



Tokarnas natt

Konventsscenario till Västmark Tredje Utgåvan till GothCon XXVIII

Innehåll

2	Innehåll
3	Introduktion
3	Själva äventyret
4	Uppstart
5	Imperfekt och futurum
5	Det förflutna
6	Inledningen
7	Saker som händer
13	Referens
13	Fästningen Tyversborg
14	Slottet Tyversborg
15	Personer
17	Instant statist
18	Regelsammanfattning
19	Våld
21	Miljön
22	Trolldom
24	Hjälpmedel & figurer
24	Figurer
25	Slottet Tyversborg (1)
26	Konungens svärd (2)
26	Esgíthes syn (3)
26	Kärleksbekymmer (4)
26	Puss missínassen (5)
28	Namnlista (8)
29	Tidslinje (9)
29	Vinterälvorna (10)
29	Övriga bíroller (11)
30	Karta (12)

Kapitel ett:

Introduktion

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

Äventyret är en fristående fortsättning från det förra äventyret, "Faller snö, växer sten". Det är inget krav att ha spelat det förra äventyret, utan det borde gå alldeles utmärkt att spela detta äventyr utan att ha spelat den tidigare delen.

Detta äventyr, "Tokarnas natt", tar vid ungefär en månad efter att det förra äventyret slutade. Det är samma figurer som i det tidigare äventyret, men deras bakgrundsbeskrivning har utökats med händelserna från det förra äventyret och deras personlighet har utvecklats en aning om man jämför med förra årets konventsäventyr. Det borde inte vara några problem för nya spelare att komma in i figurerna.

Själva äventyret

Äventyret är skrivet i fyra kapitel. Det här är kapitel ett, och det beskriver hur äventyret är upplagt och hur man spelleder det.

Kapitel två tar upp vad som kan hända, och är att betrakta som en slags handlings-konsekvensbeskrivning. Här beskrivs hur man börjar äventyret och vad som händer som respons på vad som spelarna hittar på.

Kapitel tre är en referensdel, som tar upp platser och personer i äventyret. Här finns också en kort regelsammanfattning för dem som inte har spelat Västmark, plus en kort introduktion till miljö och stämning.

Kapitel fyra innehåller hjälpmedel och papper som ska delas ut till spelarna. Detta är att betrakta som förbrukningsmateriel, och spelledaren ska se till att det finns en färsk bunt med kapitel fyra för varje spelpass som hon ska leda. Spelarna får gärna behålla de lappar och figurblad som de får i näven.

Ståryns struktur

Det här äventyret är inte ett normalt konventsäventyr, på så sätt att det inte finns några scener eller någon direkt handlingsplan som måste följas. Istället bygger det här äventyret på att fem olika parter med olika och ofta motsatta målsättningar finns på en och samma plats. Så fort någon part gör något så måste de andra parterna ta hänsyn till det och omformulera sina handlingar så att de kan uppnå sina mål.

Detta ställer förstås lite krav på spelledaren. Spelledaren **måste** känna till de olika parterna och vad deras mål och resurser är, och hon **måste** ha koll på omgivningen som äventyret utspelar sig i. Detta kan inte poängteras nog – det går inte att hastigt läsa igenom äventyret, börja spelleda på sidan 1 och sedan plöja igenom äventyret sida för sida.

Naturligtvis kommer vi att hjälpa till så mycket vi kan med olika resurser och tips.

Stämning

Stämningen i äventyret påminner ganska mycket om äventyrsungdomsböcker: ett antal yngre personer ställs inför ett mysterium och försöker lösa det. Eftersom de är begränsade i fysiska resurser så blir de tvungna att lösa problemet med list och klurighet istället för med våld.

Tidsplanering

Scenariot är planerat för totalt fem timmar. Efter fem timmar så måste scenariot vara färdigspelat, eftersom lokalen ska användas för annat och spelarna ska iväg på andra spelpass. Följande schema är en rätt bra riktlinje på tidsplaneringen:

15 minuter: Hitta lokal, figurval, uppstart.

30 minuter: Inledning.

10 minuter: Riddar Guillaume anländer och flickorna tilldelas uppgiften att tjäna honom.



3 timmar:	Intrigen utvecklas.
1 timme:	Avslut.
5 minuter:	Bedömning.

Uppstart

Låt spelarna ta del av de fyra figurerna och välja en var. Låt spelarna ta tid på sig i valet. De ska trivas med sina figurer och känna att de kan spela figuren. För att hjälpa spelarna att välja så finns det en kort beskrivning av hur figuren är högst upp på första sidan, samt en beskrivning av vilken sorts spelare som förmodligen passar till figuren. Dessutom finns en bild på figuren.

Se till att spelarna beskriver sina figurer för varandra och låt dem komma igång med sina inbördes relationer för att värma upp.

När spelarna har blivit varma i kläderna och hittat figurer som de trivs med, börja med inledningen.

Under spel

Scenariots händelseutveckling går inte att förutsäga. Det beror till stor del på handlingar och reaktioner från alla inblandade parter. Det gäller då för spelledaren att dels låta sina spelledarpersoner reagera på vad figurerna gör, men också att spelledarpersonerna hittar på egna handlingar för att nå sina respektive mål. I avsnittet Händelser i kapitel 2 så finns det ett antal goda gissningar på vad som kan hända, men dessa ska inte betraktas som annat än gissningar. De är inte spikade, utan kan ändras eller försvinna, beroende på hur scenariot utvecklar sig.

En sak att tänka på är att spelarna mycket väl kan få för sig att koncentrera sig på att spela och utveckla sina respektive relationer. I så fall bör de få göra det, och de lär i så fall ha fullt upp i minst fem timmar. Se i så fall till att inte tappa tempot. Driv på handlingen, men fokusera inte på de yttre intrigen om Konungens svärd om spelarna inte vill det. Då kan det vara mer lämpligt att försöka få in vinterälvornas försök att splittra gruppen och vända dem mot varandra istället. Till och med slutet med Tokarnas natt och vinterälvornas anfall kan få stryka på foten eller i vart fall hårt kortas ner för att få plats.

Avslut

Äventyret slutar efter Tokarnas natt. Tanken är att Tokarnas natt ska bli någon form av klimax på vad som än händer, men exakt vad som händer är faktiskt inte specificerat. Några möjligheter är dock mer troliga än andra, men inget av dem är att betrakta som något "misslyckande". De är helt enkelt bara bra slut på ett äventyr.

Alvhilds förräderi: Detta är det mörkaste och mest otäcka slutet. Alvhild förråder sina kamrater. Kamraterna (och eventuellt även Alvhild) utsätts för vinterälvornas vrede under Tokarnas natt, och det finns

en mycket stor risk att de faktiskt dör av det. Skulle de överleva så har förmodligen en djup kil slagits in mellan Alvhild och de andra, och det kommer inte att bli lätt för henne att sona sitt brott eller om hon ens kan erkänna det.

Det finns också en möjlighet att riddar Wulf faktiskt rövar bort Alvhild, beroende på hur Alvhilds förräderi ter sig och vad Liara gör för att uppfylla sin del av löftet. I så fall så är det möjligt att Alvhild måste räddas från en trollslagen och lustfylld rovriddare – och frågan är om hennes kamrater faktiskt vill det.

Slaget om svärdet: Om riddar Wulf får reda på Konungens svärd och om den saken dras till sin spets, så finns det en risk att det går till handgrip-ligheter. Dessvärre kommer Wulfs väg gå genom flickorna. Det finns en risk att han sluter en pakt med vinterälvorna, varvid Slaget om svärdet och Tokarnas natt kombineras.

Tokarnas natt: Om ingenting annat händer så kommer vinterälvorna att anfalla under Tokarnas natt, det sista tillfälle de har innan de blir allt för försvagade. Förhoppningsvis så har flickorna Sianawidh på sin sida vid det tillfället, annars lär det bli svårt att stå emot dem. Det finns en möjlighet att Wulf sluter en pakt med vinterälvorna, varvid Tokarnas natt och Slaget om svärdet kombineras.

Bedömning

När äventyret är färdigspelat så ska spelgruppen få en bedömning. Bedömningen sker på fem punkter. Tre av dem är spelledarens bedömning, i form av problemlösning, rollgestaltning och hur kul det var att spela äventyret. En är till för spelarna att bedöma varandra och spelledaren. Den sista är för spelarna att bedöma äventyret och spelet Västmark.

Endast de fyra första (problemlösning, rollgestaltning, kul och spelarnas bedömning av medspelarna/spelledaren) inverkar på placeringen i turneringen. Den femte punkten, bedömningen av äventyr och spelet Västmark, är till för att ge kritik till författaren, och inverkar inte på bedömningen av spelgrup-pens insats i turneringen.



Kapitel två:

Imperfekt och futurum

I det här kapitlet så kommer händelser och bakgrund att förklaras. Det första avsnittet är till för att förklara vad som händer och vad som har hänt för spelledaren.

En hel del av detta bygger vidare på den information som står att finna i regelboken i kapitel 16, samt förstås i föregående års konventsäventyr. Förhoppningsvis så ska man inte behöva mer än det här för att begripa bakgrunden till äventyret.

Det förflutna

Det har funnits en Skugga över ön Lyonia sedan urminnes tider. Riket Toulanien har ofta fört krig mot dess granne, Wiederfan, men alltid slagits tillbaka. Utöver krigande feodaltherrar så rör sig den här kampen på ett högre plan, mellan mäktiga älvalfolk som vill få kraft från dödligas fruktan och de som står emot dessa.

Nu har skuggan vänt om blicken från Wiederfan i väst till Västmark i söder. Man har varit där förut, för tvåhundra år sedan, men slogs tillbaka. Nu har Skuggan återigen inlett kriget mot Västmark, och har tagit det första steget genom att stänga in byn Vittratjärn i Västmark inom nio stelar och stjäla byns livskraft. Sju vinterälvor anlitas för att sätta upp stelarna och övervaka vad som händer. Det var krigets första skärmytsling.

Det gick inte riktigt som planerat – fyra flickor påverkades inte av cirkeln, och vinterälvorna beslutade sig för att försöka finna varför. Flickorna lyckades dock ta sig igenom cirkeln och fly till Tyversborg, deras länsherres hem. Herren av Tyversborg, riddar Guthric, samlade ihop en här för att undsätta Vittratjärn.

Han kom för sent – alla byns invånare var döda.

Vinterälvorna är dock inte färdiga än. De vet fortfarande inte varför de fyra flickorna lyckades undkomma. Vinterälvorna har spårat flickorna till Tyversborg. De vet att de har ytterst lite tid kvar: efter första april så kommer deras makt att tyna

bort helt. Just under Tokarnas natt så kommer de dock att stå närmast älvalandet, och kommer då att plötsligt bli mer kraftfulla. Då kommer de att ta sin chans.

En döende kung

Angreppet på Vittratjärn sammanfaller med att konungen är döende, och han kommer att dö under äventyrets inledning. Ett par dagar senare så kommer dödsbudet till Tyversborg.

Att konungen är döende är inte någon hemlighet, och hela riket har förberett sig på händelsen. När kungen dör så kommer successionsordningen inte att vara klar, och därmed så kommer alla potentiella pretender att ge sig på varandra för att säkra tronen åt sig själva.

Även detta är en del av Skuggans plan. Om Västmark är försvagat i en inre maktkamp om tronen så är det lättare för den att smyga sig in i riket, och kanske till och med vinna några av rikets ädlingar till sin sida.

Det är alltså ett politiskt känsligt läge, och det är i detta läge som herr Guthric har samlat ihop en här för att undsätta Vittratjärn. Övriga länsherrar är inte säkra på att herr Guthrics ursäkt att någon har härjat i en av hans byar är sann. Det finns en möjlighet att herr Guthrics plötsliga mönstring är ett första drag i kriget. Herr Guthrics grannar vill vara säkra på sin sak och har skickat ut folk för att få reda på sanningen.

För att göra det ännu rörigare så har konungen insett vad som kommer att hända. Han har därför skickat iväg sin trognaste vän, riddar Guillaume d'Anjou, med Konungens svärd, utan vilket en kung inte kan utbyta trohetseder med ädlingarna och utan vilket tronen och kronan inte betyder någonting. Svärdet och dess beskyddare befinner sig nu i Tyversborg, precis lagom till Tokarnas natt...



Inledningen

Se till att spelarna är på det klara med vad deras figurer innebär. Förklara för dem vad Västmark är för ett slags spel, och svara gärna på frågor om figurerna, spelvärlden och reglerna. Därefter är det dags att sammanfatta vad som har hänt. Kör därefter de första plikterna så att spelarna får upp ångan. Sedan är det ett lämpligt tillfälle att introducera riddar Guillaume, och därefter borde det vara full fart.

I föregående avsnitt

"Det har varit en ond vinter. Byn Vittratjärn, erat hem under hela era liv, har dött och med den alla dess invånare. Ni är de enda överlevande, fyra föräldralösa flickor som nu har fått bo hos riddar Guthric av Tyversborg på hans nåder. Även om det inte är ett hårt liv – även den enklaste piga i riddarens hushåll äter bättre och klär sig bättre än en bonde i Vittratjärn – så är det inte ett liv man kan önska. Saknaden av hem och familj är allt för stor, och familjen är trots allt basen i allt vad trygghet heter i Västmark. Utan familj och utan blodsband så är man om inte rättslös så snudd på skyddslös. Och faktum kvarstår: ni är främlingar som lever hos er länsherre på hans nåder. Men just nu är det er enda trygghet, och egentligen, vad är alternativet? Slit på åkrar som piga hos en normal bonde och att leva på hans nåder, eller kanske livet som sköka eller soldathora? Det är knappast lockande alternativ, så det finns egentligen inget val. Just nu är riddar Guthric helt enkelt den största tryggheten."

Första plikterna

Efter sammanfattningen, låt de fyra flickorna få varsin uppgift att göra, som en del av sina plikter i tjänst hos riddar Guthric. Det borde få igång spelarna och få upp farten, och göra dem uppmärksamma på dels hur spelet fungerar och dels vad figurerna är kapabla till.

Bågskytteträning: Alvhilds första plikt är faktiskt att träna bågskytte. Hon är en riktigt god skytt för sin ålder, och har därför skickats iväg till kyrkans mark för att träna bågskytte. Guthrics skogvaktare, Aelfdan, står för träningen. Huvudsakligen så handlar det om prickskytte mot målen, som består av stoppade säckar sammanbundna till en grovt människoliknande form och upphängda i stolpar. Han går fram och tillbaka längs med linjen av bågskytter och ger små tips, rättar skjutställningar och sikte, påpekar saker om andningen och liknande.

På trettio stegs håll så är svårigheten 9. Låt Alvhilds spelare slå fem slag mot den svårigheten. Använd Hököga plus Bågskytte. Varje lyckat slag är en träff i figuren som Aelfdan berömmar, och varje misslyckat slag är en miss där Aelfdan kommer med

några tips i stil med "tänk på andningen, flicka, håll andan vid släppet" eller "rakare i ryggen, tös!"

Slottsfrun och Venja: Venja har fått uppgiften att passa upp på slottsfrun Freda, som passar på att fråga ut Venja. En hel del av svaren på frågorna står inte att läsa i Venjas bakgrund, och skulle inte få plats där heller utan att figurens skulle bli otympligt omfattande. Detta är lite av ett test för spelaren, som helt enkelt får improvisera svar på frågorna. Om spelaren klarar av det så är det definitivt ett plus i kanten för den spelaren.

Fru Freda kommer att fråga om följande ämnen:

- Venjas läskunnighet: hur det kan komma sig att hon kan läsa och skriva, och vem som har lärt upp henne.
- Venjas ätt: den här är lurig, eftersom det inte står något om den i bakgrunden. Om spelaren klarar av att improvisera denna, fortsatt för all del. Om inte, skippa den snabbt.
- Flykten från Vittratjärn: Denna nämns i bakgrunden, men endast skissartat. Om spelaren klarar av att improvisera denna, fortsatt gärna.
- Elis bakgrund: Den här är faktiskt rätt viktig. Freda vet mycket väl att det är hennes make som är Elis riktiga far, och hon försöker få reda på hur känt det är. Poängen är inte att få Venja att avslöja något, utan att spelaren ska upptäcka att Freda är osedvanligt intresserad av Elis bakgrund.

