

Kapitel 17:

Skandalen i Conari

”Skandalen i Conari” är introduktionsäventyret i Västmark. Det är ett ganska enkelt ”sök-och-finn”-äventyr med en intressant knorr på slutet, i vilken många användbara tekniker för spelledande införs. Syftet med äventyret är, förutom att underhålla spelare och spelare för en kväll, även att visa på hur typiska Västmark-äventyr ser ut samt att fungera som pekpinne på den metodik som används i spelet.

”HE PUT IN YOUR HEART CERTAIN
WISHES AND PLANS; IN MY HEART, HE
PUT OTHER DIFFERENT DESIRES.”

— SITTING BULL, SIOUX-HÖVDING

Synopsis

Strax efter skördetiden 1194 återkommer hertigen av Conari, Talaan Wedarlaeg, till Detana, bara för att upptäcka att hans hustru försvunnit. Tjänstefolket försäkrar att hon har rest på pilgrimsfärd till Ekalid och förväntas tillbaka inom en månad eller två, men hertigen fattar ändå misstankar. Han skickar därför ut ett antal grupper av äventyrare för att finna och återbörda hans kära hustru. En av dessa grupper utgörs av figurerna. Utöver detta sprider sig ryktet fort – en liten grupp om sex betydligt mer skrupellösa prisjägare har också hört om hertigens erbjudande och satt sig av efter en grupp som vet mer. Den grupp de råkar välja blir figurerna.

Orsaken till hustruns pilgrimsfärd är att hon, under makens långa frånvaro, ”vänstrat” och att det har fått följder. Hon tänker nu vara frånvarande så länge att hon hinner föda barnet och läka sviterna efter barnafödseln innan hon återvänder. Det här är en plan som makens hyrda hejdukar sätter i fara.

Det blir figurerna som hittar hertiginnan först. Hertiginnan erbjuder en lika stor belöning som maken utlovat om hon får föda sitt barn, vilket händer ungefär när som helst. Det här är ett erbjudande som få kan motstå – genom att vänta en liten stund och sedan hålla tyst så får de dubbelt så mycket betalt. Problemet är en annan grupp som också börjar närma sig hertiginnan, och dessa tänker inte låta en grupp figurer komma i vägen för dem. Dessutom måste barnet ”försvinna” på något sätt.

Trots andra prisjägare lyckas förmodligen figurerna att gömma undan barnet och återbörda hertiginnan hel och intakt. De får sin dubbla belöning (eller mer, om de förhandlar väl) och sedan är saken ur världen.

Eller?

Onej: ett år senare erkänner hertiginnan sitt snedsteg för sin älskade make. Hertigen blir förkrossad, för han upptäcker nämligen att orsaken till att han är barnlös är att han själv inte är kapabel att föra avkomma, inte som man tidigare trott, att hustrun var infertil. Efter en viss depression beslutar han sig i alla fall för att adoptera barnet som sitt eget och göra det till arvinge. Nu är figurerna förmodligen de enda som vet var barnet är gömt, och de får därför uppdraget att hämta barnet.

Och då inträffar en rad problem. Till att börja med är det inte säkert att adoptivföräldrarna vill släppa ifrån sig sitt barn. Vidare har hertigen fiender. Skulle de kunna bevisa hertiginnans felsteg så har de ett utmärkt politiskt vapen. Beviset består i figurerna och i barnet. Dessa vill hertigens fiender lägga rabarber på, och skickar därför en grupp med prisjägare för att ta samtliga tillfånga.

Västmarkska Egenskapen

Det finns en del egenskaper som är unika för Västmark i äventyret. Till att börja med har vi miljön, som är medeltida och sagoinspirerad.

Det andra är den relativt icke-linjära händelsekedjan. Observera att det inte finns någon tidslinje för äventyret, utom för sådant som knappt går att påverka. Det enda som är sagt är att hertiginnan ska föda sitt barn, och att figurerna skickas ut på nytt ett år senare. I övrigt beror alla händelser på vad figurerna gör och vad statister och biroller gör för att påverka saken.

En tredje typisk Västmarksk egenskap är uppföljningen. Äventyret får effekter senare. Det tar visserligen ett år eller så, men förr eller senare får äventyret biverkningar. Det finns dessutom gott om trådar som kan användas i senare äventyr.

