



Fem och slotts- mysteriet

Konventsscenarop till Västmark Tredje Utgåvan till GothCon XXIX

Fem och slottsmysteriet

Välkommen till det tredje konventsäventyret till Västmark Tredje Utgåvan. Återigen så är det ett ganska stort äventyr i antal sidor räknat, men det är anpassat för att spelas igenom på ca fem timmar.

Äventyret är en fristående fortsättning från de två tidigare äventyren, "Faller snö, växer sten" och "Tokarnas natt". Det är inget krav att ha spelat de tidigare äventyren, utan det borde gå alldeles utmärkt att spela detta äventyr utan att ha spelat den tidigare delen.

Detta äventyr, "Fem och slottsmysteriet", tar vid ungefär tre månader efter att det förra äventyret slutade. Det är samma figurer som i det tidigare äventyret, men deras bakgrundsbeskrivning har utökats med händelserna från tidigare äventyr och deras personlighet har utvecklats en aning om man jämför med förra årets konventsäventyr. En femte figur har dessutom tillkommit.

Stämning

Det här äventyret är ett rätt mysskräckigt mysterium. Det handlar om att lista ut vad fienden är och hur man besegrar honom, innan han käkar upp en själv. Fienden är också av sådan art att det är nästan omöjligt att besegra honom med fysiskt våld. Istället måste man ta till list och tankeverksamhet för att komma igenom äventyret med figurerna i behåll.

I föregående avsnitt

För några månader sedan så hände två stora omvälvningar för figurerna, och det är först nu som magnituden börjar märkas. För det första så blev figurernas hemby Vittratjärn utplånad av onda vinterälvor. Figurerna var de enda som lyckades undkomma och flydde till Tyversborg, där de fick tjänst hos herr Guthric. För det andra så dog kungen utan arvtagare, och adelsmännen i riket har börjat bråka om tronföljden. Kungens riddare, Guillaume, sändes iväg med kungens svärd, den viktigaste riksregalian i Västmark, för att ingen olämplig person skulle kunna göra anspråk på tronen. Svärdet valde ut Esgithe, en av figurerna, som dess beskyddare, vilket gjorde att Guillaume tog upp dem i sin tjänst och drog sedan vidare i sin jakt på en värdig tronföljare.

Synopsis

Figurerna utsätts för ett överfall, och deras herre riddar Guillaume blir svårt sårad. Stråtrövarna sänds på flykten, men riddaren klarar sig inte utan

vård, så figurerna släpar riddaren till Edlersborg, ett slott som de ser i närheten. Där tas de väl om hand och inkvarteras. Äventyret börjar vid slottets port.

Efter en middag och en kort återblick till överfallet så försöker figurerna vårda riddaren, men märker snart att det är något som är fel. Riddaren blir inte bättre, och sårade figurer blir inte heller bättre. Tvärtom, de blir snart mer och mer utmattade i slottet. De märker också att det är massor med saker som är fel i slottet: det är för få personer i slottet, det går inte att lämna det, och det finns massor med småsaker som helt enkelt är fel.

Någonting är fel – slottet och dess få invånare styrs helt av ett ondskefullt ekträdd som växer mitt i riddarsalen, och den suger sakta livet ur riddaren och senare figurerna. Så länge som ekträdet står upp så kommer det att göra allt för att hindra figurerna att fly, och skulle de lyckas ta sig ut så måste de ändå ta sig igenom den hemska skogen Elenmirth, som inte kommer att släppa igenom figurerna nu när ekträdet har fått blodvittring.

Figurerna

Börja med att låta spelarna välja figurer. Varje figur har en kort beskrivning högst upp, som talar om vad det är för slags figur och vilken sorts spelare som förmodligen tycker om att spela den. De fem figurerna har lite olika roller:

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

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.

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.

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.

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.

Dem Rulez

Om spelarna inte har spelat Västmark förut så behöver du egentligen bara beskriva följande regel för dem:

”Slå en tiosidig tärning och lägg till en egenskap som jag väljer och en färdighet. Noll på tärningen läses som noll och är dåligt. Nio är jättebra. Slå då igen och lägg till, och upprepa tills ni inte slår noll. Dra av Omtöckning från summan. Ju högre summan är desto bättre är det. Blir summan större än eller lika med en svårighet så lyckas handlingen. Normalsvårt har svårighet 9.”

Faktum är att man som spelare klarar sig hejjans bra med den regelförklaringen. Resten kan du beskriva när det är dags, men förmodligen blir det inte mer än att kryssa för skador och omtöckning och eventuellt hantera Elis besvärjelser.



Vid slottets portar

Äventyret börjar vid slottets Edlersborgs portar. Det ösregnar och stormar, och det är mitt i natten. Figurerna är dyngsura och deras herre, riddar Guillaume, brinner i feber.

Så öppnas en dörr i porten och en äldre herre tittar ut med höjd lykta och ser de blöta figurerna och deras herre. "Guds tänder! Vad har hänt här? Kära barn, kom in!" Porten öppnas och figurerna släpps in på borggården. Därefter stängs portarna bakom dem. De ser inte en själ utöver den äldre herren med lyktan. Han visar dem till stallet och visar vägen in i riddarhuset, dit figurerna anmodas att släpa sin herre. Han ska omedelbart se till att ett rum görs i ordning för den sårade riddaren och försvinner sedan in i riddarhuset.

Observera att det inte var någon som stängde porten. Den stängdes av sig själv. Säg inte detta rakt ut till spelarna, utan säg bara att porten öppnas, figurerna släpps och därefter stängs dörrarna med ett ljudligt dån. Om de frågar vem som stängde portarna så le lurigt och säg att det säkert var någon i porthuset.

Inne i riddarhuset så visar Angelica, slottsherrens dotter, figurerna till rummet som har ställts i ordning för dem. Rummet är längst upp i bortre vänstra tornet, så vägen dit går rakt igenom riddarsalen, upp för två våningar och sedan på slottets utsida till tornet. De får bärhjälp av husriddarens väpnare om det behövs, men Esgithe borde vara tillräckligt stark. Efter att riddaren är på plats och någorlunda omhändertagen så bjuder hon dem att inta kvällsvard med slottsherren och hans familj. Fram till kvällsvarden, låt figurerna utforska slottet lite grundläggande. Lagg fram bilden över slottet och presentera de olika delarna av slottet.

Kvällsvarden intas i riddarsalen, som domineras av ett stort ekträd som är "inbyggt" i salen. Det är en vacker men något okonventionell skapelse. Kvällsvarden är god och omfångsrik. Vin och öl serveras. Figurerna får presentera sig och slottsherren presenterar sig själv och sin familj. Utöver Erharts väpnare, en husriddare, dennes väpnare, hustruns kammarjungfru och dotterns kammarjungfru så finns inget tjänstefolk i slottet.

Under middagen vill slottsherren förstås höra vad som har hänt figurerna. Börja då spela sekvensen "Vad har hänt här", som är en tillbakablick åtta timmar tillbaka i tiden.

Vad har hänt här?

Denna sekvens är en tillbakablick. I korthet så går den ut på att figurerna och deras herre har valt att resa genom skogen Elenmirth. Resten av riket

är krigsrustat på grund av konungens död, så riddar Guillaume kände inte att han kunde lita på någon söder om Elenmirth och norr om Elenmirth så kände han ingen alls. Därför valde han att ta vägen rakt igenom skogen, trots Elis varningar om övernaturligheter i skogen. Det var dock inget övernaturligt som ledde till problem, utan helt vanliga stråtrövare. Mitt i skogen så överföll de figurerna och deras herre.

Förklara för spelarna att detta är en återblick. Detta är vad som hände för åtta timmar sedan, men det spelas först nu. De hade tagit vägen genom Elenmirth för att hålla sig dolda. Då blir de överfallna.

Guillaume är en spelledarperson. Övriga är figurer. Åtminstone Joacin, Esgithe och Alvhild lär kunna ta till vapen för att försvara sig, medan Eli och Venja är mer utsatta. Skurkarna är nio till antalet. Två av dem ger sig på Guillaume. En skurk flyger på varje figur, och två är i reserv, redo att gripa in där det behövs.

Det finns fem hästar i sällskapet, Joacins och Guillaumes ridhästar, Guillaumes stridshäst och två packhästar. Hästarna är huvudsakligen ivägen, och dessutom bångstyriga av larmet från striden, så de är utmärkta att använda för att störa förflyttning så pass att det du vill ska ske kan hinna ske.

Terrängen lämpar sig inte för att rida, så både Joacin och Guillaume har fått gå till fots då överfallet sker. Stigen går parallellt med en skogssluttning runt om en kulle. Kullen sluttar uppåt vänster och neråt höger. Anfallet sker från vänster, för att skurkarna ska få höjdfördel.

De skurkar som ger sig i kast med Joacin, Esgithe och Alvhild lär få en del att göra. Joacin och Esgithe kan båda hantera närstridsvapen och Alvhild kan hantera båge. Sköter sig Alvhild bra så kan hon hålla sig utanför närstrid och understödja de andra figurerna efter bästa förmåga.