Bråk i smedjan: Esgithe har fått vissa uppgifter i smedjan, bland annat att vässa riddar Wulfs och hans väpnares svärd. Wulfs väpnare, Gurth, kommer en stund senare och muckar gräl. Han ställer en massa dumma frågor och påståenden i stil med "är inte svärderna klara snart" och "en flicka kan ju ingenting om svärd, varför ska hon vässa dem?" Det senare visar nog mest varför han bråkar – han kan helt enkelt inte tolerera att en flicka gör mansjobb, och nu vill han helt enkelt mobba henne så att hon släpper jobbet så att en karl kan göra det.

Om ingenting har hänt när Esgithe har slipat färdigt ett svärd så tar Gurth upp det, känner på det, provsvingar det och anklagar sedan Esgithe för att antingen inte ha slipat det skarpt nog eller för att ha förstört svärdet. Därefter så går han mer handgrip-ligen tillväga och knuffar och bråkar med Esgithe. Oavsett om Esgithe slår tillbaka eller inte så kommer de vuxna i smedjan att ingripa efter några rundor eller så.

Målet är inte att skada Esgithe, utan att ge spelaren en känsla av att Gurth är ett kräk. Det spelar roll senare. Dessutom så är det bra om spelaren får en känsla av spelet och får chansen att värma upp sin tärning.

Den skadade vedhuggaren: Den sista uppstartsepisoden rör Eli. En av drängarna på slottet lyckas hugga sig svårt i benet under vedhuggningen. En



knekt hämtar Eli som får ta hand om drängen. Hugget gick djupt i vaden och blodet strömmar ut ur såret, och han behöver vård snabbt för att inte förblöda och dö. Förmodligen tar det för lång tid att hämta en munk från det närlägnade klostret eller en barberare/läkare från byn.

Eli kan en läkande besvärjelse, men pojken kommer att dö innan hon är klar med den om inte blodflödet stoppas. Ett lyckat slag för Läkekunst plus Klartänkt mot svårighet 6 borde göra att Eli får tid att använda besvärjelsen – om hon får vad som behövs och inte störs i onödan. Om slaget blir högre än 9 så kommer pojken klara sig utan besvärjelsen.

Mitt under behandlingen så kommer riddar Guthric stormande för att se vad som pågår. Om Eli lyckas rädda pojkens liv så kommer han att bli oerhört stolt över henne, men han kan inte visa det för offentligt eftersom Eli är oäkta barn till honom. Allt han kan ge henne är en stolt blick.

Poängen är att stadfästa Elis och Guthrics relation som far och oäkta dotter.

Riddar Guillaume

På söndagskvällen kommer riddar Guillaume till Tyversborg och tas emot av en hjärtlig riddar Guthric. Han tilldelas ett eget gästrum där han och hans väpnare får bo så länge som de önskar, och flickorna får order att passa upp på riddaren och hans väpnare. Deras första uppgift är att packa upp riddarens packning och ställa i ordning rummet – dessutom mitt under kvällsvarden på en söndag.

Det är lämpligt att spelarna får ta del av Tyversborg och bekanta sig med stället under den här händelsen. Om det dessutom passar så är det lämpligt att Esgithe får sin syn (se hjälpmedel 3 och händelsen Esgithes syn). Om det inte inträffar så är ingen skada skedd – det kan hända senare.

Saker som händer

Nedan är ett antal händelser som kan inträffa om det passar. Det är inte säkert att de inträffar exakt som det står, utan det är bara möjligheter och förslag på vad som kan hända.

Tidslinje

Nedanstående tidslinje är till för att hålla koll på när saker och ting händer under äventyret.

28 mars (söndag)	Äventyret börjar; konungen dör
29 mars (måndag)	Den kärlekskranke väpnaren
30 mars (tisdag)	Dödsbudet
30-31 mars	
(natten till onsdag)	Inbrottet
31 mars-1 april	
(natten till torsdag)	Likvakan
1-2 april	
(natten till fredag)	Tokarnas natt

Ledtrådar till Wulf

Följande saker är ledtrådar som bör komma ut för att intrigen med Wulf ska användas smärtfritt:

- ♦ Esgithes vision: för att identifiera svärdet.
- ♦ Wulfs envetna frågor om Guillaume: att Wulf har ett intresse av Guillaume
- ♦ Samtalet mellan Gurth och Wulf: att kärleksaffären inte är allvarligt menad
- ♦ Inbrottet: att någon försöker stjäla något från Guilllaumes rum

Tillsammans så bör detta kunna pusslas ihop till en indiciekedja som pekar raka vägen från Wulf till Konungens svärd.

Ledtrådar till vinterälvorna

Det finns inte lika mycket ledtrådar till intrigen med vinterälvorna. De är mer rakt på sak och framförallt rakt mot flickorna. Slår de till utan förvarning så lär flickorna vara rätt så chanslösa. Som tur är så har de förvarningar om att något är på gång:

- ♦ Alvhilds frestelse: det är inte säkert att Alvhild talar om denna händelse, men om hon gör det så är det ingen tvekan om saken.
- ♦ Elis mors spöke: Elis mors spöke varnar Eli om att något farligt är på gång.
- ♦ Sianawidhs avhopp: om Sianawidh hoppar av så förklarar hon ju vad som är på gång, och då är det inte så mycket tvekan om saken.
- ♦ Omen: Eli är en jättebra kanal för diverse omen om att saker och ting är väldigt fel.

Som synes så finns det två sorters ledtrådar i den här intrigen: de väldigt uppenbara och de väldigt luddiga.

Esgithe och Konungens svärd

Inträffar: När Esgithe får se konungens svärd

Esgithes känsla för järn smäller till när hon får se Konungens svärd. Hon upplever det som att svärdet talar till henne i en vision. Skicka över hjälpmedel 3 till Esgithe när hon får se Konungens svärd för första gången.

Det är inte meningen att Esgithe ska fullfölja sitt öde under det här äventyret. Det täcks inte av händelserna i detta äventyr, och det är inte ens säkert att det händer någonsin. Detta är endast en vision som Esgithe har i sitt sinne under ett kort ögonblick då hon får se svärdet.



Hjälpmedel 3

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

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

Så är du tillbaka igen och stirrar blinkande på svärdet.”

Om Esgithe berättar om sin vision och denna berättelse når riddar Guillaume så kommer riddaren att begära att få ta upp Esgithe under sitt skydd. Guillaume kommer inte att kunna förklara hur en smeds dotter kan känna till det som hon berättar, utan annat än att det är något övernaturligt inblandat, och eftersom svärdet är helgat av Gud så antar han att det är därifrån som visionen kommer. Guillaume kommer då att fråga Esgithe om saken, och om hon går med på saken så kommer han att lägga fram förslaget till herr Guthric. Det kommer att krävas lite mer övertalning på den punkten.

Elís mor

Inträffar: Om Elis spelare blir sysslolös

Skulle Elis spelare bli sysslolös så kan följande händelse ge lite fart igen. Elis mor, Sina, dog till följd av vinterälvornas trolldom. Vid något tillfälle då Eli är ensam, eller om natten då alla sover, så får Eli en syn eller uppenbarelse av sin döda mor.

Sina uppenbarar sig som en blek och kall varelse, med håret i långa testar. Hon ser på sin dotter med ögon fyllda av sorg. Uppenbarelsen får gärna nudda vid Eli på något sätt, så att Eli känner dödsfylan. Sina svarar inte direkt på tilltal, utan talar om de saker som hon vill säga. Hon säger alltså inte det som spelaren vill veta, utan det som hon själv vill säga.

Ta gärna inspiration av nedanstående för den situationen:

Sina lade sin hand på sin dotters knä. Eli rös till av dödsfylan i handen.

– *Ja, jag är död, älskade dotter. Jag är död men inte vid vila.*

– *Vad kan jag göra? Mor, säg vad jag kan göra!*

– *Jag är så ledsen, min dotter, för allt ont jag gjort dig. Jag födde dig in i en värld som inte ville ha dig, med en far som inte kan kännas vid dig. Jag väckte en kraft inom dig som nu måste tämjas. Jag övergav dig då du behövde mig mest. Och nu kan jag inte stå vid din sida.*

Tårar av blod började rinna ner för Sinas kinder. Tårar av vatten rann redan nerför Elis kinder.

– *Vad ska jag göra?*

Sina böjde sig fram och kysste Elis panna med sina kalla läppar.

– *Förlåt mig, älskade dotter...*

Sedan var hon borta.

Vi låter det vara öppet huruvida det är en riktig vålnad eller en hallucination skapad av ånger och sorg. Utifall att det är en riktig vålnad så är det inte förlåtelse som Elis mors vålnad är ute efter, utan Elis säkerhet. Så länge som Eli är hotad så kan Sina inte finna frid.

Omen

Inträffar: lite när som helst.

Onda dåd kommer att inträffa under Tokarnas natt. Det finns mängder med dåliga omen om detta. Ta några av nedanstående, eller hitta på egna liknande, och berätta för Eli under tiden fram till Tokarnas natt:

- ♦ Hästarna i stallet är svettiga och trötta, som om de ridits av maror.
- ♦ Mjolk surnar även om den är färsk.
- ♦ Dörrar blåser plötsligt upp utan förvarning.
- ♦ En ström av råttor rusar som i panik ut från Tyversborg.
- ♦ Hundar skäller på månen.
- ♦ Fåglar faller döda från himlen.
- ♦ Bröd jäser inte.
- ♦ Klingor blir inte vassa hur mycket man än slipar dem.
- ♦ Solen är blodröd på morgonen första april.

Alla andra upplever naturligtvis också sådana här saker, men det är bara Eli som uppmärksammar dem. Berätta därför bara dessa saker för Elis spelare. Om spelaren lägger ihop två och två och uppfattar det som ett dåligt omen så är det gott betyg för den spelaren.

Alvhilds frestelse

Inträffar: när Alvhilds spelare är överksam.

Vinterälvan Liara försökte fresta Alvhild i äventyret ”Faller snö, växer sten” i syfte att få reda på hur flickorna kunde undgå förbannelsen som kastades



över hembyn Vittratjärn. Hon kommer att försöka att fresta henne igen när hon kan. Förra gången så frestade hon med att ge Alvhild förmågan att hämnas på sin tyranniske far och alla som har hunsat henne. Den här gången så kommer hon att försöka hävda att Alvhild står i skuld till henne, eftersom Alvhilds far dog som följd av förbannelsen. Hon kommer dessutom att fresta med makt i form av att bli en riddares hustru.

Ta gärna inspiration av följande text för att fresta Alvhild:

– *Du känner igen mig, Alvhild, Hamars dotter. Säg mig, hur är friheten, nu när du har blivit fri från din fars bojar? Du har framtiden för dig, lilla flicka! Öga för öga, heter det: nu är det dags att betala din skuld till mig. Oja, det är tack vare mig som du har vunnit din frihet, Mitt pris är inte stort: allt jag begär är kunskapen om hur du och dina kamrater kunde undgå Vittratjärns öde.*

– *Du tvekar? Hur kan du? Hos oss så hade du stått i skuld och inte haft något annat val! Ge mig vad jag vill ha så är vi kvitt!*

– *Nåväl, en sak till kan jag lägga i erbjudandet: riddar Wulf. Vill du ha honom? Ståtlig, stark, mäktig – det skulle göra dig långt överlägsen till och med den falska Venja i hennes forna glans, och du kan njuta av hämndens sötma i vetskapen om att Venja den fallna aldrig någonsin kommer att nå upp till din nivå som en riddares hustru.*

– *Ett enda ord så blir riddaren din! Jag känner hjärtats hemligheter: jag behöver knappast göra honom något för att väcka hans åtrå för dig...*

Om Alvhild accepterar och ger Liara sin runstav så kommer Venja, Eli och Esgithe att bli överflödiga och framförallt farliga för vinterälvorna. I så fall så kommer Liara, Vaelen och Seaoain att försöka döda dem. Sianawidh kommer då öppet att byta sida och försvara flickorna så gott hon kan.

Om Alvhild dessutom har köpslått med Liara, och fått ett löfte om att få äkta riddar Wulf, så kommer Liara att fullfölja sitt löfte till punkt och pricka: riddar Wulf övermannas plötsligt av åtrå till Alvhild och blir slav under denna. Riddar Wulf kommer helt enkelt att röva bort Alvhild och tvinga en lagom lätt-skrämd präst att viga dem, och han kommer inte att vara en mild make.

Detta är alltså en för flickorna mycket farlig situation: det kan mycket väl hända att Tokarnas natt blir mer våldsamt än de önskar. I så fall så finns Sianawidh som balanserande faktor för att göra situationen lättare för flickorna, men det är fortfarande inte lätt. Det finns en risk att splittringen i gruppen blir för djup, och att Eli, Esgithe och Venja öppet tar ställning mot Alvhild.

Om detta inträffar så kommer det förmodligen inte att finnas tid till något annat slut. Var beredd att stryka större delen av resten av händelserna.

Den "kärlekskranke" väpnaren

Inträffar: Kvällen 28 mars eller morgonen 29 mars.

Efter att riddar Guillaume anländer och installeras i gästrummet så tänker riddar Wulf försöka få reda på vad han gör där. Han har sina misstankar, och han tänker ta till alla möjliga metoder, från raka frågor till inbrott till lite mer raffinerade saker.

De mer "raffinerade sakerna" omfattar Venja och Wulfs väpnare Gurth. Gurth får helt enkelt order att försöka förföra Venja, något som han inte har så mycket emot emedan Venja faktiskt är en vacker ung flicka av hyfsat god börd.

Grejen är att någon av Esgithe, Eli eller Alvhild råkar höra detta. Det krävs lite planerande för att få pjäserna på plats. Den utvalda personen ska vara i en sådan sits att hon inte kan meddela sig till Venja direkt – till exempel för att Venja är upptagen med annat eller för att flickan ifråga får andra uppgifter tilldelade sig strax därefter (skala en hel tunna morötter, till exempel). Det ska inte vara omöjligt för flickan att komma i kontakt med Venja. Det ska bara krävas en hel del påhittighet, och hela tiden avbrytas.

Dela ut hjälpmedel fyra till den utvalde spelaren, eller ta det i enrum med denne – det är nästan bättre att ta det i enrum så att spelaren kan få reagera och rulla tärningar lite. Poängen är att det ska framgå för den utvalda spelaren att Wulf är ute efter något särskilt, ett svärd som inte ser ut som vanligt, och att Gurth försöker förföra Venja för att uppnå detta. Meningen är nu att spelaren ska bli riktigt frusturerad i sina försök att komma i kontakt med Venja.

Venja, å andra sidan, kommer helt enkelt att utsättas för intensiv uppvaktning av Gurth. Det sker på alla möjliga sätt, inklusive sötsaker, vin på tu man hand, förstående lyssna på Venjas alla problem, hämta extra filter åt henne och så vidare. Alla försök att varna Venja kommer prompt att avbrytas av en vänlig och kärlekskrank Gurth, som alltid dyker upp när det är som mest olämpligt.

Det finns lite olika sätt som den här situationen kan utveckla sig.

- ♦ Om spelaren kan hantera att spela kärleksrelationer och väljer att spela med så kan man få en mysig motsättning mellan å ena sidan tre kamrater som vet att Gurth spelar falskt och å andra sidan en förälskad Venja. Allt som krävs är en bra spelare och lite tid innan varningen hinner fram.
- ♦ Det finns också en möjlighet att spelaren visserligen klarar av att spela kärleksrelationer, men går in i "metaspelsläge", det vill säga försöker komma i kontakt med de övriga flickorna när spelaren märker att de övriga spelarna försöker komma i kontakt med Venja. Det är inte så mycket att göra åt saken. Om spelaren är riktigt lurig så försöker Venja använda situationen för att komma Gurth och Wulf in på livet och få reda på varför



Hjälpmedel 4

”Du kommer gående med en trave filter mot riddar Guillaumes rum, när du utanför riddarsalen råkar höra två män prata om Venja. Du stannar upp och lyssnar.

