

DET VAR DANS BORT I VÄGEN

DET VÅRAS FÖR VÄRMLAND II

Ett äventyr till Changeling - The Dreaming
Huvudturnering Sydcon VI 1997
av Henrik Örnebring

* * *

Det var dans bort i vägen på lördagsnatten,
över nejden gick låten av spelet och skratten,
det var tjo! det var hopp! det var hej!
Nils Utterman, token och spelemansfanten,
han satt med sitt bälgspel vid landsvägskanten
för dudeli! dudeli! dej!

Där var Bolla, den präktiga Takeneflickan,
hon är fager och fin, men har intet i fickan,
hon är gäcksam och skojsam och käck.
Där var Kersti, den trotsiga, vandrande, vilda,
där var Finnbacka-Britta och Kajsa och Tilda
och den snudiga Marja i Bäck.

Där var Petter i Toppsta och Gusten i Backen,
det är pojkar, som orka att kasta på klacken
och att vischa en flicka i skyn.
Där var Flaxman på torpet och Niklas i Svängen
och rekryten Pistol och Högvaltadrängen
och Kall-Johan i Skraddarebyn.

Och de hade som brinande blånor i kroppen,
och som gräshoppor hoppade Rejlanshoppen,
och mot stenar av klackar det small.
Och rockskörten fladdrade, förkläden slängde,
och flätorna flögo och kjolarna svängde,
och musiken den gnällde och gnall.

In i snåret av björkar och alar och hassel,
var det viskande snack, det var tassel och tassel
bland de skymtande skuggorna där,
det var ras, det var lek över stockar och stenar,
det var kutter och smek under lummiga grenar
- vill du ha mig, så har du mig här!

Över bygden låg tindrande stjärnfager natten,
det låg glimtande sken över skvalpande vatten
i den lövskogsbegränsade sjön,
det kom doft ifrån klövern på blommande vallar
och från kådiga kottar på granar och tallar,
som beskuggade kullarnas krön.

Och en räv stämde in i den lustiga låten,
och en uv skrek uhu! ifrån Brynbärsbråten,
och de märkte, de hörde det ej.
Men uhu! hördes ekot i Getberget skria,
och till svar på Nils Uttermans dudelidia!
kom det dudeli! dudeli! dej!

Det var dans bort i vägen, Gustaf Fröding 1891

* * *

Innehåll

Inledning	1
Detta har hänt	1
Om Älvor	1
Älvor i Värmland	3
Översikt	6
Spelledartips	6
Intrig	6
Tänkt händelseutveckling	7
Scenerier	8
Alsters herrgård	9
Rottneros herrgård	9
Mårbacka	9
Skutberget	10
Personer	10
Valdemar Silverhök	10
Anton Silverhök	11
Egil Silverhök	11
Riddar William	11
Erland Äsping	12
Aleksandr Kovalenkov	12
Torkel	12
Rikard, Dimitros, Tina & Lisen	13
Medea Eleonora	13
Martin Speleman	13
Lambertsfru	14
Tobias Jägmästare	14
Kristoffer och Kristina Horn af Åminne	14
Fredrik Horn af Åminne	15
Madeleine Horn af Åminne	15
Riddar Hampus & Riddar Klas	16
Rut	16
Emilie Örneclou	17
Benjamin Örneclou	17
Charlotta Örneclou	17
Malkolm	18
Sten Berg	18
Spik-Johan Frostfot	18
Ett myller av personer?	19
Själva äventyret	20
Inledningsscener	20
Hopp blir förtvivlan	20
Förödmjukelsen	21
Middag med ägg	22
Midsommarfirande	22
En tur till biblioteket	22
Dans kring midsommarstången	23
Sanningar på Skutberget	24
Den bästa midsommarbrygden	25
Den makalösa manicken	26
Förbjuden kärlek	27
Lägga ihop två och två	28
Komplikationer	28
Vickning & klimax	28
Rädda Aleksandr	28
Slutstrid med Spik-Johan	29
Försoning	29

Inledning

Detta har hänt

Detta äventyr är en direkt fortsättning på förra årets Changeling-äventyr. För de som inte spelat detta äventyr följer här en kort resumé (spelarkaraktärerna introduceras med fet stil):

Egil Silverhök har problem. Det är snart midsommar och egentligen borde han ha åkt hem från Uppsala där han studerar för länge sedan. Men den här terminen, liksom fördenskull föregående terminer, har Egil nästan inte studerat alls, och han vet att om hans stränge far får reda på hans dåliga, ja rentav obefintliga, studieresultat, så kommer det att vara slut på det bekymmersfria studentlivet. Hans far kommer alldeles säkert att tappa tålamodet och tvinga honom att börja på Officershögskolan eller något annat tråkigt. Tidigare har Egil kunnat dölja sina dåliga studieprestationer för sin far, men nu verkar bubblan vara på väg att spricka. Egil har nämligen studerat under professor Juhlin, som känner hans far väl, och professor Juhlin tänker skriva till Egils far och förklara att Egil inte verkar ta studierna på allvar.

Egil är förstås enormt nervös och vet inte alls hur han ska klara sig ur denna situation - om hans far får reda på att han bara tagit tre poäng på tre terminer kommer Egil att bli arvlös, ivägskickad till Norrland, ja allt hemskt man kan tänka sig. Men eftersom Egil, liksom sin far, är en Älva, besitter han förmågor som vanliga människor saknar. Egil har nämligen orakelsyn - han drömmer ibland sanndrömmar. Ungefär en vecka innan midsommar drömmer han en dröm där han blandar till en trolldryck som han ger till sin far, och allting ordnar upp sig. När han vaknar skriver han snabbt ned ingredienserna och kläcker en plan.

Han ber sin studiekamrat **Carl Erik Reimer** (en högälva) att åka till Värmland och samla ihop ingredienserna till trolldrycken. Under tiden tänker Egil bryta sig in på professor Juhlins kontor och stjäla dennes brev till Egils far. När trolldrycks- ingredienserna är insamlade kommer Egil till Karlstad och rör ihop drycken. Sedan, på midsommarfestligheterna, är det bara att ge drycken till Valdemar Silverhök (Egils far) och allt kommer att ordna sig. Exakt vad drycken gör har dock Egil inte en aning om...

Sagt och gjort. Carl Erik åker till Karlstad för att där kontakta **Bella Christos**, en tattarälva som är en gammal vän till Egil. Bella och Carl Erik träffas, och Carl Erik förklarar hur det ligger till. Bella erbjuder sig naturligtvis att hjälpa till - Egil är ju en god vän. Två andra av Bellas vänner, illvätten **Ronny Halvarsson** och vätten **Alvar Holmgren**, inblandas också i ingrediensletandet. Dessutom följer också Ronnys vän, trollet **Torbjörn Folkesson**, med i jakten på ingredienserna.

Trolldrycksingredienserna visar sig vara allt annat än lätta att få tag på: ett hackspettsägg, en liter midsommarbrygd, svamp från en älvaring, sömngrus från ett tioårigt barn, en lock från en huldras hår, gråsparvsfjädrar, tio gram järn från en kyrkklocka och fem mått dross. Till slut får i alla fall älvorna ihop alla ingredienserna och har under arbetet träffat en hel del andra älvor: tattarälvan Martin Speleman, den mystiska Lambergsfrua och den unga ormälvan Medea Eleonora. De har dessutom blivit inbjudna till Stadshotellspersonalens midsommarfest på Skutberget. När de sammanstrålar med Egil blir denne naturligtvis överlycklig och bjuder in sina nya (och gamla) vänner till familjen Silverhööks midsommarfest på Alsters Herrgård. Däremot får aldrig Carl Erik och hans vänner reda på exakt vad den mystiska trolldrycken egentligen gör. Förrän nu...

Om Älvor

För länge sedan bodde det Sanna Älvor i världen. Dessa Älvor var av alla möjliga olika slag och former, och levde lyckligt bekymmersfria liv. De drev gäck med tråkiga människor och inspirerade roliga människor. Så fortgick det länge och väl, men i takt

med att människorna gjorde nya vetenskapliga framsteg, flyttade från landsbygden in till trista städer och slutade tro på oknytt och skrömt, så blev den fantasienergi som var Älvornas livsblod allt svagare och svagare. Älvorna blev färre och färre eftersom färre och färre trodde på dem. De gamla visa Älvorna insåg att något måste göras, så de öppnade med Älvamagi portar in till en annan värld där fantasienergin var stor och riklig. Så flydde de från vår trista värld.

Men många Älvor var alltför inblandade i människornas affärer för att vilja lämna vår värld. De stannade kvar, och i takt med att världen blev tråkigare och tråkigare, glömde fler och fler Älvor till slut bort att de var Älvor! De gifte sig med människor, fick barn, skaffade sig hederliga jobb och till slut fanns det inga Älvor kvar. Men älvablodet fördes ändå vidare från generation till generation. Så en dag öppnades plötsligt portarna till Älvornas värld (ingen vet varför) och en stor mängd Älvaenergi flödade in i vår värld igen. Sedan stängdes portarna lika snabbt som de hade öppnats. Detta nya inflöde av energi fick till följd att en del människor med älvablod i ådrorna "vaknade" och kom till insikt om sin sanna natur - de med älvablod började förvandlas tillbaka till Älvor!

I spelet antar man alltså rollen av en människa som "förvandlats" till en Älva. Man knatar omkring i städer eller på landsbygden precis som vanliga människor, och man har föräldrar och syskon och kompisar som inte nödvändigtvis är Älvor. Man är liksom Älva och människa på en gång. Människor kan förstås inte se ens riktiga utseende, därtill är de alltför fantasilösa, men andra Älvor känner automatiskt igen en annan Älva, om inte Älvan är förklädd på något magiskt vis förstås.

Älvor är traditionsbundna varelser som organiserar sig socialt på ungefär samma sätt som man gjorde på medeltiden. Ett Älvarike, som inte nödvändigtvis behöver ha samma gränser som ett människorike, styrs av en Kung eller Drottning, som under sig har ett antal vasaller, Hertigar, Grevar, Baroner, Markiser och Friherrar och allt vad det heter, som styr över ett mindre landområde i riket. Älvornas etikettsregler är baserade på medeltida chevalereiska riddarideal. I allmänhet är man noga med etiketten, men många moderna Älvor tycker att sån't är larvigt och böjer inte gärna knä inför grevar och baroner.

Älvor gillar inte järn. Kallt järn är det enda som verkligen kan döda en Älva. Det är mycket obehagligt för Älvor att ta i järn utan skydd, och de kan t o m få bränn- eller köldskador bara av att vidröra järn. Älvor känner obehag på helig mark och på heliga platser (kyrkor, kyrkogårdar etc). Att vistas på sådana platser ger oftast inga direkta skador men vållar obehag och framkallar sjukdomskänslor. Älvor tycker också det är jobbigt att höra kyrkklockor (eller böneutropare). Det finns dock speciella platser där Älvor känner sig extra väl till mods och Glamouren flödar starkt. Sådana platser kan t ex finnas i avlägsna skogsgläntor, gamla ödetorp eller bortglömda rum på borgar och slott. Befinner sig Älvor på sådana platser kan de återhämta skada mycket fortare.

Älvor är beroende av kreativitet, nyfikenhet och lustiga påhitt. Att följa trista regler och lagar kan faktiskt vara rent ut sagt farligt för Älvor. Detta manifesterar sig i en slags motkraft mot Glamour: Banalitet. Banalitet skulle kunna beskrivas som världens samlade tråkighet och sjukliga vilja att sortera in allt i bestämda fack. Banalitet är det som gör att människor i allmänhet inte tror på Älvor (Eller är det det faktum att människor inte tror på Älvor som skapar Banalitet?), och som gör att människor ofta kan vara svåra att påverka med Älvamagi. Om Älvor gör tråkiga saker, är antikreativa, eller bestämmer sig för att inte tro på någon annan Älvas magi, får de Banalitetspoäng. Får man för många Banalitetspoäng kan man glömma bort att man är Älva. Hu!

I sällsynta fall kan Älvaenergin Glamour ta fysisk form. Den kallas då dross, och dross är mycket begärligt som betalningsmedel bland Älvor. Dross kan skapas där mycket kreativitet har funnits, t ex skulle förmodligen Selma Lagerlöfs originalmanuskript till *Gösta Berlings Saga* vara laddat med dross. Om Älvor äter dross kan de återfå Glamour. Dross kan också användas för att skapa *Chimärer*. En Chimär är ett föremål eller en varelse som är gjord av Glamour. Chimärer kan bara ses och användas av Älvor, och kan

för det mesta inte påverka något i den mänskliga världen. Många Älvor har Chimäriska vapen av olika slag, eftersom människor inte kan se dem eller påverkas av dem. När två Älvor fäktas med Chimäriska svärd ser det för en människa ut som om två duktiga mimare imiterar en fäktningsmatch.

Det finns olika sorters Älvor. *Högälvor* kallas de högresta, ljushylta Älvor som utgör Älvarikets adel. De är nobla varelser som utstrålar en sådan auktoritet att andra Älvor ofta har svårt att säga emot dem. *Tomtar* är små pyssliga Älvor som lever för att hjälpa andra och som gillar att skvallra över en kopp kaffe. Tomtarnas pysselförmåga är övernaturlig; de kan genomföra hushållsgöromål och enklare reparationsarbeten på mindre än en tredjedel av den tid det skulle ta för en människa att genomföra samma arbete. *Tattarälvorna* är Älvasamhällets vagabonder, som ständigt befinner sig på resande fot och som alltid har med sig spännande beättelser från fjärran länder. De har en fantastisk förmåga att alltid befinna sig på rätt plats vid rätt tid, och de är också notoriska våghalsar som har svårt att säga nej till ett vad eller en utmaning. *Vättar* är ena riktiga surkart, fulla med cyniska och elaka kommentarer om andras tillkortakommanden. De trivs bäst när de får vara ifred i sina verkstäder och bygga konstiga Chimäriska maskiner. *Formbytare* kallas de Älvor som kan skifta hamn till något djur; oftast smådjur som möss, ekorrar, kaniner och rävar. Formbytare är mytomaner som aldrig kan motstå frestelsen att spela andra älvor spratt. *Illvättar* är otäcka Älvor som gillar att skrämma små barn och djur. De visar gärna sina skräckinjagande vassa tänder och de kan äta nästan vad som helst - krossat glas är en barnlek att sätta i sig för en illvätte. *Satyrer* anses allmänt som ansvarslösa och sexgalna festprissar, men bakom deras glada fasader döljer sig ofta ett sorgset och melankoliskt sinnelag. Satyrer är mycket uthålliga och kan utan problem festa flera dagar i sträck. *Ormälvor* är bleka, pinnskala, fjälliga varelser som kryper omkring i underjorden och samlar dolska hemligheter om andra Älvor. *Troll* är stora, starka och ibland lite tröga Älvor vars främsta karaktärsegenskap är deras plikttrogenhet. De är envisa och ärliga och brukar ofta arbeta som vakter åt Högälvehushåll. *Huldror* springer idag inte bara omkring i skogen utan kan även hittas inne i städerna, där de sysselsätter sig med att förvräda huvudet på godtrogna karlar.