Faran är Venja och Eli, som inte har några vapenskickligheter utan därför blir "lätta" offer för respektive skurkar. En van Västmark-spelare som spelar Eli kanske kan vispa ihop en besvärjelse snabbt för att bli av med sin skurk, men Venja är det värre med. För att göra skurkarna så hemska som möjligt så är de inte ute efter att döda Venja och Eli, utan att ta dem levande till fånga och gifta sig med dem (ja, det är den barnvänliga varianten av vad som egentligen händer – ni vet vad vi menar). Var påpasslig på dina spelare! Det kan hända att de tar illa upp av en sådan scen. Bryt då den delstriden innan det blir för närgånget och otäckt. Tänk på att du har två skurkar som reserv. Skulle det bli förluster på skurksidan så kan reserven hoppa in snabbt. Spela striden i ungefär fyra rundor per figur. Efter det så faller Guillaume en



skurk men blir själv svårt sårad. Fortsätt att spela striden en liten stund till, till dess att någon skurk blir allvarligt skadad. Då flyr skurkarna.

När striden är avklarad så anses den här hemska berättelsen vara berättad för slottsherren. Då avslutas tillbakablicken och äventyret återgår till nutid. Slottsherren är chockad över vad som har hänt och erbjuder figurerna att stanna i hans hem så länge som de behöver för att läka sina sår.

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)
- Elddon
- Yxor
- Diverse köksverktyg (pannor, grytor, köksknivar etc)
- Kläder
- Linor till tält och paviljong
- Sovfällar
- Bord
- Säng åt riddaren
- Stol
- Lyktor
- Lyktolja
- En kamin
- Läkeörter av olika slag (Eli)
- Fyra runstavar, som tydligen 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.

Bakom kulisserna

Stråtrövarna var i själva verket ute efter Konungens svärd, men de var anlitade utifrån och visste bara att de var ute efter ett särskilt svärd, inte att det var just Konungens svärd.



Gästfrihetens lagar

Under mittdelen, till vilken du borde ha omkring två timmar på dig, så är det meningen att du ska få spelarna misstänksamma om att någonting är väldigt fel, och samtidigt försöka få dem att stressa upp sig. Samtidigt så får de gärna hitta på precis vad de vill och komma på egna idéer. Målet är att stämningen ska övergå från gemytlig till tämligen överklig, övernaturlig och skrämmande. Fram emot slutet så ska de vara på det klara med att slottet är deras fiende, eventuellt till och med att det är slottsherren som är problemet.

När figurerna har tagits emot, huserats och fått berätta/uppleva sin hemska historia så visar slottsherren all medkänsla, och erbjuder figurerna att stanna i sitt hem så länge som behövs. ”Jag må vara gammal och mitt hem inte så magnifikt som det en gång var, men icke desto mindre är ni mina gäster. Mitt hem är ert!”

Därefter lämnas spelarna att vårda sin herre. Varje kväll och middag inbjuds de till att äta med slottsherren i riddarsalen, frukost bärs upp till rummet varje morgon, och det står dem fritt att hämta vad de vill i köket när de behöver. De kan göra ungefär vad som helst, med två undantag: de kan inte lämna slottet och deras sår läks inte.

Vad som egentligen händer

Figurerna har verkligen maximal otur (eller ska man säga en elak äventyrsförfattare?). Förutom att de har blivit överfallna och skadade i strid så har de dessutom blivit fångar hos ett gammalt illvilligt ekträ. Kom ihåg att detta är en värld där folktro är sann, och gamla ekar och pilträ är inte nödvändigtvis snälla och beskedliga. Tvärtom så kan de vara tämligen elaka om det vill sig illa.

I just fallet Edlersborg så var det en gång i tiden en helig plats för de gamla keltiska stammarna, så en del av dess trolldom stannade kvar på platsen. När människor sedan byggde Edlersborg på platsen så tycktes det inte om. Det är svårt att säga vad som inte tyckte om det, eftersom det inte är någon person. Det kan vara platsen i sig eller skogen som höggs ner för att göra plats åt slottet. Det viktiga är att ett ekollon blev kvar i marken där kärntornet byggdes, och efter en tid hade hatet mot människor växt så mycket att eken växte upp över en natt. Slottets invånare dräptes eller blev ekens slavar. Delar av slottet förföll och rasade. Ekträdet, numera fullvuxet, mäktigt och ondsint, levde på livskraften från de dräpta och kunde på så sätt upprätthålla illusionen av att slottet fortfarande var stort, bebott och i gott skick. Nu har det återigen fått någonting att leva av, och det kom-

mer eken att utnyttja så länge som möjligt. Rent praktiskt innebär det följande:

- Slottet är inte vad det verkar vara. I själva verket är slottet mestadels ruiner med en stor ek som växer genom det inrasade taket i riddarsalen, men det upprätthåller en illusion av att vara rent, helt och prydligt. Illusionen går att se igenom med hjälp av en spegel eller annan form av reflexion. Eli har också en förmåga att se en del saker som är fel, som till exempel torra löv som virvlar i en annars ren korridor, kalla vinddrag genom hål i väggarna som inte finns och liknande. Slutligen så finns det saker som inte stämmer i slottet, som till exempel portarna som stängs utan att någon stänger dem.
- Ingen kan lämna slottet. Om man försöker så kommer slottets korridorer att leda till fel ställe, aldrig till borggården. Att klättra ner för murarna blir plötsligt omöjligt, eftersom murarna lutar utåt. Och skulle nu någon komma ut ur slottet så måste man fortfarande ta sig igenom Elenmirth, och det är något som skogen inte tillåter efter att ekträdet har talat. Skogen kommer att leda tillbaka figurerna till Edlersborg. Envisas de så kan de se fram emot miserabla nätter ute i skogen – med exakt samma effekter som om de var inne i slottet – och de kommer hela tiden att vara jagade av husriddaren.
- Inga sår läks. Figurernas sår läks inte alls, och trots Elis all häxkonst så kan riddar Guillaumes sår inte helas, eller för den delen övriga figurers sår. Tvärtom, efter en tid så blir Guillaumes sår infekterade och så småningom så får han kallbrand. Detta är en effekt av att ekträdet suger livet ur figurerna och Guillaume.
- Utmattning återställs inte. Omtöckning försvinner som vanligt, men utmattning består.
- Mat mättar inte. Den är visserligen god, men figurerna är trots detta hungriga efteråt. Berätta för dem innan måltiderna att de är vrålhungriga, beskriv jätteportionerna de tar, och ett par timmar efter måltiderna är de lika vrålhungriga igen. Efter tre nätter i slottet så börjar det ta ut sin rätt: den fjärde dagen får figurerna en poäng utmattning per person, och den går inte bort. Därefter får de en poäng utmattning per person och natt.
- Slottsherren är i själva verket en inkarnation av ekträdet. Han tar aldrig i hand, han nuddar aldrig figurerna och han gör aldrig något. Allting får hans familj göra åt honom. Det beror på att slottsherren egentligen inte finns.



- Slottsherrens familj är ekträdet slavar. De är helt underställda honom och kan inte göra annat än lyda honom. De vet om att de är slavar, och verkar vara sorgsna hela tiden. De kan inte berätta något om sanningen, men de försöker lämna ledtrådar om de kan.
- Slottsherrens husriddare är en riddare som svor sin lojalitet åt trädet när han insåg vad det var och hur mäktigt det var. I utbyte mot fantastisk makt och fria händer med familjen (och framförallt dess kvinnor) så är han trädets högra hand.

Det konstiga slottet

Efter att ha bott i ett slott i ett antal månader så märker flickorna att det är något väldigt underligt med slottet. Joacin bör se det direkt – det går inte att ha ett så här stort slott med endast en husriddare, två väpnare och två kammarjungfrur. Normal besättning för ett så här stort slott borde vara mellan 100 och 150 personer! Den första natten kanske man kan förklara stillheten med att det är natt när de anländer, men sedan blir det konstigare och konstigare.

Onaturliga syner

Tänk på att slottet egentligen är halvt en ruin. Det är ekträdet som upprätthåller illusionen att slottet är helt och bebott, men den är inte helt perfekt. Framförallt är det Eli som då och då kan se saker som de verkligen är. Även Esgithe kan få se samma syner, om hon håller i Konungens svärd. Det är bra om du då och då påminner Eli om att någonting är väldigt fel. Till exempel.

- ”Du ser att räcket på balkongen är nästan borta, och balkongen knakar oroväckande.”
- ”Det är ett stort hål mitt i golvet i riddarsalen. Det känns som att det finns någonting otäckt där nere.”
- ”Du kunde svära på att eken rörde på sig och sträckte sig efter dig.”
- ”Det finns ingen dörr att stänga. Dörrkarmen är tom, och endast två rostiga järn hänger på krokarna.”
- ”Ljuset fladdrar, inte av fackelskenet, utan snarare som om moln rusade över himlen.”
- ”Hela den högra väggen har rasat, och det är öppet mot himlen och borggården.”
- ”Det drar under kjolen, som en kall luftström som svepte över benen. Det känns som att ett par löv snuddar vaderna.”
- ”Det finns en otäckt lukt av förmultnat trä här.”

Observera att endast Eli, och kanske Esgithe, märker ovanstående syner. Övriga figurer märker ingenting. Synerna är också tillfälliga och försvinner i princip så fort Eli blinkar eller vrider på huvudet. Ibland kan hon till och med se de båda ”verkligheterna” som överlappande, det vill säga att hon ser en hel vägg samtidigt som att hon ser hur den har rasat.