Förberedelsen

Det finns några förberedelser som man måste göra innan spelmötet, förutom att skapa figurer, sätta sig in i regler och bekanta spelarna med världen. Det underlättar till exempel om man tar kopior av kartan över byn Vimmelkant, kartorna över Västmark och Lyonia, hertigens brev och birolls- och statistikorten.

Birollskort och statistikort är ett sätt för spelledaren att hålla ordning på biroller och statister. De utgörs helt enkelt av ett litet kort, föredrädesvis i A6-storlek, på vilket man skriver upp några viktiga data. Dessa kort kan sedan hållas sorterade i ett vanligt kartotek. De biroller och statister som förekommer i det här äventyret finns dels i texten, men också monterade i färdiggjorda ark som det bara är att klippa ut och klistra på A6-kort. Man kan med fördel även ha figurerna på dylika kort, så att man lätt kommer åt deras värden.

Inled spelmötet med att låta spelarna fråga frågor och svara sanningsenligt på dem. Frågorna är dock begränsade på följande sätt:

- Max en fråga per spelare.
- Frågan ska kunna besvaras med "ja" eller "nej".
- Inget konfererande.
- Alla andra frågor får deras figurer ställa till andra personer de möter.

Syftet med de här frågorna och svaren är att få spelarna nyfikna. I och med att frågorna är begränsade, inte bara till "ja" eller "nej" utan även till antalet, så kommer man inte få särskilt god information att gå efter. Däremot har spelarnas nyfikenhet ofta väckts.

Om Ära och Erfarenhet

Här och där i äventyret står det att figurerna ska belönas med Ära och/eller erfarenhetspoäng. Dessa ackumuleras och bör lämpligen delas ut efter fullbordat spelpass. Ett spelpass bedöms vara ca 3-5 timmar långt och är spelpasset längre kan man dela ut lite mer erfarenhet. Ära ska dock inte ökas om spelpassen är längre.

Inledningen

Äventyret börjar i Detana, huvudorten i hertigdömet Conari, i slutet av september. Så långt är allt väl: exakt hur det börjar är dock lite värre. Det kan vara lite halvknepig att se till att figurerna kommer in på äventyret. Har man riktigt otur och får en bunt ociviliserade drägg som figurer så kan det mycket väl hända att man tvingas ta till en direkt "pengar-på-krog"-inledning, och det är inte helt lyckat. Dock är äventyret uppbyggt på ett sådant sätt att figurerna får utföra ett arbete åt någon annan. Frågan är hur uppdraget presenteras.

Om några av figurerna är adliga kan de till exempel vara gäster hos hertigen av Conari, som då passar på att be figurerna om en tjänst. En gentjänst från en hertig gör ju aldrig helt ont. En annan variant är att låta figurer som åker fast för något brott beändas om de gör samma tjänst. Slutligen kan man också låta en härold proklamera en belöning för de som vill låta sig anställas av hertigen för ett enkelt uppdrag. Alla sätt är bra utom de dåliga.

Hertigens historia

Följande (eller något liknande) berättar hertigen för figurerna):

"Jag är genom mitt ämbete ofta tvingad att lämna mitt gods och vara borta länge. För ett år sedan tvingades jag att resa till Aquitanien för att hjälpa min vapenbroder Richard Plantagenet i hans frånvaro. När jag kom tillbaka fann jag att min väna hustru, Béatrice, var försvunnen. Enligt tjänstefolket hade hon givit sig av på valfärd till Ekalid, trots att jag låtit meddela att jag var på väg hem. Det oroade mig dock inte så mycket – min hustru är en frimodig kvinna som gör vad som faller henne in.

Nu har rapporter om stråtrövare som härjar i trakterna nått mina öron. Jag har sänt ut knektar och riddare för att göra rent hus med dem, men jag är

Inledningar i Västmark

Denna inledning ska inte ses som typisk för Västmark. De tre typiska inledningarna i Västmark är att figurerna hamnar i kläm mellan två fraktioner, någon gör något elakt mot figurerna, eller så drar figurerna själva igång ett äventyr. Att figurerna hyrs av någon annan är faktiskt ganska sällsynt.

fortfarande oroad för min hustru. Jag ber er, finn henne och eskortera henne tillbaka hit med heder och liv i behåll."

Hertigen erbjuder en mindre summa (40 silver) till var och en, plus lika mycket till när de återvänder med Béatrice. Därtill kommer hans ord som riddare att hjälpa dem i trångmål.