Midsommar är en stor Älvahögtid, där olika Hushåll försöker överträffa varandra i extravaganta festligheter. Alla Hushåll med självaktning brygger innan midsommar s k Midsommarbrygd, en slags öl/mjöd/läsk som Älvor tycker mycket om, och alla Hushåll har sitt eget hemliga recept. Det är ofta en informell tävling mellan närliggande Hushåll om vem som bryggt den godaste midsommarbrygden. Och det är strängt förbjudet att dricka midsommarbrygd innan midsommar; alla Hushåll bevakar sina brygdunnor svartsjukt. På midsommar växer sig Glamouren stark, och under midsommarnatten brukar det vara enklare att utöva Älvamagi. Vid denna tid är också de gamla Älvavägarna öppna, och det brukar gå väldigt snabbt att förflytta sig från festplats till festplats.

Älvor i Värmland

Älvorna ser hela Norden som ett Kungarrike: Konungariket Thule. Våra mänskliga landsgränser betyder föga för Älvorna. Konungariket Thules viktigaste gräns är istället polcirkeln - norr om den ligger Konungariket Ultima Thule, som styrs av den elake kung Bore, som helst vill att det ska vara vinter året runt. Ibland sänder han sina agenter söderut för att orsaka oreda och obehagligheter.

Konungariket Thule styrs för närvarande av drottning Josefin, som har sitt Hov vid Uppsala Högar. Konungariket är indelat i ett antal Hertigdömen, som styrs av en Hertig och/eller en Hertiginna. En del av Hertigdömena i sin tur är indelade i mindre Grevskap, över vilka en Greve och/eller Grevinna råder.

Äventyret utspelar sig i Hertigdömet Värmland-Dal, som geografiskt omfattar Värmland och Dalsland. Hertigdömet Värmland-Dal styrs för närvarande av Hertiginnan Emilie Örneclou. Hennes Hushåll har sitt säte på Mårbacka, herrgården där Selma Lagerlöf levde och verkade under stora delar av sitt liv. Hertiginnan lever där tillsammans med sin

yngre bror, Benjamin Örneclou, och sin unga systerdotter, Charlotta Örneclou. Till hushållets trogna tjänare hör bl a marskalk Sten Berg (Troll), jägmästaren Tobias (Satyr), ceremonimästaren Sven (Tomte) och riddarna Erik och Markus (Högälvor).

Hertigdömet Värmland-Dal är indelat i tre Grevskap: Grevskapet Västra Fryksdalen med Omnejd, Grevskapet Tingvalla och Vänerns Skärgård samt Grevskapet Dalsland. I det här äventyret kommer endast de två förstnämnda Hertigdömena att vara intressanta.

Grevskapet Västra Fryksdalen med Omnejd styrs av Greve Kristoffer Horn af Åminne och hans fru, Grevinnan Kristina Horn af Åminne. De har sitt Hushåll på Rottneros Herrgård, blott någon mil från Mårbacka, men på andra sidan sjön Fryken. Rottneros herrgård var den gård som fick stå modell för Ekeby i Selma Lagerlöfs *Gösta Berlings Saga*. Det finns en stor rivalitet mellan Familjen Örneclou och Familjen Horn af Åminne. Hushållet Mårbacka består förutom Hertigen och Hertiginnan av deras son Fredrik, deras dotter Madeleine, riddarna Hampus och Klas (Högälvor) och husfrun Rut (Tomte).

Grevskapet Tingvalla och Vänerns Skärgård innefattar Värmlands läns residensstad Karlstad. Detta Grevskap styrs av Greve Valdemar Silverhök (Egil Silverhööks far), och har sitt säte på Alsters herrgård strax utanför Karlstad. Liksom Mårbacka har Alster litterär anknytning: det var här Gustav Fröding växte upp. Hertig Valdemar har tre söner, men de är alla ute och reser i Sverige och världen för att bilda sig och återkommer sporadiskt till hemmagodset i samband med stora högtider (t ex midsommar). Till Hushållet Alster räknas också bl a rådgivaren Erland Esping (Ormälva) och riddaren William (Högälva).

I Karlstad finns också en känd Fristad för Älvor av alla slag: Stadshotellet. Karlstads Stadshotell ligger mitt i centrum, vid Klarälvens strand. Stadshotellets restaurang och bar (eller "Statt", som man säger) har länge varit ett populärt uteställe i Karlstad. Det är dock inte i de ordinarie lokalerna man hittar Älvorna. Nej, är man Älva går man istället in på Stadshotellets bakgård och öppnar en gisten trädörr (som människor för det mesta bara går förbi utan att ägna en tanke) och går ner för en stentrappa. Då kommer man nämligen ner i Stadshotellets gamla källare, som bomrades igen efter en översvämning på 30-talet. Källaren är dock naturligtvis helt funktionsduglig. Med snälla hantverkares hjälp har ägaren Torkel (Tomte) rustat upp källaren och gjort det till en mycket mysig och hemtrevlig krog. Förutom Torkel arbetar här fyra Satyrer. Tina och Lisen är servitriser och kallskänkor, Rickard är bartender och Dimitros (från Grekland) är kock. Stadshotellet (Älvavarianten alltså) är för det mesta öppet och Torkel har dessutom tillgång till ett par rum på det vanliga hotellet som han hyr ut till långväga gäster. Stadshotellet är öppet för adel och ofrälse tillika, och även om Värmlands Alveadel är oense om de flesta saker är man i alla fall överens om att Stadshotellet ska förbli en Fristad. Greve Valdemar besöker regelbundet Stadshotellet och hjälper Torkel att förtrolla lokalen med Härskarkonst. Detta innebär att det aldrig någonsin går att bråka på Stadshotellet, eller stjäla saker, eller över huvud taget uppträda ohyfsat. Krogen är liksom så trevlig att man inte tänker på sådant.

En särskilt viktig Älva i Karlstadstrakten är Lambergssfrua. Lambergssfrua är inte ett av mina påhitt; i Värmländsk folklöre berättas om en ovanlig huldra som föredrog att bo i staden istället för ute i skogen. Hon bodde på Lamberget (en stadsdel) och kallades följdaktligen Lambergssfrua. I den här versionen av Värmland existerar Lambergssfrua förstås. Det sägs att hon är den äldsta Älvan i Värmland, även om hon inte ser ut att vara en dag över tjugofem. Hon lever ensligt på en rucklig gård (de få som har varit inne i huset säger att det är i perfekt skick på insidan) i ett skogsparti bakom vattentornet på Lamberget. Hon är mycket mäktig och ryktet går att t o m hertiginnan Emilie konsulterar henne innan hon tar något viktigt beslut. Alla är angelägna om att hålla sig väl med henne och alla är lite rädda för henne. Ingen vet vilket hennes verkliga namn är eller ens om hon har något namn förutom "Lambergssfrua". Hon är en mystisk gestalt som står lite utanför Älvornas samhälle.

Vad känner då de olika karaktärerna till om allt detta? **Carl Erik** känner förstås inte till så mycket om just Värmland, men han vet vem Valdemar Silverhök (han känner ju Egil Silverhök) är. Med ett lyckat slag [Int + Mythlore, diff 6] kan Carl Erik få veta något om de olika adelsfamiljerna, var de har sina säten etc. Övriga spelare kan med ett lyckat slag [Int + Mythlore, diff 7] identifiera släkten Reimer som en Ävasläkt från Stockholm, med nära förbindelser till Hovet i Uppsala Högar.

Torbjörn har bäst koll på Hushållet Mårbacka eftersom han är Väpnare för Hushållet. Han har mycket god kontakt med Marskalk Sten Berg (ett annat troll) på Mårbacka, och han har träffat och pratat med både grevinnan och hennes bror. I hans riddarträning har även heraldik och genealogi ingått, så han känner också till namnen på de mer kända medlemmarna av Värmlands andra adelssläkter.

Ronny känner inte till så mycket om andra Älvor förutom vännerna i Easy Few MC. Han är också lite rädd för Lambersfru: MC-gänget håller också till på Lamberget och de måste alltid fråga henne om lov innan de håller några vilda fester. Ronny har också stött ihop med Riddar William några gånger och blivit åthutad. Det är Riddar William som är huvudansvarig för att upprätthålla ordningen bland Älvorna i Karlstad.

Bella är ute och reser så mycket att hon inte har tid eller ork att hålla reda på de senaste hovintrigerna. Däremot är hon bekant med de flesta i personalen på Stadshotellet. Kocken Dimitros håller på att uppvakta henne och tycker att det börjar bli dags för henne att slå sig ner. Bella tycker att Dimitros är trevlig men känner verkligen inte för att binda sig. Såvitt Bella vet finns det bara en ytterligare Tattarälva i Värmland: Magnus Speleman. Hon har träffat honom ett par gånger, men liksom hon är han ute och reser mycket, så det träffas inte regelbundet.

Alvar känner till adelsfamiljerna men inte så mycket därutöver - han föredrar ju att hålla sig för sig själv. Däremot kommer Alvar att behandlas med respekt och artighet av alla spelledarkaraktärer. Hans mormor var också en Älva och hade ett grundmurat gott rykte. Alvar vet själv inte om att hans mormor var en viktig Älva och kommer sannolikt att bli förvånad över alla artighetsbetygelser och uppriktiga kondoleanser. Dessutom kommer detta mottagande sannolikt irritera de övriga spelarna, eftersom Alvar själv vare sig är artig eller respektfull.

Översikt

Spelledarttips

Äventyrets tonvikt är lagd på det *komiska*. Om äventyret hade varit en film hade det varit en 'komedi', eller möjligen en 'äventyrskomedi'. Ta ut svängarna. Var gärna fysisk som spelledare: gå omkring i rummet och veva entusiastiskt med armarna och prata snabbt när du spelar Benjamin Orneclou, smyg fram längs väggarna och prata viskande när du spelar Erland Åsping och skrid stramt fram när du spelar Riddar William. Äventyret utspelar sig i Värmland, men om du inte kan imitera passabel värmländska, ta någon annan dialekt du är bra på. Huvudsaken är att du använder någon dialekt och förgrovar den ordentligt - det här är en klassisk svensk bygdebuskis. Och om ett tärningsslag skulle stå ivägen för ett komiskt resultat, strunta i det (förstås).

Till skillnad från förra årets äventyr har det här äventyret ingen "rak" intrig. Det finns en huvudintrig, men äventyret kommer snarare att betsås av ett antal scener utan specifik inbörde ordning. En del scener måste dock placeras in på vissa bestämda punkter i kronologin - t ex finns det en fast inledningsscener. I beskrivningen av de olika scenerna finns tips om vilken presentationsordning som kan vara lämplig. Vitsen är inte heller att ställa spelarna inför en intrikat intrig, snarare att ställa dem inför ett antal rollspelsvänliga situationer som kräver kreativ problemlösning (vad det lät fint!). De flesta rollspelare tycks nuförtiden få något hatiskt i blicken när de hör ordet 'problemlösning', och det är en utbredd mening att problemlösning står ivägen för rollspelande. Så behöver inte nödvändigtvis vara fallet, och det är min ambition att skapa ett äventyr där problemlösandet *förutsätter* rollspelande och sker *genom* rollspelande. Bra va?

Systemortodoxi då? Hur mycket kan man strunta i rollformulären? Hur mycket måste man följa reglerna? Hur mycket man vill, naturligtvis. Min tanke är att det här ska vara ett rollspelstungt äventyr, men inte renodlad friform. Det är roligt att slå tärningar någon gång ibland, framförallt om det finns stor chans att misslyckas. Om du inte håller med, är du välkommen att friforma dig blå i ansiktet. När det gäller system för älvamagin finns två möjligheter. Till varje karaktär finns två magipapper: Dels en Cantrip-lista med små rutor att kryssa i, för er som vill köra efter reglerna. Detta ersätter de fåniga korten. När en spelare ska använda en förmåga kombinerar han/hon en Konst (Art) med en Aspekt (Realm), slumpar fram ett Krav (Bunk), genomför det och Konsten tar effekt. Efter detta måste spelaren sätta ett kryss i en av rutorna för att markera att denna Konst/Aspekt/Krav inte kan användas mer i äventyret, om han/hon inte spenderar en Glamour-poäng för att slippa kryssa. En Glamour-poäng kan också användas för att få slå två Krav och kombinera effekterna.

Vid sidan av denna Cantrip-lista och de vanliga rollformulären finns också ett friform-rollformulär och ett friform-magipapper för varje karaktär. Där finns endast ungefärliga beskrivningar av karaktärernas färdigheter förmågor nedtecknade. På detta sätt kan varje spelledare/lag själva välja den spelstil som passar honom/henne/dem bäst. I bedömningarna kommer ingen hänsyn tas till vilken spelstil man har valt; bedömningskriterierna kommer förhoppningsvis att transcendera spelstilen.

Intrig

Familjen Silverhöök har sett bättre dagar. Greve Valdemar har inte varit sig själv sedan hans fru dog för fem år sedan. De senaste tjugo åren har familjens inflytande och anseende sakta men säkert minskat. Men familjen Silverhöök har något som gör att de alltjämt är en maktfaktor att räkna med: sedan 1600-talet har familjen en blodspakt med en familj ryska älvor (s k Leshys). Detta ger familjen Silverhöök ett större diplomatiskt inflytande än vad man kanske skulle kunna tro, och tack vare denna pakt är greve Valdemar fortfarande en välsedd gäst vid Hovet vid Uppsala Högar.

Vart tionde år ska pakten förnyas, och detta sker på midsommar-aftonen, en speciell dag för älvor i hela Europa. År 1985 firade Valdemar Silverhök midsommar utanför St Petersburg, så nu är det Aleksandr Kovalenkovs tur att komma till Värmland och Alsters Herrgård för att under fest, stöj och gamman besegla pakten mellan familjerna i tio år till. Men det finns de som helst skulle se att pakten inte förnyades...

Under midsommarafton iscensätts en komplot för att sabotera familjen Silverhööks goda relationer till familjen Kovalenkov. Bakom komploten ligger den äregiriga släkten Horn af Åminne. För att stärka sin egen ställning och försvaga Värmlands övriga högälvefamiljer har man slutit en pakt med Kung Bore (den elaka Älvakungen över Norden norr om polcirkeln)! En av Kung Bores underhuggare, Spik-Johan Frostfot, befinner sig i Värmland för att besegla avtalet och sabotera Silverhööks pakt.

Den listige Spik-Johan kommer att iscensätta ett antal attentat av olika slag för att slå pakten mellan Valdemar Silverhök och Aleksandr Kovalenkov i spillror. Han kommer också att kontinuerligt försöka misstänkliggöra karaktärerna och få det att framstå som om det är de som ligger bakom alla otäckheter. Till slut kommer han att försöka mörda Aleksandr Kovalenkov genom att servera honom laxpaté istället för viltpaté - Aleksandr är dödligt allergisk mot lax!

Tänkt händelseutveckling

Som tack för att de hjälpt Egil blir karaktärerna inbjudna till Silverhööks midsommarfest. Egil vet inte så mycket om pakten mellan hans och Kovalenkovs familjer, men han vet att far ska få en viktig gäst. Midsommarfestligheterna kommer att inledas med en scen: Valdemar ställer sin son mot väggen och får reda på att han inte studerat tillräckligt flitigt (eller ens studerat överhuvudtaget) denna termin. Valdemar blir vred och Egil får stå med skammen och får sitta med sina vänner vid barnbordet! Professor Juhlin har ringt och pratat med Valdemar Silverhök, och den trolldryck som spelarna så mödosamt har samlat ihop ingredienserna till verkar inte fungera så som Egil trott - även om spelarna lyckas lura i Valdemar drycken så verkar det inte hjälpa ett skvatt.