Det är bara bra om övriga spelare tror att Eli håller på att bli knasig. Du kan gärna ta undan Elis spelare eller skicka en lapp, så att de andra spelarna inte hör din beskrivning.

De övriga kan se samma syner om de råkar se någon reflektion av något slag, exempelvis spegelbilder. Däremot kan de inte känna lukter eller vinddrag. Genom spegelbilder kan de se hur slottets invånare egentligen ser ut. Då ser de likbleka och hålögdade ut, som om de legat döda ett par dagar. Riddar Erhart ser ännu värre ut, som en svart klibbig massa.

Sigfrid

Sigfrid är dels ett direkt hot mot figurerna, men också en vilseledande manöver. Sigfrid är den arketypiska rovriddaren: stor, farlig och otäckt, medan Erhart mer är en snäll gammal orkeslös gubbe. På så sätt så avleder Sigfrid uppmärksamheten från Erhart, den verkliga fienden. De som tror sig kunna klara äventyret genom att helt enkelt smiska ihjäl Sigfrid kommer att bli mycket överraskade.

Använd Sigfrid till en början för att ge Venja och Alvild något att göra. Eli och Joacin, och i viss mån Esgithe, kommer att ha tillräckligt mycket att göra ändå. Sigfrid är påträngande och obehaglig, inte gubbsjuk och fjantig. Han är ute efter flickorna, och han har muskelmassa och vapen nog för att göra något åt det. Han kommer att tränga sig in på dem, till att börja med för att imponera på hur stark och viril han är. Sedan kommer han att hota med att han kommer att göra de andra illa om de inte gör som han vill. Slutligen kommer han att ge sig på Venja och Alvild med fysiskt våld (gör inte detta för tidigt, utan vänta tills strax innan du ger dig in på sista delen i äventyret, strax innan Toke ramlar in genom porten).

Om figurerna angriper eken så kommer Sigfrid att desperat försvara eken. Sigfrid och eken är hårt bundna till varandra, så om eken dör så dör Sigfrid också. Då kommer eken att ge Sigfrid all den kraft han behöver så att Sigfrid blir ännu starkare och farligare.

Sigfrid är faktiskt livrädd för Eli och Esgithe, Eli för att hon besitter en hemsk trollkraft och Esgithe för att hon har Konungens svärd. Om han inte måste så kommer han inte att konfrontera dem,



utan håller sig hellre undan. Om Eli eller Esgithe sätter hårt mot hårt så kommer han att vika undan om han kan och ta till våld om han måste. Observera att när Sigfrid väl gör något så är han farlig.

Joacims frestelse

Utöver den ofrivilliga förälskelsen i Eli så kommer Joacin att utsättas för två andra problem: Angelica och Cindra.

Angelica vill naturligtvis inte vara ekgubbens träl längre. Hon kan inte gå emot ekgubben direkt, så hon kommer att försöka få någon av figurerna att hjälpa henne. Även det är problem, eftersom hon inte kan förklara situationen. Hon kan antyda att något är fel, men inte tala om vad.

Hon tror att Joacin är den som hon har störst chans att nå. Hon kommer till att börja med att försöka förföra honom. Steget därefter är att få honom att rädda henne från slottet. Tanken är att ekgubben kommer att försöka stoppa Joacin och att Joacin då ska lyckas döda ekgubben. Även om Joacin inte lyckas så kan det knappast bli värre för henne, så hon har inget att förlora.

Observera att Angelica inte kan förklara vad det är som händer. Hon kommer att propa på att något ska göras, och om spelarna börjar analysera och undersöka för mycket så kommer hon hellre att mana till handling (det vill säga att figurerna ska fly). På så sätt så är Angelica både en viktig ledtråd samtidigt som hon är ett farligt distraktionsmoment.

Angelica kan även fungera som en sista-minuten-räddning om allting går dit pepparn växer. När ekgubben koncentrerar sig på att besegra figurerna så släpper hans kontroll över Angelica tillräckligt mycket för att hon ska kunna göra något. Om ekgubben dör så dör även Angelica. Hon vittrar snabbt bort och förmultnar, men innan det händer så förändras hennes ansikte från hennes vanliga sorgsna och lidande uttryck till ett saligt leende. Nu har hon äntligen funnit frid.

Cindra, Erharts hustru, är lite av Angelicas motsats. Hon är också ute efter Joacin, men inte så mycket för en möjlighet att fly eller bli kvitt ekgubben eller dö, utan för att å ekgubbens vägnar stjäla livskraften från honom. Hon är en mogen kvinna och mycket sexig, och trots att hon täcker håret som en ärbar kvinna så vet hon minsann hur man utnyttjar det för att se så läcker ut som möjligt.

Målet med den här konfrontationen är att ställa Joacin inför vad han själv fruktar. Han har en dold förälskelse för Eli så hjärtat hör hemma där, medan kavaljeren i honom bör ställa honom på Angelicas sida, samtidigt som hormonerna bör få honom lockad av Cindra. Samtliga dessa leder till fördär-

velse på något sätt: Angelica på grund av att konfrontationen med ekgubben är för farlig, Cindra för att hon kommer att suga livet ur honom, och Eli för att hon kommer att dra ner hans adelsbörd i smutsen. Han är liksom körd av alla alternativen. Den här episoden är också något som ger viktiga ledtrådar till vad det är som händer. Episoden pågår i princip tvärs över hela upptrappningen, från det att figurerna börjar etablera sig i slottet tills stråtrövaren kommer. Om den här episoden sköts riktigt, riktigt bra så kan man alienera Joacin från de övriga figurerna, och det är bara bra. I så fall har de något att gräla om, förmodligen Angelica. Eventuella sängkammarscener bör nog inte spelas ut. Säg bara att de hamnar i säng, följt av rosa gardiner, följt av ”var det lika skönt för dig också”, typ. Det finns dock lite bieffekter av att rufsa sänghalm. Skulle Joacin hamna i säng med Cindra så får han två poäng Utmattning per tillfälle. Skulle han hamna i säng med Angelica så får han en poäng Utmattning. Skulle han hamna i säng med Eli (föga troligt) så får han inte någon utmattning, men försöker han tvinga sig på henne så är risken rätt stor för en örfil.

Tjänstefolket

Tjänstefolket i slottet, det vill säga Sigfrids väpnare och Cindras och Angelicas kammarjungfrur (Wilhelm, Gytha och Saga), är viljelösa automater. De gör ingenting på eget initiativ, utan de lyder order. Till och med figurerna kan ge dem order, och om det inte går emot Sigfrids, Erharts, Cindras eller Angelicas order så kommer de att lyda dem.

Det finns dock endast fyra tjänstefolk i slottet, kammarjungfruna och väpnarna. Det är på tok för lite för att driva ett sånt här slott. Det bör åtminstone Joacin bli medveten om rätt snart, och även flickorna uppfattar slottet som öde.

Fel tid

Smiter man in i riddar Erharts mottagningsrum så finns det fem böcker där. En är en bibel, en är en släktkrönika, en är en historiebok, en är räkenskaper och en är en dagbok. Framförallt de två senare är intressanta: det har inte skrivits något i dessa böcker på 75 år. Den sista uppgiften är från sommaren 1118.

Väpnaren Valdemars uppgifter kan även bekräftas här: år 1116 så finns det en not om att Valdemar Thorgrims son har anlänt till slottet.



Om man vill vara riktigt uckig

Varifrån kommer egentligen den riktiga maten som figurerna bjuds på? Det är kanske bäst att inte fråga den saken, men om du vill vara riktigt uckig och vill äckla spelarna till max så kan ju en figur som smyger ner i köket råka se en rökt skinka som hänger från en krok, fast skinkan har även låar och vad fortfarande vidhängande, och foten är definitivt en mansfot. Detta bör inte avslöjas förrän mot slutet av upptrappningen och kanske inte förrän en bit in på klimaxet, om ens alls. Du känner bäst av själv huruvida spelgruppen är i rätt stämning för en sådan här makaber upptäckt.

Stråtrövaren kommer tillbaka

Toke, en av stråtrövarna, kommer in i slottet efter att ha lyckats undkomma skogens vrede. Han är svårt sårad, men inte av svärd eller huggverktyg, utan verkar vara mer sönderriven, krossad och slagen.

Toke kan berätta för spelarna att en baron lovande guld åt dem som kunde dräpa figurerna, ta deras svärd och återbörda det till baronen. Det viktiga var att figurerna skulle dö och att svärderna skulle ges åt baronen. I övrigt fick de göra vad de ville med dem. När figurerna skrämde dem på flykten så tog de skydd i skogen, som plötsligt vände sig mot dem. *"De dog, allihop! Skuggorna tog dem! Skuggorna!"*

Toke är sårad och blöder när han ramlar in genom porten. Om Toke dör eller fortsätter att blöda så rinner blodet mot eken i riddarsalen, även om det råkar vara uppåt. Följer man blodspåret så ser man hur det dras mot ekträdetets rötter och sugts ner i marken. Blodspåret kryper efter hela vägen och försvinner, ungefär som när vätska rinner neråt fast baklänges, så att det inte ens är rester kvar på marken.



Sticks and stones

Fram till nu så får spelarna mer än gärna tro att det är Sigfrid som står bakom all ondska i slottet. De bör också ha listat ut att det är omöjligt att fly från slottet utan att den mörka kraften i slottet neutraliserats. Det finns dock två skyddslager: först Sigfrid, som är skydd och skenmanöver, därefter Erhart, som bara är en avatar, och slutligen ekträdet självt.