Frågor och svar

Hertigen förväntar sig att bli utfrågad. Blir han det inte så kommer han att bli besviken men ändå skicka iväg figurerna. Några förutsägbara frågor är:

- *Åt vilket håll reste hertiginnan?* Söderut, mot Ekalid, förmodligen längs de stora vägarna.
- *Hur ser hon ut?* Béatrice är en fager dam, med långt blont hår, förmodligen insvept i en huvudduk. Hon har ett ovalt ansikte med uppnäsa, och kloka blå ögon. Hon är tjugotre år gammal.
- *Hur reste hon?* Béatrice gav sig av med endast en hovdam och en av hertigens husriddare som eskort. De har tre ridhästar, två packhästar och en ponny till riddarens väpnare. Riddaren förutsåg tydligen inga stridigheter eftersom han lämnade stridshingsten hemma.
- *Vad heter husriddaren?* Husriddarens namn är Marchet från Varundel. Hans devis eller vapensköld är *kluven sköld, vitt och rött, till vänster ett stegrande lejon, till höger tre franska liljor*.
- *Hur ska Béatrice veta att hertigen har skickat figurerna efter henne?* Hertigen skriver helt enkelt ett brev och sätter sitt sigill på det.
- *På vilket sätt kan hertigen hjälpa till?* Inte särskilt mycket, är han rädd. Å andra sidan ska det inte bereda några större problem att återbörda en adelsdam, i alla fall inte på ett sådant sätt att han behöver skicka förstärkning. Dessutom har ju figurerna fått ett förskott som ska täcka det mesta.
- *Ersättning?* Fyrtio silver var till att börja med, och lika mycket till om Béatrice återbördas med liv, heder och ära i behåll.

Att inte ställa några frågor kan vara direkt fatalt för äventyret. Riddarens devis är lika unikt som hans utseende och mycket lättare att känna igen. Detta är en utmärkt ledtråd att följa. Det går att finna Béatrice om man vet sällskapets sammansättning (en dam, hennes hovdam, en riddare och en väpnare) men riddar Marchets devis underlättar kraftigt. Hertigen kommer att ge brevet till figurerna i alla fall, men det gör gott intryck på honom om de frågar.

Upp till fem poäng Åra tilldelas spelare som ställer frågor. Antalet beror på hur artigt de framförs och deras relevans. För många, för framfusiga och för nyfikna frågor är lika illa som inga frågor alls.

På vägen till Ekalid

Att söka efter Béatrice är en knepig uppgift. Har spelarna varit smarta och tagit reda på vilka de letar efter så blir det klart mycket enklare. Om inte så har de lite problem. Fram till Vimmelkant finns det en lång rad med vittnen som har sett riddaren och hans "hustru" – det är en vanlig missuppfattning att Béatrice är riddar Marchets hustru.

Riddar Johan Anterfen

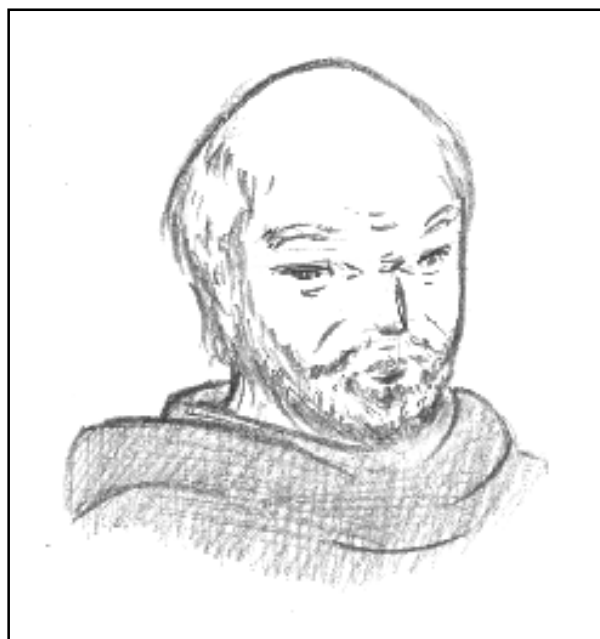
Riddar Johan har passerat följet och han kan utan problem minnas episoden när figurerna träffar honom tidigt under resan. Han kommer ihåg riddarens devis om någon nämner den och kopplar då ihop devisen med sällskapet. Frågar man enbart om följet och dess sammansättning så kan han inte dra sig till minnes någonting. Ställer man rätt fråga så svarar han dock sanningsenligt:

"Ja, den devisen minns jag. Det var en riddare som red söderut mot Ekalid med sin hustru. Jag tyckte det var konstigt att en riddare red med ett så litet följe, men jag ska inte döma min nästa. Jag hälsade dem med 'Guds frid!' och de svarade, och jag fann ingen anledning att undersöka saken närmare."