Äventyret kommer sedan att fortgå närmast helt spelarstyrt, men med några fasta scener. Under äventyrets gång kommer det att stå mer och mer klart för spelarna att det händer märkliga saker och att någon föröker sabotera Silverhööks goda relationer till familjen Kovalenkov. Dessa sabotageförsök kommer att kulminera i ett nesligt försök att lönnmörda Aleksandr Kovalenkov genom att förgifta honom med laxpaté, något han är dödligt allergisk emot. Förhoppningsvis kan spelarna hindra mordförsöket, avslöja komploten och se till att Egil blir sams med sin far.

Under midsommar växer sig Älvkraften i världen sig stark. När människor blir mer uppsluppna, sjunger traditionella visor och dansar kring en lövad och blomsterutsmyckad stång ökar fantasins makt i världen. Detta får bland annat till följd att geografiska gränser mellan midsommarfester suddas ut; om en älva går ut i buskagen på en fest för att tömma sin blåsa, kan han/hon sedan vingla tillbaka till en helt annan fest. Äventyret kommer sålunda inte enbart att utspela sig på Silverhööks midsommarfest. Spelarna kommer också att gästspela på Hertiginnan Örneclous fest, på Greven och Grevinnan Horn af Åminnes fest och på Stadshotellspersonalens fest på Skutberget.

Det första som händer är att Spik-Johan kommer att fixa till en avledande manöver för att kunna sabotera Silverhööks midsommarstång. Spelarna upptäcker givetvis detta och konfronteras för första gången med Spik-Johan. Tyvärr kommer han undan och det kommer att verka som om spelarna har försökt riva midsommarstången. Stämningen blir tryckt och från och med nu kommer Greve Valdemars rådgivare Erland Åsping, en listig gammal ormälva, att iaktta spelarna extra noga och försöka ta reda på vad de egentligen vill.

På den officiella avsmakningen av årets midsommarbrygd, där Aleksandr Kovalenkov ska vara hedersavsmakare, kommer Spik-Johan att genomföra ännu ett attentat mot Aleksandr. Spelarna jagar ännu en gång Spik-Johan och misslyckas ännu en gång att få fast honom.

En hel del andra saker kommer att hända under äventyret. En viktig bihandling är att grevparet Horn af Åminnes son och Emilie Örneclous systerdotter har ett förbjudet kärleksförhållande. Under sina hemliga kärleksmöten kommer de att bevittna Spik-Johans framfart, men kan inte avslöja något utan att avslöja sig själva... det blir upp till spelarna att försöka övertyga de unga två att ta sitt ansvar...Spelarna kan också få oväntad hjälp av uppfinnaren Benjamin Örneclou, Hertiginnan Emilies bror.

På Skutberget kommer Martin Speleman och Lambergsfrua, två gamla visa älvor, att slå sig lösa. Om spelarna frågar på rätt sätt kan de få viktiga ledtrådar till vad som håller på att hända. Dessutom kommer kocken Dimitros oförtrutet att fortsätta stöta på Bella.

Slutligen kommer Spik-Johan att ta sig in i köket på Alsters herrgård och byta ut viltpatén mot laxpaté. Aleksandr Kovalenkov är nämligen dödligt allergisk mot lax, så det är fråga om ett regelrätt mordförsök. Aleksandr hinner inte märka att det är laxpaté han sätter i sig och kommer att dö om han inte snabbt får motgiftet. Och motgiftet? Ja, om ni från förra äventyret kommer ihåg Egils orakelsyn så minns ni att trolldrycken skulle hjälpa honom, men att det inte framgick hur. Valdemar Silverhök kommer inte att bli mer vänligt stämd mot sin son oavsett hur mycket han stjälper i sig av trolldrycken - det är nämligen ett motgift mot laxpaté! Just det: den magiska drycken är det enda som kan rädda Aleksandr Kovalenkov när Spik-Johan har förgiftat honom med laxpatén.

Förhoppningsvis kommer äventyret därefter att kulminera i en slutstrid mellan spelarna och Egil å ena sidan och Spik-Johan å den andra, så att spelarna slutligen kan bevisa sin oskuld och Egil kan visa sin far att man kan vara handlingskraftig och hedersam även om man inte sköter sina studier.

Scenerier

Äventyret utspelar sig på fyra platser. Alsters herrgård (förkortat AH), som är familjen Silverhööks gods, Mårbacka (förkortat M), som är familjen Örneclous gods, Rottneros herrgård (förkortat RH), som är familjen Horn af Åminnes gods, samt Skutberget (förkortat S), ett naturområde där Stadshotellspersonalen har sin midsommarfest. Dessa platser ligger egentligen långt från varandra, men tack vare den ökade Älvkraften på midsommar kan man utan problem ta sig från fest till fest: det är bara att gå ut och irra i buskagen kring någon av festerna, så irrar man in på en annan. På midsommar gäller andra avstånd för Älvor - alla midsommarfester ligger "nära" varandra eftersom det är midsommar, helt enkelt. Man har sällan någon kontroll på var man hamnar, men om man går ut i festens utkanter och önskar att man vore någon annan stans, så brukar det generellt sett fungera. Detta sätt att röra sig mellan festerna är förstås mest ett spelledarverktyg för att få spelarna att hålla ihop och se till att de är på rätt plats vid rätt tid.

På samtliga midsommarfester utom den på Skutberget kommer även människor att vara inbjudna. Detta för med sig att de tre herrgårdsfesterna dagen till ära kommer att vara förtrollade med Älvamagi så att det blir mycket svårare att genomföra uppenbar Älvamagi. Spelarna gör bäst i att vara subtila. Samma förtrollning kommer också göra det svårare att vara ohyfsad eller bryta mot Älvornas traditioner och etikettsregler (tråkigt för Ronny!). Midsommarfesten på Skutberget kommer dock inte att vara förtrollad på detta sätt. Inga människor är inbjudna till den, och de som deltar i festligheterna är inte så mycket för etikettsregler ändå.

Alsters Herrgård

Det är på Alsters herrgård som äventyret börjar, och det är troligen här som karaktärerna kommer att spendera huvuddelen av äventyret. Alsters herrgård är en vit träbyggnad med två våningar, plus vind och källare. Den är något mindre än både Mårbacka och Rottneros och omfattar ca 15 rum. Midsommarfesten kommer dock att hållas utomhus, på den stora gräsplanen bakom herrgården. Gräsplanen är på alla sidor utom en flankerad av tämligen tät barrskog. Den sida som inte är skogsbeklädd gränsar istället till en stor fin blomsterträdgård som ligger i en sluttning. Nedanför sluttningen, kanske en halv kilometer bort, ligger sjön Alstern. Framför herrgården finns en röd envånings flygelbyggnad som rymmer garage, en verkstad samt ett par gästrum.

Inuti är herrgården oklanderligt inredd, och har dagen till ära blankbonade trägolv. Närmare iakttagelser avslöjar dock att det har slarvats med städningen. Golven är visserligen bonade, men det syns damm på en del bokhyllor och tavelramar, och alla fönster är inte ordentligt putsade. Detta beror på att Valdemar Silverhök har tappat intresset för husliga göromål sedan hans fru dog, och han har heller inte velat anställa någon tjänare. Framåt natten när det börjar bli lite kyligt kommer delar av festsällskapet att flytta in i stora salongen där kaffe och konjak kommer att serveras.

Rottneros Herrgård

Rottneros herrgård är en trevånings gul stenbyggnad (plus vind och källare) vars framsida domineras av en pelarkollonad av grekiskt snitt. På baksidan och vid högra gaveln finns en stor stenlagd uteplats, och det är här Hushållet Horn af Åminne har ställt upp sina midsommarlång-bord. Från baksidan har man en fantastisk utsikt över sjön Fryken. Nedanför den bakre uteplatsen sluttar det kraftigt men planar sedan ut, och nere vid Frykens strand finns en stor gräsplan, en brygga och två badstugor. Det är här nere som midsommarstången står uppställd. Rottneros herrgård ligger i ett stort parkområde med häcklabyrinter och en fin samling skulpturkonst. Detta parkområde är normalt öppet för allmänheten, men under midsommarafton är området avstängt. Inne på området finns två tvåvånings flygelbyggander i gulmålat trä, där familjen Horn af Åminne inhyser sina gäster. Dessutom finns en grindstuga, en lada som är inredd som en festlokal och som används när det är dåligt väder och en inhägnad som inhyser ett miniatyrzoo med getter, kor och andra bondgårdsdjur. Nedanför uteplatsen på husets högra gavel ligger den lilla trädgårdsmästarbostaden, där Spik-Johan Frostfot är tillfälligt inhytt.

På insidan är det högt i tak och inrett i en stilblandning som gränsar till smaklös. Den stora salongen vetter ut mot båda uteplatserna (baksidan och högra gaveln) med stora panoramafönster och det kommer att vara öppet in till salongen hela kvällen.

Rottneros herrgård har det överlägset största kringområdet av de tre herrgårdarna. I normala fall låter Horn af Åminne ett koppel otäcka, våldresserade dobermannpinschrar patrullera området om natten, men dessa består av inlåsta under midsommarnatten. Om det skulle uppstå bråk och oegentligheter drar sig dock greve Kristoffer inte för att släppa ut dem.

Mårbacka

Mårbacka är en vit tvåvånings träbyggnad i samma stil som Alsters herrgård. Kring en lummig uteplats med ekar och en liten damm ligger herrgården, en röd lada som är inredd som gästflygel och verkstad/boning för Benjamin Orneclou, och ett mindre tvåvåningsträhus som huserar en kiosk och är öppet för turister. Under midsommaraftonen finns dock här inga obehöriga. Vid sidan av själva Mårbacka finns också en inhägnad där det bor en påfågel. Midsommarstången är uppställd bakom Mårbackas vänstra gavel, där en jättestor äng ligger. Ängen är delvis kuperad och är kantad av barrskog. Även här har man fin utsikt över Fryken - Mårbacka ligger tvärs över Fryken från Rottneros sett. Mårbacka ligger dock för långt inåt land för att kunna husera en badplats; promenaden ner till Fryken är närmare fyra kilometer. Man kan inte heller se Rottneros från Mårbacka, och vice versa.

Mårbacka har en bakre inglasad veranda som inte vetter direkt ut mot festplatsen. Det kommer dock vara öppet in hit under festen, så man kan dra sig tillbaka hit om man skulle vilja konversera med någon/några i lugn och ro. Det är också hit Fredrik Horn af Åminne och Charlotta Örneclou kommer att dra sig tillbaka för ett litet romantiskt tête-à-tête.

Skutberget

Skutberget är ett natur- och friluftsområde ca en mil utanför Karlstad, vid Vänerns strand. Här finns en mindre motionsanläggning, ett par kiosker, flera badplatser (varav en för nudistbad), en vattenrutschbana och en stor campingplats. Detta är en klassisk festplats främst för ungdomar i Karlstad med omnejd - det är hit man åker och spelar brännboll med klassen och tar sig sina första tonårsfyllor. Här finns en stor midsommarstång uppställd, och på midsommaraftonens dag kommer familjer hit för att dansa kring stången tillsammans med sina barn.

På kvällen finns här också mycket folk. Många sällskap, främst ungdomar, firar här midsommar med rikliga mängder hembränt. På en lite avsides grässlätt bakom ett skogsparti nära vattnet har Stadshotellspersonalen ställt upp en egen liten midsommarstång, lagt ut filtar och tagit med sig mat. Denna fest är mer småskalig och opretentiös och står i bjärt kontrast till de överdådiga midsommarfesterna på de tre herrgårdarna. Som tidigare sagts finns här ingen Veta Hut-förtrollning, men Martin Speleman och Lambergssfru har förtrollat området så att inga människor ska förirra sig in på platsen och störa festligheterna och det obligatoriska nattliga nakenbadet.

Personer

Här följer en kort beskrivning av de olika personer som spelarna kommer att komma i kontakt med under äventyret. De flesta av dessa personer är tämligen stationära och kommer inte att röra sig mellan midsommarfesterna på samma sätt som spelarna, utom vid vissa bestämda tillfällen (t ex under midsommarbrygdavsmakningen). Varje person är markerad med en förkortning som anger vilken fest han/hon hör hemma på.

Valdemar Silverhök (AH)

Valdemar Silverhök, far till Anton och Egil Silverhök, greve av Tingvalla och Vänerns Skärgård, är en Högälva som börjar bli lite till åren. Han ser ut att vara i femtioårsåldern med gråsprängt svart hår och en buskig grå mustasch. Han är alltid oklanderligt klädd och under midsommarfetsen syns han i en måtsydd ljus sommarkostym. Valdemar är sträng, strikt, korrekt och fåordig. Han vill inte erkänna det själv, men han är på väg att sjunka in i permanent Banalitet och förvandlas till en människa. Känsliga Älvor kan också notera att Valdemar är ovanligt Banal för att vara en Älva. Detta beror på att Valdemar tyngs av stor sorg - hans älskade fru Maria, Egils och Antons son, tynade bort i en märklig sjukdom för fem år sedan. Valdemar har tagit dödsfallet mycket hårt och tappat intresset för festligheter, fantasi och påhitt. Han känner undermedvetet att hans tid snart är ute och reagerar genom att vara mycket krävande mot sina två söner - det är ju de som ska ta över efter honom!

I äventyrets inledning kommer Valdemar att bli mycket arg på Egil och behandla honom mycket föraktfullt och nedlåtande under festen. I hans ögon är karaktärerna medskyldiga till Egils slarv, men gästfrihetens lagar förbjuder honom att köra de inbjudna gästerna på porten. Han kommer att ge spelarna tillträde till festen, men under förödmjukande former. Under resten av äventyret kommer Valdemar att försöka undvika karaktärerna, och om de ändå försöker samtala med honom kommer han vara kort och vresig och förebrå dem för att de lockat med hans lättledde son i fördärvet. Han lyssnar inte till spelarnas motargument.

Anton Silverhök (AH)

Anton är Valdemars äldste son och han är allt det som Egil inte är: målinriktad, ambitiös och energisk. Han studerar normalt i Paris men har kommit hem under midsommarhelgen för att fira högtiden tillsammans med sin familj. Anton är lång och vacker med nacklångt svart hår och klara blåa ögon. Han är klädd ledigt men stilfullt i bomullssHORTS, vit skjorta med uppkavlade ärmar och en tunn röd väst.

Anton är mycket fäst både vid sin far och sin bror och kommer att bli mycket ledsen för splittringen som uppstår under midsommaraftonen. Eftersom Anton drivs av en vilja att vara alla till lags kommer han kanske att framstå som velig. Han tycker liksom sin far att Egil verkligen bör skärpa sig och ta itu med sitt liv och inte svika far på det här sättet, samtidigt som han vet att Egil har andra kvaliteter, och han ogillar verkligen att se sin far överreagera och göra Egil så ledsen. Antons förhållande till spelarna kommer därför mycket att bestämmas av hur de agerar gentemot honom, Egil och Valdemar. Om de är uppkäftiga mot Valdemar och ställer till problem kommer han att ta sin fars parti mot Egils slarviga vänner, men om de visar en vilja att reda ut splittringen mellan Egil och Valdemar så kommer Anton försiktigt att försöka hjälpa dem. Anton kan bli en joker som i ett avgörande skede kan byta sida gentemot spelarna. Anton är dock inte korkad, och om man presenterar goda bevis för sin oskuld/vilja att hjälpa Egil så kommer Anton inte att vara lika envetet tjurig som sin far.