– Tro mig, Gurth, du är en stark och viril ung man och flickan är utom sig av sorg. Hon kommer att falla för dig som en fura för stormen.

– Tja, jag skulle inte ha något emot en svängom med henne, ers nåd. Men jag är förlovad med fröken Beatrice, som ni kanske minns.

– Vad har det med saken att göra? Du är inte gift än. Och dessutom, vem bryr sig? Det enda du vill ha är ett skjut och den egentliga orsaken till den där frankens besök här. Glöm inte vad du egentligen håller utkik efter – ett svärd i hans packning som inte ser ut som vanliga svärd.

Sedan försvinner de in i riddarsalen igen.”

de är här, egentligen – det vill säga samma trick som Gurth försöker sig på fast omvänt.

- ♦ Om spelaren inte kan spela kärleksrelationer, försök inte ens. Det är inte säkert att det är dåligt rollspel, utan risken finns att spelaren har någon spärr mot det. Pressa i så fall inte på att Venja blir svärnad för, utan spela i så fall Gurth som ett lismande äckel och försök istället använda situationen för att göra det klart för spelaren att Gurth och Wulf är antagonisterna i äventyret.

Dödsbudet

Inträffar: 30 mars

Vid middagstid den 30 mars kommer en man inri- dande i Tyversborg. Han begär omedelbar audiens hos herr Guthric och får det när han visar upp den kungliga budkavlen. Kuriren framför först budet att kungen har dött till herr Guthric, och sedan till resten av Tyversborg.

”Hör upp, konungens undersåtar.

Er herre, kung Stephan den tredje Tyversten av Västmark, har avlidit. Konungen är död! (här går ett sus genom folkmassan, och en del börjar gråta öppet) Han lämnade oss i söndags i slottet Mirthanburg. Hans död var lätt och smärfri. Må hans dåd och visa styre leva länge i sång och minne!

Kungen skall begravas den första söndagen i maj. Fram till denna dag råder sorg i riket!

Det var konungens önskan att nästa kung skall utses genom riksval. Han som väljs till att bli vår konung och konung över Västmark skall hämta svärd och krona ur konungens händer, och sedan krönas på sedvanligt vis till konung.

Hjälpmedel 5

”Du vaknar mitt i natten av ett lågmält samtal. Du lyfter försiktigt på huvudet för att se vad som pågår och ser en person böjd över Venja. De viskar ömma ord till varandra, endast avbrutna av pussar.”

Det är allt. Guds frid över er alla.”

Inbrottet

Inträffar: Natten 30-31 mars

Efter att dödsbudet nått Tyversborg så beslutar sig riddar Wulf för att bli mer handgriplig. Han beslutar sig helt enkelt för att stjäla svärdet och smita iväg med det under natten. Eller rättare sagt, han beslutar sig för att skicka Gurth. Om Gurth skulle bli påkommen så kan han ju alltid skylla på att han egentligen är ute efter en godnattpuss från Venja.

Den här händelsen kan man göra mycket av, men tanken är att Gurth ska bli påkommen men inte nödvändigtvis avslöjad. Någon av flickorna vaknar alltså när Gurth smyger omkring. Vem som vaknar, och vad som händer sedan, beror väldigt mycket på hur scenariot har utvecklats.

- ♦ Man kan som sagt var avslöja Gurth och hävda att han egentligen bara är ute efter en godnattpuss. Denna situation används lämpligen om Venjas spelare faktiskt spelar förälskad i Gurth. I så fall är det lämpligt att det är Venja som vaknar, och att Gurth försöker få sig en godnattpuss. Det blir ännu festligare om någon av de andra figurerna vaknar av deras pussande mitt i natten. Skicka i så fall hjälpmedel 5 till denne spelare.
- ♦ Om Venjas spelare inte spelar förälskad så är det mer lämpligt att den som vaknar bara ser en skugga i rummet, som vid minsta ljud rusar ut genom dörren och för väsen för sig. Beroende på vad som händer sedan så är det möjligt att folket i slottet vaknar och börjar jaga tjuven. Wulf och Gurth förnekar förstås alla anklagelser.

Likvakan

Inträffar: Natten 31 mars – 1 april

Natten innan Tokarnas natt blir en likvaka över hela landet till konungens minne. Var och en som har något minne av kungen anmodas att säga några minnesord och sedan skåla till den döde. Förmodligen kommer inte flickorna att säga något över den döde kungen, men andra kommer att göra det.

Under likvakan, plocka då och då någon ur listan nedan och återberätta dennes minnen om den döde kungen. Ta gärna inspiration av talen och hitta på egna.



Riddar Guthric:

– Jag är riddar Guthric av Tyversborg, och jag kände kungen. När jag var bara en ung pojk och Stefan fortfarande hertigen av Mirthanburg så skickades jag från min far till honom att tjäna som hans väpnare. Han var en god herre, och han lärde mig många ting. Jag kommer alltid att minnas honom som den riddare som jag tjänade som väpnare och den kung som jag tjänade som länsherre. Hell konungen!

Riddar Guillaume:

– Jag är riddar Guillaume d'Anjou, och jag kände kungen. Jag älskade honom som en bror, och en vapenbroder var han i det Heliga landet och då band jag mig till honom. När han senare var kung så sade han till mig, "Min vän, jag är mer nöjd att tjäna mina undersåtar som kung, än att tjäna Gud som korsrid-dare. Jag hoppas att Han förlåter mig detta." Sådan är den bästa av västmarkingar.

Knekten Hagar:

– Jag är Hagar från Tyversborg, och jag var konungens undersåte. Jag kände honom inte, men ändå sedan han besteg tronen har riket känt fred och välstånd. Jag begär inte mer än så av den man som är min kung! Hell konungen!

Tokarnas natt

Inträffar: Natten 1-2 april

Tokarnas natt är en urgammal tradition i Västmark. Kvällen och natten första april så går man helt enkelt man ur huse för att fira in våren. Förr i tiden så var det inte riktigt lika trevligt: då var det ett sätt att blidka älvafolken, som var synnerligen mångtliga kring just första april.

Under Tokarnas natt så är det gammal hävd att aldrig spärra dörrarna, ens i slott och herresäten. Det anses som ett mycket dåligt omen, så därför kommer inte ens herr Guthric att stänga portarna utan att det är krig.

Alla klär ut sig under Tokarnas natt så att man inte ska känna igen någon (i praktiken gör man det ändå, men håller tyst om det). En central figur under Tokarnas natt är Den gröne mannen, som traditionellt brukar vara någon, ofta bysmeden, som kläs i grönt, pyntas med gröna löv och målas grönt. De flesta andra brukar klä ut sig älvafolk och oknytt.

Normalt sett så brukar Tokarnas natt vara något som man ser fram emot, men den här gången är det annorlunda. Festandet kommer att firas som vanligt, men det ska inte råda någon tvekan om att flickorna känner sig hotade fram till dess och även under festen.

- ♦ **Om vinterälvorna slår till under Tokarnas natt** så kommer de att utnyttja tillfället för att göra det lättare för sig. I och med att alla är utklädda och till och med Tyversborg öppet för allmänheten så kan de lätt ta sig in på borggården utan att väcka uppmärksamhet, till och

med oförklädda. Om alla klär ut sig till älvafolk så ser det ju inte konstigt ut om man ser ut som älvafolk. Deras mål är flickorna, och de ger sig på dessa med alla möjliga medel, inklusive älva-magi.

Även om flickorna är skyddade av sina runstavar så är skyddet inte perfekt när älvornas makt riktas helt mot dem. Det gör att även om de inte påverkas negativt av magin, så har de svårt att se vad som är älvor och vad som inte är det – tvärtom så ser **alla** ut som något onaturligt oknytt, i synnerhet de som klär ut sig till oknytt (det vill säga alla). Det blir svårt att skilja på vän och fiende, vilket bör användas för att skrämma figurerna/spelarna.

Det finns några bra ledtrådar till vilka som är älvor och vilka som inte är det: älvorna tycker illa om järn, gudsordet och kors. De dör inte av dem, men de har svårt att hålla masken om de oväntat och plötsligt konfronteras med det. Kommer spelarna på detta så är det bra.

- ♦ **Om Wulf slår till under Tokarnas natt** så passar han och hans mannar på när de är förklädda och tokigheterna pågår som mest. Hans mål är Konungens svärd, och han är rätt så säker på att det finns i riddar Guilllaumes rum. Han vet att han behöver ta sig in dit, få tag på svärdet, och sedan ta sig ut till hästarna och fly i kalabaliken. Förmodligen behöver han inte ta sig igenom fler personer än riddaren själv och dennes väpnare. Eventuellt kan flickorna vara ett hinder, men det ska väl vara överkomlig.

Sianawidhs avhopp

Inträffar: Under Tokarnas natt när vinterälvorna slår till, eller strax före

Sianawidh är friare än de andra vinterälvorna och hon tycker inte om vinterälvornas ledare, prins Seoa-in. När de övriga vinterälvorna gör sitt drag under Tokarnas natt (antingen för att få reda på hemligheten eller för att göra sig av med flickorna när de väl har fått reda på den) så kommer hon att byta sida.

Vid lämpligt tillfälle, när alla fyra vinterälvorna är samlade och redo att slå till, så byter hon helt enkelt sida. Hur det händer beror på situationen: hon kan helt enkelt hugga vinterälvorna i ryggen, eller kontakta Eli i hemlighet och lova att inte skada flickorna. Eli vet om hur löften från älvafolk fungerar: de kan inte bryta mot löften. Det är för dem fysiskt omöjligt, så därför försöker de så långt som möjligt att undvika att ge några löften.

Det intressanta valet är faktiskt upp till spelarna: ska de våga lita på Sianawidh eller inte? Å ena sidan så innebär Sianawidhs avhopp att figurernas sida får ett plus och de andras sida får ett minus, men å andra sidan så kommer de inte att veta om de kan lita på Sianawidh. Det är alltså ett rätt lurigt val de står inför.



- ♦ Om flickorna väljer att lita på Sianawidh så kommer hon att koncentrera sig på att hålla de övriga vinterälvorna stängna.

Slaget om Svärdet

Inträffar: Under Tokarnas natt

Om Wulf pressas för hårt om sina skumraskaffärer, till exempel av flickornas anklagelser och bevis, så kommer han att bli handgriplig. I så fall så försöker han ta Konungens svärd med våld, väl medveten om att resultatet mycket väl kan utlösa både fejd mellan Guthric och Wulfs herre, baron Ulfer, och i förlängningen även kriget om tronen. Det är helt enkelt en för bra chans för att försitta då svärdet befinner sig i händerna på en gammal gaggig gubbe och en vanlig landägande riddare och han själv befinner sig i riddarens borg.

Det finns också en möjlighet att han sluter en pakt med vinterälvan Seaoain, som lovar att hjälpa honom att få tag på Konungens svärd i utbyte mot att han specifikt har ihjäl de fyra flickorna. Vad han gör däröver spelar ingen roll, men så länge som Wulf faktiskt försöker ha ihjäl flickorna så kommer Seaoain hjälpa honom att få tag på svärdet. Om denna situation inträffar så är det nästan ett måste att Sianawidh hoppar av, annars lär det helt enkelt inte finnas någon möjlighet att stå emot Wulf och vinterälvorna.



Kapitel tre:

Referens

Fästningen Tyversborg

Fästningen Tyversborg är ett stadigt stenhus i fyra våningar plus ett loft. Det ligger på en delvis naturlig klippa, som har byggts ut för att ha plats för hela huset. Huset är omgivet av en jordvall med en palissad, inom vilken det ligger stallar, stior, lador och andra ekonomibyggnader.

Källarplan

Källaren: Källaren har tre låsrum, och ett trapprum. Det finns en brunn i trapprummet. Samtliga rum används för förråd. Väggarna i källaren (som faktiskt ligger i marknivå) är hur tjocka som helst för att bära upp tyngden av de övre våningarna.

Entrepelan

Portrum: Direkt innanför porten finns ett litet rum, som pryds av herr Guthrics vapensköld. Under dagtid när porten är öppen så står det en knekt utanför porten och en annan innanför den.

Vapenrum: Till vänster i portrummet ligger vapenrummet. Här finns alltid en knekt på vakt som tar emot vapen från besökare. I vapenrummet finns svärd, sköldar, yxor, spjut, armborst och brynjor. Det mesta av det är inrullat i oljat tyg och stoppat i tunnor. Dessutom finns träbjälkar för att spärra porten.

Hall: Innanför portrummet finns en vacker hall som alltid är upplyst av facklor. En gobeläng illustrerar Guthrics anfader Guthwars död vid slaget vid Akafara 1114. Tjänstefolk brukar springa fram och tillbaka här. Bakom en stängd dörr finns en trappa ner i källaren, och bredvid den leder en upplyst trappa upp till andra våningen.

Kök: Till höger om hallen finns köket, där mat lagas. Pigor och kockan sover där inne.

Bad- och tvättstuga: Till vänster om hallen finns bad- och tvättstuga. Det finns en stor kittel för att värma vatten och ett antal byk- och tvättkar.

Förråd: Innanför tvättstugan finns ännu mer förråd. Man kan aldrig ha för mycket förråd i ett slott.

Andra plan

Övre hallen: Övre hallen är ännu finare än nedre hallen. Det är upplyst och uppvärmt av en sprakande brasa. Här finns dörrar till två gästrum samt herr Guthrics rum, samt till riddarsalen. En trappa leder upp till översta våningen.

Gästrummen: De två gästrummen finns i burspråket. Riddar Wulf bor i det bortre tillsammans med sin väpnare och page, och riddar Guillaume i det hitre rummet med sin väpnare. Det finns ett litet lönnrum i det hitre rummet.

Riddarsalen: I riddarsalen finns en eldstad i väggen och en eldplats på golvet. Här finns två långbord och ett högbord, och det är här som husriddarna och deras väpnare och pager sover. Oftast hittar man de vanliga gästerna här också. Det är högt i tak: man kan se yttertaket och takbjälkarna är täckta av sot.

Vindsplan och loft

Vindshallen: Högst upp i huset finns vindshallen. Den är inte alls lika utsmyckad som de två hallarna längre ner, utan är rätt så kal.

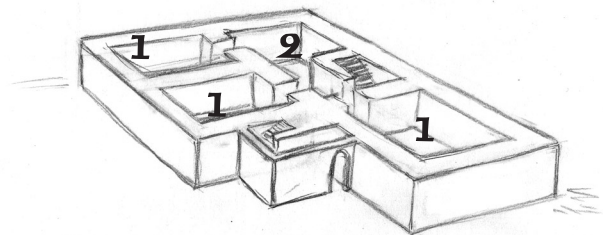
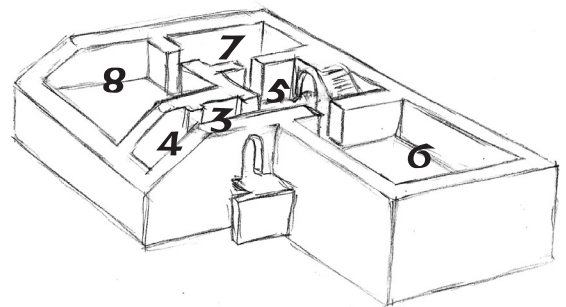
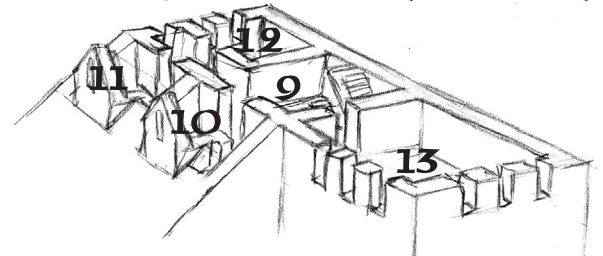
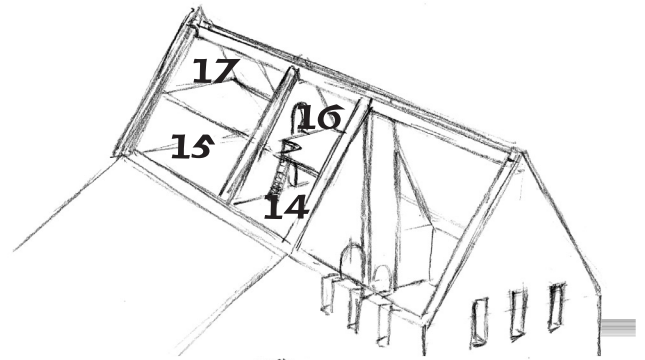
Kapell: Innanför vindshallen finns slottskapellet. Det är ett enkelt kapell med träkors, altare och skåp för att hålla silvret. Här finns också slottets bok: en vackert illuminerad bibel på latin med översättning till västtunga klottrat mellan raderna.

