla övriga verkar se på Joacin som en potentiell sängvärmare alternativt en irriterande kåtbock, men Esgithe är för jordnära för att påverkas av sådant.

## Särskilda förmågor

Esgithe kan järn. Våldigt få vet om det, men järn har stora magiska förmågor. De flesta vet om att järn i tröskeln kan hålla oknytt ute och att en hästsko samlar upp lycka, men det slutar inte där. Det finns flera sorters järn; vanligt gjutjärn som bara kan gjutas och smidesjärn som kan smidas och förvandlas till smidesstål. Dessutom finns det älvjärn, som man ibland kan finna ute i markerna. Järn kan förvandlas från en ganska dålig metall till en vass egg som kan skada älvafolk och män. Detta är något som Esgithe känner i hela sin varelse: hon **kan** järn. Det är något som ligger i blodet.

Esgithe är utvald att skydda Konungens svärd. Vad det kommer att föra med sig får framtiden utvisa.

## Mål

I och med flykten från Vittratjärn så har Esgithe upptäckt en underlig kvalitet som hon aldrig väntade hos sig själv: hon kan hantera järn på fler sätt än i smedjan. Hon tvingades att med svärd och sköld försvara sig och sina kamrater mot vinterälvorna och hon var bra på det, precis som hon är bra på att hantera järn i smedjan.

Esgithes stora problem är att hon är kvinna. Det innebär att hon alltid kommer att placeras i bakgrunden. Esgithe har börjat märka det här och

tycker inte alls om det. Hon vill därför visa att hon faktiskt är helt outhärlig och har ett eget värde. Hur tung sorgen över förlusten av familjen än är så känns det som att det också var den händelse som gjorde det möjligt att visa detta.

## Egenskaper

Ung -1  
Klumpig -1  
Enkelspårig -1  
Älvblod +1 (Trollblod)  
Stark +2  
Styrkereserv +3  
Hantverkare +2

## Skickligheter

Grovsmide +4  
Gravering +4  
Styrkedemonstration +2  
Envishet +2  
Svärd +4  
Slagsmål +3  
Rörliga manövrer +4  
Vapensmide +2  
Sköld +1

Omtöckning:     
Lätta skador:     
Allvarliga skador:   
Dödliga skador:



# Alvhild

Dernwidas dotter  
Drogo åstad  
Skogsgrön och sorgesam  
Är Alvhilds stigar

Alvhild är den svåre och introverte. Hon har alltid varit mobbad och stått utanför, och tyr sig därför inte lätt till andra. Genom sin bakgrund på vallen så har hon mer vildmarksvana än någon av de andra.

## Bakgrund

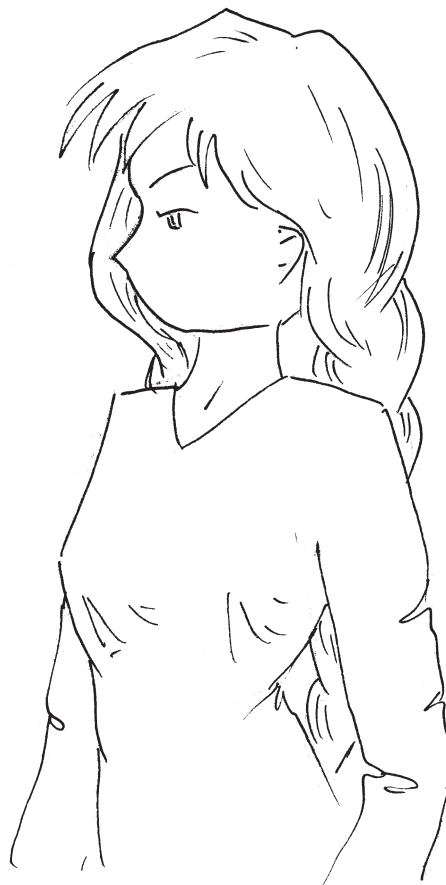
Alvhild är yngsta dottern till bonden Hamar och fjorton år gammal. På grund av att hon är yngst (och det tisslas även om att Hamar egentligen inte är hennes far, utan att modern Dernwida har haft en affär med drängen) så har hon inte platsat i familjen. Så fort hon var tillräckligt stor för det så skickades hon helt enkelt ut på vallen med korna. Inte blev det bättre det senaste året, då fler och fler i byn vände sig mot henne och blev känslökalla. Hon har inte kunnat gå någonstans, utom till hennes närmaste kamrater.

Ungefär samtidigt så visade det sig att vinterälvorn hade slagit hela byn med en otäck förbannelse, som sög livet ur alla i byn. Det var endast Elis runstavar som skyddade dem. En av vinterälvorna ville köpa till sig hemligheten och erbjöd att ge Alvhild förmågan att hämnas på Hamar om hon förrådde sina kamrater. Det var nära att Alvhild gav efter, men istället valde de att fly genom vinterälvornas avspärning. Esgithe tog sin fars svärd och Alvhild höjde bågen för att skydda dem. Alvhild ledde sina kamrater genom vildmarken nordost om Vittratjärn, och till slut kunde de nå Tyversborg där de var i säkerhet.