Egil Silverhök (AH)

Egil, Antons lillebror, hanterar sin mors sorgliga frånfälle på nästan rakt motsatt sätt som sin far och sin bror. Om Valdemar och Anton efter Marias död begravde sig i arbete, så begravde Egil sig i festande. Under sin studietid i Uppsala har han skaffat sig ett rykte som en generös festprisse och festfixare utan dess like. Han har alltid en oanständig sång och ett leende på läpparna, alltid en back öl till hands till sig och sina vänner. Han pratar ofta och gärna men är också en god lyssnare. Carl Erik är hans allra bästa vän.

Under midsommar kommer dock Egil att bli som förbytt. När hans far skäller ut honom och hans fasad rämningar kommer han att fyllas av självförakt och deppa ihop för att han har svikit sin far. Han är övertygad om att livet aldrig kommer att bli roligt igen och att hans far kommer att hata honom för alltid. Han kommer mest att sitta apatisk i ett hörn under midsommarfesten med ansiktet begravt i händerna. Lika glad och positiv som Egil brukar vara, lika deppig, melankolisk och negativ kommer han att vara nu. Karaktärernas försök att hjälpa honom kommer han se som meningslösa och han ber ständigt om ursäkt för att han dragit in sina vänner i den här röran. Möjligen kan Egil aktiveras mot slutet av äventyret, om spelarna övertygar honom om att det finns en chans för honom att återupprätta sig i sin fars ögon.

Riddar William (AH)

Högälvan riddar William har tjänat familjen Silverhök i tio år. Han är lika strikt, korrekt och sträng som sin herre Valdemar. Han bär alltid dubbelknäppt kostym med hårt åtragen slips oavsett väder. Hans huvudsakliga ansvarsområden är att patrullera Karlstad stad och hindra att bråk uppstår i grevskapet. T o m under midsommar kommer han ha svårt att koppla av och kommer att springa runt och ordna och fixa med mat och sprit och sängplatser åt gästerna. Riddar William mår helt enkelt inte bra om han inte är sysselsatt, helst med något där han får peka med hela händerna.

Under äventyret kommer William att behandla spelarna ungefär som Valdemar. Han kommer att hålla ett extra öga på dem så att de inte ställer till med något mer elände, vilket kommer försvåra spelarnas eventuella rundsmygande. Han är mycket angelägen om att de inte ska störa de "bättre" gästerna på midsommarfesten och framförallt inte Valdemar. Han kommer att gå på Spik-Johans manipulationer stenhårt och framåt slutet på äventyret är det inte omöjligt att William försöker låsa in spelarna i Alsters herrgårds källare tills midsommarfirandet är över.

Erland Äsping (AH)

Erland är en ganska skräckinjagande person: han är en Ormälva i femtiorsåldern, två meter lång och smal som en vandrande pinne, blek i hyn med insjunkna fuktiga ögon och stripigt svart hår ner till axlarna. Han pratar ständigt med en hes, viskande röst och rör sig spindellikt, gärna smygande längs väggarna. Under festen kommer de flesta andra gäster att undvika honom, vilket passar Erland utmärkt eftersom han gillar att vara i fred. Han är iklädd en skrynklig svart kostym med lite för korta ärmor och ben.

Erland är rådgivare åt Valdemar och är egentligen en väldigt snäll Ormälva. Han känner Valdemar, Anton och Egil väl och hans främsta målsättning är att skydda familjen Silverhööks alla medlemmar från allt obehag. Han är dock betydligt mer intelligent, empatisk och flexibel än riddar William och kommer tämligen snabbt att inse att spelarna inte ligger bakom de mystiska händelserna under midsommaraftonen. Däremot inser han också att han inte kan hjälpa spelarna öppet förrän det är ställt utom allt tvivel att de är oskyldiga. Han kommer därför att smyga runt och kanske dyka upp som en oväntad hjälpande hand under själva slutstriden mot Spik-Johan. Om spelarna lyckas övertyga Erland om sin oskuld är mycket vunnet; Valdemar litar nämligen oreserverat på Erland. Tanken är dock att karaktärerna inte ska förstå att Erland egentligen är på deras sida, utan istället vara misstänksamma mot den smygande Ormälvan som ständigt bligar på dem från skuggorna. Erland kommer att försöka undvika att samtal direkt med spelarna (däremot tjuvlyssnar han gärna), men om de ändå pratar med honom kommer han att svara kort och gärna tala i gåtor, för att därefter återigen försvinna in i skuggorna.

Aleksandr Kovalenkov (AH)

Aleksandr är en *Leshy*, en speciell sorts Älva som bor i Ryssland och andra slaviska länder. Just Aleksandr kommer från St Petersburg. Han är i sanning en märklig syn: Leshy-älvor är knutna till träd och växtlighet, och Aleksandr ser ut därefter. Hans ansikte är fårat och huden påminner om bark. Hans hår är mer likt grön mossa än något annat och han har ett yvigt skägg som ser ut som vitmossa. Han har knotiga, träiga fingrar och hans fötter ser ut som långa slingrande rötter (han föredrar att gå barfota utomhus). Hans eleganta klädsel kontrasterar bjärt mot hans utseende - han bär en mycket elegant vit kostym med en röd ros i knapphållet.

Aleksandr ser kanske lite fårad och sträng ut, men så snart man hör hans bullrande skratt inser man att han är mer av en jovialisk farbror än en stel morbror. Han är vänlig, gästfri och generös och han njuter i fulla drag av att fira midsommar i Sverige, med god mat, dryck och dans. Han saknar dock sin familj (som är kvar i St Petersburg) och visar gärna bilder på sina fem döttrar. Aleksandr har känt Valdemar länge, men de träffas inte så ofta. Därför kommer han under större delen av festen finnas i Valdemars närhet och prata med honom. Han blir lite förvånad över Valdemars starka reaktion på Egils svek, eftersom han tycker att Egil är en trevlig prick, men han anser inte att det är hans plats att som gäst lägga sig i hur Valdemar uppfostrar sina söner.

Aleksandr pratar svenska, men med kraftig rysk brytning, och han blandar ibland in ryska ord i sin konversation. Han ger ett intryck av att vara en glad skit som inte märker så mycket av vad som händer runt omkring honom, men inget kunde vara mer fel. Även om Aleksandr inte pratar så bra svenska, så förstår han språket mycket bra, men låtsas ibland att han inte begriper för att på detta sätt få höra saker han inte skulle kunna höra annars. Även Aleksandr är potentiellt vänligt inställd till spelarna om han förstår vad de håller på med och att de är oskyldiga. Problemet blir förstås att komma i närheten av honom eftersom riddar William kommer att försöka se till att karaktärerna inte stör Valdemar och Aleksandr.

Torkel (S)

Torkel är en tomte och är ägare till Stadshotellet. Han står under midsommaraftonen att finna på Stadshotellspersonalens fest på Skutberget. Han är en gammal tomte (mellan femtio och sextio år) med vitnande hår i en krans runt huvudet. Han bär enkla kläder:

jeans, gymnastikskor och en rutig bomullsskjorta med uppkavlade ärmar. Torkel är glad och lätt att prata med, samtidigt som han är lite blyg och inte släpper folk in på livet. Han kommer att lämna midsommarfesten ganska tidigt - att festa hela natten lång är förbehållet ungdomarna, anser han.

Torkel känner till väldigt mycket om alla Värmlands Älvor, deras personligheter och bakgrunder. Han känner till rivaliteten mellan Hushållet Horn af Äminne och Hushållet Örneclou. Han känner till historien om paktens mellan Silverhööks och Kovalenkovs, och han känner till hur familjen Silverhöök förändrades efter Maria Silverhööks död. Han känner också till det mesta som står i alla personlighetsbeskrivningar som rör personlighetsdarg och relationer mellan olika Älvor. Detta är dock ingenting som Torkel babblar om hur som helst, men om man pratar med honom kan nog ett eller annat intressant slinka ur honom eftersom han är väldigt förtjust i att skvallra. Han vet t ex om att husfrun Rut på Rottneros har pratat om en mystisk midsommargäst som huserar i trädgårdsmästarbostaden och som hon (Rut) inte får besöka (det är förstås Spik-Johan). Denna information kan du släppa om det går lite trögt för spelarna.

Rikard, Dimitros, Tina & Lisen (S)

Dessa fyra satyrer arbetar på Stadshotellet: Rikard, Tina och Lisen är serveringspersonal och Dimitros är kock. De behandlas här i klump eftersom de är tämligen stereotypa satyrer: flirtiga partyälvor som tänker spendera natten med hejdlöst ätande och supande, vild dans, nakenbad och kanske lite avancerat multideltagarsex fram på nattkröken. De bär alla lätta sommarkläder (männen går naturligtvis barbröstad) och har inga fotbeklädnader (det är svårt att hitta skor som passar hovar). Kocken Dimitros kräver lite extra uppmärksamhet: han uppvaktar ständigt Bella och kommer vid alla besök på Skutberget vara en särskild irritations/inspirationskälla för Bella. Han tycker att det är dags att hon slår sig ned och stadgar sig, han bjuder henne på vin, han tar med henne ut i skogen för långa, allvarliga, romantiska samtal i midsommarnatten etc etc.

Medea Eleonora (S)

Medea är en ung (16 år) ormälva som läser estetisk-praktiska programmet på Sundstagsgymnasiet. Hon är liten, späd, smal och blek och är klädd från topp till tå i svart. Hon bär en stor svart bredbrättad hatt med sorgeflor och en lång svart klänning och höga svarta knäppkängor. Hon har blivit medbjuden på Stadshotellspersonalens midsommarfest mest av medlidande - hon hänger ensam på Stadshotellet nästan jämt.

Medea är en obotlig romantiker med dålig självkänsla som aldrig tilltalar någon - hon pratar bara om hon blir tilltalad. Hon har en sorgsen, viskande stämma och väver gärna in i konversationen hur ensam och olycklig hon är. Om någon är snäll mot henne blir hon själagläd och tyr sig till den personen, vilket naturligtvis kan uppfattas som ganska jobbigt. På midsommarfesten sitter hon också lite får sig själv, dricker färgglada drinkar och ler vemodigt mot de andra festdeltagarna och försäkrar de som frågar att hon har jätteroligt. Medea vet en del om andra Älvor i Värmland men är inget uppslagsverk. Om spelarna frågar vet hon i alla fall att berätta att Erland Åsping är en trevlig och pålitlig gammal man som hon har träffat ett par gånger.

Martin Speleman (S)

Martin är en fiolspelande tattarälva som mest reser runt på folkmusik- och folkdansfestivaler i Norden och både spelar och lyssnar på musik. Han är en skälm med glimten i ögat och berättar gärna historier från sina resor. Han är också en skarpsynt iakttagare och vet även han en del om förhållandena mellan Värmlands Älvor. Han är dock mer benägen att brodera ut sanningen lite extra om det skulle bli en bättre historia av det, så hans information kanske inte alltid är helt trovärdig.

Under midsommarfesten står Martin förstås för musikunderhållningen. Han kommer att vandra runt lite mellan festerna och spela på alla, men större delen av tiden spenderar han på Skutberget. Med sina röda skinnbyxor och sin korta röda skinnjacka, sitt långa svarta

lockiga hår och sin välansade svarta mustasch är han lätt att känna igen varhelst han dyker upp.

Spelarna träffade i förra äventyret Martin när de gav honom ett meddelande från Lambergssfrua. Kanhända är de nyfikna på vad meddelandet egentligen innebar, men Martin (och Lambergssfrua) håller på sitt. För spelledaren kan jag nämna att det Lambergssfrua skickade var helt enkelt en inbjudan till midsommarfesten, samt en mer privat inbjudan till midsommarnattsfirande hemma hos Lambergssfrua. Lambergssfrua och Martin har nämligen ett förhållande, som de gör sitt bästa för att dölja. Med tanke på båda dessa Älvors erfarenheter av interpersonella relationer är det inga problem för dem att dölja detta - om du känner dig generös kan du låta någon av de mer relationsinriktade karaktärerna ana något. det har ändå ingen större betydelse för äventyret.

Lambergssfrua (S)

Den legendariska Lambergssfrua är en strålande vacker hundra som dagen till ära är iklädd en fjäderlätt, elegant sommarklänning med diskret blommönster. Hon går barfota. Hon kommer endast att göra ett kort gästspel på midsommarfesten på Skutberget (givetvis när spelarna är där). Hon vill höra Martin Speleman spela, nämligen. Hon kommer att bemötas med stor respekt på festen, även av de vanligtvis så respektlösa satyrerna. Hon kommer endast att stanna på festen en kort stund och höra Martin spela några stycken, samt småprata artigt med alla festdeltagarna.

Om spelarna pratar med henne kommer hon att vara artig men reserverad. Räkna med att hon känner till ALLT som finns att veta om Älvorna i Värmland, inklusive Spik-Johan Frostfots närvaro. Om spelarna berättar om sina problem kommer hon att ge dem något kryptiskt råd med någon informationsbit som är nyttig men som kan vara svår att uttyda den exakta betydelsen av. Allra lämpligast är det att använda den allvetande Lambergssfrua för att antyda något om den spirande kärleken mellan Fredrik Horn af Åminne och Charlotta Örneclou.

Tobias Jägmästare (S/M)

Tobias är en äldre satyr som arbetar som jägmästare i Hushållet Örneclus tjänst. Han är en tvättäkta fåordig norrlänning vars konversation mest består av "jo" och "nåjo". Han är klädd i en grön fjällrävenjacka, bär en sliten axelremsväska i läder över den ena axeln och ett chimäriskt hagelgevär över den andra. Mellan sina horn sitter en grön filthatt med tofs fastklämd. Under den tidiga kvällen kommer han att befinna sig bland sina satyrvänner på Skutberget och vara något mer uppsluppen än vanligt - man kan t o m se honom le! När han tröttnar på festandet kommer han dra sig tillbaka till det rum han har på Mårbacka. Under de veckor som har föregått midsommar har han nämligen varit ute i Värmlands-skogarna och drivit bort illvättar och oknytt från bebyggda områden så att hederliga Älvor ska kunna fira en lugn midsommar, så han är ganska trött.

Om spelarna i hans närvaro nämner de frostiga fotspår som Spik-Johan lämnar efter sig berättar han att han själv sett sådana fotspår under sin skogspatrullering, men att den som lämnat fotspåren måste vara bra på att hålla sig undan. Han antar att det som lämnar spåren inte är en vanlig illvätte utan någon lite mäktigare varelse från Kung Bores rike norr om polcirkeln.

Kristoffer och Kristina Horn af Åminne (RH)

Kristoffer och Kristina Horn af Åminne är grevparet som styr över grevskapet Västra Fryksdalen med Omnejd. Både Kristoffer och Kristina är slipade maktmänniskor som gärna vill stiga i den adliga Älvahierarkin i Sverige. De anser att familjen Horn af Åminne är de rättmätiga härskarna över hela Hertigdömet Värmland-Dal. De arbetar båda kontinuerligt på att stärka sin egen position och försvaga de andra värmländska adelsfamiljer. Speciellt har de ett horn i sidan till Hushållet Örneclou.