Loften: Loftet (de är två stycken) används huvudsakligen som linneförråd, men det finns även en hel del torrvaror här uppe. Det ena loftet når man via en stege från vindshallen upp genom en lucka i taket, och det andra loftet når man från det första.



Slottet Tyversborg

- 1 Låsrum i källaren
- 2 Trapprum med brunn
- 3 Portrum
- 4 Vapenrum
- 5 Hall
- 6 Kök
- 7 Bad- och tvättstuga
- 8 Förråd
- 9 Övre hallen
- 10 Guillaumes gästrum
- 11 Wulfs gästrum
- 12 Herrskapets sovrums
- 13 Riddarsalen
- 14 Vindshallen
- 15 Kapell
- 16 Yttre loftet
- 17 Inre loftet



Personer

Här följer en beskrivning av de viktigare personerna i äventyret.

Guthric

Riddar Guthric är herren över Tyversborg och kringliggande byar. Under det förra äventyret så råkade en av hans byar ut för en hemsk förbannelse som sög livet ur invånarna. Endast fyra flickor (figurerna) överlevde då de lyckades ta sig ur byn och varnade honom. Riddar Guthric samlade då ihop knektar och fotfolk och gav sig av till byn, men kom fram för sent. Byns invånare var redan döda.

Guthric har tagit hand om de fyra överlevande flickorna och har givit dem husrum i Tyversborg. Hans mål är förstas att få reda på vad den här förbannelsen egentligen handlar om, och därför vill han ha dem på bekvämt avstånd. Han tar inte lätt på att en hel by med tvåhundra undersåtar (och tillhörande skatteintäkter) bara dör sådär utan vidare, så om den här förbannelsen slår till igen så kan det vara så att flickorna är nyckeln till lösningen.

En av flickorna, nämligen Eli, är dessutom en oäkta dotter till Guthric. Detta gör naturligtvis situationen än mer komplex. Även om hon är oäkta (vilket ställer till vissa problem med hans väna hustru och deras "riktiga" ungar) så är hon av hans blod och ätt och således hans familj, och i Västmark så är sådant extremt viktig.

Guthrics andra problem rör grannarna, som är oroade över att han har mönstrat en mindre här mitt i vintern. Normalt sett så hade han nog kunnat komma undan med ursäkten att en hel by slagits av en förbannelse, men nu är kungen döende utan arvingar och riket på gränsen till inbördeskrig, så läget är något annorlunda. På den punkten så måste Guthric kyla ner situationen. Det är en känslig balans, eftersom han kommer att behöva hären när inbördeskriget bryter ut, och han har ännu inte knutit någon avgörande allians som binder honom till någon av de potentiella tronpretendenterna.

- Om Eli pressar herr Guthric om faderskapet så kommer han att erkänna att han hade ett förhållande med Sina i Vittratjärn för femton år sedan, och att det var då som Eli kom till. Det kommer fortfarande inte att hjälpa Eli, eftersom hon är oäkting. Han kommer att lova att skydda Eli efter bästa förmåga mot att hon svär på att aldrig nämner något om saken igen.

Riddar Wulf

Riddar Wulf är här som ombud för sin herre, baron Ulfer, som är oroad över att hans granne plötsligt mönstrat vapen mitt i vintern. Riddar Wulf har tre uppdrag: för det första att få reda på varför Guthric mönstrat hären, för det andra att övertala Guthric att alliera sig med baron Ulfer och för det tredje få reda på varför kungens riddare är i Tyversborg.

Det första målet gör att han måste få reda på fakta. Det gör att han måste vända sig till dem som vet mest: flickorna. Han kommer att ta till alla metoder som han har, inklusive lockelser, mutor, övertalande och till och med hot om det krävs.

Det tredje målet omfattar också flickorna, eftersom de har avdelats att passa upp på den åldrige riddaren. Wulf kommer att använda alla metoder för att få reda på alla detaljer om Guillaumes närvaro.

- Om Wulf får reda på att Guillaume har Konungens svärd med sig så kommer han att försöka lägga rabarber på det. Det är en för god möjlighet att missa, men han vill inte ha några övertydliga bevis som pekar mot honom, så han kommer fortfarande att vara försiktig. När han väl har svärdet så är det osäkert vad han tänker göra med det: han själv har ingen större möjlighet att mönstra en här så att han kan säkra tronen åt sig själv, och även baron Ulfer saknar tillräckligt med inflytande i nuläget. Men det får framtiden utvisa – Konungens svärd är helt enkelt ett allt för praktiskt maktmedel i den kommande konflikten för att han ska släppa möjligheten.

Riddar Guillaume

Riddar Guillaume är en frankisk riddare i kungens tjänst. Han har nyss anlänt från det kungliga slottet i Mirthanburg och har begärt logi hos Guthric, som mer än gärna tar emot en så ärad gäst.

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

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

- Om figurerna visar sig känna till svärdet så kommer riddar Guillaume i första hand försöka bortförklara det och i andra hand vädja till dem att hålla det hemligt.



Vinterälvorna

Det var sju vinterälvor som orsakade förbannelsen över Vittratjärn, flickornas hemby. Tre av dem har återvänt till bakom Ridån, men fyra är fortfarande kvar och har kvar samma mål: att få reda på varför de fyra flickorna inte påverkades av förbannelsen. Detta är nu lättare sagt än gjort, eftersom flickorna nu befinner sig i en kristen borg med mängder med järnklädda krigare som försvarar dem.

Dessutom har de ont om tid: efter första april så kommer deras kraft reduceras kraftigt, då vinterhalvåret slutar och sommaren börjar.

Vinterälvorna håller sig dolda för det mesta, eller uppträder förklädda med hjälp av sin älvamagi. I de fall som de uppträder naturligt så klär de sig i kläder med löjligt mycket tyg, insvept i en stor mörkgrå mantel med oftast uppfälld huva. Det enda som sticker ut ur den enorma mängden tyg är ett par bleka händer och nedre delen av ett ansikte. Om man möter dem ute i marken så rider de på stora grå älvhästar, stora, starka och farliga djur.

Fäller de ner huvan så ser man ett underskönt vackert ansikte med blek hy, frostvitt eller frostblått hår och djupa svarta ögon.

Seaoain: Seaoain är vinterälvornas ledare. Han är prins och mycket, mycket stolt. Han är fortfarande irriterad över att han tvingades sänka sig så lågt att han friade till en dödlig (Venja) för att uppfylla sina herrars befallning. Hans mål är numera att få reda på varför flickorna inte påverkades och sedan dräpa dem, och han drivs till stor del av denna irritation.

Vaelen: Vaelen är egentligen inte intresserad. Han är tillsagd att göra något åt saken, och det gör han utan att fundera så mycket på konsekvenserna. Han fick aldrig leka med flickorna, så nu är han rätt uttråkad.

Liara: Liara är bunden av ett löfte till Alvchild. Älva-folk och löften är luriga saker: Liara lovade att hjälpa Alvchild att hämnas på hennes far, men har inte fått någon motprestation från Alvchild. Alltså är hon fortfarande bunden till Alvchild på grund av löftet, och hon gör nu vad hon kan för att slippa lös från det löftet. Hon tänker lirka lite till med Alvchild, och om inte det fungerar så kommer hon att erbjuda ännu lite fler favörer (som hon tänker fullfölja till punkt och pricka så att det går ut över Alvchild – hämnden är ljuv!). Om det fortfarande inte går så kommer hon att ta ut en mer direkt hämnd, och den kommer att bli ytterst plågsam.

Sianawidh: Sianawidh är speciell. Hon känner till människornas trollkonst och har därför en direkt koppling till dödliga, mer än någon annan vinterälva. Det gör att hon är fri att välja sida (till skillnad från de andra vinterälvorna). Hon tycker inte om Seaoain, och funderar faktiskt på att byta sida bara för att irritera Seaoain och för att hon kan. Hennes makt

kommer naturligtvis att förminskas under sommaren, men å andra sidan så kommer de andra vinterälvorna vara mer eller mindre inspärade i älvalandet under sommaren.

- Om flickorna ger Sianawidh chansen så kommer hon att alliera sig med dem och överge de andra vinterälvorna. Hon kommer att göra det med ett leende och erkänna att hon gör det för att irritera Seaoain.

Vinterälvorna

Detta är de värden som vinterälvorna har:

Egenskaper: Snobbig -2, Älvabod +4, Känslig för Kristendom -2, Känslig för Järn -1, Känslig för Trolldom -1, Vacker +3, Genomträngande blick +3.

Skickligheter: Älvamagi +4 (Sianawidh: Älvamagi +6, Trolldom +4), Enhandsvapen +6, Bågskytte +6, Legender +6, Övertala +4, Hota +4, Leta +4, Rörliga manövrer +2, Spåra +2, Taktik +2

Rustning: Harnesk av älvastål, skydd Skada 6, Omtöckning 4

Vapen: Pilbåge med stenspetsar, Skada 5, Omtöckning 3, Stryktålighet 1; Långsvärd av älvastål, Skada 5, Omtöckning 4, Stryktålighet 6.

Seaoain

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

Vaelen

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

Sianawidh

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

Liara

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



Andra personer

Utöver dessa viktiga personer så finns det ett antal andra som spelar roll, men som inte är fullt så självständiga eller framåtskridande.

Gurth

Gurth är Wulfs väpnare. Han är sjutton år gammal med en redig blond kalufs och begynnande skäggväxt. Han ser rätt bra ut och är välbyggd, vältränad. Han är av god börd och har hög *wargild*. På det stora hela är han helt enkelt en schysst kille – på ytan. Under ytan är det en helt annan femma. Han är inte sadistisk utan har bara vissa ambitioner och ingen som helst tanke på att låta andra komma i vägen för dessa.

Theowald

Theowald är Gurths page. Den tioårige pojken vet inte så mycket vad han sysslar med. Han gör som han blir tillsagd och mer är det inte med det.

Freda

Guthrics hustru, Freda, är en medelålders dam av god börd. God kristen som hon är så täcker hon för håret, men får man av slöjan så är hon svarthårig. Hon är fortfarande vacker, trots sex barn (ett av dem dog i soten och två andra tjänar som väpnare på annat håll, varför det bara är tre barn kvar i slottet). Det är en vänlig men lätt snorkig dam, som dock är väldigt revirtänkande. Hon misstänker att hennes man har något särskilt förhållande till Eli och vill nu ha klarhet i det utan att väcka för mycket misstan-
kar.

Hrodwar

Hrodwar är Guthrics väpnare. Han är sexton år och byggd som ett kylskåp: kort, bred, muskulös och kraftig. Han har fattat tycke för Esgithe och tycker hon är häftig. Nånstans finns en tanke i honom att han inte borde tycka det, så han är just nu lite rådvill på den punkten.

Guthfrid

Guthrics tioårige son Guthfrid är en hyvens kille. Han har enhälligt tagit på sig jobbet att skydda flickorna. Om någon försöker skada någon av flickorna så kommer han att kliva emellan efter bästa förmåga. Dessvärre saknar han erfarenhet och kroppshydda, så hans hjärta är större än hans förmåga.

Twyne

Twyne är Fredas kammarjungfru. Hon är 32 år och född och uppvuxen i byn Tyversborg. Hon är jordnära, enkelt och konstant glad, och hon har blivit riktigt förtjust i figurerna.

Eswyne och Gytha

Dessa linblonda vilddjur är sex respektive åtta år gamla och konstant fulla med bus. Om spelledaren någonsin har tråkigt så är det en ypperlig idé att låta dessa två busungar att hitta på någonting.

Joacin

Joacin är Guillaumes artonårige väpnare. Han är tystlåten och allvarlig. Han har skickats till Guillaume för att tjäna som väpnare av sin far innan denne drog på korståg, och Joacin har relativt nyss fått nyheten att hans far dog i slaget vid Akka. Även utan denna sorgsna nyhet så kände Joacin att hans framtid som riddare inte var något för honom. Han funderar istället på att läsa till präst när han har fått riddarslaget, och tjäna Gud genom bön och vägledning istället för genom krig och död.

Aelfdan

Skogvaktaren Aelfdan är en erfaren skogsman och skicklig båtskytt. Det är han som har det som sin uppgift att träna allmänningen i den ädla konsten att skjuta båge. Han ser mer än han säger, och han har märkt en del med Alvhild. Därför koncentrerar han sig på henne lite mer vid träningen.

Instant statist

Vill man ha värden på en statist så kan man göra så här:

- ♦ Definiera några attribut, både synliga och mer subtila. Dessa blir egenskaper på +2 om de är bra eller -2 om de är dåliga.
- ♦ Bestäm vad statisten är riktigt bra på. Detta blir en eller två skickligheter med värdet +6.
- ♦ Bestäm vad statisten är ganska bra på. Detta blir tre eller fyra skickligheter med värdet +4.
- ♦ Skulle det under spel bedömas att statisten borde vara halvbra på något så är detta en skicklighet med värdet +2.



Regelsammanfattning

Här nedan följer en kort regelsammanfattning för de spelledare som inte har tillgång till regelboken och/eller inte har spelat Västmark förut.

Spelvärden

Egenskaper beskriver en figurs grundläggande sociala, fysiska och mentala förutsättningar, medan skickligheter beskriver figurens intränade färdigheter och kunskaper.

Det finns över 100 egenskaper att välja mellan och två figurer har sällan samma uppsättning. Egenskaper kan vara dåliga eller bra. En dålig egenskap går från -4 (vilket är sämst) till -1 (vilket är under medel). En bra egenskap går från +1 (strax över medel) till +4 (hur bra som helst). Att inte ha en egenskap innebär att man är precis som alla andra i den aspekten, om man inte har en egenskap som säger motsatsen. En figur som inte har egenskapen Adel är inte heller adlig. En person som varken har egenskapen Stark eller Svag är alltså ungefär som en medelsvensson i bänkplassen.

Skickligheter mäter något som man kan bli bättre i. Det kan vara en fysisk eller mental färdighet som tränas upp, eller en kunskap som man kan läsa sig till. Om man inte har en skicklighet så har man inte fått någon träning i den. Att ha värdet 0 (noll) i en färdighet är samma sak som att inte ha den. Därefter går skalan uppåt från +1. +1 är nybörjarnivå och +2 är den nivå som en lärning hamnar på efter några år i yrket. Vid +4 bör man ha tagit sitt gesällbrev och vid +6 har man tagit sitt mästarbrev. Få personer får mer än +8 och de som hamnar på +10 eller mer är sagostoff.

Att göra något

I de flesta fall är det inte så svårt att göra något. Ofta kan man avgöra vad som händer genom sunt förnuft. I de fall då sunt förnuft inte råder är det dags att slå en tärning. Tärningen är en vanlig tiosidig tärning med siffrorna 0 till 9. 0 avläses som noll och ingenting annat.

Ett slag i Västmark görs påföljande sätt:

- ♦ Slå en tiosidig tärning.
- ♦ Slår man en nia på tärningen så slår man igen, och lägger till det nya tärningsslaget till det gamla. Om det nya tärningsslaget blir nio så slår man om igen och lägger till det. Så fortsätter man tills man inte längre slår nio.
- ♦ Om man slog en nolla på det första tärningsslaget så har det man försökte sig på automatiskt misslyckats. Regeln om noll gäller dock bara på det första slaget.
- ♦ Lägg ihop en tärning PLUS en egenskap PLUS en skicklighet PLUS eventuella modifikationer.