Notera att riddaren uppfattade Béatrice som hustru till riddaren. Om spelarna låter det bero därmed så får de inte reda på så mycket mer, men frågar de så kan riddaren meddela att Béatrice var höggravid.

Broder Theodores

Broder Theodores är en cistercianermunk som för närvarande är ute på vandring. Han är, bland mycket annat, involverad i Sionprioraterna, en hemlig orden som sägs värna om den Heliga Graal, och är en slags lokal "filial" för prioraterna även om han inte är officiell



medlem. Han har ett stort intresse av matematik, och det är på det sättet han har gjort sig nyttig för Sionprioraterna – han är nämligen en mästertlig kodskapare.

För det här äventyret så är han mest intressant i två roller. För det första har han sett hennes nåd Béatrice men också hennes mage. Eftersom han vet att maken har varit borta ett tag så vet han också att barnet med största sannolikhet är utomäktenskapligt. Därmed tänker han inte avslöja någonting om barnet eller sällskapet förrän han är säker på figurerna. Han slår helt prompt följe med figurerna för att få reda på deras avsikter.

Puck

Puck är en satyrliknande älva som ser ut som en tiotolvårig pojke. Det är lite svårt att få tag på honom, men det hjälper om man har kontakter bland älvafolken eller egenskapen Älvabod. Puck är busig och glad och bryr sig egentligen inte så mycket om människornas förehavanden, men han vet var Béatrice gömmer sig och kan tänka sig att byta denna information mot något likvärdigt. Nästan vad som helst kan betraktas som likvärdigt, som till exempel en kyss från en nybadad flicka, äppeldoft på flaska, stenkol som en jätte pressat till guld, svaret på en gåta eller något annat underligt. Puck kommer inte att föreslå något utan svarar istället vad figurerna har att erbjuda.

Observera att banala och trista saker som till exempel pengar eller värdeföremål, kommer inte att betraktas som likvärdigt. Inte heller kommer Puck att acceptera järnföremål. Att dra ett järnföremål i Pucks närvaro kommer att betraktas som en förolämpning och han kommer därefter inte att avslöja något.

Skulle man lyckas övertala Puck kommer han att avslöja vad han vet. Han kommer fortfarande att uttrycka sig i gåtor.

"Åtta ben som är för lata för att gå själva, och två ben som inte har kommit än. Jo, sådana har jag sett. Två ben är en skam för fyra ben; av de fyra är två inte här och två går inte i ett stall och väntar på de två som inte har kommit. Två ben står på vakt och fyra ben springer ärenden. Ojoj, vilket spring det blir. Men akta er för tolv ben från norr – bryter ben gör de gärna för egen vinnings skull."

Prisjägarna

Prisjägarna är sex till antalet (se Pucks information) och vill väldigt gärna lägga vantarna på Béatrice (men hellre belöningen). De har **inte** lust att dela med sig. När de får reda på att figurerna är ute efter samma sak tar tre av dem, nämligen Ilke, Waldes och Artan, saken i egna händer för att få figurerna att inse att jakten på Béatrice är för farlig för deras hälsa.

Även om de tre prisjägarna är impulsiva så är de inte dumma. De har armborst och kommer inte att tveka att utnyttja dem, men de inser så klart att det är bättre för dem om figurerna gav sig av på egen hand. Mord lämnar

alltid ovälkomna spår. Därför kommer de klargöra för figurerna att de kommer att använda sina armborst om inte figurerna lägger av.

"Avskräckningen" genomför de utan medgivande från Barol, deras ledare, som blir verkligt arg på dem. Barol har insett att figurerna har något på spåren och hans plan är istället att följa efter figurerna och norpa Béatrice från dem efteråt. Utan figurerna fungerar inte hans plan. Därför blir han så arg på hans tre "initiativtagande" kumpaner och håller dem därefter i strama tyglar.