Kristoffer och Kristina är två vackra högälvor med skarpa drag och genomträngande blickar. Kristoffer har svart hår, en liten svart mustasch och ett vältrimmat svart hakskägg. Kristina har gröna ögon och kastanjebrunt hår ner på halva ryggen. De är båda klädda i flärdfulla kläder av senaste mode. De är arroganta, ärelystna och intriganta och kompletterar varandra perfekt. Darwin och Minerva Mayflower (spelade av Richard E Grant och Sandra Bernard) i "Hudson Hawk" är förebilderna för paret Horn af Åminne. Bär dock följande saker i minnet: Kristoffer och Kristina är synnerligen socialt begåvade och de är duktiga på att framstå som trevliga typer. De är alltid artiga, vänliga och förekommande. Deras motvilja mot Hushållet Örneclou (och i viss mån även Hushållet Silverhöök) kommer mest fram i bitska kommentarer sagda med ett leende på läpparna - alla vet att Horn af Åminnes inte gillar Örneclous, men få misstänker att de är beredda att gå så långt som att alliera sig med Kung Bore för att förbättra sin position. Ett visst mått av gnabbande och rivalitet är ju alltid en del av Älvornas sociala samspel, så det är inte så många som tar släktrivaliteten på särskilt stort allvar. För Kristoffer och Kristina är det dock *dödligt* allvar.

Karaktärerna kommer sannolikt inte att interagera särskilt mycket med Kristoffer och Kristina under äventyret. Om de kommer i kontakt med spelarna kommer de att vara artiga men ointresserade och snart ignorera spelarna när det blir uppenbart att de befinner sig för långt under dem på statusskalan. De är angelägna om att inte förknippas med Spik-Johan Frostfot, vilket kanske kan bli svårt lite längre fram i äventyret om karaktärerna får reda på att han (Spik-Johan) har varit/är inhyst på Rottneros. Hur Kristoffer och Kristina reagerar om de ställs mot väggen är upp till dig, men troligen kommer de att indigneras blåneka och därefter snabbt sysselsätta några tjänare med att undanröja alla spår efter Spik-Johans vistelse.

Fredrik Horn af Åminne (RH)

Fredrik är paret Horn af Åminnes 18-åriga son. Han har inte ärvt sina föräldrars obehagliga sinnelag - tvärtom är han en riktig helyllekille. Han är vänlig och artig, men hans artighet är inte en mask som för hans föräldrar, utan helt enkelt vanligt folkvett. Han är inte heller mycket för att sätta sig på folk med sin titel utan umgås med adel och ofrälse på samma otvugna vis. Han ser också ut som en riktig svärmorsdröm med sitt kortklippta välkammade blonda hår och sin pojkaktiga uppsyn.

Fredriks stora sorg (och glädje) är att han har förälskat sig i Charlotta Örneclou, Hertiginnan Örneclous systerdotter. Det är fråga om en riktig stormande ungdomskärlek, och kärleken är också besvarad. Men Fredrik vet att han måste smyga med sitt förhållande. Hans föräldrar skulle aldrig tillåta att han hade ihop det med någon ur arvfärderna Örneclous familj, och han vet att Charlotta har samma problem. De unga två har fällt många tårar över den släktfejden som hindrar deras kärlek. Under midsommaraftonen kommer de dock att utnyttja den allmänna förvirringen för sina kärleksmöten. Under ett sådant romantiskt interludium kommer de att bevittna Spik-Johans framfart, men de kommer att vara ovilliga att träda fram med vad de vet av rädsla för att själva bli upptäckta. Eftersom båda ungdomarna är synnerligen rättsskaffens är det nog inte omöjligt att övertala dem att dela med sig av vad de har sett, försåvitt det kan göras på ett sådant sätt att deras förhållande inte upptäcks. Om karaktärerna hjälper till att hålla kärleken dold utan att utnyttja sina kunskaper för utpressning eller annat otrevligt så kommer de i Fredrik och Charlotta att ha två vänner för livet.

Det förtjänar att påpekas att Fredrik är mycket fäst vid sina föräldrar, trots deras fel. Han vill inte veta av något prat om att de skulle vara maktlystna dubbelspelare, och han är mycket obenägen att tro att de skulle ha slutit en pakt med Kung Bore, om nu spelarna skulle antyda något i den vägen.

Madeleine Horn af Åminne (RH)

Fredrik har en odräglig lillasyster på 15 år som är mamma och pappa upp i dagen. Hon är mycket vacker med sitt mörkblonda hår och sina klarblå ögon. Hon är ung men för sig

och rör sig på ett moget sätt - många tror att det i själva verket är hon som är Fredriks storasyster (till Fredriks stora förtret). Madeleine är redan en härsklysten tonårsterror som med kvittrande röst och järnhand leder sina unga vänninor samtidigt som hon ständigt förolämpar dem. Hennes favoritsysselsättningar är att skvallra, prata illa om folk bakom deras ryggar, se hur långt hon kan driva sina väninnor samt spionera på folk i sin närhet.

Det sistnämnda kan vara av intresse under äventyret. Madeleine vet inte om att hennes bror har ihop det med en Örneclou, men hon anar att han har en hemlig flickvän. Därför kommer hon att försöka spionera på sin bror när han smyger iväg under kvällen, något som ytterligare kan komplicera situationen för spelarna. Kanske spionerar hon även på spelarna och skvallrar för sina föräldrar. Hon föredrar dock att behålla sina hemligheter för sig själv, och utövar gärna utpressning mot spelarna: hon håller tyst med vad hon vet i utbyte mot framtida (gärna förödmjukande) tjänster. Dessutom har hon sett Spik-Johan och vet att han har varit inkvarterad i trädgårdsmästarebostaden. Hon vet inte vem han är eller vad han gör här, men hon förstår att det inte är meningen att någon ska känna till hans närvaro, vilket förstås gör hennes iakttagelser så mycket mer värdefulla. I ungdomligt övermod skulle det t o m kunna tänkas att hon försöker utpressa Spik-Johan själv, vilket mycket väl kan bli hennes fall.

Innerst inne är förstås Madeleine en mycket osäker flicka som trakasserar andra för att dölja sin dåliga självkänsla. Hon är kär i riddar Klas, men erkänner hon knappt för sig själv och absolut inte för några andra. Om karaktärerna på något sätt skulle få reda på detta kan de vända på steken och utpressa Madeleine istället.

Riddar Hampus & Riddar Klas (RH)

De båda riddarna Hampus och Klas fyller ungefär samma funktion för Rottneros och Hushållet Horn af Åminne som riddar William gör för Alster och Hushållet Silverhök. De kommer mest att försöka hålla ordning under festen och roa sig själva så gott det går. Båda bär enkla men snygga ljusa sommarkostymer.

Hampus är ljushårig och något längre än Klas. Han ser verkligen upp till Kristoffer och Kristina och deras arrogans smittar av sig på honom. Alla som han betraktar som under sig på statusskalan (de flesta) behandlar han nedlåtande, men fjäskar för de som är över honom. Klas däremot är en mer tystlåten person som mest bara hänger med Hampus. Han är ganska trevlig när man träffar honom på egen hand, och han kommer mycket bra överens med unge Fredrik Horn af Åminne. Om Hampus går för långt i sitt översitteri kan Klas tänkas gå in och försöka dämpa honom. Hampus kommer förvånande nog att lyssna på Klas eftersom han trots allt betraktar honom som sin bästa vän. Klas tycker sig ha sett att Madeleine har kastat sina blickar efter honom vilket mest gör honom rädd - han är orolig för att hon ska dra in honom i sina spionerier (vilket hon inte alls tänker - se ovan).

Rut (RH)

Rut är en liten kvinnlig tomte i femtioårsåldern som arbetar som husfru åt Hushållet Horn af Åminne. Hon har sitt svartgråa hår i en knut på huvudet och bär en klassisk husfrumundering - svart blus och kjol och ett vitt förkläde. Rut är tämligen otillgänglig under äventyret eftersom hon styr och ställer så att allt ska fungera under midsommarfesten på Rottneros. Hon är mycket plikttrogen, och även om hon vet att hennes arbetsgivare har sina fel så är det hennes jobb att ha hand om hushållet.

I princip enda anledningen för karaktärerna att kontakta henne är om Torkel har nämnt hennes namn i samband med den "mystiske gästen". Hon har fått noggranna instruktioner att inte avslöja någonting om Spik-Johans närvaro, så det är osannolikt att hon kommer att avslöja något. Om de droppar Torkels namn och appellerar till hennes förkärlek för skvaller kanske hon kan tänkas nämna att vem den mystiske gästen nu än är så har han lämnat Rottneros nu - han hade något uppdrag att slutföra under midsommar och sedan skulle han bege sig tillbaka till varifrån han nu kom.

Emilie Örneclou (M)

Emilie Örneclou, Hertiginna av Värmland-Dal, arvtagerska till Mårbacka och Brudtärna åt Drottning Josefin, gör verkliga skäl för sina titlar och sitt yrke. Hon är en välbevarad drottninglik kvinna i fyrtioårsåldern, med riktigt vikingablont hår, liten näsa och aristokratiskt bågformade ögonbryn. Hon är medveten om sin status och kan ibland hemfalla åt arrogans, men till skillnad från sina rivaler Horn af Åminnes kompenseras denna arrogans av en stor rättvisekänsla. Hon är tack vare just sin skrupulösa rättvisa en populär hertiginna.

Under äventyret kommer Hertiginnan Emelie att befinna sig på behörigt avstånd från spelarna - möjligen kan de få komma fram och buga underdånigt och i gengäld få en artig komplimang. Hertiginnan kommer inte att tolerera något busliv på sin fest och hennes marskalk Sten Berg kommer att se till att hon aldrig ens behöver beordra att någon blir utslängd. Hertiginnans syster vistas för tillfället i Rom och Emilie har därför hand om sin 17-åriga systerdotter Charlotta Örneclou. Hon ser det som att hon har ett speciellt ansvar att uppfostra och skydda sin unga släkting. Hon kommer inte att tolerera några kärleksmöten med unge herr Horn af Åminne.

Emilie Örneclou bor på Mårbacka tillsammans med sin yngre bror Benjamin, och det faktum att hon vid mogen ålder ännu inte gift sig och säkrat ättens fortlevnad är en källa till skvaller och spekulationer bland Värmlands Älvor. En del säger att hon blivit sviken i kärlek i unga år och ännu inte hämtat sig, andra menar att hertiginnan Emilie bakom sin korrekta fasad är en drömsk romantiker som fortfarande väntar på den Rätte. Vem vet? Hertiginnan Emilie säger ingenting...

Benjamin Örneclou (M)

Benjamin är Hertiginnan Emilies världsfrånvända bror. Han går omkring på festen med en permanent förvirrad uppsyn, okammat mörkblont hår och han bär mörka byxor till en ljus kavaj. Dessutom har han på sig en illa knuten slips som inte passar till skjortan. Han håller mest till i sin verkstad i Mårbackas flygelbyggnad och upptäcker märkliga chimäriska manicker. Han har efter idoga studier och tack vare naturbegåvning lyckats lära sig att skulptera chimärer på samma sätt som vättar kan. Han är ett socialt UFO som inte riktigt trivs på midsommarmfesten, men om någon skulle visa intresse för hans uppfinningar blir han mycket entusiastisk, pratar fort och osammanhängande och försöker dra iväg samtalspartnern till sin verkstad för en föreläsning.

Om karaktärerna (Alvar) hör till de intresserade kan ett besök i Benjamins verkstad vara en oväntad hjälp. Han har nämligen mixtrat ihop ett par chimäriska manicker som skulle kunna hjälpa spelarna mot den sluge och erfarne Spik-Johan Frostfot. Om spelarna gör ett gott intryck på Benjamin så kan han tänka sig att låna ut isna chimäriska manicker om bara karaktärerna är försiktiga och noggrant rapporterar hur de fungerade.

Charlotta Örneclou (M)

Charlotta är alltså hertiginnan Emilie Örneclous 17-åriga systerdotter. Hon har nu tillbringat ett halvår på Mårbacka och trivs mycket bra. Framförallt trivs hon eftersom hon här i Värmland träffat sin Stora Kärlek: Fredrik Horn af Åminne. Eftersom förhållandet mellan släkten Örneclou och släkten Horn af Åminne inte är det bästa, tvingas Charlotta hålla sin kärlek till Fredrik hemlig. Detta tynger henne oerhört och hon väntar på den dag då de öppet kan deklarerat sin kärlek. Fram tills dess får hon nöja sig med hemliga kärleksmöten i lusthus och under ekar, vilket i och för sig kan vara nog så romantiskt.

Charlotta är en skärpt tjej, men hon är en smula naiv. Hon tror verkligen att hon och Fredrik ska kunna leva lyckliga i alla sina dagar och att en ynkelig släktfejdt inte kan rå på Sann Kärlek, något som Fredrik är mera tveksam till. Hon vill dock absolut inte att förhållandet ska avslöjas än, så all assistans när det gäller att arrangera hemliga möten och hålla Fredriks spionerande syster på avstånd kommer att uppskattas.

Malkool (M)

Malkool är en tomte som är ceremonimästare på Mårbacka vilket i praktiken innebär att han utför samma uppgifter som husfrun Rut gör på Rottneros. Detta är ingen person som spelarna kommer att stöta på särskilt mycket och han känner inte till något särskilt om intrigen. Han är med mest för kompletthetens skull. Han är kort, satt och har en präktig kulmage och går klädd i en frack med jackett och en svart fluga.

Sten Berg (M)

Den väldige Sten Berg (ett troll) är marskalk hos Hushållet Örneclou. Han är en imponerande gestalt, två och en halv meter lång med blågrå grov hud, två krumma horn på huvudet, tovtigt vitt hår, buskiga ögonbryn och ett grovt vitt skägg. Han pratar sällan, men när han gör det lyssnar alla till hans djupa basröst. Han är en av karaktärernas potentiella allierade - han känner Torbjörn väl och är personligen ansvarig för dennes träning som väpnare. Om karaktärerna berättar för honom vad som händer och/eller frågar honom till råds kommer hans förslag vara att skynda långsamt och försöka ta reda på så mycket som möjligt innan man börjar beskylla andra Älvor för allehanda brott. Om spelarna anämner att en av Kung Bores underhuggare går lös i Värmland kommer han att bli mycket orolig och ge sig iväg för att sia och spåra denna elaking. Sten kan dock på sina plikter mot Hushållet Örneclou och Mårbacka inte följa med spelarna på några jakter, och dessutom är detektivarbete inte Stens gebit.

Spik-Johan Frostfot (överbilt)

Ni har hört hans namn, ni har undrat...här är han! Äventyrets stora skurk: Spik-Johan Frostfot! Hur ser Spik-Johan ut? Spik-Johan är ganska kort och senigt byggd. Han har spetsiga blåvita öron och blek hy och rimfrost och istappar istället för hår. Från hans spetsiga näsa hänger en liten istapp som aldrig vill trilla av. Han bär en jacka och ett par byxor som praktiskt nog skiftar färg så att den ständigt matchar omgivningen. Han har en axelremsväska som rymmer allehanda chimäriska föremål: magiska dyrkar, fotanglar, extra starkt klipulver, klister, små glasglobar som innehåller stinkande gas, gift, dresserade spindlar etc etc. Han bär ingen fotbeklädning och hans kloförsedda fötter lämnar tydliga spår av rimfrost varhelst han går fram. Rimfrosten smälter dock snabbt bort i midsommarvärmen och man kan trots detta inte spåra Spik-Johan mer än ett par meter. Spik-Johan kallas han eftersom han i sina långa läderarmband bär flera långa spikar (två-tre decimeter) av kallt järn som han kastar med stor akkuratess om han skulle bli attackerad. För att skydda sig själv från järnets brännande beröring bär han tjocka läderhandskar.