Egenskaper väljs efter situationen och man väljer alltid den egenskap som passar bäst. Man väljer alltid bara en egenskap.

Ibland kan spelledaren även välja att vända på en egenskap. Ibland är det bra att vara Liten, till exempel. I så fall byter man ut minustecknet framför egenskapen mot ett plus eller tvärtom.

Modifikationer, slutligen: den modifikation som spelare oftast kommer i kontakt med är Omtöckning. Ju mer stryk figuren får, desto mer omtöcknad blir han. Detta mäts med värdet Omtöckning. En spelare ska alltid dra av Omtöckning från ett slag.

Summan av detta kallas för slag och ska komma över ett motstånd. Motståndet består av en svårighet eller ett annat likadant slag. Om motståndet är en svårighet så är det spelledaren som bestämmer det utefter hur svår handlingen är.

Resultatet av slaget får man genom att jämföra slaget med motståndet.

- ♦ Slår man noll på första tärningsslaget så misslyckas handlingen.
- ♦ Blir summan lägre än motståndet så misslyckas handlingen.
- ♦ Blir summan lika med motståndet får man något som kallas status quo. Ingen lyckas, men ingen misslyckas heller. "Halvlyckat" är väl en ganska bra beskrivning.
- ♦ Kommer man över motståndet så lyckas handlingen.
- ♦ Blir slaget minst tio poäng högre än motståndet så lyckas handlingen med perfektion. Då är det ett skolexempel på hur saker ska göras.
- ♦ Om man slog noll på tärningsslaget (automatiskt misslyckande) och summan dessutom kommer under motståndet så har man misslyckats hejdlöst. Nollor är inte bra: att slå noll och komma under motståndet kallas för att bli nollad.



Våld

Även om sannolikheten för att figurerna ska hamna i en våldsam situation är rätt låg (i alla fall en som de kan tänkas överleva) så är det lika bra att nämna kort hur våld fungerar i Västmark. Detta är en förenklad version av stridsreglerna.

Delstriden och rundor

Det första som händer när man ger sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal delstrider. Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

- ◆ Ena sidan har en kombattant
- ◆ Andra sidan har en eller flera kombattanter
- ◆ Max fyra kombattanter får förekomma på samma sida
- ◆ Som kombattant räknas en person som är involverad i en delstrid. Alla andra personer är inte kombattanter.

För att bringa ordning i det kaos som strid innebär så mäter man tid i rundor. En runda definieras som en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Observera att rundorna inte är definierade som exakta tidsrymder, utan kan variera hejdlöst i varje delstrid, och de kan också komma att bli tämligen osynkroniserade. En delstrid kan pågå i fem rundor, medan en annan samtida delstrid bara pågår i två.

Därför rekommenderas det att man spelar en delstrid i taget i några rundor, och sedan byter till en annan delstrid. Varje runda genomförs på ungefär samma sätt:

1. Alla får två handlingar att disponera.
2. Båda sidor bestämmer vad de ska göra.
3. Båda sidor slår för turordning.
4. Var och en gör en handling i turordning. Högst går först, därefter näst högst. Anfallsslag slås.
5. Om någon utsätts för en handling så får denne göra en responshandling. Försvarsslag slås.
6. Skadepotential beräknas och stryktålighetsslag slås.
7. 4-6 upprepas tills alla i delstriden har slagit ett anfallsslag.
8. 4-7 upprepas tills ingen i delstriden har någon handling kvar.

Därefter tillkommer följande två punkter.

9. 1-8 upprepas tills delstriden är slut eller spelledaren väljer att behandla en annan delstrid en stund
10. 1-9 upprepas tills alla delstrider är över

Turordning och handlingar

Varje figur kan göra två handlingar per runda. Dessa handlingar måste deklarerats i början av en runda. Det första som sker är att spelledaren tyst för sig själv bestämmer vad antagonisterna ska göra. Därefter får de spelare som är involverade i delstriden förklara vad de vill göra. Det räcker med att konstatera vem som anfaller vem och varifrån.

Efter att allt sådant är deklarerat så slår man ett slag för Turordning. Turordningen utgörs av ett slag för vapenskickligheten och kanske någon passande förmåga. Den med högst turordning gör en handling först, varefter den med näst högst turordning gör sin, och så vidare. Det är alltid den vars tur det är som får göra en handling, och dennes motståndare kan få göra en responshandling (dvs försvara sig) mot den.

Anfalls- och försvarsslag

När man gör ett anfall slår man ett anfallsslag. När man försvarar sig slår man ett försvarsslag. Dessa är helt vanliga slag som slås på samma sätt som under rubriken "Att göra något" ovan. Om anfallsslaget är 9 eller mer har anfallaren träffat. Om försvarsslaget är 9 eller mer så har försvararen fått något mellan sig och anfallaren.

Slåss man så finns förstås risken att man blir skadad. Om anfallsslaget är lika med eller över svårigheten för anfallet så är det dags att beräkna skada.

Det första som ska göras är att man beräknar en skadepotential. Detta gör man enligt nedanstående steg:

- ◆ Tag anfallsslaget.
- ◆ Dra ifrån försvarsslaget
- ◆ Lägg till vapnets skadevärde
- ◆ Om försvararen lyckades med sitt slag, dra ifrån försvararens vapens stryktålighet
- ◆ Om försvararen har rustning, dra ifrån rustningens skyddsvärde

Slutresultatet är skadepotentialen. Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. För att gå från hur farlig en skada är till hur skadad en person blir så slår man ett stryktålighetsslag. Undantaget är om skadepotentialen skulle vara mindre än noll. I så fall behövs inget slag slås, och försvararen får en skråma.

Stryktålighetsslaget är ett helt vanligt slag för en lämplig egenskap, som säger hur bra man tål smällen. Lämpliga egenskaper kan vara, Järnfysik eller Vekling, men även egenskaper som Hat, Förälskad, Lejonhjärta et cetera kan passa in beroende på situationen. Stryktålighetsslaget har skadepotentialen som svårighet, och beroende på vad som händer när man jämför slaget med svårigheten så kan man få sex olika utfall:



- ♦ Om skadepotentialen är **mindre än noll**, eller om stryktålighetsslaget **lyckas perfekt** (stryktålighetsslaget blir minst lika högt som skadepotentialen + 10), så får försvararen en **Skråma**. En skråma gör ont och blöder lite, men inte mer. Den hindrar inte och ger inga ärr. De bokförs inte heller.
- ♦ Om stryktålighetsslaget **lyckas** (stryktålighetsslaget är större än skadepotentialen) så får försvararen en **Lätt skada**. En **Lätt skada** hindrar figuren, men är inte så allvarlig att figuren inte kan agera. Man får lite negativa modifieringar på det man gör, men inte mer. Lätta skador omfattar stukade händer och fötter, ytliga skärsår och liknande saker.
- ♦ Vid **status quo** (stryktålighetsslaget är lika med skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**, men kan fortsätta att slåss under resten av delstriden. Efter att delstriden är slut (inte när man byter delstrid, utan när delstriden tar slut av en eller annan anledning) så kommer figuren kollapsa.
- ♦ Om stryktålighetsslaget **misslyckas** (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**. En Allvarlig skada hindrar figuren så till den grad att han inte längre kan agera annat än på sin höjd verbalt (och knappt ens det – det gör så ont att figuren mest kan vråla av smärta). Läketiden är lång och det finns möjlighet att komplikationer dyker upp på vägen. Det kan också bli bestående men av en sådan skada.
- ♦ Om stryktålighetsslaget **nollas** (stryktålighetsslaget är mindre än skadepotentialen och tärningen utfaller på noll) så får försvararen en **Allvarlig skada** och faller ihop medvetlös.
- ♦ Om stryktålighetsslaget **misslyckas med mer än tio** (stryktålighetsslaget blir högst lika mycket som skadepotentialen minus tio) så får försvararen en **Dödlig skada**. En Dödlig skada är dödande. Figuren ska inte få möjlighet att göra något aktivt mer än att överlämna information till övriga figurer och säga farväl.
- ♦ Får man en **Skråma** så behöver man inte bry sig alls om omtöckning.
- ♦ Om man får en **Lätt skada** så ska man kryssa i lika många kryss på raden Omtöckning som vapnets värde på Omtöckning.
- ♦ Om man får en **Allvarlig skada** så ska man kryssa i dubbelt så många kryss som vapnets värde på Omtöckning.
- ♦ Skulle man få en **Dödlig skada** så är man bortom Omtöckning. Ingen Omtöckning behöver egentligen bokföras, men den petiga (eller onda) spelledaren kan ju tredubbla mängden Omtöckning.

Efter att man vet hur mycket Omtöckning man fick så drar man av rustningens skydd mot Omtöckning. Den minsta mängd Omtöckning man kan få när man blir skadad är ett kryss av en Lätt skada, två kryss av en Allvarlig skada och tre kryss av en Dödlig skada. Fast Dödliga skador behöver man i allmänhet inte bry sig om.

Omtöckning är ett värde som alltid ska dras ifrån alla tärningsslag, inklusive Stryktålighetsslag. Man ska också dra av Omtöckning från försvarsslag även om man inte slår någon tärning.

Skador och läkning

Omtöckning sjunker så fort man får tid att hämta sig. Den sjunker alltid ner till summan av antalet kryss man har på Lätta Skador och Allvarliga Skador, aldrig lägre. Som vila räknas varje runda där man inte behöver slå ett försvarsslag eller anfallsslag. I så fall så sjunker mängden Omtöckning med ett per runda.

Utmattning "läks" med ett poäng per två timmar. Man får alltså tillbaka tolv poäng per dygn.

De farliga skadorna läks mycket mer långsamt. En Allvarlig Skada tar sex veckor på sig för att bli bättre, plus så mycket som personen missade sitt Stryktålighetsslag med. En person som slår 8 på sitt stryktålighetsslag när skadevärdet är 12 har missat med 4. Alltså tar det $6+4=10$ veckor för honom att bli bättre. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den men sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna.

En Lätt Skada tar sex dagar på sig att läka. Efter dessa sex dagar suddar man ut en Lätt Skada och dessutom en poäng Omtöckning.

En Dödlig Skada läks inte alls. Man dör av den istället, normalt inom några dagar.

Läketiderna är kumulativa och förutsätter att man inte gör något ansträngande. Är man Allvarligt Skadad kan man knappt komma ur sängen. Gör man något ansträngande (en fysisk handling som kräver ett tärningsslag) går såren upp igen och man måste börja om från början. I fallet med Lätta Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss (får slå anfalls- eller försvarsslag) eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

Bokföring

Efter att skadan är beräknad så är det dags för bokföring. Det finns två saker som ska bokföras, nämligen skadan och Omtöckning.

Skadan är det enklaste att ta hand om. Kryssa i en ruta vid motsvarande skada, helt enkelt.

Omtöckning är lite knepigare. Beroende på vapnets Omtöckning och vilken sorts skada man får så ska man kryssa i ett antal kryss på raden Omtöckning.



Miljön

Tänk dig en medeltid, ungefär samtidig med Robin Hood och Ivanhoe. Lägg till älvafolk och oknytt, trolldom och Guds makt. Då har du ungefär den stämning som vi söker i Västmark.

Västmark är inte något vanligt fantasyrollspel i stil med Sagan om Ringen, Eon eller Drakar och Demoner. Västmark är medeltid och därmed feodalt. Feodalismen är i de flesta rollspel en skum samhällelig grej avsedd att införa grevar och baroner som kan ge figurerna uppdrag eller vara elaka skurkar, medan det i verkligheten är ett samhällssystem byggt på tjänster, gentjänster och trohetseder. Det innebär att folk i Västmark inte ser en baron eller greve som bara en ball figur som är läbbigt rik – han är dessutom lag, polisväsende, skattemyndighet och regering i ett. Man är underställd ens överordnade och mer var det inte med det.

Således försöker vi att beskriva en medeltida värld, med medeltida värderingar, medeltida världsuppfattningar och medeltida teknologi. Okej, vi har tagit oss lite friheter. Till exempel ligger riket Västmark inte på den europeiska kontinenten, utan på en ö sydväst om England och något söder om Irland. Ön kallas Tire Nam Beo (de levandes värld) av dess keltiska invånare och Lyonia av dess germanska och franska invånare.

Västmark är också ett sagorollspel – faktum är att det är huvudsakligen ett sagorollspel. Således är det en sagostämning man vill uppnå. Därför är det inte dumt om både som spelare och spelledare försöka få fram denna sagostämning. Saker och ting är helt enkelt annorlunda och större än vad de är idag, inklusive ens orsaker. I vår värld gör man något för att få ihop brödfödan, i sagan gör man något för något större och inte för sig själv. Allting är mer mystiskt och har ofta med någon förutsägelse eller annan trolldom att göra. Skogarna är större, slotten är mäktigare, kungarna är visare och på det stora hela lever de lyckliga i alla sina dagar.

Västmark är ett spel om sagopersoner. Huvudpersonerna i sagan är sällan krigare, magiker eller tjuvar. Oftare är de mycket ovanliga personer som riddare, prinsar, prinsessor, trollkarlslärlingar, häxor, personer med underliga förmågor och gåvor, eller så är de vanliga personer med ett ovanligt öde som till exempel styvdöttrar som gifter sig med prinsar eller bondpojkar som räddar prinsessan från draken och får henne och halva kungariket som belöning.

Älvafolk, oknytt och trolldom är en viktig del av Västmark. De finns och de fruktas av vanligt folk. Älvafolken är odödliga, tidlösa och kraftfulla, men också oförutsägbara och främmande, och man gör bäst i att inte reta dem. Trolldom är farligt. Det rör sig om en sorts smygande otäck magi som gör att en häxa kan slå folk med galenskap eller slå en by med pesten.

Rent konkret så utspelar sig Västmark i vår herres år 1193, och Tredje korståget är inne på sin sista tid.

Huvuddelen av handlingen inträffar på ön Lyonia, sydväst om England och precis i infarten till engelska kanalen. På ön Lyonia finns fem kungariket, Estanien, Wiederfan, Västmark, Toulanien och Avranien. Toulanien söker öka sitt inflytande, och Avranien har redan blivit ett lydrike. Wiederfan har ofta ansatts hårt av Toulanien och nu är det också dags för Västmark.

Det saxiska riket Västmark har egna, inre problem. Det finns alltså en groende konflikt mellan den gamla keltiska tron och Kristi kyrka. Konungen är döende och saknar arvinge. Adeln ser möjlighet att öka sin makt och risken är stor för ett inbördeskrig som kommer att splittra Västmark till den grad att Toulanien inte kommer att få några problem att erövra riket.

Vad som inte finns i Västmark

Efter att ha förklarat vad som finns i Västmark kan det vara på sin plats att förklara vad som inte finns i rollspelet.

Västmark är inte ett fantasyrollspel, i alla fall inte ett renodlat. Att klassificera Västmark som fantasyrollspel enligt den gängse normen blir ganska svårt. Det finns fantasyelement, jovisst, men det beror mest på att fantasyn "lånat" dessa element från folksagan, vilket Västmark har betydligt större likhet med. Glöm alltså sturska dvärgkrigare med yxor, alviska bågskytter och otäcka orcher – de finns inte i Västmark. Glöm också magikerna som skjuter eldbollar som en annan fälthaubits. Glöm magibutiker, magiakademier, tvåhandssvärd, helplårustningar, underjordiska grottgångar, slumpskattabeller, barbarer i höftskynke och barbarbruttor i ringbrynjbikini. De hör inte heller hemma i Västmark.