Uppgörörelsen

När figurerna väl har listat ut att det är ekträdet som är fienden så får de mer än gärna komma upp med en plan för att stoppa trädet. Det finns inte något i äventyret givet eller obligatoriskt sätt att stoppa trädet. Så länge som det är en vettig plan så kommer den att fungera. Några tänkbara möjligheter är:

- Hugga ner trädet med yxor.
- Riva riddarsalen över trädet.
- Elis häxkonst.
- Esgithe ränner kungens svärd i stammen på eken.
- Bränna upp trädet.

Det säger sig självt att trädet inte kommer att låta sig bli förstört sådär utan vidare, utan det kommer att göra motstånd. Husriddaren är ett jättebra verktyg för motståndet. Förutom att han är oerhört skicklig och stark så har han dessutom ett par hemliga förmågor som ekträdet ger honom. Utöver det så har trädet sina egna rötter och grenar att ta till.

När ekträdet behöver samla all kraft för att försvara sig så kommer illusionen av Edlersborg att rämna, och figurerna kommer att se slottet som den ruin den är. Dessutom så kommer slottsherrens familj att ramla ihop och bli passiva. Du kan fortfarande använda familjen som nödhjälp eller som obehaglig överraskning om det ser ut att gå bra. Skulle det gå riktigt dåligt för figurerna så kan någon av familjen samla sin sista fria styrka och offra sig, så att figurerna får en extra chans. Vice versa, skulle det gå riktigt bra så kan trädet alltid kalla till sig någon från familjen som förstärkning.

Efterspel

Ingen av slottsherrens familj kommer att överleva. Deras livskraft är tätt sammanknutet med trädets, så skulle trädet dö så kommer även familjen att tyna bort och försvinna.

Det finns inget sätt att rädda riddar Guillaume.

Han är för svårt sårad, och vistelsen i slottet har inte hjälpt hans återhämtning. Det sista han gör är att officiellt utnämna Esgithe till svärdets beskyddare och dubba henne till konungens riddare. Sen dör han.

Om det värsta händer

Det kan hända att spelarna helt misslyckas med äventyret och avlider inne i slottet Edlersborg. I så fall så lär Konungens svärd vara försvunnet för tid och evighet, eller i alla fall tills industrialismen driver bort älvafolk och trolldom från världen och Elenmirth avverkas för att bli timmer. I så fall så finns risken att någon arkeolog gör en utgrävning i Edlersborgs ruiner och återfinner det gamla svärdet, vilket naturligtvis kommer att innebära en större omställning i Västmarks historia. Fast det lär ju inte inträffa förrän ca 1800 eller så, och det är långt bortom den här sagans slut.



Spelledarpersoner

Ekgubben

Ekgubben är det stora ekträdet i riddarsalen. Det är en stor vildvuxen och oansad ek, med kraftig stam och långa snirkliga grenar. Eftersom det är mitt i sommaren så är lövverket omfångsrikt. Det är ganska mörkt i riddarsalen på grund av eken, och den kan ge ett hotfullt intryck.

Ekgubben kan inte flytta på sig, naturligt nog, men den har inflytande över hela skogen runt omkring Edlersborg. Håller man sig utanför riddarsalen och innanför murarna så är man relativt säker, i alla fall från eken.

I närheten av eken så kan den sträcka sig efter personer med rötter och grenar. Eken har inte så stor möjlighet att krossa med slag, eftersom de stora och tunga grenarna är för tröga. Däremot kan den greppa personer med de små grenarna, och dra in personen till stammen och hålla fast den, där personen kan krossas med de stora tunga grenarna.

Om ekgubben lyckas greppa en figur, bryt den delstriden där. Spela sedan övriga delstrider upp till den tidpunkten då figuren greppas. Ge därefter övriga figurer en eller ett par rundor på sig att slå sig fria ur sina respektive delstrider. Lyckas de inom två rundor så kan de rusa fram till den greppade figuren och hugga av de greppande smågrenarna eller i alla fall hålla emot eken.

Observera att eken tål nästan hur mycket stryk som helst, i och med att den har egenskapen Stort träd till +20. Det är meningen att det ska vara näst intill omöjligt att fälla eken

Ekgubben: Stort träd +20, Orörlig -4, Stark +4, Slagsmål +4

Riddar Erhart

Riddar Erhart var den senaste herren över Edlersborg, innan Edlersborg föll för ekgubben. Nu är han bara ett viljelöst skal som ekgubben styr helt och hållet. Erhart ger sken av att vara en vänlig äldre riddare som lever av sin förläning runt omkring ett slott. Han ser ut att vara kring de femtio, rynkad, med lite magmuskler och begynnande flint som han gömmer under en stor baret. Han är en väldigt lugn och sansad person, som inte låter sig förhastas på något sätt. Har figurerna problem så kommer han att göra sitt bästa för att lösa dem (utöver de problem som har att göra med att deras livskraft sakta sugs ut).

Riddar Erhart är inte så jättekapabel att ta till fysiskt våld. Han kommer att göra det om han tvingas, men för det fysiska försvaret så finns i första



hand herr Sigfrid och i andra hand eken själv. Om figurerna listar ut vad Sigfrid har med eken att göra och går till riddar Erhart med vad de vet så kommer Erhart lova att ta itu med saken. Det gör han förstås, genom att förråda figurerna och öppet ta Sigfrids sida. *"Listiga små töser, men inte tillräckligt listiga!"*

Riddar Erhart: Adel +3, Fet -2, Gammal -2, Vänlig +2, Enhandsvapen+Sköld +4, Etikett +6, Övertala +4, Heraldik +4, Historia +4

Herr Sigfrid

Sigfrid är lång, muskulös, med blont hår och ljust, välansat skägg. Herr Sigfrid utger sig för att vara slottsherrens husriddare och verkar ta hans order. I själva verket så får man nog betrakta herr Sigfrid som överlöpare. När han insåg vad som höll på att hända med slottet och eken så erbjöd han sina tjänster till ekträdet istället i utbyte mot makt och styrka och evigt liv. Eken accepterade, och Sigfrid var sedan den som hjälpte eken att förslava resten av slottet.

Själv ser Sigfrid bara fördelar med det hela: han blir stor, stark och kraftfull tack vare eken. Dessutom har han fri tillgång till allt kvinnfolk i hela slottet. Visserligen är han ekens slav precis som alla andra, men han har bra mycket mer självbestämmande än de andra, och han hade ju ändå bara varit en simpel husriddare under riddar Erhart. Evigt liv och evig ungdom hjälper ju förstås också till.

Sigfrid är i första hand ute efter att säkra sin roll som slottets egentlige herre och försöka förse eken med livskraft från gästerna. Som sekundärt mål kommer att tillfoga så många av flickorna som möjligt till slottets besättning.

Det finns två uppsättningar med värden på herr Sigfrid. Den ena uppsättningen gäller fram till





dess att slottet kollapsar. Då är han bara stor och elak. Därefter, då han ska försvara eken, gäller den andra uppsättningen. Då är han ännu elakare.

Herr Sigfrid (normal): Adel +2, Stor +1, Stark +2, Järnfysik +2, Enhandsvapen+Sköld +8, Enhandsvapen +6, Rörliga manövrer +4, Romans +6, Rida +6, Hota +4, Styrkedemonstration +2

Herr Sigfrid (elak): Adel +2, Stor +2, Stark +6, Övernaturlig egenskap +2, Järnfysik +4, Långsam -2, Enhandsvapen+Sköld +10, Enhandsvapen +8, Rörliga manövrer +6, Rida +6, Hota +8, Styrkedemonstration +6

Fru Cindra

Fru Cindra är riddar Erharts hustru. Hon hade en affär med riddar Sigfrid redan innan eken slog rot, och den affären har fortsatt sedan dess. Hon är numera riddarens villiga slav och har sedan länge slutat att kämpa emot Sigfrid och ekträdet. Som den gifta kvinna hon är så klär hon sig korrekt med huvudduk, men trots det så är hon en riktig förförerska om hon vill, något som Joacin kommer att råka ut för.

Fru Cindra: Adel +1, Vacker +4, Lättfotad -2, Romans +6, Övertala +6

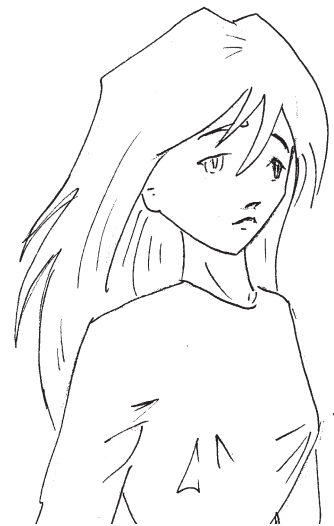


Angelica

Angelica är riddar Erharts dotter. Hon är en vacker flicka omkring arton år, lång med långt svepande blont hår och fina drag. Hon är sorgsen och ledsam av sig.

Angelica har inte lust att vara ekgubbens träl, och hon kommer använda den lilla frihet som hon har för att försöka bryta sig fri från hans dominans. Det innebär dock att hon måste ha hjälp, och hon tror att man lättast får det från Joacin. Hon kommer att utgå ifrån att flickorna bara vill förstöra hennes chanser med Joacin, och kommer därför att motarbeta dem om de kan. I synnerhet Eli kommer att bli Angelicas direkta motståndare, men hon kommer också att motarbeta fru Cindra.