Vad kan Spik-Johan göra? Till att börja med struntar han i alla typer av Hut & Hyfsförtrollningar - för honom gäller helt andra etikettsregler som han följer till punkt och pricka (t ex aldrig hålla inne med ett ont ord, alltid spotta framför sina ovänner etc etc). Han kan telekinetiskt flytta små saker och trassla till rep, gardiner, kläder o dyl för att hindra förföljare [motsv Legerdemain 2]. Han har dessutom flera speciella förmågor som är relaterade till snö, is och kyla: han kan tillfälligt sänka temperaturen i ett område, han kan skapa glashala isplättar eller frysa fast stillastående personer i marken, andas obehaglig (skadande) iskyla som tillfälligt paralyserar känsliga personer och frysa ned mindre föremål så att de blir sköra och kan krossas. Spik-Johan är också mycket vig och hal och svår att träffa med slag och att få grepp om. Han föredrar att fly framför att slåss. Spik-Johan gillar förstås inte värme, så om det blir för varmt mår han dåligt och hans magiska förmågor försvagas. Hans jacka och byxor innehåller is och fungerar som en omvänd termos - det är det som skyddar honom från obehag i midsommarvärmen. Eld är han t o m rädd för eftersom det kan skada honom rejält. Spik-Johan kommer tyvärr aldrig att åka fast i det här äventyret - när slaget är förlorat slår han en baklängesvolt och ropar "Vinter, vinter året om!" och försvinner i ett snömoln tillbaka till Kung Bores hov (där han blir utskäld och pinad eftersom han misslyckats i sitt uppdrag).

Hurdan är Spik-Johan? Han är Ond, naturligtvis. Han är en småaktig vesseltyp som älskar att smyga omkring och ställa till förtret för hederliga Älvor. Han är mycket bra på att smyga och gömma sig - det enda som kan förråda honom är hans ovana att mumla surmagade kommentarer om sommarens obehaglighet för sig själv. Han är listig och bakslug och flyr hellre än att ta strid. Mer än en gång har oerfarna Älvor därför trott att Spik-Johan är oduglig i strid, vilket har stått dem dyrt. Trots sin skicklighet med sina kastspikar föredrar han att använda dem som en sista utväg för att kunna överraska sina motståndare. Han spelar gärna ångerfull och hjälplös när han är omringad, men väntar hela tiden på ett tillfälle att sätta en järnspik i ryggen på sina fiender. Han pratar med en gnällig röst och om han har övertaget orerar han ohämmat om sin egen förträfflighet och list och skrattar åt de dumma sommarälvornas patetiska försök att stoppa honom. Under huvuddelen av äventyret kommer karaktärerna inte att se så mycket av Spik-Johan utom glimtar i ögonvrån, eller höra ett surt muttrande, eller se hans frostiga fotspår etc etc. Däremot är oddsen stora att de kommer att stöta på hans fotspikar, hans äckelgas, snubbeltrådar och andra otäckheter när de försöker förfölja honom. Tanken är att spelarna ska konfronteras direkt med Spik-Johan först i äventyrets slutscen.

Ett oyller av personer?

Som synes är detta ett äventyr som i hög grad bygger på interaktion mellan karaktärerna och en hel massa spelledarkaraktärer. Förutom de ovan beskrivna personerna minglar ju en hel del andra, Älvor och människor tillika, omkring på de tre herrgårdsfesterna. Av den enkla anledningen är beskrivningarna tämligen kortfattade - ett utseende, ett beteende och vilken information karaktärerna sitter inne med. Det verkar kanske mycket men det är sinte så svårt att hålla reda på egentligen - däremot kanske det blir en hel del bläddrande fram och tillbaka i äventyret. I övrigt får du brodera ut spelledarkaraktärerna som du vill, och lägg gärna in helt andra karaktärer för att skapa känslan av stora fester med mycket folk. Anton kanske har tagit med sig några kamrater från Paris? Kanske Aleksandr Kovalenkov rentav har sin stora familj med sig till Alsters herrgård? Du gör vad du vill.

Själva äventyret

Inledningsscener

Inledningsscenen är indelad i tre faser. Inledningen är också ganska spelledarstyrd. Under den här scenen är det t ex inte tänkt att spelarna ska hoppa mellan midsommarfesterna utan som planerat anlända med Egil och den magiska drycken till Alsters herrgård på eftermiddagen-kvällen för att fira midsommar med honom.

Hopp blir förtvivlan

Inled äventyret med att spelarna har trängt ihop sig i Egils bil och är på väg ut från Karlstad, mot Alsters herrgård (som ligger ca 15 minuters bilväg från Karlstads centrum). Spelarna har just tillbringat en vecka med att lära känna varandra och att leta ingredienser till den trolldryck som Egil nu har. Han vet att när hans far får trolldrycken så kommer allt att ordna sig, hans dåliga studieresultat kommer inte att upptäckas och han kommer att kunna fortsätta sitt bekymmersfria studentliv. Han tackar sina gamla vänner Carl Erik och Bella och är mycket nyfiken på sina nya vänner Torbjörn, Alvar och Ronny. Ingenting spelarna säger kan få bort Egils goda humör - han pratar bara om hur otroligt roligt det ska bli att fira midsommar, att träffa sin far, sin bror, den långväga gästen från Ryssland (nå'n av fars gamla vänner) o s v.

Bilen kör så småningom upp på grusgången framför Alsters herrgård. Egil tutar. Riddar William (som de flesta spelarna känner som Karlstads "älvpolis") öppnar herrgårdens dörr och säger allvarligt till Egil: "Er far önskar tala med er på baksidan." William tittar frågande på karaktärerna. "Åh, det är OK, de är mina gäster! Men varför så formell, Wille?" Riddar William följer med in genom herrgården och visar ut Egil och spelarna på baksidan. Där står ett par dukade långbord uppställda och midsommarstången är rest. Solen skiner och allting verkar vara bäddat för en perfekt midsommar. Några av de tidiga gästerna minglar och dricker välkomstdrink med färsk jordgubbe i, och några av gästernas barn leker på gräsplanen. På uteplatsen sitter Valdemar Silverhök i en korgstol, flankerad av riddar William och Erland Äsping. Lite vid sidan av sitter Anton och pratar med Aleksandr Kovalenkov. Det blir snabbt uppenbart att något är fel. Stämningen är tryckt. När karaktärerna och Egil kommer ut på uteplatsen tystnar Anton och Aleksandr och tittar upp mot ansamlingen.

- Vad är det här? Det verkar vara rena begravningen. Är det midsommar eller ej? Är ni inte glada att se mig? frågar Egil glatt.
- Jag har pratat med professor Juhlin, säger Valdemar strängt.
- Men, men jag stal ju hans br..jag menar, jaha, vad sa han då? Egil är nu märkbart nervös.
- Du missköter dina studier! Du har misskött dina studier i ett och ett halvt år! Du har ljugit din far rätt upp i ansiktet! ryter Valdemar så han blir röd i ansiktet. Hans gäster tittar besvärat på.
- Men, men, far...se här...jag har en flaska här till dig...säger Egil med svag röst och räcker fram flaskan med trolldrycken. Han är synbarligen knäckt.
- Flaska mig hit och flaska mig dit! ryter Valdemar och slår flaskan ur händerna på Egil. Flaskan landar på gräsmattan.
- Det är slut med det här nu, begrips! Från och med i höst är det du som börjar på Karlberg (officershögskolan. förf anm) så det blir folk av dig! VAD SKULLE DIN MOR HA SAGT?

Den sista drapan blir för mycket för Egil. Han sjunker ned på en trädgårdsstol och stirrar tomt framför sig. Nu inträder Egil i det apatiska tillstånd som finns beskrivet i personbeskrivningen ovan. Han sitter med händerna i knät och mumlar tyst "förlåt, förlåt". Det är alldeles tyst en kort stund. Sedan upptäcker Valdemar karaktärerna. Han stirrar ilsket på dem.

- Så ni är min sons vänner, vad? Ja, eftersom han har bjudit in er kan jag ju inte köra er på porten! Men förvänta er inte att ni ska känna er välkomna, ni som lett min son i fördärvet! William ordnar med era sittplatser!

Därefter vänder Valdemar på klacken. Han är oemottaglig för karaktärernas protester. Om de envisas kommer William vänligt men bestämt att hålla dem tillbaka. Valdemar tar Aleksandr och Anton om axlarna och går ut på gräsplanen och börjar prata med de övriga gästerna. Han berör inte utskällningen vidare utan skrattar och pratar och försöker låtsas som om ingenting har hänt. Spelarna står kvar på uteplatsen bredvid den sittande, apatiske Egil.

Bland det första som kommer att hända är sannolikt att någon av spelarna tillvaratar flaskan och försöker smussla i Valdemar drycken så fort det bara går. Låt dem. Det kommer att bli knepigt att osedda fylla ett drinkglas med trolldryck, för att inte tala om hur knepigt (omöjligt) det kommer att vara att få Valdemar att faktiskt dricka trolldrycken direkt ur flaskan. Egentligen skulle det vara enklare att vänta till under middagen, då fler tillfällen erbjuds. Men å andra sidan är det bara bra om spelarna så snart som möjligt fattar att det inte hjälper hur mycket av trolldrycken de än tutar i Valdemar - han kommer att vara arg på Egil ändå. Men visst stämmer Egils orakelsyn. Drycken kommer att hjälpa honom, bara inte på det sätt han tror. Oavsett hur mycket av trolldrycken spelarna slösar bort finns det alltid lite, lite kvar i botten, vilket kommer att räcka som motgift i slutscenen. Spelarna kan få försöka med detta ett tag så länge du tycker att det är roligt. Då klingar Valdemar i glaset vid ena långbordets kortsida och bjuder gästerna att sätta sig ned. Det finns små placeringskort som talar om var man är positionerad. Men vare sig karaktärernas eller Egils namn finns att skåda någonstans. Eller...

Förödmjukelsen

Till slut hittar karaktärerna sina och Egils namn - vid barnbordet! Just det, Egil och hans vänner är dömda att sitta vid samma bord som alla busiga och irriterande Älva- och människoungar! Den slutgiltiga förödmjukelsen! Ve den som sätter sig på fel plats, eller försöker byta placeringskort eller något annat - placeringskortet är skyddade av Hut & Hyfs-förtrollningen och går inte att flytta, eller byter bara tillbaka till ursprungsnamnet när man har flyttat dem, eller nå't. Det blir till att bita i det sura äpplet.

När alla har satt sig reser sig Valdemar och tar till orda:

- Välkomna, alla kära vänner, till vårt midsommarfirande här på Alster! Särskilt glada är jag och min son (Han sneglar mot Anton. Inte mot Egil.) att kunna välkomna en av mina äldsta vänner, ja en av min familjs äldsta vänner... Aleksandr Kovalenkov!

Aleksandr reser sig, ler brett och svarar:

- Skol och tack, tjäre Valdemar!

Alla skrattar. Valdemar fortsätter:

- Hoppas att maten ska smaka! Skål och välkomna, allesamman! Valdemar höjer glaset till skål. Inte med ett ord eller med en min har han berört det tidigare grälet. Det är som om Egil i hans ögon inte fanns längre.

Så börjar middagen. När huvudborden serveras smör, ost, sill och äkta svenskt smörgåsbord får barnbordet korb med bröd, senap, ketchup och bostongurka. När huvudborden tar sin nubbe och sköljer ned med öl får barnbordet lemonad, och så vidare. Dessutom är alla barn, både människor och Älvor, riktiga busungar som kladdar med maten, säger "bajs!" ofta, kastar mat, spiller lemonad på karaktärerna och väsnas och är konstant irriterande. Hut & Hyfs-förtrollningen gäller nämligen inte barn på samma sätt: barn är ju barn, som bekant. Däremot upplever spelarna att de har lite svårt att lämna bordet innan de har ätit färdigt etc. Alla försök att smyga till sig riktig mat och alkoholhaltig dryck kommer sannolikt att misslyckas. Om någon av karaktärerna specifikt frågar efter lax kan du nämna att det inte ser ut att finnas någon lax på huvudborden heller. Gör ingen stor affär av det och nämn det bara om karaktärerna själva nämner eller letar efter lax. Laxens frånvaro beror givetvis på Aleksandr Kovalenkovs stora laxallergi.

Spelarna får genomlida barnbordets prövningar en stund. Under middagen kanske de försöker få i Valdemar trolldrycken, om de inte har lyckats med det tidigare. Egil är förstörd hela tiden lika apatisk och defaitistisk. Nu, om inte förr, torde det bli uppenbart att trolldrycken antingen inte fungerar alls, eller att den åtminstone inte fungerar som Egil har trott.

Middag med ägg

När barnen har ätit färdigt kommer de att börja leka och rasa runt midsommarstången. Även de övriga gästerna kommer att lämna sina platser och flytta runt vid borden för att socialisera. De flesta kommer dock att undvika karaktärerna och Egil, och William kommer att göra sitt bästa för att hindra dem från att störa de övriga gästerna. Innan de börjar tröttna och dra iväg på Älvavägarna till en gästfriare midsommarfest måste de dock bevittna följande scen.

De lekande barnen samlas kring midsommarstången och börjar tissla och tassla. Därefter går de med oskyldiga miner tillbaka till barnbordet med händerna på ryggen för att invänta efterrätten. Som på en given signal vrålar en av busungarna NU! och alla barnen börjar kasta råa ägg på Aleksandr Kovalenkov! De flesta äggen träffar, och de som inte träffar Aleksandr träffar andra gäster. Ungarna skrattar hysteriskt. Detta sker någon gång när spelarna befinner sig vid eller i närheten av barnbordet. Det blir tyst kring bordet. Valdemar tittar med askgrått ansikte på sin högt ärade gäst som blivit inkletad med råa ägg. Barnen tystnar och ser lite skamsna ut och verkar inse att de har gjort något dumt. Tystnaden bryts av att Aleksandr släpper loss med sitt bullrande skratt och alla drar en suck av lättnad. Aleksandr börjar torka bort äggen och börjar berätta historien om när hans farfar som barn kastade en tallrik rödbetsoppa på själve tsaren. Alla lugnar ned sig, men Valdemar, Anton, William och Erland tittar misstänksamt bort mot barnbordet och spelarna. Var det kanhända de som tubbade barnen att kasta ägg?

Var fick nu barnen äggen ifrån? Det var med säkerhet inga råa ägg med vid matbordet. Om karaktärerna frågar något barn säger barnet troskyldigt att det fick äggen av en farbror som stod i buskaget därborta. När spelarna får denna upplysning kan de dra sig till minnes att de faktiskt sett de flesta av barnen i tur och ordning leka borta vid sagda buskage. Går man bort till buskaget gör man ett märkligt fynd: två fotspår av rimfrost i gräset bakom buskaget. Ytterligare ett par fotspår leder bort från platsen, men sedan går de inte att följa längre eftersom rimfrosten har smält. Om spelarna försöker visa sitt fynd för någon/några hinner fotspåren förstås smälta bort. Om spelarna frågar Egil vad det var fråga om har han ingen aning, men om någon frågar vad hans far och Aleksandr egentligen har ihop kan han mumla något om att deras familjer har en pakt, eller nå't. "Det står säkert mer om det i biblioteket", mumlar Egil. "Jag har inte läst på så mycket om familjens historia. Jag är en odugling!" Om spelarna fortsättningsvis försöker ta med sig Egil på sina rundturer måste de bokstavigt släpa honom - han är totalt apatisk.

Efter denna scen har ett frö förhoppningsvis sått hos karaktärerna - Egil måste återupprättas, och någon försöker sabotera Silverhööks midsommarfest och kanske t o m deras relationer till familjen Kovalenkov.