Västmark är heller inget historiskt rollspel. Visserligen är mycket av miljön hämtad från historien, men det är definitivt inte historiskt korrekt. Historien har ofta fått stiga åt sidan för sådant som är hämtat ur folksagor. Miljön i Västmark är helt enkelt som "vanligt folk" tror att den är, inte hur en modern människa bortförklarar det med vetenskap. Folk tror på älvor, alltså finns älvor. Folk tror på mirakel, alltså finns mirakel, och så vidare. Säg vad man vill om historien, men den lämnar inte mycket utrymme för trolldom, älvafolk och andra onaturligheter (vi ber om ursäkt till eventuella riktiga häxor, älvafolk och onaturligheter).

Högläsning

Denna sida kan läsas upp för spelarna om de inte är bekanta med miljön. Det känns dock bättre om du tittar igenom texten, läser regelboken (och eventuellt modulen till förra utgåvan, *Geografica Vistfarthi*) och sedan berättar för spelarna med egna ord. Ta den tid som behövs för att förklara hur Västmark fungerar.



Trolldom

Två former av trolldom märks i det här äventyret, höxkonst och älvamagi. Här kommer en kort introduktion till dem.

Häxkonst

Häxkonst är den trolldom som drar sin kraft från det levande. Häxkonsten är i grunden god magi, men som allt annat kan häxkonster användas även för att skada. I fel händer kan häxkonster bli ett fruktansvärt vapen. Häxkonster ställer vissa krav på utrustning, men det räcker gott med ett normalt kök.

Vad folk än tror så finns det manliga häxor. De är inte särskilt vanliga – genom sitt nära band till naturen har det fallit sig mer naturligt att det är kvinnliga häxor som utför denna form av trolldom. En del kallar de få manliga häxor som finns för ”häxmästare”, men denna term är lite felaktig, då det antyder att de manliga häxorna skulle vara överlägsna de kvinnliga, och detta är på intet sätt sant.

Som de flesta andra yrken lärs häxkonster ut med lärlingsskap. Den blivande häxan börjar ofta åtskilliga år före puberteten som en slags novis hos en äldre häxa. Det är sällan som en äldre häxa tar flera lärlingar samtidigt, men det händer. Till att börja med fylls lärlingstiden mestadels med handräckningsarbete för att avlasta den äldre häxan, samtidigt som lärlingen snappar upp teori och råd om vartannat. Först omkring puberteten börjar den egentliga trolldomsträningen – under överinseende av den äldre häxan får lärlingen försöka sig på svårare och svårare trollkonster, innan den äldre häxan antingen beslutar sig för att lärlingen är fullärd och skickar iväg denne eller att den äldre häxan dör.

Häxkonsten är den tradition som har flest besvärjelser. Detta har en ganska naturlig förklaring – det är en konst där kunskapen förs vidare från lärare till lärling i en muntlig tradition. Det är inte särskilt mycket som är nedtecknat – allt kan man i huvudet och för vidare. Att häxkonsten sällan är nedtecknad gör att det ofta blir nödvändigt att improvisera en besvärjelse, vilket i sin tur lärs in och görs om och modifieras och lärs vidare till nästa generation. Detta gör att det inte bara finns en enorm mängd besvärjelser: det finns också en enorm mängd variationer av varje besvärjelse. Å andra sidan är de inte så farligt mäktiga.

Häxkonst är mycket mindre riskfyllt för stämning och kampanj jämfört med älvamagi – det är alltså lättare att tillåta en häxa än en trollkunnig älva. Det är också en tradition som är mer ”jordnära” än magin i andra rollspel. Medan älvamagin kan skada direkt är häxkonsten mer indirekt, mer långsam, mer subtil och på sitt sätt också mer elak.

Häxkonstens effekter är ofta bundna till brygder, salvor, omslag och annat. De kan vara omedelbara, men om de är tidsbegränsade innehåller de så gott som alltid ett villkor eller två för att göra det något lättare att besvärja.

Älvamagi

Älvamagi drar sin kraft från själen själv och påverkar också själen. Man är inte intresserad av materiens hemligheter, man är intresserad av själens. Som sådan är den också mycket svårare att bemästra – det är i princip bara älvafolken som klarar av det, men dessa gör det å andra sidan med största förtjusning.

Älvamagi lärs inte ut – i alla fall inte i grunden. Älvamagi är något som ligger inneboende i en älva och som enbart hennes fantasi kan aktivera. Det är en konst som kräver träning men ingen utbildning. Man kan i och för sig få hjälp av en lärare, men det är inte så mycket utbildning som goda råd och inspiration. Det finns inga texter om hur man använder älvamagi, däremot finns det åtskilliga folksagor om hur älvamagi har påverkat människor och djur.

Älvamagin är den magin som är mest improviserad, mest vild och fullständigt okontrollerbar. Den kan vara sådan därför att den faktiskt inte finns – kom ihåg att älvamagin är illusioner och ingenting annat.

Att besvärja

En besvärjelse används genom att man slår ett slag för den trollkonst som används. Svårigheten bestäms av besvärjelsen. Om slaget lyckas aktiveras besvärjelsen. I de flesta fall tar det en ganska lång stund att kasta en besvärjelse, men det finns undantag.

Om slaget blir nollat kan det hända mycket roliga och intressanta saker. Exakt vad är upp till spelledaren.

Märka när trolldom används

Trolldom märks inte alltid. Inte ens älvamagin är särskilt tydlig. En viktig orsak till detta är att endast ett utvalt fåtal får lära sig trolldom, varför dessa blir fruktade av dem som inte får lära sig trolldom, och det är ett välkänt faktum att det som man fruktar försöker man göra sig av med. Således är trolldom något som man försöker hålla diskret.

Trolldom är dock inte helt omärkligt – alla personer med egenskaperna Älvabod eller Trollkarl kan märka trollkraft i närheten, även om besvärjelsen i sig är helt omärklig. Det blir lättare att märka trolldomen ju mäktigare den är. Trolldom som är aktiv och förtrollade platser kan man alltid märka; vilande trolldom, som till exempel i förtrollade föremål, kräver en medveten viljeanstängning.

Svårigheten är som grund 9, och det är ett slag för Leta som gäller. Endast personer med någon av egenskaperna Älvabod eller Trollkarl får slå det här slaget, men de får använda någon av dessa två egenskaper för att modifiera slaget.



Runor

En liten kort referensbit om runornas hemligheter.

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



Kapitel fyra:

Hjälpmedel & figurer

Det här avsnittet innehåller de hjälpmedel som spelledaren har till sitt förfogande. En del av dessa är förbrukningsmateriel för spelledaren, till exempel namnlistor och kalender. Andra hjälpmedel är sådant som ska delas ut till spelarna, så att de har något konkret att titta på.

Figurer

Sist i kapitlet så finns figurerna. Venja, Alvchild och Esgithe är två sidor vardera, och Eli är fyra sidor.

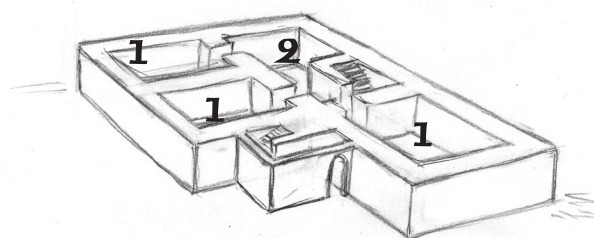
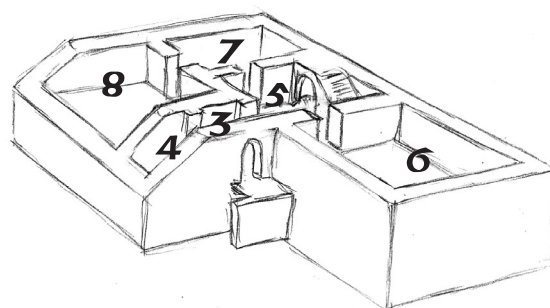
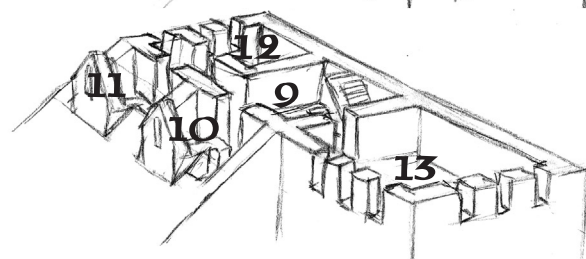
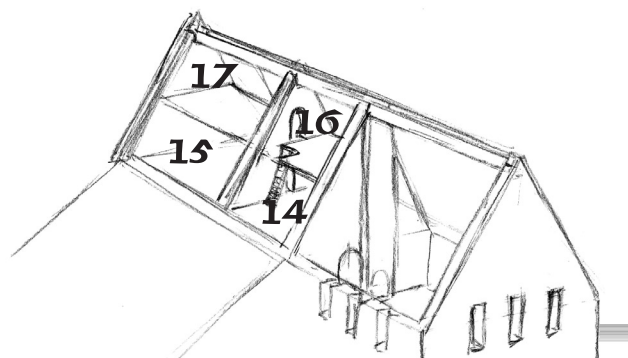
Hjälpmedelslista

Nummer	Titel	Delas ut när?
1	Tyversborg	Från början
2	Konungens svärd	När figurerna får se Konungens svärd
3	Esgithes syn	När Esgithe får syn på svärdet
4	Kärleksbekymmer	När någon råkar höra Wulfs och Gurths samtal om att förföra Venja.
5	Puss missinassen	Under inbrottet, om Venjas spelare spelar förälskad.
6	Kalender 1193	Inte alls: för spelledarens referens.
7	Statistikort	Inte alls: för spelledarens bruk.
8	Namnlista	Inte alls: för spelledarens bruk.
9	Tidslinje	Inte alls: för spelledarens bruk.
10	Vinterälvorna	Inte alls: för spelledarens bruk.
11	Viktiga biroller	Inte alls: för spelledarens bruk.
12	Karta	Vid behov.



Slottet Tyversborg (1)

- 1 Låsrum i källaren
- 2 Trapprum med brunn
- 3 Portrum
- 4 Vapenrum
- 5 Hall
- 6 Kök
- 7 Bad- och tvättstuga
- 8 Förråd
- 9 Övre hallen
- 10 Yttre gästrummet
- 11 Inre gästrummet
- 12 Herrskapets sovrums
- 13 Riddarsalen
- 14 Vindshallen
- 15 Kapell
- 16 Yttre loftet
- 17 Inre loftet



Konungens svärd (2)

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

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

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

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

Beskrivning och bild av konungens svärd lägges lämpligen fram för spelarna när (om) figurerna får se svärdet på riktigt.

Esgíthes syn (3)

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

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

Så är du tillbaka igen och stirrar blinkande på svärdet."

Kärleksbekymmer (4)

"Du kommer gående med en trave filter mot riddar Guillaumes rum, när du utanför riddarsalen råkar höra två män prata om Venja. Du stannar upp och lyssnar.

– Tro mig, Gurth, du är en stark och viril ung man och flickan är utom sig av sorg. Hon kommer att falla för dig som en fura för stormen.

– Tja, jag skulle inte ha något emot en svängom med henne, ers nåd. Men jag är förlovad med fröken Beatrice, som ni kanske minns.

– Vad har det med saken att göra? Du är inte gift än. Och dessutom, vem bryr sig? Det enda du vill ha är ett skjut och den egentliga orsaken till den där frankens besök här. Glöm inte vad du egentligen håller utkik efter – ett svärd i hans packning som inte ser ut som vanliga svärd.

Sedan försvinner de in i riddarsalen igen."

Puss missínassen (5)

"Du vaknar mitt i natten av ett lågmält samtal. Du lyfter försiktigt på huvudet för att se vad som pågår och ser en person böjd över Venja. De viskar ömma ord till varandra, endast avbrutna av tillfälliga pussar."



Kalender anno domini 1193 (6)

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

Statistkont (7)

Skadeformulär för upp till 6 statister

Statist 1

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statist 2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statist 3

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statist 4

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statist 5

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statist 6

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dödliga skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐



Namnlista (8)

Behöver du ett namn på en statist, ta ett ur följande lista. Skriv upp en minnesanteckning vid namnet så att du minns vem du använde.

Mansnamn

Aedilberet
Aedilfrid
Aedilred
Aediluald
Aldfrid
Aldhelm
Aldwulf
Alric
Andhun
Berðun
Bertwald
Cælin
Cearl
Ceolwulf
Coenred
Coenwalh
Cuðbert
Cynefels
Cynefrid
Eadbald
Eadfrid
Eadric
Eadwyn
Eafa
Eanfrid
Earconbert
Earpwald
Egfrid
Egric
Eni
Hengist
Hlothere
Hunwald
Irminric
Osfrid
Osred
Osrice
Oswyn
Rægenhere
Redwald
Sebbi
Sighard
Sighere
Swefred
Swidhelm
Thrydwulf
Tondhere
Wictred
Wilfrid
Wini
Wuscfrea
Wulfhere

Kvinnonamn

Æðeldreda
Æthelwyn
Beornwyn
Breguswið
Burghild
Ceolwyn
Cille
Crawa
Cuthswith
Cwen
Cynwise
Dunne
Eadburh
Eadgifu
Eadgyth
Eadleofu
Eadwyn
Ealhwyn
Eanfled
Eanswith
Folcburh
Frideswide
Fridogitha
Gænburh
Godwife
Heregyth
Hereswith
Hild
Hrothwaru
Leofe
Leofwenne
Merewyn
Mildthryth
Morwrei
Nerienda
Nothgyth
Sæflæd
Sæthryth
Seaxburh
Sigeburh
Theodhild
Tidburh
Tole
Wærburh
Wigswith
Wihtflæd
Wilnoð
Wulfgifu
Wulfgyth
Wulfswith
Wulfwaru
Wulfwine



Tíðslínje (9)

28 mars (söndag)	Äventyret börjar; konungen dör
29 mars (måndag)	Den kärlekskranke väpnaren
30 mars (tisdag)	Dödsbudet
30-31 mars	
(natten till onsdag)	Inbrottet
31 mars-1 april	
(natten till torsdag)	Likvakan
1-2 april	
(natten till fredag)	Tokarnas natt

Vinterälvorna (10)

Seaoaín

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

Vaelen

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

Síanawíðh

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

Líara

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

Övriga bíroller (11)