Angelica: Adel +1, Vacker +4, Ung -1, Romans +2, Övertala +2, Uppträda +4, Förklädnad +4, Legender +2, Lokalsinne +4



Valdemar

Valdemar är Erharts väpnare. Han är nyss fyllda femton (eller skulle ha varit det om inte ekträdet kommit emellan) och är tämligen nervös till sätet.

Han är son till riddar Guthrics farfarsfar, Thorgrim av Tyversborg, och han kommer att fråga om de har hört något om hans far. De som är vakna lägger märke till att det inte nämns någon Thorgrim av Tyversborg, utan bara Guthric av Tyversborg. Ett lyckat slag för Historia eller Heraldik kan ge vid handen att Thorgrim var Guthrics farfarsfar. Det finns lite information i riddar Erharts mottagningsrum som ger vid handen att Valdemar kom hit anno domini 1116.

Valdemar: Adel +1, Ung -2, Flyfotad +2, Rampfeber -2, Gullig +2, Historia +2, Enhandsvapen+Sköld +2, Rörliga manövrer +2





Generella stråtrövare

De generella stråtrövarna är smutsiga, oborstade och fula. De är målmedvetna dock, eftersom de vet att de har fått jobbet att ta hand om en riddare, en väpnare, fyra flickor och sno ett svärd, och för slitet får de behålla flickorna och får en större klase pengar som tack.

Kom ihåg att striden mot stråtrövarna ska pågå så länge att riddar Guillaume blir svårt sårad. Det är dumt om någon annan också blir allvarligt skadad, men de kan gärna få skrämor och lätta skador som resultat av striden. Efter att Guillaume skadas så räcker det med att någon skurk fällt för att resten ska fly.

Generell stråtrövare (9 st): Fredlös -4, Krigserfaren +1, Järnfysik +2, Ful -2, Överlevnad +2, Supa +2, Enhandsvapen+Sköld +4, Enhandsvapen +2, Jakt +4, Spåra +2, Hota +4, Rörliga manövrer +2

Toke

Den stråtrövare som ramplar in genom porten är egentligen en helt generell stråtrövare. Han heter Toke, och han är svårt sårad efter sin pärs genom skogen. Så länge som minst en stråtrövare överlever överfallet så räcker det – då finns det en person som kan få vara Toke senare.

Toke är en ärrad, sliten och väderbiten vildmarksman. Håret har börjat att tunnna ut högst upp, han har en bred näsa och ett stort ärr över ögat. När han ramplar in genom porten så är han så svårt sårad att han riskerar att dö när som helst. Toke vet att det är något väldigt fel med skogen. Det var den som anföll honom och hans kamrater. Det var också en stor riddare där, med en svart häst som jagade dem, och den drev honom och kamraterna till slottet.

Toke kan också berätta att han anlätades för att stjäla svärdet. Uppdragsgivaren var en baron med

ett varghuvud som sköldvapen. Han vet inte varför svärdet skulle stjälas, men uppdragsgivaren hävdade att det var en släktklenod.



Guillaume

Riddar Guillaume är en frankisk riddare i kungens tjänst. Guillaume ger sken av att han rider land och rike runt för att å kungens vägnar mana undersåtarna till besinning, så att de inte ska kriga mot varandra om tronen när kungen dör, utan istället välja en god kung som man gjorde förr i tiden.

Han har dock ett hemligt uppdrag, och det är att gömma Konungens svärd undan landets ädlingar så länge som en god tronpretendent gör anspråk på tronen. Med "god tronpretendent" menas inte bara en tronpretendent som inte har rykte om tyranniska påhitt om sig, utan som dessutom har ett legitimt och någorlunda godtagbart anspråk på tronen och helst ha givna arvingar så att tronföljden inte blir bruten igen. När en sådan finns så ska Guillaume lägga fram svärdet för denne så att denne kan ta tronen, men fram till dess så ska svärdet vara dolt.

Guillaume har accepterat att svärdet (eller Gud) har valt Esgithe som svärdets beskyddare, och ser det mer eller mindre som ett mirakel. Han tolkar det som att Gud har visat honom vem som ska ta över hans uppdrag när han dör, något som förmodligen inte låter vänta på sig med tanke på hans ålder och den oroliga tiden.

När äventyret börjar så är Guillaume svårt sårad, och vistelsen på slottet tär så på honom att kallbrand inträffar efter en tid. Han kommer att glida in och ut ur medvetlösheten under äventyret, för att bli helt klar i huvudet strax innan han dör.



Figurerna

Figurerna är, till skillnad mot föregående år, fem till antalet. Fyra av dem känner vi sedan tidigare: hövdingadottern Venja, smeddottern Esgithe, häxan Eli och vallflickan Alvhild, som blev föräldralösa och hemlösa på GothCon XXVII. Den femte figuren är väpnaren Joacin, som tillkom som spelledarperson på GothCon XXVIII, men som nu får äran att bli en riktig figur.

Venja: Kan läsa och skriva. Hon är nästan av ädel börd, och härstammar från en gammal hövdingaätt. Hon är den som har förlorat mest i och med att hembyn Vittratjärn gick under. Hon är attraherad av Joacin, men han verkar vara mer intresserad av Eli.

Esgithe: En stark flicka, som kan smide och järn. Hon valdes av Konungens svärd att beskydda svärdet och finna en rättmätig konung till riket, nu när kungen har dött. Hennes första prioritet är svärdet.

Eli: Häxa. Hon känner till hemligheter som är få förunnade, och hon skräms av dem. Någonstans så undrar hon om det inte var hennes fel att vinterälvorna gav sig på Vittratjärn. Hon avskyr Joacin, som är en sån där infernaliskt jobbig person som beskyller minsta trånghet i hosorna som häxeri.

Alvhild: Vallflicka, hunsad av familjen och på så sätt ganska lättad över att ha kommit undan från Vittratjärn. Hon har skjutit både under livet på vallen och kan hantera den någorlunda. Hon är hårt beskyddad av Venja.

Joacin: Ytlänning, väpnare, adlig, mörk, mystisk och svår. Joacin är Guillaumes artonårige väpnare. Han är tystlåten och allvarlig. Han har skickats till Guillaume för att tjäna som väpnare av sin far innan denne drog på korståg, och 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.

Han har problem med frestelsen från att tvingas leva så nära inpå fyra vackra flickor. Han kan svära på att Eli har lagt någon form av förhäxning på honom, eftersom han reagerar så konstigt i hennes närhet – han blir jättekonstig, all självsäkerhet försvinner, det blir varmt om öron och ansikte och hosorna blir trånga.

Slottet Edlersborg

Slottet Edlersborg byggdes för att övervaka Alaflorens lopp mellan Perenik och Alasjöarna, mellan norra och södra Elenmirth. Det var för skogens del droppen som fick bägaren att rinna över – skogen slog tillbaka på ett sätt som ingen hade räknat med.

Utanför slottet

Slottet ligger på toppen av en klippig kulle med mycket branta sidor. Det är svårt att klättra upp för dem och nästan svårare att klättra ner. Enda vägen upp är längs med en sluttning där vägen upp till slottet går, men även den vägen bryts av en djup och brant klyfta som delar kullen i två delar. Slottet ligger på den bortre delen av kullen, och en bro och vindbrygga är den enda praktiska vägen över klyftan. Skulle vindbryggan vara upphissad så är det snudd på omöjligt att komma in eller ut ur slottet.

Runt omkring slottet så finns det bara skog. Tittar man lite närmare så kan man se husgrunder och ruiner i undervegetationen i skogen. Tittar man ännu närmare så kan man även benrester av dem som bodde i byn en gång i tiden, och tittar man riktigt noga så kan man även upptäcka att det verkar som att en del av dem verkar ha blivit insnärjda i buskaget innan de dog.

Muren

Muren är en tre till fyra meter hög murad stenmur som löper längs med klippans kant. Utöver det har man tio till tjugo meter brant klippa att ta sig upp för också. Högst upp på muren finns ett bröstvärn som löper runt om. På de lägsta ställena är det omkring åtta meter vertikalt fall plus fem meter väldigt brant klippa att ta sig ner eller upp för. Det lär vara omöjligt utan stege eller rep.

Det finns tre ställen där man på ett enkelt sätt kan ta sig upp på muren: i det runda tornet, i porthuset och på baksidan av storhuset, där det finns en trappa i trä.

Porthuset

Porthuset är ett stadigt hus som sitter mitt för vägen upp till slottet. En välvd gång genom den leder från utsidan till slottets insida. Porthuset innehåller i princip mekanismen för att öppna porten, lyfta fällgallret och höja och sänka vindbryggan. Det är stadiga mekanismer med kättingar, hjul och motvikter, som trots detta är lätta att manövrera, även för en person med muskelkraft. De är svåra att förstöra, men det går.



Skulle mekanismerna förstöras på något sätt så kommer följande att hända när respektive mekanism förstörs:

- Porten fastnar i det läge där den var när portmekanismen förstördes. Det vill säga, var den öppen när mekanismen förstördes så går det inte att stänga porten, och var den stängd så går det inte att öppna porten.
- Vindbryggan rasar ner till öppet läge, så att det bara är att rusa över klyftan.
- Fällgallret rasar ner och blockerar effektivt infarten i slottet.