## Personlighet

Alvhild har helt plötsligt fått en helt ny möjlighet. Hennes far, Hamar, dog i katastrofen som drabbade Vittratjärn, och Alvhild sörjer inte förlusten av den fader som hon egentligen aldrig har haft. Så länge har Hamar hunsat Alvhild på grund av att det förmodas att hon egentligen är oäkting så att Alvhild helt enkelt inte kände sorg, utan snarare lättnad, när Hamar dog. Hon sörjer sin mor, men även den sorgen är relativt lätt.

Detta har ställt Alvhild i helt ny dager: för första gången så känner hon sig fri och ohämmad, och det märks även i hennes uppträdande. Det har uppenbarats en helt ny möjlighet, och det är nu



upp till Alvhild att välja vad hon ska göra med den möjligheten.

I ena vågskålen ligger kravet att släppa in hennes vänner innanför det där skalet som hon har byggt upp, in i hennes sårbara inre. I andra vågskålen ligger att hålla kvar det hårda skalet och tvärtom göra det hårdare, och använda det som en grund för att bygga upp en ny tillvaro. Det ena innebär att släppa taget om sin identitet, och den andra innebär att släppa taget om sitt förflutna.

## Relationer

Alvhild har alltid varit hunsad och utsatt. Det gör att hon inte har särskilt goda relationer med någon, ens med sina kamrater, men att hon fortfarande sukter efter kamratskap och närhet.

**Eli:** Alvhild är egentligen livrädd för Eli. Eli verkar ha sett rakt in i Alvhilds själs mest mörka skrymslen och det känns som att Eli vet alldeles för mycket om Alvhild. Än så länge har Eli inte utnyttjat detta, och tvärtom så har Alvhild Eli att tacka för sitt liv tack vare runstavarna. Alvhild lutar inte helt och fullt på Eli, men har kommit att se på henne med blidare ögon än förut.

**Venja:** Venja var länge den stöttande storasyster som Alvhild aldrig har haft inom familjen. Efter händelsen i Vittratjärn har detta ändrats. Venja har tappat något och skyddar inte Alvhild fullt ut



längre. Det känns som att Venja inte litar på henne så mycket längre.

Lätta skador:    
Allvarliga skador:   
Dödliga skador:

**Esgithe:** Alvhild har börjat se på Esgithe med nya ögon. Istället för Venja så är det framförallt Esgithe som blivit den nya storasystemen – eller kanske vapensystemen? Trots allt så var det Esgithe och Alvhild som tog till vapen mot vinterälvorna.

**Joacin:** Alvhild är rätt imponerad av Joacin. Han kan slåss, han är stor och stark, och han är cool och adlig. Han har det lite jobbigt just nu, men det är lite av din uppgift att hjälpa honom i hans svåra stund.

## Särskilda kunskaper

Alvhild kan terrängen kring Vittratjärn bättre än någon annan. Hon känner till hemliga stigar genom skogarna norr om Vittratjärn, och hon kan vägarna till alla grannbyar söder om byn.

## Mål

Vad Alvhild vill ha framför allt annat är en kärleksfull familj och far, och hon har delvis kommit till insikt om att den enda familj hon har kvar är hennes tre kamrater. Alvhild är rädd att förlora dem, men hon ser också en ny möjlighet som inte fanns förut. Alvhild vet helt enkelt inte vad hon vill.

## Egenskaper

Ung -1  
Butter -1  
Styrkereserv +2  
Gömställe +1  
Gullig +1  
Kvick +2  
Hököga +2

## Skickligheter

Lokalsinne +5  
Överlevnad +2  
Fiske +2  
Rörliga manövrer +3  
Bergskunskap +2  
Bågskytte +4  
Spåra +2

Omtöckning:





# Joacin

*Främmande, farvåga*

*Fridsökande Joacin*

*Tungt och tragiskt*

*Hans öde, och trevande*

Joacin är till för den som tycker om att spela problem mellan rollpersoner. Han har problem med sina relationer till de övriga rollpersonerna, i synnerhet Eli. Han är dessutom adlig, så han förväntas vara gränssnitt gentemot Edlersborgs herre.

## Bakgrund

Joacin är Guillaumes artonårige väpnare. Han härstammar från Andalusien, där han är den andra sonen till en väl ansedd riddare. Som brukligt är så har han skickats att tjänstgöra hos en annan riddare, i det här fallet riddar Guillaume, som dennes väpnare, och har tjänat Guillaume i fem år nu. Joacin har två till tre år kvar innan han får ta emot riddarslaget.

Joacins far drog på korståg för fyra år sedan och innan dess så skickades Joacin till Guillaume i Västmark. Därefter har Joacin fått växa upp i ett främmande land med en främmande kultur, men har anpassat sig ganska bra. Han sticker fortfarande ut från mängden med sitt svarta hår och mörka hy.

Joacin har relativt nyss fått nyheten att hans far dog i slaget vid Akka. Även utan denna sorgsna nyhet så kände Joacin att hans framtid som riddare inte var något för honom. Han funderar istället på att läsa till präst när han har fått riddarslaget, och tjäna Gud genom bön och vägledning istället för genom krig och dåd.