Guillaume d'Anjou

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

Joacín

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

Guthríć

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

Freda

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

Hrodwar

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

Guthfríð

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

Twyne

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

Wulƿ

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

Gurth

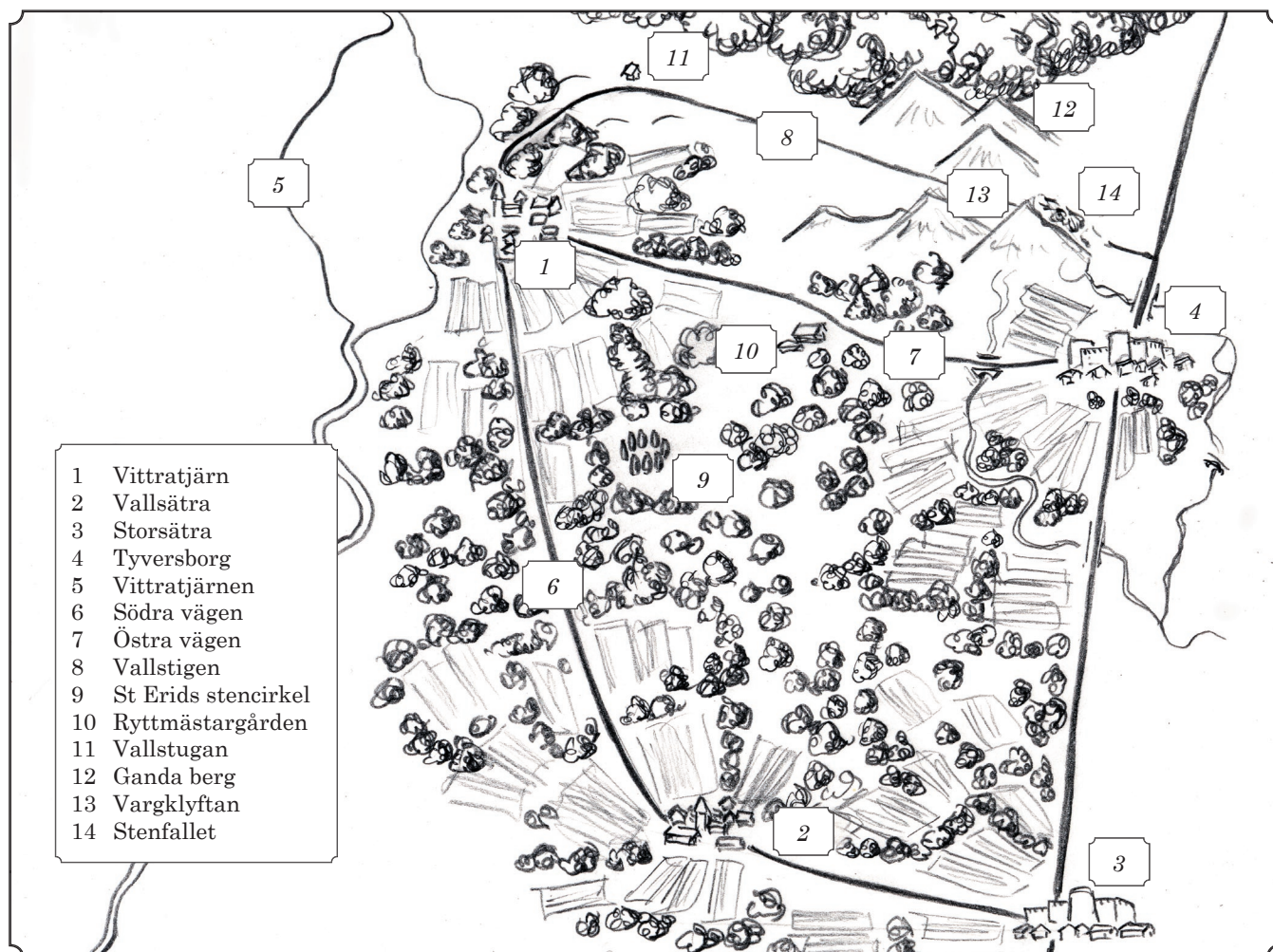
Omtöckning:	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Lätta skador:	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Allvarliga skador:			□□□□□
Dödliga skador:			□□□□□

Theowald

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



Karta (12)



Venja

VE DEN MAN SOM VILL VENJA FÖRDÄRVA;
SKARP OCH STARK SOM SVÄRDET AV STÅL
HETLEVRAD DÄRTILL ÄR HON, HÖVDINGADOTTERN

Venja bör väljas av en person som gillar att spela sårbara rollpersoner som fallit från en upphöjd position, och som försöker plocka upp spillrorna och upprätthålla en fasad av styrka.

Bakgrund

Venjas far var ålderman i byn Vittratjärn, vilket har inneburit både gott och ont. Fördelen har varit ett gott inflytande och att alla håller sig väl med familjens medlemmar, men nackdelen är att ingen vågar sig nära familjen, delvis på grund av att man redan står i beroendeställning till byns ålderman. Det finns inte enbart fördelar med att ha respekt.

Detta är något som Venja har fått lära sig den hårda vägen. Delvis mot sina föräldrars vilja så har fått bygga upp en vänskapskrets bland "utbölingarna" i byn, men hon har inte haft något annat val eftersom hon har lärt sig att i princip alla relationer är grunda och ytliga.

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

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

Det här har tagit hårt på Venja, eftersom helt har tappat bort ena halvan av sin existens. Den andra halvan har blivit mer påtaglig nu, och hon har plötsligt kommit att bli mycket mer sårbar nu.

Venja är sexton år gammal och bara någon vecka yngre än Esgithe.



Personlighet

Venja är inte helt bruten, men hon är mycket sårbar för närvarande. Hela hennes tillvaro har ryckts bort från henne, och det enda som är kvar är hennes tre kamrater som har sett igenom hennes ledargestalt. Hon har inte längre något inflytande, utan känner sig helt och hållet utlämnad till sina kamraters väl och ve, och det är en sits som hon inte tycker om.

Så hon försöker hålla skenet uppe. Hon försöker vara lika dominerande som vanligt. Hon försöker att lösa problem, men hon distraheras av sin sårbarhet och kan ofta fatta fel beslut.

Venja har en fast punkt kvar: hon känner riddar Guthric, vilket är mer än hennes kamrater. Det innebär inte att hon kan få någon auktoritet genom det, utan tvärtom så är hon ändå underlägsen alla andra i herr Guthrics hushåll.

Relationer

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

Eli: Eli är lite av en skum figur. Hennes mor är känd som byhäxan och ingen vet vem hennes far är (även om det har sagts att det var en riddare som förförde eller våldtog Elis mor, beroende på vem som berättar).

Eli och Venja har kommit på kant med varandra. I och med att Venja har tappat auktoritet som gruppens naturliga centralpunkt så har Eli kommit in och börjat fylla tomrummet med sin häxkonst. Det gör att Eli och Venja numera är konkurrenter. Venja är fortfarande skyldig Eli en stor tjänst, och de står fortfarande nära varandra, men Venja håller Eli under uppsikt.

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

Alvhild: Innan upplevelsen i Vittratjärn så skyddades Alvhild av Venja helt och fullt ut. Nu efter upplevelsen så är Venja inte längre säker. Venja misstänker att Alvhild har försökt ingå någon form av uppgörelse med vinterälvorna, på samma sätt som henne själv. Venja är fortfarande beskyddande, men hon tvivlar lite numera.

Särskilda förmågor

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

Venja känner även herr Guthric, riddaren och godsherren som var Vittratjärns länsherre, eller har snarare presenterats för honom.

Venja är av god börd. Hennes far härstammar av hövdingaätt

Mål

Alla planer som Venja hade har mer eller mindre grusats i och med katastrofen i Vittratjärn. Hon är numera föräldralös, familjelös och utan inflytande. Detta gör henne inte enbart sårbar ur statussynpunkt i byn utan även legalt i ett samhälle som bygger helt och hållet på familjen som trygghetsbas. Venja har helt enkelt ingen trygghetsbas längre, så hennes direkta mål är att bygga upp en ny bas. Om det kräver att hon från och med nu enbart är en tjänsteflicka i herr Guthrics hushåll eller hustru till någon i Tyversborg så må det vara hänt.

Skador

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

Egenskaper

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

Skickligheter

Övertala +4
Kristendomskunskap +4
Tala latin +2
Läsa/skriva romerska bokstäver +2
Envishet +2
Hota +2
Ledarskap +3
Jordbruk +2



Esgithe

JÄRN KAN HON, JÄRN SER HON,
ELD OCH ÄSSJA ÄR ESGITHES ARV;
RÄNKER SMIDS ICKE AV THORGENS DOTTER

Esgithe bör väljas av en jordnära och praktisk spelare. Det finns inte många dolda lager i figuren, så figuren bör inte spelas av en person som föredrar mycket intriger.

Bakgrund

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

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

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

Personlighet

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

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



Esgithe sörjer förlusten av sin familj och har fortfarande inte kommit över det.

Relationer

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

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

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

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

av Esgithe, som uppfattade Alvhild som en bråkstake som behöver en ordentlig uppfostran.

Särskilda förmågor

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

Mål

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

Esgithes stora problem är att hon är kvinna. Det innebär att hon alltid kommer att placeras i bakgrunden. Esgithe har börjat märka det här och tycker inte alls om det. Hon vill därför visa att hon faktiskt är helt outhärlig och har ett eget värde. Hur tung sorgen över förlusten av familjen än är så känns det som att det också var den händelse som gjorde det möjligt att visa detta.

Skador

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

Egenskaper

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

Skickligheter

- Grovsmede +4
- Gravering +4
- Styrkedemonstration +2
- Envishet +2
- Svärd +3
- Slagsmål +2
- Rörliga manövrer +2
- Vapensmede +2



Alvhild

VAD KAN VÄL DRYFTAS OM ALVHILD VALLFLICKAN?

I DUNKLET DVÄLJS DERNWIDAS DOTTER

SORGSAMMA OCH SVÅRA ÄR DE STIGAR HON SER

Alvhild bör väljas av en person som tycker om etiska och moraliska val, och samtidigt tycker om att spela personer som växer upp och mognar.

Bakgrund

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

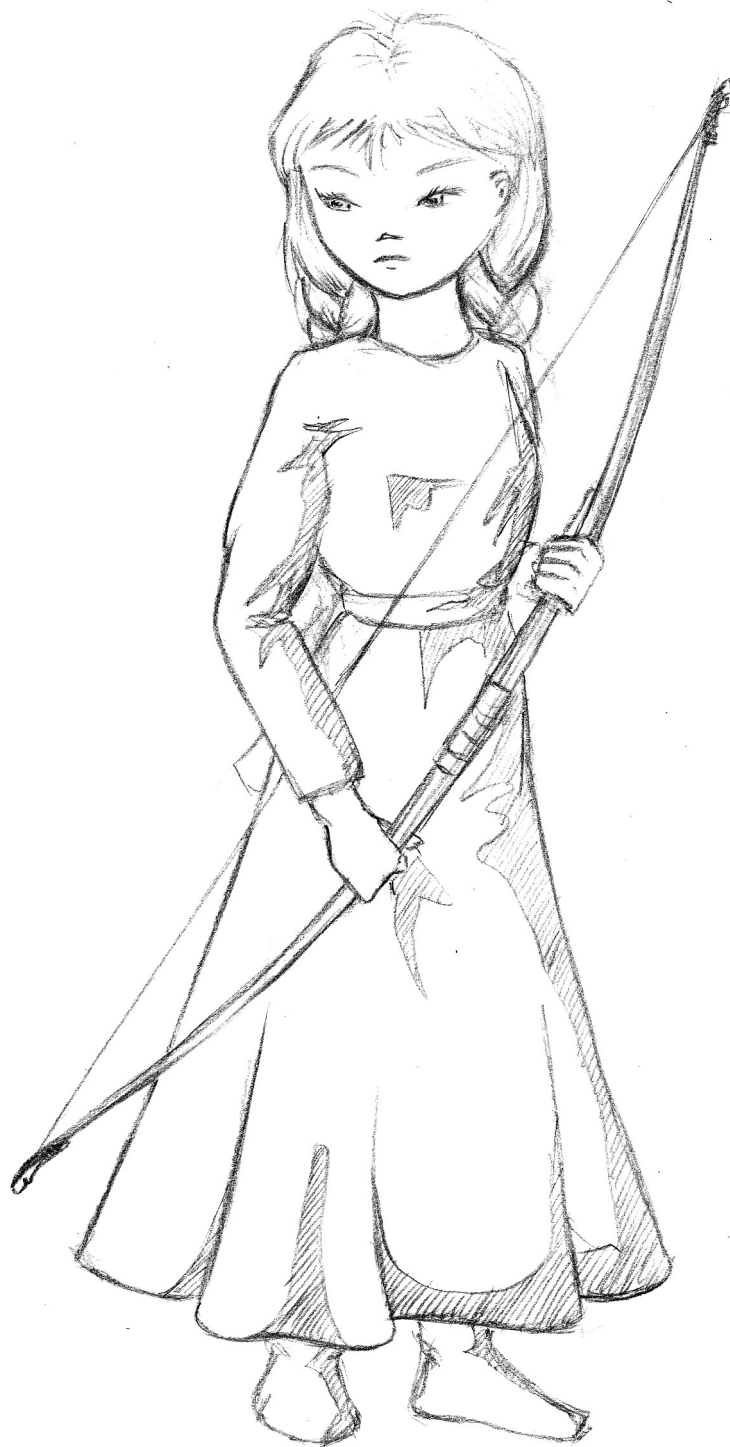
Ungefär samtidigt så visade det sig att vinterälvor hade slagit hela byn med en otäck förbannelse, som sög livet ur alla i byn. Det var endast Elis runstavar som skyddade dem. En av vinterälvorna ville köpa till sig hemligheten och erbjöd att ge Alvhild förmågan att hämnas på Hamar om hon förrådde sina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

Personlighet

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

Detta har ställt Alvhild i helt ny dager: för första gången så känner hon sig fri och ohämmad, och det märks även i hennes uppträdande. Det har uppenbarats en helt ny möjlighet, och det är nu upp till Alvhild att välja vad hon ska göra med den möjligheten.

I ena vågskålen ligger kravet att släppa in hennes vänner innanför det där skalet som hon har byggt upp, in i hennes sårbara inre. I andra vågskålen ligger att hålla kvar det hårda skalet och tvärtom



göra det hårdare, och använda det som en grund för att bygga upp en ny tillvaro. Det ena innebär att släppa taget om sin identitet, och den andra innebär att släppa taget om sitt förflutna.

Relationer

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

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

Venja: Venja var länge den stöttande storasyster som Alvhild aldrig har haft inom familjen. Efter händelsen i Vittratjärn har detta ändrats. Venja har tappat något och skyddar inte Alvhild fullt ut längre. Det känns som att Venja inte litar på henne så mycket längre.

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

Särskilda kunskaper

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

Mål

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

Skador

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

Egenskaper

Ung -2
Butter -1
Impopulär -1
Styrkereserv +2
Gömsälle +1
Gullig +1
Kvick +2
Hököga +2

Skickligheter

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



ELI

VACKER OCH VILD SOM VITTRAFOLKET
VIS OCH VIDKUNNIG ÄR ELI
SEJDESKAN, SINAS DOTTER

Eli bör väljas av en spelare som har en förkärlek för ockultism och/eller wicca och som gillar identitetskriser. Figuren är vaken, seriös och medveten om det mystiska i naturen, vilket reflekteras i figurens uppträdande, men har problem med sin identitet.

Bakgrund

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

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

Eli och hennes tre kamrater lyckades undgå förbannelsen genom en runstav som Eli ristade, och tvingades att fly från byn när vinterälvorna började ta i på allvar. En av vinterälvorna försökte sluta ett avtal med Eli, som hon avslag. Flickorna beslutade sig för att fly, och lyckades ta sig igenom vinterälvornas avspärrning, bara för att jagas av vinterälvorna genom snölandskapet. Det var enbart på grund av att Esgithe tog upp sin fars svärd och Alvhild höjde sin båge mot vinterälvorna, och dessutom ledde dem genom vildmarken, som de ens kunde komma undan till Tyversborg.

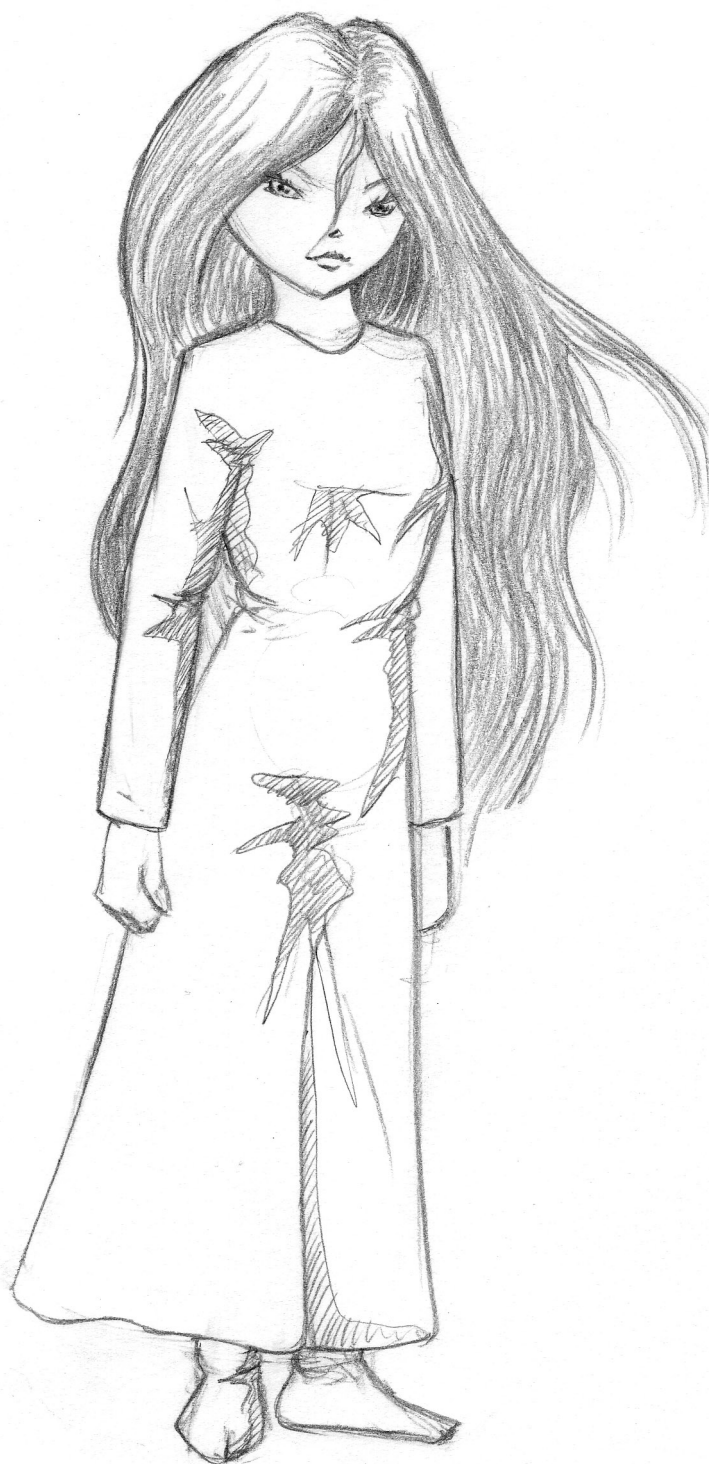
När de väl kom till herr Guthric så satte Guthric av med en trupp för att göra något åt saken, men de kom för sent. Alla var döda.