Smarta (och uppmärksamma) spelare utnyttjar splittringen bland prisjägarna när alla sex kommer igång så småningom. Det är ingenting man ska hindra. Tvärtom är det gott initiativtagande. Naturligtvis krävs det att man låter denna splittring synas.

Ett erfarenhetspoäng extra till den eller de spelare som försöker få prisjägarna att slåss inbördes.

Byn Vimmelkant

Vimmelkant ligger på vallfartsvägen mellan Varundel och Ekalid. Det är en liten by som ligger utmed vägen själva vallfartsvägen, med åkertegar som sträcker sig ut från byn i remsor. Det finns femton familjer i Vimmelkant, så varje åkerlapp är indelad i nitton remsor; två tillfaller kyrkan och två länsherren, baron Starin. Byborna enas om dagsverken på kyrkans och Starins marker och betalar på så sätt skatt. Tio av familjerna lever i själva byn, medan fem till lever strax väster om byn i närheten av större delen av byns ekonomibyggnader. I själva byn finns det bara en ekonomibyggnad, nämligen stallet i anslutning till värdshuset.

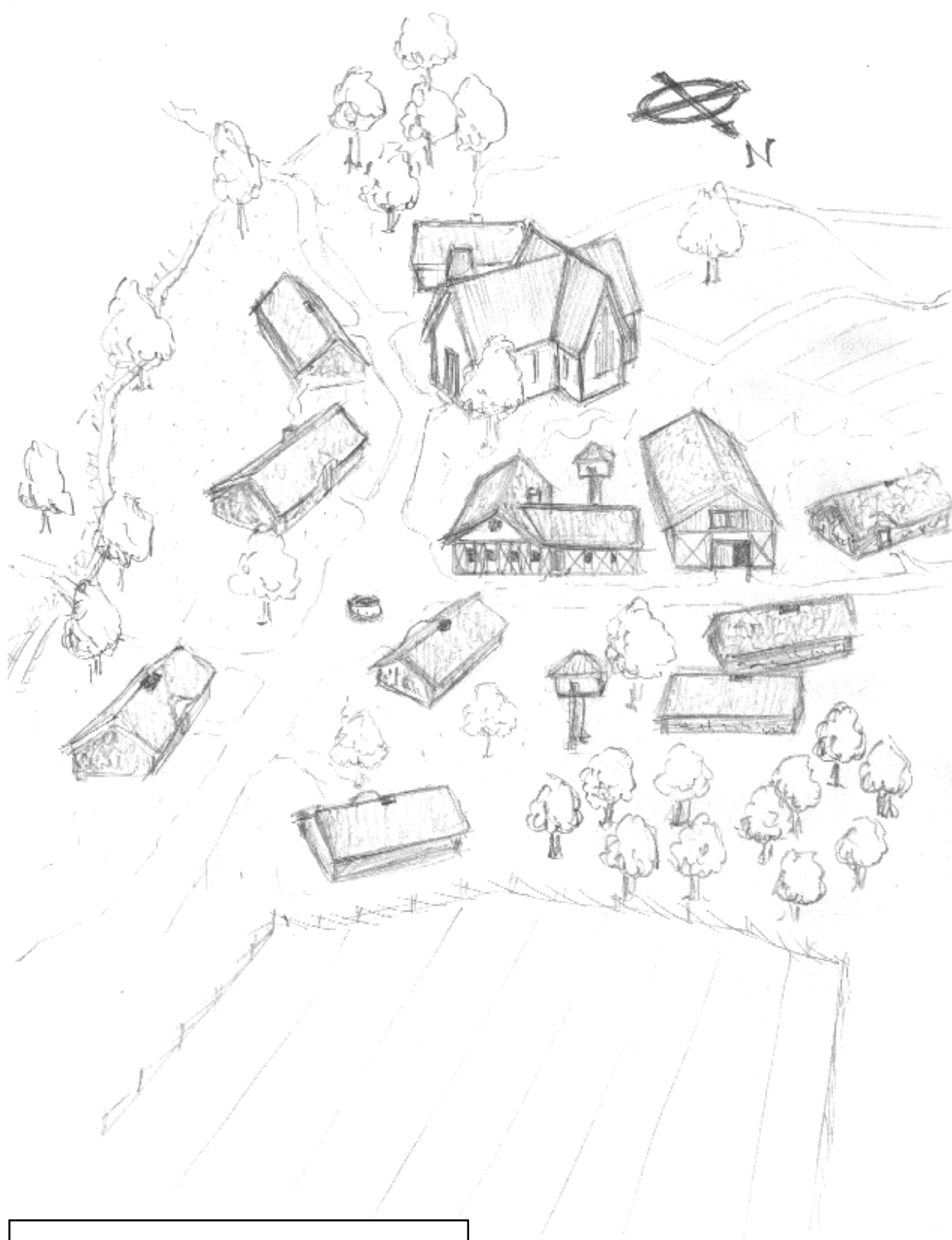
Eftersom Vimmelkant ligger på en vallfartsväg så är det två saker som är oproportionerligt stora. Den ena är värdshuset "Flickan och gycklaren" och den andra är kyrkan. Båda hör egentligen hemma i en by av mångdubbelt större storlek än Vimmelkant, i alla fall om man betänker deras storlek i proportion till byns. Men som sagt var, Vimmelkant ligger på en vallfartsled och många pilgrimer passerar genom byn.