Utöver mekanismer för vindbrygga, galler och port så finns det även vaktkvarter där. Det är numera dött och öde.

Stallet och storhuset

Stallet är indelat i båsa att ställa hästar i, med ett vagnslider längst bort. Det finns inga hästar här, förutom den lilla flock som figurerna har med sig. Storhuset innehåller kvarter för tjänstefolk, kök, förråd, och kapellet.

Runda tornet

Det runda tornet i nordöstra änden av slottet är enbart avsett för krig. Här fanns en gång i tiden en rustkammare och gott om förråd. Nu för tiden finns det bara en trappa upp till takvåningen och en balustrad mellan de två dörrarna som leder ut på muren. Dessutom finns en trappa ner mot borggården längst ner.

Högst upp i tornet finns en takvåning under det konformade taket. Man kommer dit via trappan som börjar på bottenvåningen och löper längs med tornets insida runt om upp till toppen. Det finns en lucka i mitten på takvåningen med ett vinschspel ovanför. Repen där är lite ruttna, men de kanske håller om man inte försöker lyfta allt för tunga saker.

Kärntornet

Kärntornet är det intressanta stället i slottet. Här finns det flest konstiga saker som kan hända.

1: Södra hörntornets förråd. Ett L-format rum med dörr i ena hörnet. Torrvaror finns här.

2: Södra hörntornets trapprum. Ett litet rum, med spiraltrappa upp. I nordost finns en dörr in till källaren och i söder finns en dörr till södra hörnförrådet.

3: Källarhallen. Det är ett stort hål i taket på källaren, där den stora ekens stam letar sig ner.

Dess rötter smyger sig ner i brunnen i mitten av källaren.

4: Västra hörntornets förråd. Vin och öl. Skulle man smaka på det utan hjälp av illusionen från ekträdet så är det surt och jäst.

5: Östra hörntornets förråd. Spannmål i tunnor.

6: Norra hörntornets förråd. Här finns en trappa uppåt.

7: Vapenkammare. En liten kammare där gäster kan låsa in sina vapen, och där det finns en större uppsjö med vapen för fästningens försvar. Det finns även ordentliga regler för att reglera dörren.

8: Ingång. Observera att ingången ligger tre meter över marken, högst upp på en smal trätrappa. Det finns en dörr till vapenkammaren, en dörr in i riddarsalen och spiraltrappan upp och ner.

9: Riddarsalen. Den korsformade salen domineras av den stora eken, som sträcker sig upp tre våningar hela vägen upp till taket. I nordöstra och sydvästra vägen finns en eldstad som lyser upp och värmer. Två långbänkar står på varsin sida om eken.

10: Kapell. I östra hörntornet finns ett kapell. Det har inte använts på år och dag.

11: Mottagningsrum. I västra hörntornet så tar riddar Erhart emot gäster. Här finns också ett stort bibliotek med hela fem böcker.

12: Kökshall. En kort korridor som förbinder riddarsalen med köket och spiraltrappan i norra tornet.

13: Kök. En eldstad och en ugn, samt ett bord för tillredning av maten.

14: Slottsherrens kammare. Här sover slottsherren, riddar Erhart, och hans hustru.

15: Balustraden. En balustrad leder mellan rummen på andra våningen. Den har utsikt över riddarsalen, men man kan nå över till eken utan problem, då den når upp till balustraden utan problem.

16: Riddarkammaren. Här sover riddar Sigfrid, och eventuellt andra gästande riddare.

17: Jungfrukammaren. Angelica och slottets båda kammarjungfrur sover här.

18: Väpnarkammaren. De båda väpnarna sover här.

19: Övre hallen. En liten kort korridor som knyter samman balustraden, väpnarkammaren och spiraltrappan.

20: Västra gästkammaren. Det är här som riddaren med sällskap inkvarteras. Enda sättet att komma hit är över en kort gångväg mellan norra och västra tornet. Dörren kan dessutom låsas utifrån och spärras.

21: Gångbron. Gångbron leder mellan norra och västra tornet. Båda dörrarna kan låsas såväl inifrån som utifrån, och det kan mycket väl hända att



till exempel Sigfrid får för sig att göra det.

22: Översta hallen. En kort korridor mellan gångbron, norra gästkammaren och spiraltrappan i norra tornet.

23: Norra gästkammaren. Den används inte.

24: Södra hallen. En tom kammare högst upp i spiraltrappan i södra tornet. Det finns en dörr in till den hemliga kammaren, men den är låst. Erhart har nyckeln – han bär den i en påse som hänger i en rem om halsen. I övrigt finns inget av intresse här.

25: Den hemliga kammaren. Det här rummet är tomt och dammigt, men också låst. Orsaken till att det är låst är att nordöstra och sydöstra väggen inte finns om illusionens bryts, och Angelica har redan försökt hoppa från rummet tidigare. För säkerhets skull så såg ekgubben till att låsa rummet. Använd gärna rummet som en falsk ledtråd om du behöver sinka spelarna, så att spelarna anstränger sig för att komma in i rummet istället för att titta närmare på eken. I så fall

26: Brunnens botten. Det är ett mörkt och fuktigt och knädjupt med vatten. Det är en stor grottsal med droppstenar från taket. Vattnet blir djupare i västra änden och grundare i östra änden, men å andra sidan så blir det lägre i tak för att helt försvinna. Man skulle kunna leta sig ut i den västra änden om man kan simma och hålla andan ordentligt – då kommer man ut till en mindre å som är några decimeter djup mitt inne i Elenmirth, helt vilsen och rätt blöt. Det förutsätter dock att man kan simma ordentligt under vatten, och svårigheten bör vara omkring 12 eller så. Det bästa är förmodligen att betrakta det som ett Stryktålighetsslag mot 12. Om slaget lyckas så kommer man ut, rejält blöt och med mer eller mindre tomma lungor. Om slaget misslyckas däckar man och kommer ut medvetlös, och kan förhoppningsvis dras upp av någon vänlig själ. Om slaget nollas så kommer man ut död eller inte alls, och lyckas man perfekt så är det bara att ruska på sig som en blöt hund.

Kollapsen

När spelarna väl konfronterar ekgubben så sker en radikal förvandling av slottet. Östra tornet och nordöstra väggen rasar ihop. Runda tornets tak rasar in. Delar av muren rasar. Porttornets valv rasar samman, och storhuset kollapsar helt. Slutligen så rasar halva stallet in. Kollapsen är högljudd. Man kan inte undgå att märka den.

Skulle man befinna sig inomhus när kollapsen sker så kommer det rasa en massa bråte från taket. Spelarna får slå en gång vardera för en lämplig undvikandemanöver med svårighet 9. Om slaget misslyckas så träffas man av någonting med ska-

depotential 3, om slaget lyckas precis så blir man inte träffad men instängd under bråte, om slaget lyckas så får man ingen bråte på sig, och om slaget nollas så träffas man av rejåla mängder bråte med skadepotential 6. Öka skadepotential och svårighet med +3 i östra tornet (riddarsalen och kapellet) och minska skadepotentialen i västra tornet (jungfrukammaren, gästkammaren, arbetsrummet). Hästar i stallet skadas på samma sätt. Följande förändringar händer med kärntornet.

3: Ekens rötter är bra mycket mer vildvuxna och tränger sig in överallt. De verkar röra på sig om man trampar på dem.

9: Taket till riddarsalen har kollapsat. Golvet är fullt av bråte från taket och balustraden (se 16).

10: Kapellet har helt rasat in.

13: Det finns en rejäl spricka i nordöstra köksväggen, en meter bred högst upp, som går ner till strax över markhöjd. Det går att klämma sig ut om man vill. Sprickan härstammar från ett av fönstren i väpnarkammaren, där nedre delen av fönsterkarmen helt försvunnit (se 19).

15: Nordöstra balustraden mellan övre hallen och riddarkammaren är helt borta. Nordvästra balustraden, från övre hallen till jungfrukammaren, är mycket osäker och riskerar att kollapsa. Slå ett slag för Fet, omvänt Stark eller motsvarande egenskap som indikerar storlek (stor figur är dåligt, medan liten egenskap är bra, så vänd på vissa egenskaper så att den effekten uppnås). Svårigheten är 9. Om slaget misslyckas så ger balustraden med sig och sjunker ihop en bit, men figurerna kan ta sig tillbaka. Fortsätter de ändå så rasar balustraden. Om slaget nollas så rasar den helt, och eventuella figurer på den rasar ner. Fallet är tre meter högt (se regelboken s. 86 – underlaget borde motsvara trätak med lite extra för bråten, så +4 på potentialen borde vara lagom). Om flera personer går samtidigt så får samtliga figurer en modifikation på -3 per extra person som går (tre personer är alltså två personer extra, vilket ger alla tre en modifikation på -6).

16: Riddarkammaren saknar golv helt. Delar av nordöstra väggen har rasat.

21: Gångbron är bara hälften så bred, och dessutom rätt osäker. Gör likadant som nordvästra balustraden (se 16), fast med svårighet 12. Kom ihåg att riddar Guillaume måste släpas över den här vägen.

23: Taket saknas, och bråte täcker golvet.

24: Taket saknas och bråte täcker golvet.