Midsommarfirande

Nu är det upp till spelarna att agera eller strunta i det som hänt. Resten av äventyret består av ett antal scener som spelarna hamnar i när de rör sig mellan midsommarfesterna, och som kan hamna i nästan vilken ordning som helst. De kommer dock att presenteras i en trolig ordning, som man dock naturligtvis inte behöver känna sig bunden av.

En tur till biblioteket

Om spelarna på ett eller annat sätt har uppfattat Egils mumlanden, eller på något annat sätt blivit intresserade av varför Aleksandr Kovalenkov egentligen är i Värmland, kan det hända att de vill uppsöka det magnifika biblioteket på Alsters herrgård. Här finns hela

släkten Silverhööks historia nedtecknad i vackert läderinbundna böcker. Här finns också flera volymer om älver och svensk folketro, svensk (särskilt värmäländsk) historia och geografi, samt naturligtvis Gustaf Frödings samlade verk i originalupplaga.

Till att börja med är det svårt att smyga till biblioteket osedda. Det finns inga möjligheter att ta sig dit öppet - Valdemar och Riddar William är synnerligen ovilliga att låta karaktärerna vistas inne i huset. Det blir till att försöka smyga sig förbi alla gäster och tjänare, ta sig upp för den knarrande trätrappan upp på övervåningen och sedan därtill forcera dörren in till biblioteket (som är låst). Men när man väl är där kan man ta reda på [Int + Investigation, d 6] allt om pakten mellan Kovalenkovs och Silverhööks: Valdemars anfader, Ulf Silverhöök, tjänade i trettioåriga kriget (1618 - 48) tillsammans med Aleksandr Kovalenkovs anfader, Vassily Kovalenkov. På midsommarafton 1626 kom de bort från sin trupp under en reträtt och tvingades under dramatiska omständigheter att fly genom fiendens linjer. Under denna flykt räddade soldatkamraterna varandras liv, och när de tagit sig i säkerhet svor de ett evigt blodbrödraskap och att deras respektive familjer för all framtid skulle vara bundna av denna hederspakt och alltid bistå varandra i nöd. Sedan dess har pakten kontinuerligt förnyats på midsommarafton vart tionde år, då de som för tillfället är familjeöverhuvuden på nytt svär en blodsbrödraed. Varannan gång det är dags att förnya pakten görs det på familjen Silverhööks herresäte (som nu är Alsters herrgård i Värmland. Alstersgården fanns inte på 1600-talet), och varannan gång på familjen Kovalenkovs gods utanför St Petersburg.

Det framgår också i de senare delarna av familjehistorien att denna pakt har givit stor status åt familjen Silverhöök - de har tack vare detta goda kontakter i Ryssland, och närhelst någon svensk Älva planerar att resa dit är det lämpligt att ta kontakt med Silverhööks först för att få ett introduktionsbrev. Om du känner dig generös, eller om spelarna verkar tröga, kan de också få reda på [Int + Investigation, d 9] att pakten endast varit i fara en enda gång. I början av 1800-talet (1816 för att vara exakt), när högtidligheterna avhölls hemma hos Silverhööks, höll Nikolai Kovalenkov på att dö när han satt i sig en bit gravad lax. Var lite försiktig med detta - det är meningen att förgiftningen ska komma som en överraskning på slutet. Lämpligast är att släppa denna information om spelarna gör en andra tur till biblioteket senare under äventyret.

Förr eller senare förrättar spelarna sitt värv och lämnar biblioteket. Precis när de dragit igen dörrarna hör de ett stort BRAK! från rummet de nyss lämnat. När de tittar in igen kan de se att en av de stora bokhyllorna har fallit ned på golvet och gått sönder - gamla sällsynta volymer ligger överallt. Det stinker ruttna ägg inne i rummet, och det är svinkallt; andedräkten ångar ut genom karaktärernas munnar. Ett fönster är öppet. Vad gör spelarna? Snart kommer riddar William, som hört oväsendet, upprusande till biblioteket och då kommer spelarna få problem med att förklara sig inför honom. Om någon av spelarna rusar fram till fönstret kan de se en kort gestalt snabbt försvinna runt ett hörn. I rabatten nedanför syns två frostiga fotavtryck. Försöker spelarna förfölja Spik-Johan kommer de förstås att misslyckas. William kommer att bli mäkta vred på spelarna eftersom han givetvis tror att det är de som saboterat biblioteket. Han kokar av ilska, men Älvornas gästfrihetslagar förbjuder honom att slänga dem på porten förrän efter att det har dansats kring midsommarstången.

Dans kring midsommarstången

Valdemar Silverhööks gästfrihet gentemot spelarna börjar efter biblioteksincidenten att löpa ut ordentligt. Men snart är det dags för traditionell dans kring midsommarstången, och efter det är det enligt urgammal sedvänja okej att slänga ut gäster som missköter sig. Alla gäster börjar samla sig på gräsplanen och pratar med varandra under inmundigande av de drycker som hör midsommaren till. När karaktärerna kommer ut på gräsplanen hörs en ljudlig explosion och ljudet av krossat glas från framsidan av herrgården, där bilarna står parkerade. Alla rusar naturligtvis dit. Om karaktärerna följer med kan de se de brinnande resterna av Egils bil stå på parkeringsplatsen. Tre rutor på nedervåningen på herrgården har blåsts ut, och de bilar som stod bredvid Egils bil har blivit buckliga och även de fått rutorna krossade. Hela festsällskapet tittar bestört på och gör ingenting.

Därefter reagerar Anton och Erland Äsping. Anton springer in i flygelbyggnaden och hämtar en brandsläckare och Erland sätter på trädgårdsslangen, och de släcker snabbt elden. Om spelarna vill kan naturligtvis de också assistera i släckningsarbetet. Om de frågar efter frostiga fotspår finns det tyvärr inga (det är förstås Spik-Johan som har ordnat med explosionen, men hans fröpostiga fotspår sveddes bort omedelbart av värmen från explosionen). Gästerna är minst sagt skärrade och några börjar tissla och tassla om att åka hem. Valdemar sträcker på sig och utnyttjar sin naturliga auktoritet till max för att lugna folk. "Seså, seså, ni kan i alla fall inte gå innan vi har dansat krig stängen!"

Under tumultet känner någon av karaktärerna [Per + Kenning, d 5] en kyla emanera från baksidan och får kalla kårar längs ryggraden, som om någonting höll på att hända på baksidan. Det slår karaktären/erna att ingen för tillfället befinner sig på baksidan... var explosionen kanske bara en avledande manöver? Det är mycket viktigt att karaktärerna återvänder till baksidan innan de andra gästerna gör det. Om spelarna omedelbart genomskådade explosionen och stannade kvar på baksidan kommer Spik-Johan att försöka lura bort dem och medelst prassel i buskarna försöka lura dem att förfölja honom, för atts edan villa bort dem i skogen och sedan ta sig tillbaka till uteplatsen.

Väl på baksidan möts spelarna av en fruktansvärd syn - hela midsommarstången är täckt med rimfrost och en kall vind sveper över gräsplanen! Alla förstår omedelbart att här har det varit elak Älvamagi i görningen. Välutbildade spelare [Int + Mythlore, d 8] kan känna till att sådan här köldmagi definitivt hör hemma norr om polcirkeln, i Kung Bores rike. När spelarna undersöker stängen och hittar de obligatoriska bortsmältande frostfotspåren kommer naturligtvis gästerna, med Valdemar, Anton, William, Aleksandr och Erland tillbaka. Återigen stannar sällskapet upp, tystnar och tittar på karaktärerna där de står bredvid den nesligt nedfrostade midsommarstången. Valdemar ryter "Hallå där!" och han och hans Älvavänner rusar fram mot spelarna. Flyr spelarna eller försöker de förklara sig? Försöker de förklara sig kommer de att bli utslängda. Innan de försvinner från festen hinner de dock uppleva scenens klimax: midsommarstången börjar tippa och trillar ned - rakt mot Aleksandr. Tyvärr har Spik-Johan inte hunnit såga igenom hela stängen, så den faller ganska långsamt. Aleksandr upptäcker själv vad som håller på att hända och makar sig från platsen och skjuber även bort de som står i närheten av honom. den rimfrostade midsommarstången faller till marken med en duns.

Om spelarna inte blivit iväggörda förr blir de det nu: Valdemars ilska känner inga gränser. De har lett han som i fördärvet, kastat ägg på hans hedersgäst, ramponerat hans bibliotek, sprängt en bil i luften och nu rimfrostat och vält midsommarstången. Allt är deras fel, Valdemar är så arg att han inte kan tänka klart. Däremot börjar Erland nu misstänka att spelarna är oskyldiga - han känner väl till vilken sorts magi som krävs för att rimfrosta en midsommarstång, och han vet att spelarna sannolikt inte behärskar en sådan magi.

Sanningar på Skutberget

När spelarna blir mer eller mindre iväggörda från Alster är det inte omöjligt att de kommer att via Älvavägarna vilja ta sig till Stadshotellspersonalens midsommarfest på Skutberget. Oavsett om de vill ta sig dit eller ej kan de ändå hamna där, eftersom Älvavägarna som bekant inte är riktigt pålitliga.

Tanken är ett denna scen ska vara en liten avkoppling från de hektiska händelserna på alster. Detta är en midsommarfest dit samtliga spelare är välkomna, och de tas emot med öppna armar. Om de berättar om vad som hänt på Alster möts de av aah:n och ooh:n och irriterade kommentarer om riddar Williams tröghet och Valdemars dåliga humör. Enligt deltagarna på den här festen är karaktärerna givetvis oskyldiga. De bjuds på mat och dryck, Dimitros uppvakar Bella och de övriga satyrerna flirtar hej vilt med alla. För tillfället består sällskapet av Torkel, Dimitros, Rikard, Tina, Lisen och Medea Eleonora. Martin Speleman väntas snart, och ryktet går att även självaste Lambergsfru kommer att bevista den enkla, blygsamma fest. Dimitros bjuder frikostigt av sin egen midsommarbrygd, men är noga med att spara en kagge till senare: ikväll ska ju Värmlands bästa midsommarbrygd utses på Mårbacka! Då kommer alla Älvor från de

olika midsommarfesterna att bege sig dit, vet Dimitros och de andra att berätta. Karaktärerna kan konstatera att Dimitros midsommarbrygd verkligen är mycket god, men att den kanske kommer att vara lite vågat kryddad för juryns smak. Vem/vilka som sitter i juryn? Ingen aning, säger Dimitros. Det brukar vara någon utsocknes, så det ska bli rättvist.

När Martin Speleman anländer utbryter snabbt den efterlängtrade dansen kring midsommarstången. Om spelarna pratar om händelserna på Alster i Martins närvaro kommer han mer än gärna att bidra med vad han vet, givetvis inlindat i mer eller mindre trovärdiga historier. Efter dansen och det vidare samtalet kommer Lambergsfrua att anlända, och alla på festen blir genast mycket underdåniga, medan Lambergsfrua ler sitt vänaste leende och säger åt folk att för all del fortsätta ha roligt. Dansen vidtar igen och alla är som förtrollade av Lambergsfruas skönhet. Om spelarna skulle fråga henne om råd kan hon tänkas svara eller inte svara - se karaktärsbeskrivningen.

När karaktärerna fått ha lite roligt på midsommar och du vill sätta punkt för denna scen utropar Dimitros att det nu är dags att bege sig till Mårbacka och midsommarbrygdstävlingen. Han lägger upp en kagge över axeln, och han och hans vänner börjar vandra bort igenom skogen. Lambergsfrua tar här adjö av karaktärerna, men resten av sällskapet följer med.

Den bästa midsommarbrygden

Kanske tillsammans med sina vänner från Skutberget beger sig spelarna till Mårbacka, där det ska avgöras vilket Hushåll som gjort den bästa midsommarbrygden. När karaktärerna med eventuellt sällskap vandrar ut i ett skogsbyn ser det att de flesta redan har kommit. Ett trädodium är uppställt mitt på den stora ängen och där har alla älvor från alla fester runt om i Värmland samlats. Även gästerna från Silverhööks fest och Silverhöökarna själva kommer att vara här (dock ej Egil). De tittar föraktfullt/skraiset mot karaktärerna om de ser dem. På podiet står Emilie, Benjamin och Charlotta Örneclou. Benjamin ser ut som om han helst skulle vilja vara någon annanstans. Hertiginnan Emilie börjar tala och alla lyssnar andäktigt:

- Välkomna, kära undersåtar! Det är midsommarafton, och i enlighet med våra traditioner ska vi nu utse Värmlands bästa midsommarbrygd! (applåder) I år, 1996, har vi fyra Hushåll som tävlar om denna ära: Mitt eget hushåll, hushållet Örneclou! (applåder när Malkolm baxar upp en tunna på podiet) Hushållet Horn af Åminne! (applåder när Rut och en tjänare lyfter upp en tunna på podiet) Hushållet Silverhöök! (stora applåder när ingen annan än Valdemar Silverhöök själv lyfter upp en tunna på podiet) och så naturligtvis Stadshotellet! (applåder när Dimitros hivar upp sin tunna på podiet). Under det att tunnorna ställs upp på scenen passar Benjamin Örneclou på att smita ned från scenen och istället ställa sig för att betrakta spektaklet på lite håll. Hertiginnan Emilie fortsätter:

- Liksom tidigare år kommer en ärad gäst, icke hemmahörande i Värmland, att agera domare. Jag ber att få hälsa välkommen familjen Silverhööks ärade gäst: Aleksandr kovalenkov från St Petersburg. Aleksandr avfyrar ett bullrigt skratt och äntrar scenen. Emilie blir allvarlig.

- Aleksandr Kovalenkov, svär du att i ditt bedömande vara opartisk och inte visa några särskilda hänsyn till vilket Hushåll det vara månne, oavsett orsak?

- Jak svär, svarar Aleksandr högtidligt. Spelarna vet att en sådan ed, svuren på själva midsommarafton, är bindande. Publiken tystnar i spänd förväntan.

- Öppna tunnorna! kommenderar Emilie.

Alla de tävlande öppnar locken på sina tunnor. Den underbara doften av det bästa Värmland har att erbjuda i midsommarbrygdsväg sprider sig över nejden. Publiken suckar av hänförelse. Aleksandr går allvarligt från tunna till tunna och sniffar noga. När han gjort det en stund kommenderar Emilie:

- Och nu... avsmakningen! Hon vinkar kort och en kåpklädd tjänare kommer upp på scenen, bärandes en avsmakningslev i trä och tenn på en röd kudde. Aleksandr fattar sleven, går fram till den första tunnan (Örneclous tunna), fyller sleven och för den till läpparna... och när hans läppar nuddar sleven faller han till marken med ett vrål och håller sig för munnen!

Vad har hänt? Den kåpklädda tjänaren var förstås Spik-Johan, som har bytt ut avsmakningsleven mot en som är gjord i förtennat järn! Det är alltså detta som gav upphov till Aleksanders smärtattack (dock får Aleksandr ej några bestående men förutom lite röda läppar - han är lite för gammal och tuff för att dö av en ynka järnslev).