Sedan dess har flickorna levt i herr Guthrics hus och kommit att någorlunda bearbeta sorgen. Det har blivit uppenbart att även herr Guthric och hans hustru känner till Elis bakgrund, och det gör det lite "komplicerat" att umgås med herr Guthric.

Eli är fjorton år gammal.

Personlighet

Eli är vaken och seriös, allvarlig och eftertänksam. Hon vet alldeles för mycket om de mystiska krafterna som är i omlopp, och vill helst inte göra dem några orätter genom att vara obetänksam. Hon håller sig mest för sig själv och är ganska sluten, eftersom ingen annan i byn riktigt förstår vad det är hon och



Skador

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

Egenskaper

Blyg -2
Förföljd -1
Ung -1
Intuition +2
Häxa +3
Vacker +2
Klartänkt +2

Skickligheter

Trolldom +4
Läkekonst +2
Älvakunskap +2
Örtkunskap +2
Runskrift +2

hennes mor sysslar med.

Hon är numera osäker på sin egen identitet, och det blir inte lättare av att den till alldeles nyligen okände fadern inte heller vet hur han ska förhålla sig till den oäkta dotter som han nyligen återförenats med. Klart är i alla fall att Eli inte har den minsta möjlighet att komma in i herr Guthrics familj, i alla fall inte legalt och förmodligen inte heller känslomässigt.

Relationer

Eli har inte haft så stort val när det gäller vänner på grund av sin mors rykte. Hennes tre bästa vänner är tre andra flickor i byn, nämligen byäldstens dotter Venja, smedens dotter Esgithe och Alvhild, dotter till bonden Hamar.

Esgithe: Eli är mycket god vän med Esgithe, smeden Thorgens dotter, eftersom Esgithe är tillräckligt jordnära för att inte känna sig hotad av Elis och hennes mammas häxkonster. Esgithe är en stabil och säker klippa i Vittratjärn. Esgithe är två år äldre än Eli, men det bryr sig varken Eli eller Esgithe om. Elis förtroende för Esgithe är mycket stort, och Eli ställer mer än gärna upp för Esgithe om hon skulle behöva det.

Venja: Venja var byäldstens dotter. Av den anledningen har ingen vågat eller kunnat komma nära Venja. Eli är ett undantag och hon lyckades ta sig in i Venjas vänskapskrets ändå. Nu hotas vänskapen igen av att Venja känner att hennes auktoritet är hotad nu när hon förlorat sin höga status, och Eli har

Besvärjelsen

De läkande sårens välsignelse

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme

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

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

Mara Mara Minne

Svårighet: 10

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Cirkel

Area: Cirkel

Tidsåtgång: Cirkel

Krav: Salt som strös längs med ett rums väggar.

Effekt: Oknytt kan inte komma in i saltcirkeln.

Håll där!

Svårighet: 14

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Handling

Krav: En näve salt

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

Skydd mot illvilja

Svårighet: 4

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Personlig

Area: Beröring

Tidsåtgång: ½ timme

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

Effekt: +3 på alla slag för att motstå illvillig livsutsugande trolldom. Häxan som ristar får 1 poäng Utmattning (markeras med snedstreck på Omtöckning).

trots allt en viss makt i form av trolldom som Venja aldrig kommer att kunna få.

Alvhild: Alvhild har förändrats under den senaste tiden. När Alvhild förlorade sin far så lyste hon upp och fick en sprudlande ny energi, förmodligen på grund av att fadern alltid har hunsat Alvhild så mycket han orkade. Eli kan dock inte släppa det faktum att Alvhild var en kall opportunist, och litar därför inte på henne. Men fiendskapen har upphört.



Särskilda förmågor

Eli är hyfsat välbevandrad inom de enklare formerna av häxkonst. Hon har ännu aldrig fått besvärja själv, men hon har fått hjälpa till, kokat ihop en del brygder, ristat runor och symboler och liknande.

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

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

En tredje besvärjelse tvingades hon lista ut och lära sig under flykten: det är en läkebesvärjelse som gör att sår läks fortare. Den stoppar inte blodet och den helar inte, utan gör bara så att läkandet går fortare. Eli har sett sin mor göra liknande besvärjelser och har listat ut hur hon gjorde.

Den sista besvärjelsen har Eli konstruerat själv (i all hemlighet, förstås – Sina har många gånger varnat Eli för att syssla med ”konsterna” på egen hand innan hon är vuxen), och består av runorna cen, wyn, nyd och beorc som ristas i en trä- eller hornbit. Detta blir en amulett som skyddar mot livskraftutsugande magi.

Mål

Eli har en identitetskris. Hon sörjer fortfarande sin mor, men har fått en far som hon inte räknade med och som hon har svårt att relatera till och som inte kan ta henne till sig. Dessutom är hon en outsider, eftersom hon har börjat studera ”konsterna”, och skulle gärna avsäga sig makten eller bemästra den fullständigt och på så sätt vinna acceptans.

Eli har kommit till insikt om att en del av problemet är ”konsterna” i sig själva. Det gör att hon är lite småbitter gentemot sin mor, genom vilken Eli har fått sina förmågor. Hon är dock tvungen att lära sig konsterna, eftersom hon har ärvt förmågan, och förmågan måste behärskas så att den inte blir farlig.

Men det stora och omedelbara problemet är faktiskt att hon inte längre vet vem hon är. Är hon dottern till en häxa eller dottern till en riddare?



Runor

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

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

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



Tokarnas natt:

Addendum

Heh! Aldrig blir man riktigt klar. De här sidorna innehåller dels några rättningar, dels lite tillägg till hjälpmedlen, samt slutligen bedömningsformuläret.

Errata

Sidan 23 och 40: Eoh/ih-runan betyder "häst", inte "idegran". Eh-runan betyder "idegran", inte "häst".

Sidan 26: Bilden över Konungens svärd kom inte med. Nytt hjälpmedel finns på sidan 2 i det här dokumentet.

Sidan 27: Kalendern är skev. En rättad kalender finns på nästa sida.

Uttal

Språket i Västmark är västtunga. Det är ett germanskt språk, nära besläktat med anglosaxiska/gammalengelska och fornnordiska (släktskapet är på ungefär nivån svenska gentemot norska respektive danska – det går alltså rätt bra att förstå det ena om man kan det andra).

Enkla konsonanter

B, d, k, l, m, n, p, r, t och x uttalas mer eller mindre som man förväntar sig i svenska. B, d, k, p, t och x är tonlösa, medan l, m, n och r är tonande konsonanter. R uttalas rullande.

Konstiga konsonanter

De konsonanter som inte uttalas som man kan förvänta sig är w (wyn), s, f, þ (þorn), ð (eth), h, c och g.

w	som i engelska.
s	tonlöst (s) i början på ord, i slutet på ord, eller om det står intill en tonlös konsonant i ett ord.

s	tonande (z) mellan två vokaler eller mellan en vokal och en tonande konsonant.
f	tonlöst (f) i början på ord, i slutet på ord, eller om det står intill en tonlös konsonant i ett ord.
f	tonande (v) mellan två vokaler eller mellan en vokal och en tonande konsonant.
þ	tonlöst th (eng thing). I början av ord uttalas det med ett svagt t-ljud framför, det vill säga t-th.
ð	tonande th (eng this). I början av ord uttalas det med ett svagt d-ljud framför, det vill säga d-th.
h	precis som vanligt i början på ord.
h	som i tyskans "ich" om den följer efter mjuk vokal (æ, e, i, y)
h	som i "Bach" eller skotska "loch" om den kommer efter hård vokal (a, o, u)
c	som k framför hård vokal eller en annan konsonant.
c	som i "child" framför mjuk vokal eller i slutet på ord efter en mjuk vokal.
g	hårt g-ljud som i "gurka" framför hård vokal eller en annan konsonant.
g	som y i "yellow" framför mjuk vokal eller i slutet på ord efter en mjuk vokal.

Konsonantkombinationer

Om två eller flera konsonanter kommer följd så ska dessa normalt uttalas separat. Till exempel, "cnihtas" ska alltså börja med ett k-ljud följt av ett n-ljud. Det finns dock några undantag.

dubbel	två likadana konsonanter i rad ("cc", "nn" etc) uttalas som om det bara vore en.
sc	tj-ljud som i "ship"
cg	dj-ljud som i eng "judge"



hl, hr, hn ska uttalas som att man avtonar den andra tonande konsonanten. Klarar man inte av det kan man alltid försöka med ett utandningsljud framför den andra konsonanten. Om man inte ens klarar det så är man uppenbarligen toulancier eller frank, och därmed utlänning.

ng som ett ng plus g mellan vokaler (eng "djungle"), som vanligt ng-ljud (sv "djungel") annars.

æ ä (bokstaven kallas "Æsc")
a a som i sv "mat". Aldrig som i "hatt".
o å
u o som i sv "mos"
e alltid som sista e-et i "meter", aldrig som första
i alltid som i "is", aldrig som i "child"
y som i "fyr"

Vokaler

I svenska språket så kan man lätt bli förvirrad av "långa" och "korta" vokaler, där inte bara längden på vokalljudet skiljer utan även själva ljudet. Vi får ofta lista ut från sammanhanget vilket av ljuden som ska användas. Typexemplet är "banan" som kan ha ett långt a i början och ett kort i slutet, eller tvärtom.

I västtunga finns inte det problemet. Den enda skillnaden mellan en lång vokal och en kort vokal är hur länge man uttalar a-ljudet. För att skilja det långa och korta ljudet åt så sätter man en accent ovanför en vokal som ska vara lång.

Diftonger

Om två vokaler står intill varandra så ska de uttalas som diftonger, såvida inte en av dem har en accent. Om en av vokalererna är lång (har en accent) så ska vokalererna uttalas separat. "Heowar" uttalas ungefär "heäou-war". "Phéorlinga" uttalas ungefär "t-the-årr-ling-ga"

Runorna på framsidan

Om någon frågar så står det "wistfarði seo þrida entebyrdnes" på framsidan på Västmark, vilket betyder "Västmark, den tredje utgåvan".

Kalender anno domíní 1193 (6)

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



Konungens svärd (2)

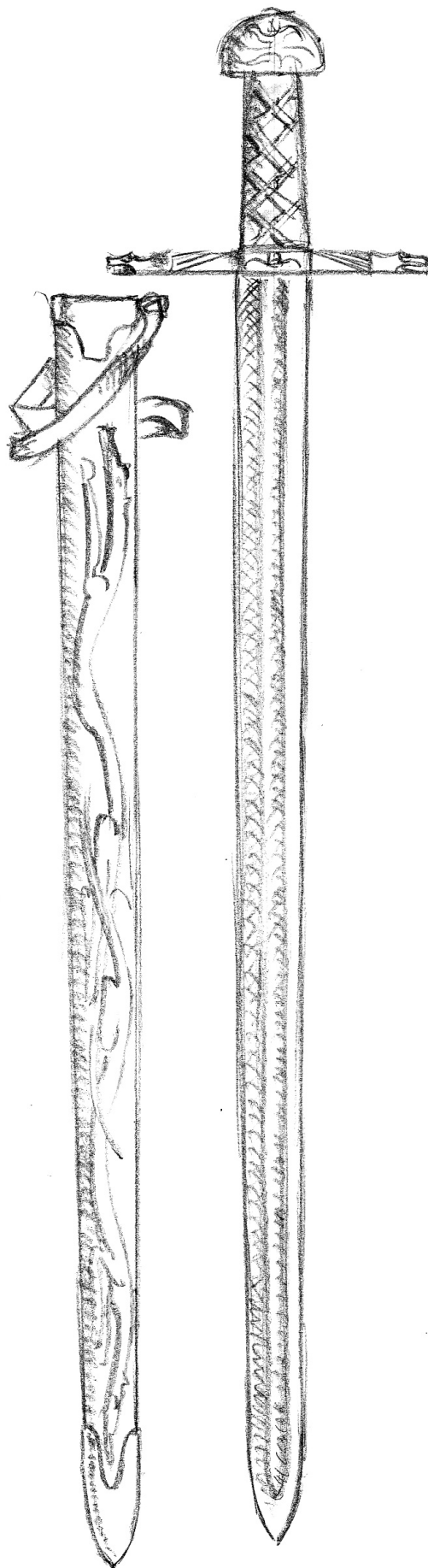
Konungens svärd är den viktigaste riksregalien i Västmark, till och med viktigare än kronan. Kronan symboliserar "bara" bandet mellan kyrkan och tronen, det vill säga att kungen har kyrkans godkännande. Konungens svärd är bandet mellan tronen och riket. Svärdet symboliserar rätten att döma, plikten att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

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

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

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

Beskrivning och bild av konungens svärd lägges lämpligen fram för spelarna när (om) figurerna får se svärdet på riktigt.





Bedömningsformulär

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

Som jämförelse så kan det nämnas att det vinnande laget av Västmark-scenariet på GothCon XXVII fick ihop 54 poäng.

Problemlösning

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

Förhandlar med Sianawidh (2)

Påkallar Guillaumes uppmärksamhet om Wulf och dennes syften (2)

Påkallar Gurths uppmärksamhet om Wulf och vinterälvorna (2)

Lyckas undvika att bli råpackade under likvakan (2)

Kreativt besvärjelseanvändande (2)

Kreativ våldstaktik (2)

Kreativa förklädnader under Tokarnas natt (2)

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

Detektivarbete (0-6)

Delsumma (max 20 poäng)

Rollgestaltning

Rollgestaltandet bedöms individuellt på en skala 0-5, där 0 är ingen rollgestaltning alls, mycket metaspelande (dvs tänkande utanför rollen, anakronistiskt tänkande, urballat spelande etc), och 5 är suveränt rollgestaltande (man kan tro att spelaren faktiskt är en tonårig flicka från slutet på 1100-talet). Gör inte misstaget att betygsätta utlevande spelare högre – det är inte ljudvolymen och energiåtgången som ska mätas, utan rollpresentationen.

Venja (0-5)

Esgithe (0-5)

Eli (0-5)

Alvhild (0-5)

Delsumma (max 20 poäng)

Skoj

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

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

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

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

Delsumma (max 20 poäng)

Totalbedömning

Rollgestaltning

Problemlösning

Skoj

Totalsumma (max 60 poäng)

Lagnamn

Feedback

Denna sektion påverkar inte bedömningen av laget i turneringen.

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

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