25: Taket saknas, nordöstra delen av golvet (över riddarkammaren) saknas, och resten är täckt av bråte. Nordöstra väggen saknas helt och sydöstra väggen saknas delvis.



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)
- Elddon
- 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 tydligen skyddar mot älvafolk (Eli, Esgithe, Venja och Alvhild)

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. Uppgårelsen. 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.



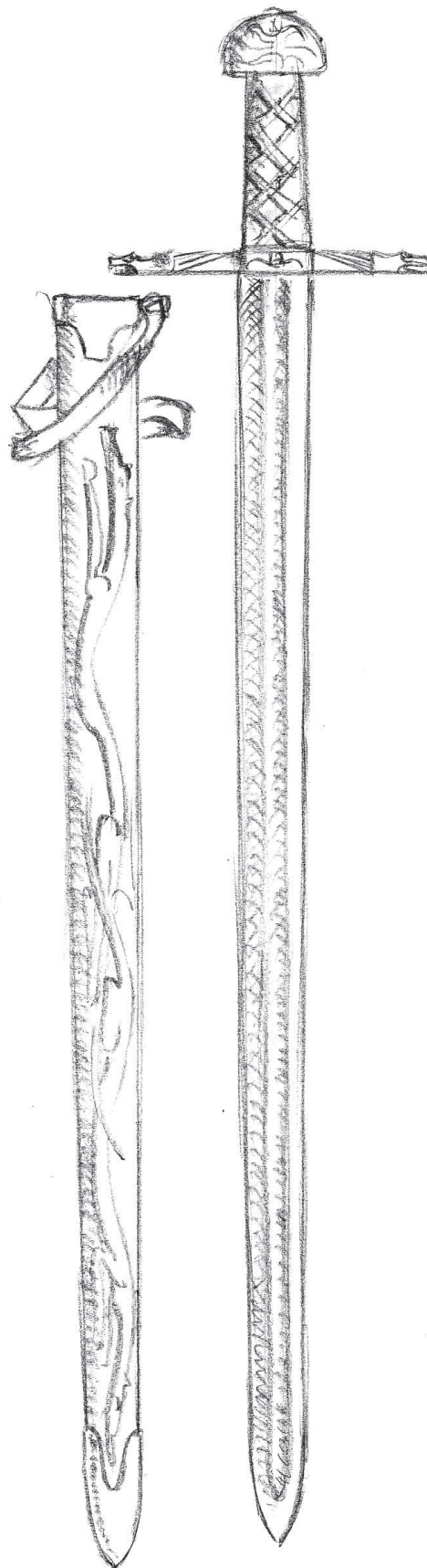
Konungens svärd

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!



Ekubben

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Erhart

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Sigfrid

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Valdemar

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Cindra

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Angelica

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Valdemar

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Gytha

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Wilhelm

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Saga

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Stråtrövare

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:

Omtöckning:
 Lätta skador:
 Allvarliga skador:
 Dödliga skador:



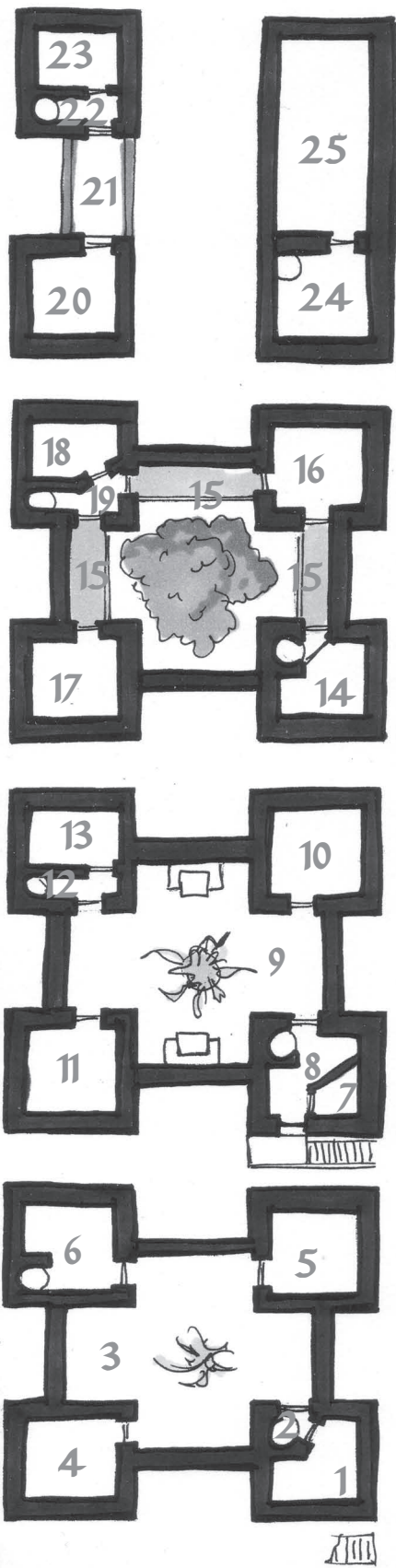
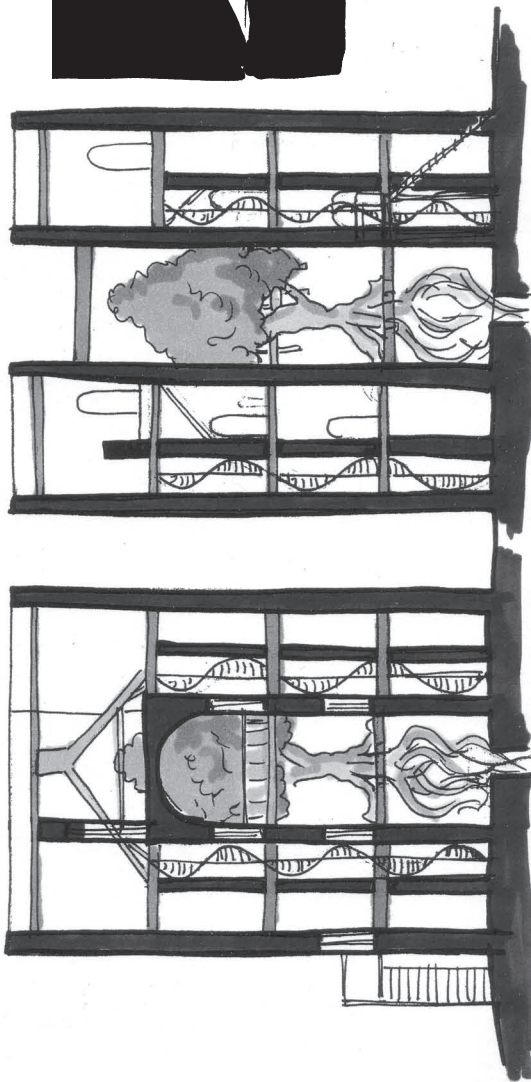
Runor

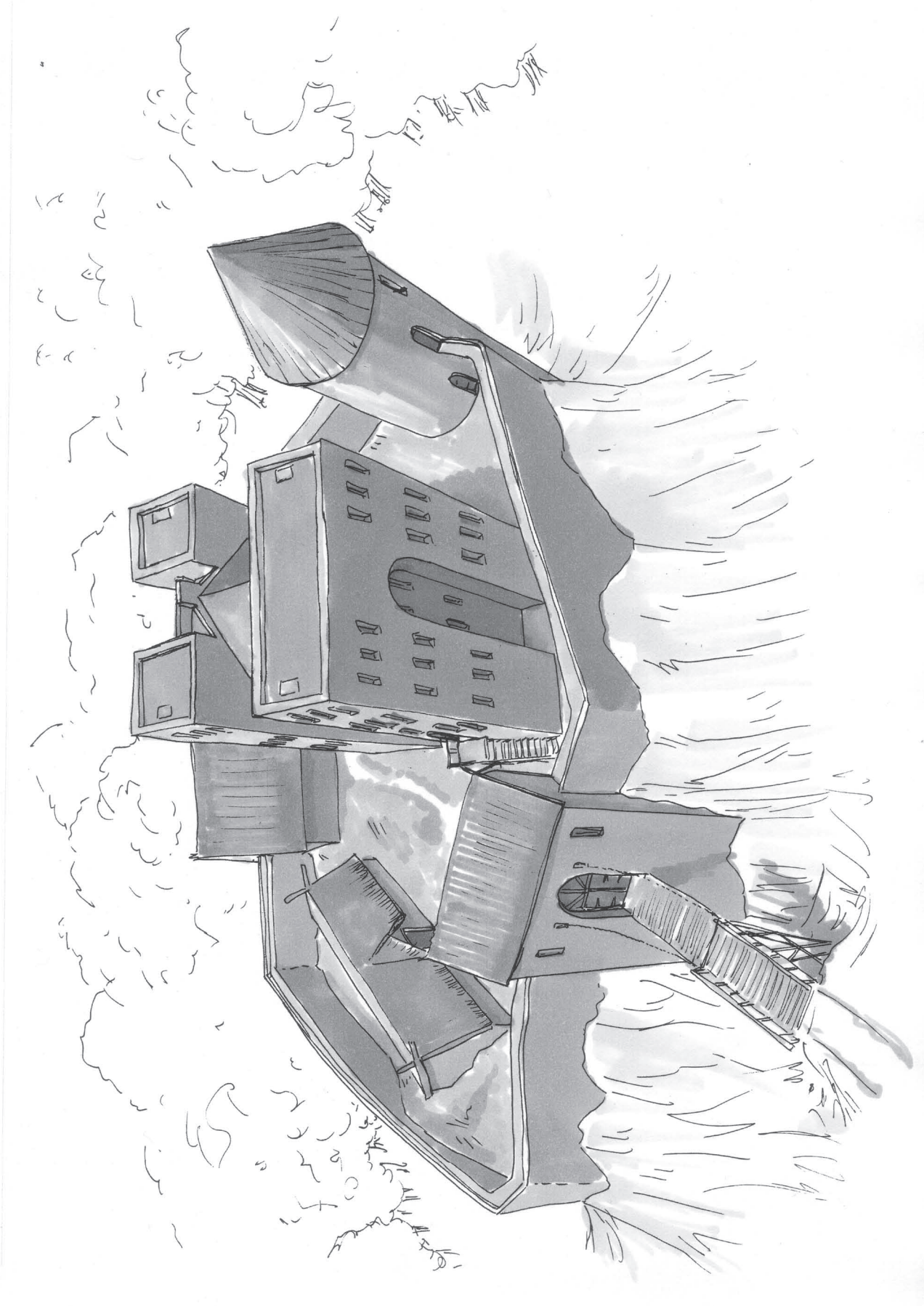
En liten kort referensbit om runornas hemligheter. Eli känner till deras betydelse och ljudvärden, men kan inte ”läsa” runor som vi ser det. Hon kan deras symbolvärden och ljudvärden, men det är