När kalabaliken utbryter kan spelarna notera [Per + Alertness, d 7] dels ett par frostiga fotspår på scenen där tjänaren stod, och dels se hur tjänaren som lämnade över sleven just har banat sig iväg genom folksamlingen och är på väg in i skogsbrynet. Vad gör spelarna? Att ta sig upp på podiet för att försöka hjälpa Aleksandr är både svårt och onödigt - Aleksandr är egentligen mer förvånad än skadad, och han är redan omgiven av oroliga Älvor som hjälper honom. Om spelarna tränger sig upp på podiet kommer de dessutom att upptäckas av Valdemar som vrålar. "Det är de som ligger bakom det här! Stoppa dem!" Det är säkrast att hålla sig utom synhåll för Valdemar. Om spelarna förföljer den kåpklädde tjänaren kan de vara nära att hinna ikapp honom (närmare än sist), när han slänger av sig kåpan och då får mycket lättare att gömma sig tack vare sina kameleontkläder. Nu hinner i alla fall spelarna får en lite bättre skymt av honom innan han gör marken glashal av is och försvinner.

Kalabaliken kommer förr eller senare att lägga sig och tävlingen börja igen. Den ordinarie tjänaren hittas en bit bort med en bula i bakhuvudet. Han vet inte vem som slog ned honom. Denna upptäckt kan ge spelarna ett alibi - åtminstone alla i Stadshotells-sällskapet såg ju spelarna i publiken samtidigt som den falske tjänaren delade ut järnsleven. Aleksandr skrattar bara bort incidenten med järnsleven och säger att han minsann är van vid värre saker hemma i Ryssland. Om Valdemar beskyllt spelarna för att vara skyldiga till detta attentat kommer en kort utfrågning att vidta där Sten Berg åtminstone tillfälligt går i god för spelarna (om de inte betett sig alldeles käpprätt hemskt) och föreslår att det kan vara lämpligt att vänta med en mer noggrann utfrågning till efter midsommarfirandet. Därefter kommer han (Sten) att mana spelarna till eftertänksamhet och försiktighet.

Därefter fortsätter midsommarbrygdtävlingen utan incidenter. Aleksandr förkunnar inför en spänd publik att Stadshotellets brygd var godast! Alla jublar, tunnan skickas runt i publiken (det räcker naturligtvis åt alla) och folk börjar så smått dra sig tillbaka till sina respektive fester. Det här kan vara ett bra läge att introducera Benjamin - han kommer att försöka ta kontakt med Alvar, eftersom han antar att en vätte skulle kunna vara intresserad av att beskåda hans senaste uppfinning. Stadshotellspersonalen drar sig tillbaka till sin fest för att fira vinsten och bjuder med karaktärerna. Om de bestämmer sig för att stanna ett ögonblick med Alvar och Benjamin kan du hoppa vidare till nästa scen.

Den oakalösa orancken

Väl på Mårbacka kan karaktärerna som sagt stöta ihop med Benjamin Örneclou. Han trivs illa i sociala sammanhang, men skulle gärna vilja prata med någon om sin nyaste uppfinning, den mekaniska draken. När han ser Alvar och de övriga karaktärerna bestämmer han sig för att göra slag i saken; en vätte och hans vänner borde ju rimligen vara intresserade av bisarra chimäriska uppfinningar.

Han inleder konversationen med att lite hemlighetsfullt fråga spelarna om de är intresserade av nya spännande saker, men ganska snart klarar han inte av att vara hemlighetsfull längre utan propsar på att spelarna ska följa med till hans verkstad och se på hans senaste uppfinning. När det efterhand går upp för spelarna att Benjamin faktiskt gör chimäriska föremål själv blir de mycket förvånade - det trodde de att bara vättar kunde göra.

Benjamins verkstad är inrymd i den flygelbyggnad som också fungerar som gästflygel. Det är dock ordentligt ljudisolerat in till verkstaden eftersom Benjamin allt som oftast väsnas rejält. Verkstaden är precis så rörig som du föreställer dig och lite till. Reptampar och kedjor hänger från taket, verktyg, både riktiga och chimäriska, hänger utan synbarlig ordning längs väggarna, brädplankor och metallbitar ligger kringströdda överallt och de tre arbetsbänkarna är fullkomligt belamrade med mystiska pryttlar. I ett hörn står någonting (ungefär 1*1*1 meter stort) övertäckt med presenning. Benjamin går bort mot presenningen. Alvar blir sannolikt avundsjuk på Benjamins enormt välsorterade verkstad, och kanske också sur över att Benjamin inte klarar av att hålla ordning härinne. Benjamin hyssjar karaktärerna och med ett "Tadaa!" rycker han av presenningen. Under den står en liten mekanisk drake, komplett med metalliska fjäll, tunna vingar och klor. Den är ett under av handverksskicklighet och den är chimärisk, d v s människor kan inte se den eller påverkas av den. "Ska vi se om den funkalar?" säger Benjamin barnsligt glatt och rycker fram en kontrollåda med en lång antenn och flera spakar och knappar i mässing. Han vrider på några knappar och drar i några spakar, och draken börjar ryckigt vandra framåt.

Han drar med sig karaktärerna bort på en äng en bra bit från midsommarfesten med draken i släptåg. Så kommer han att testa den - den kan mycket riktigt flyga, om än lite ryckigt och bara kortare sträckor, och som final på testet trycker Benjamin på en blank knapp - och draken sprutar ut en (chimärisk) eldkvast! Om spelarna inte fattar att det här borde vara det perfekta vapnet mot någon som använder sig av frost, snö och is som vapen. Efter demonstrationen vandrar Benjamin tillbaka till verkstaden med spelarna i släptåg. De försöker antagligen utöva en massiv operation övertalning på Benjamin. Rollspela ut det - Benjamin är inte avig och vill gärna ha sin maskin testad mer, men karaktärerna måste för att få låna den svära dyra eder att vara aktsamma med den etc etc.

Väl tillbaka i verkstaden, och när lånet är klappat och klart, är det dags för övergången till nästa scen. Någon av spelarna hör en duns från utanför verkstaden och ser hur ett av fönstren har rimfrostat igen på utsidan! Någon spionerar på dem! De sätter säkert av hals över huvud, med eller utan den mekaniska draken i släptåg. Den här gången kommer jakten att leda dem vidare längs Älvavägarna till nästa midsommarfest...

Förbjuden kärlek

När spelarna denna gång förföljer Spik-Johan hamnar de på Rottneros; eller rättare sagt i Rottneros herrgårds skulpturpark. Där tappar de tillfälligt spåret efter Spik-Johan och kommer istället att stöta på Fredrik Horn af Åminne och Charlotta Örneclou i en berså, ömt hållandes händerna och viskandes kärleksbetygelser till varandra. De blir helt vettskrämda när de ser spelarna rusa förbi. Om karaktärerna frågar dem om de sett något vill de inte svara förrän de på något sätt försäkrat sig om att karaktärerna inte kommer att skvallra. Här utspinner sig nu förhoppningsvis en trevlig rollspelsscen i enlighet med de tidigare lämnade karaktärsbeskrivningarna. Vad spelarna kan få ur de unga tu är att de hörde någon gå förbi och muttra för sig själv ute i trädgården, "Nu ska den träskallen få, jodå, han kommer då inte vara en glad lax länge till, nänä, vinter, vinter, året om!"

Fredrik och Charlotta kommer inte på villkors vis ställa upp och berätta vad de har hört om det innebär att de riskerar att avslöja sig. Kanske kan scenen kompliceras ytterligare med att Madeleine har stått och spionerat och på något sätt måste övertygas att hålla inne med vad hon vet. Om karaktärerna vet om att det bor en mystisk gäst i trädgårdsmästarbostaden på Rottneros kan det hända att de vill undersöka den. I så fall måste de ta sig igenom själva midsommarfesten och kan då träffa Kristoffer, Kristina, Hampus, Klas och/eller Rut. Trädgårdsmästarbostaden är låst, men tar man sig in märks det direkt att det är mycket kallt härinne, och en noggrannare undersökning visar att det rinnande vattnet inte fungerar - det har frusit i rören! Om man letar riktigt noga [Per + Investigation, d 8] kan man hitta lite anteckningspapper som trillat ned bakom ett skåp. Dessa anteckningar innehåller kopior på familjen Silverhööks släkthistoria med särskilda understrykningar kring laxincidenten 1816 med en spretig anteckning: *Allergin går i arv!*

Lägga ihop två och två

Efter ett tag borde det börja gå upp för spelarna lite om vad som håller på att hända. Framförallt om spelarna finner Spik-Johans kvarglömda anteckningar borde de vara osedvanligt tröga om de inte inser att någon verkligen vill Aleksandr illa. Framåt slutet bör de ha insett följande: Någon är illvilligt inställd mot Aleksandr Kovalenkov och Hushållet Silverhök. Denna någon är beredd att använda sig av drastiska metoder (spränga bilar, attacker med järn etc) för att komma åt Aleksandr. Spelarna måste dessutom rentvå sig själva, och helst också Egil, i Valdemar Silverhööks ögon. De fakta de får precis på slutet pekar dessutom mot att det är bråttom - om de har greppat att Spik-Johan tänker förgifta Aleksandr med lax förstår de att det sannolikt kommer att ske under vickningen fram på småtimmarna. Det brådskar således att ta sig tillbaka till Alsters herrgård.

Koaplikationer

Om spelarna är riktigt oförskämda mot Valdemar Silverhök kan det hända att William försöker spärra in dem i Alsters herrgårds källare tills dess att midsommarfesten är över. William kommer säkert att kunna få hjälp av andra gäster om det är så, och han kommer också använda sig av sin Härskarkonst för att få spelarna dit han vill. Han drar ned karaktärerna i herrgårdens källare och låser in dem i matförrådet. "Jag släpper ut er imorgon när ni har lugnat ner er!" säger han genom dörren.

Nu är detta ingen katastrof. Källarrummet som spelarna låses in i är ingen regelrätt fängelsehåla, det är just ett matförråd och inget annat. Det saknas fönster, låset är i järn och dörren är för bastant för att Torbjörn ska kunna slå upp den (vilket dessutom för oväsen) och lite för tjock för att Ronny ska kunna tugga sig igenom den. Men eftersom det är fem påhittiga älvor som spärrats in tillsammans, borde de kunna komma på något sätt att ta sig ut förr eller senare. Hut & Hyfs-förtrollningen gäller förstås även här, men den försvårar bara magin snarare än att omöjliggöra den. Efter det att spelarna har brutit sig ut har de dock definitivt bränt sina skepp vad Valdemar Silverhök och hans Hushåll anbelangar. Då är det säkrast att smyga iväg från festen med svansen mellan benen, så diskret som möjligt.

Vickning & klimax

Nu börjar det dra ihop sig till slutstrid. Se till att spelarna befinner sig på Alsters herrgård, där de startade, när det är dags för vickning fram på nattkröken. Alla gästerna har återigen satt sig vid borden (barnbordet är tomt - de små har gått och lagt sig) och mat och dryck har ånyo burits fram. Precis som förut sitter Valdemar i högsätet, flankerad av Anton och Aleksandr. Egil sitter fortfarande apatiskt kvar där spelarna lämnade honom sist - ensam kvar vid barnbordet kanske? Spelarna emanerar i ett skogsbyn och har några sekunder på sig att överlägga innan de upptäcks.

Rädda Aleksandr

Återigen kan spelarna inte göra så mycket åt själva händelseförloppet - Aleksandr kommer att bli förgiftad nästan oavsett vad de tar sig till. Innan varningsrop och annat hinner nå fram lassar Aleksandr in en försvarlig bit laxpaté (i tron att det är viltpaté) i munnen och faller omedelbart ihop i krampattacker och hans ögon tycks tränga ur sina hålor. Gästerna blir för femtielfte gången ikväll bestörta och samlas panikslaget kring den döende Aleksandr. Samtidigt kan någon/några av spelarna se Spik-Johans fula anlete i köksfönstret - han kan naturligtvis inte motstå frestelsen att stanna kvar för att åse den förödelse han orsakar.

Vad gör nu karaktärerna? Några av dem, om inte alla, kommer bergis att sätta efter Spik-Johan så fort tygen håller, troligen med Benjamins mekaniska drake i släptåg. Någon tänker förhoppningsvis på att Aleksandr håller på att dö. Fattar karaktärerna att detta är tillfället då man ska plocka fram trolldrycken? Om de är alldeles otroligt tjockskalliga så kan den av karaktärerna som fortfarande bär på trolldrycksflaskan (det får vi hoppas) se

hur den börjar glöda alt känna hur den blir varm. Dessutom bör spelarna koppla ett steg till: DE kommer att ha det mycket svårt att armbåga sig fram till Aleksandr, och om de gör det kommer Valdemar säkert att få ett slutgiltigt frispel och försöka hänga upp karaktärerna i midsommarstången och kasta vassa stenar på dem. DÄREMOT kan säkert Egil komma fram, och det vore ju också synnerligen lämpligt om just han var den som hällde i Aleksandr motgiftet - gissa om han far skulle förlåta honom? Kopplar spelarna detta?

Slutstråk med Spik-Johan

Efter en jakt genom skog och mark kan spelarna slutligen konfrontera skurken Spik-Johan. Han börjar få slut på innehåll i sin axelremsväska och börjar bli desperat, framförallt om karaktärerna fått med sig Benjamins mekaniska drake. Karaktärerna kommer närmare och närmare... Vitsen med den här scenen är att karaktärerna äntligen ska få dela ut lite stryk som kompensation för att Spik-Johan smitit från dem femtielva gånger tidigare i äventyret. Spela dock Spik-Johan för allt vad han är värd - han slänger stinkbomber, han andas kyla och om allt annat misslyckas börjar han kasta järnspikar. Om det trots allt ser ut som om Spik-Johan skulle komma undan kan Erland Äsping uppenbara sig ur skuggorna och med en spindellik hand avvärpa eller fälla Spik-Johan. Men det blir förstås roligare om spelarna får klara det själv.

Hur det nu är kommer Spik-Johan ändå att komma undan på slutet. Kanske kan spelarna i triumf återföra den fängslade Spik-Johan till Alster för att slutgiltigt rentvå sig själva, men så fort han får tillfälle så slår han sin bakåtvolt och säger sin ramsa ("Vinter, vinter, året om!") och försvinner i en puff av snö. Han är borta för tillfället, men kommer säkert att dyka upp igen i framtiden för att göra livet surt för våra vänner...

Försoning

Om nu spelarna har lyckats få Egil att hålla i Aleksandr trolldrycken och drivit bort Spik-Johan och rentvått sig själva så kommer slutscenen att bli en gråtmild försoning i bästa Hollywoodmelodramatiska anda. Valdemar prisar sin sons sinnesnärvaro, förlåter honom på stubinen och åbakar sig inför spelarna och undrar om de någonsin kan förlåta honom.

Om spelarna har drivit bort Spik-Johan men inte fått Egil att dela ut trolldrycken slutar äventyret visserligen lyckligt, men inte så fullpoängslyckligt som ovan. Valdemar ser det som att det är karaktärerna som har räddat Egils skinn och han blir förlåten och får en termin på sig att ordna upp sina studieresultat, vilket kommer att bli ett äventyr i sig. Han kommer dock fortfarande att ursäkta sig som bara den inför spelarna.

Det är egentligen inte meningen att detta äventyr ska få ett olyckligt slut, men om spelarna är fantasilösa eller aldrig har gått på bio kanske de inte ens fattar att trolldrycken är ett lämpligt motgift. I så fall kan Erland som en Deus Ex Machina gräva fram ett motgift ur sina gömmor och rädda dagen. Karaktärerna och Egil kommer dock då att fortfarande vara i onåd hos Silverhööks, särskilt om de dessutom misslyckas med att driva bort Spik-Johan.