Nu har den möjligheten vänts upp och ner, eftersom konungen av Västmark har dött utan arvingar och krig om tronföljden därför har brutit ut. Joacins herre, riddar Guillaume, var Konungens riddare och skickades ut av den döende kungen med konungens svärd, landets viktigaste riksregalia. Hans uppdrag var att gömma svärdet så att ingen kunde krönas till kung, och istället leta upp någon god tronpretendent som skulle göra riket gott. Dessvärre så skedde det inte i hemlighet. I Tyversborg så blev Guillaume och Joacin överfallna av en riddare som försökte stjäla svärdet och hemska vinterälvor som hade slutit en pakt med honom. Endast på grund av fyra flickor så kunde de undkomma. En av de fyra flickorna utvaldes av Gud att skydda svärdet, och när hon följde med Guillaume så följde hennes kamrater också med.

På grund av oroligheterna i riket så gick det inte att fortsätta öppet. Sällskapet försökte istället ta



sig till östra delen av Västmark genom skogen Elenmirth, men det gick inte som planerat.

## Personlighet

Joacin är djupt kristen, så till den grad att han funderar på att gå i kloster istället för att ta emot riddarslaget. Han sörjer förlusten av sin far, men har kommit över det, och han är glad å hans brors vägnar som numera har ärvt faderns förläningar i Andalusien. Han är inte glad över att vara kvar i Västmark, som han uppfattar som en primitiv och hednisk avkrok. Han är övertygad om att djävulen frestar honom i hans tro just nu, speciellt med häxan Eli som spinner sina trollkonster på honom.

## Relationer

Joacin är den nyaste personen i gruppen, och han har därför inte flickornas fulla tillit än. Dessutom är han pojke, och bara det utgör en enorm skillnad. Han är äldst och borde bara därför vara den som leder sällskapet nu när riddar Guillaume är svårt sårad, och dessutom man. Det hjälper dock inte – gruppen verkar anse att Venja är den givna ledaren och i övrigt så... låt oss säga att "valla katter" är ett väldigt passande uttryck på arbetet med att ens försöka vara ledare för det här sällskapet.



**Eli:** Joacin har svårt att hålla ögonen borta från Eli. Eli är söt, men samtidigt inte något våp utan en självständig flicka. Joacins hjärta slår fortare när han tittar på Eli. Däri ligger lite av problemet, för hon är för det första ofrälse och för det andra häxa, och därför dubbelt olämplig som förälskelse. Eftersom Joacin tror sig vara tillräckligt själsstark för att stå emot förälskelser så måste det där bero på trolldomskonst.

**Alvhild:** Alvhild är omogen och barnslig. Att hon har någon förälskelse i Joacin är väl bara att vänta, så nu blir Joacin tvungen att klara ut det hela på något sätt. Nåja, hon växer väl upp förr eller senare.

**Esgithe:** Esgithe är den mest vuxna flickan. Hon är till och med starkare än Joacin, nästan lika tuff och definitivt mogen nog. Esgithe är den som Joacin respekterar mest, dels för att hon är utvald men också för att hon faktiskt är kompetent.

**Venja:** Venja är något bortskämd. Hon är vacker, visst, men hon skryter lite väl mycket om sin härstamning. Hövdingablod i all ära, men det är faktiskt inte detsamma som adligt blod. Dessutom är hon faktiskt från Västmark, vilket är en rätt bonnig håla, och inte alls som Andalusien.

## Särskilda kunskaper

Jocain är adlig. Bara det är en förmåga som ingen annan har. Det gör att han är garanterad husrum hos i princip vilken annan adlig person som helst (möjligen med undantag av hans eller hans familjs fiender).

Jocain är också äldst i gruppen, med undantag av riddar Guillaume.

## Mål

Jocain slits mellan tre mål, ett omedelbart och två mer avlägsna. Det mest omedelbara är att hjälpa sin herre, riddar Guillaume, i dennes uppdrag att gömma Konungens svärd. Det målet är mest av nöd, lojalitet och respekt. De två andra är att ta riddarslaget och söka till lämpligt prästkollegium. Det finns någon vag förhoppning om att få ärva sin fars förläning, men det innebär att Joacins äldre bror måste trilla av pinn först, och det är inte en bra idé.

## Egenskaper

Adel +1  
Troende +2  
Stark +1  
Järnfysik +1  
Lejonhjärta +2  
Rikedomar +1  
Inflytande +1  
Förälskad -1 (Eli)  
Butter -1  
Vidskeplig -1  
Främling -2

## Skickligheter

Enhandsvapen+Sköld +6  
Rida +4  
Rörliga Manövrer +4  
Lans+Sköld +4  
Kristendomskunskap +2  
Lokalsinne +2  
Historia +2  
Heraldik +2  
Etikett +2  
Romans +2

Omtöckning:   □□□□□   □□□□□   □□□□□  
Lätta skador:   □□□□□   □□□□□   □□□□□  
Allvarliga skador:                                   □□□□□  
Dödliga skador:                                   □□□□□