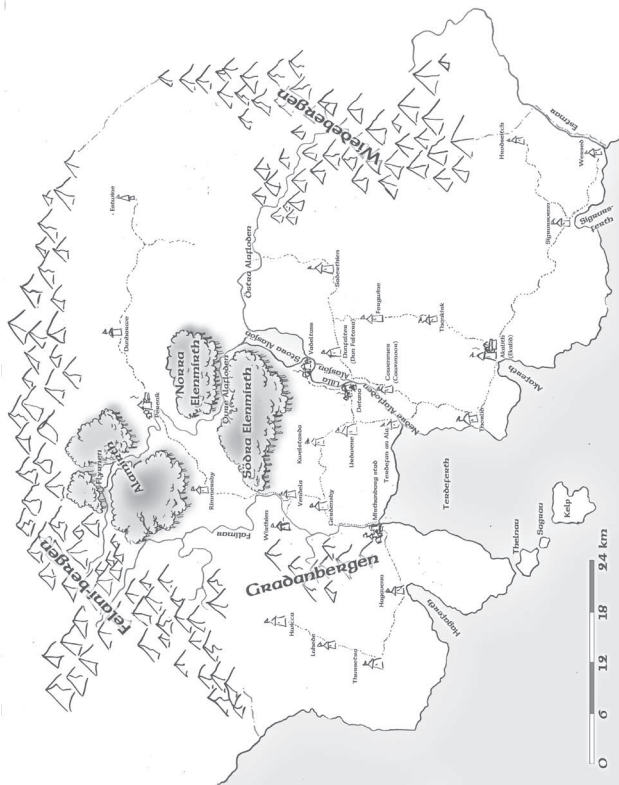
inte samma sak som att kunna läsa runor. Hon vet att det har skrivits saker med runor, och hon vet att det finns mer hemligheter om runor, men dessa känner hon tyvärr inte till.

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	ᚦorn	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 gjädjefyllda 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 metaspelände (dvs tänkande utanför rollen, anakronistiskt tänkande, urballat spelände 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!*)



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.

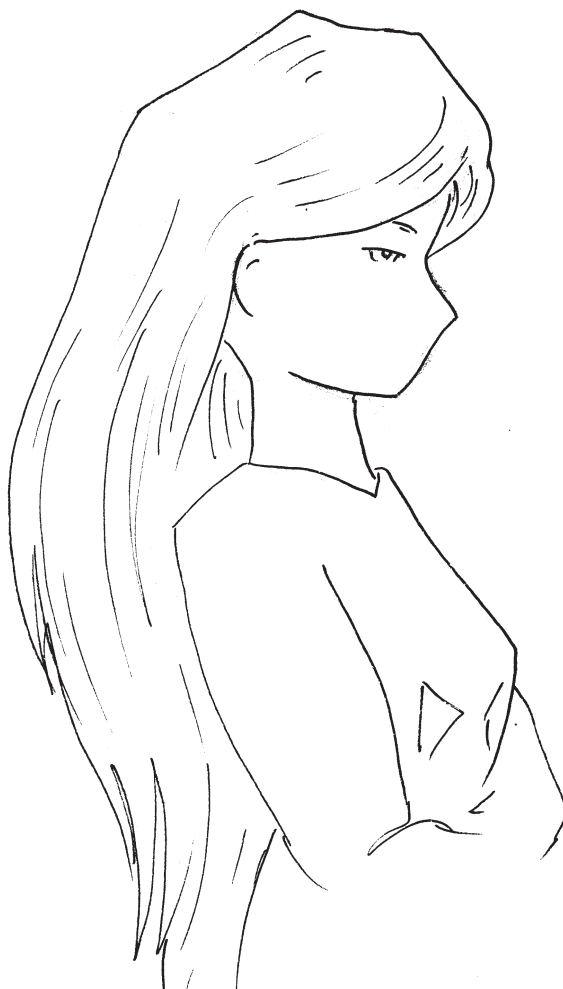
Bakgrund

Venjas far var älderman 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 älderman. 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 "utbölningarna" 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 "kloka 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 avtog. 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.

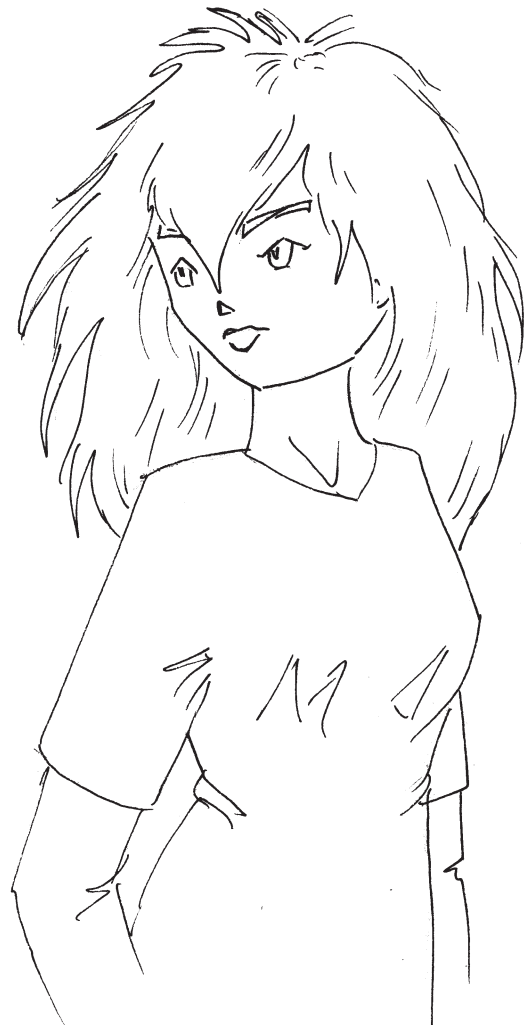
För nästan ett år sedan så slogs byn Vittratjärn av en hemsk förbannelse som sög livet ur alla i byn. På grund av Elis häxkonst så påverkades inte Esgithe, Eli och deras vänner. Vinterälvorna som låg bakom förbannelsen ville veta varför, och frestade Esgithe med järnets kunskap om hon ville förråda kamraterna. 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

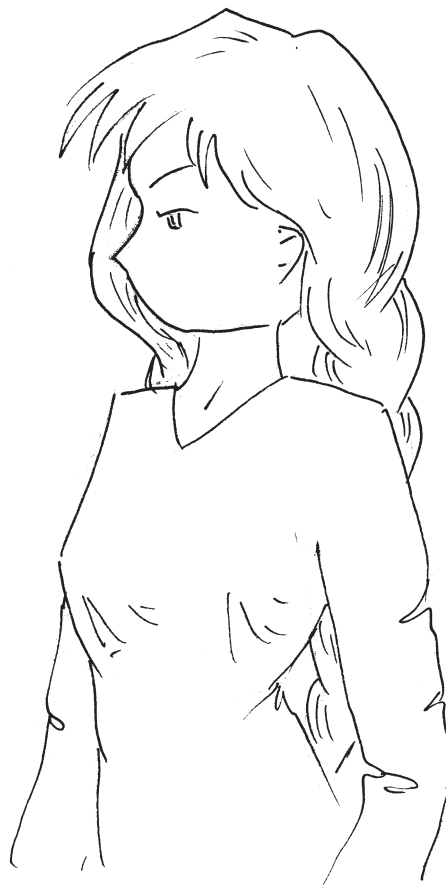
Alvhild är yngsta dottern till bonden Hamar och fjorton år gammal. På grund av att hon är yngst (och det tisslas även om att Hamar egentligen inte är hennes far, utan att modern Dernwida har haft en affär med drängen) så har hon inte platsat i familjen. Så fort hon var tillräckligt stor för det så skickades 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 arva 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: □□□□