Anna på Torpet

Anna på Torpet är en klok gammal gumma som säkert kan hjälpa figurerna att hitta rätt. Hon har dock sin egen metod – hon släpper vallmofrön i en hink och studerar ringmönstret på vattenytan. Därigenom kan hon läsa vad som kommer att hända. Helt sanningsenligt säger hon följande:

"Jag ser ett barn utan mor, en mor utan make, en make utan barn. Jag ser smeden som kommer att sluta cirkeln. Jag ser förlåtelse och fiendskap. Jag ser ond bråd död. Jag ser händer i skuggor och samtal i mörkret."

Hon ser också att figurerna är "smeden som kommer att sluta cirkeln" men det säger hon inte. Av mer mundan karaktär är att Anna på Torpet har blivit anlitad av Béatrice som barnmorska, men det säger hon inte heller.



Kartan

Kartan är inte så mycket en karta som en vy över byns "stadskärna". Den fungerar dels som vägvisare, men också som en bild av hur det faktiskt ser ut. En hel del finns utanför kartan, bland annat mor Annas torp.

Luddes-98

Däremot kan figurerna följa efter och spana efter henne för att se vad som händer, och upptäcker då att hon plockar med sig diverse saker i en korg och smiter ner till byns värdshus.

Kyrkan

Kyrkan ligger i Vimmelkants södra ände. Klockstapeln bredvid den är faktiskt äldre än själva kyrkan; kyrkan blev klar 1154, medan klockstapeln faktiskt är nästan hundra år äldre. Det finns en hel del vackra målningar i kyrkan, huvudsakligen i taket men även på fönstren.

Fader Ambrosius är den präst som sköter den lokala kyrkan. Han är en vänlig själ som bryr sig om sina (kristna) sockenbor. Han håller tämligen hårt på kyrkoplikten, till och med för mor Anna på Torpet som finner sig i Ambrosius egenheter trots att hon själv inte har särskilt mycket till övers för den kristna kyrkan. Fader Ambrosius lever i prästgården söder om kyrkan tillsammans med sin hustru (vanliga präster har inget celibatlöfte), två söner och kyrkvaktmästare.

Ambrosius

Fader Ambrosius är byns präst. Det är en vänlig men något trångsynt herre i övre sextioårsåldern som kanske är lite väl nitisk i sin kristenhet. Han har ett gott öga till alla (kristna) invånare i byn och är mycket omtyckt. Till och med Anna på Torpet har ett gott öga till honom, trots att hon nästan storknar i kyrkan varje söndag. Det ryktas bland byns äldre invånare att Ambrosius nitiskhet vad gäller kristendomen kommer av att han en gång i tiden var förälskad i Anna på Torpet, men att hon helt enkelt nobbade honom på grund av hans prästambitioner och att det här är hans sätt att hämnas.

Ambrosius har sett att en havande kvinna har tagit in på värdshuset, men tror att det är riddarens hustru. Får han reda på att Béatrice inte är riddarens hustru, utan i själva verket hertig Thalaan Wedarlaegs hustru, så kommer han att få panik, i och med att han inte har tagit emot hertiginnan på vederbörligt sätt.

"Förlåt? Jo, det vapnet har jag sett. Riddaren ni söker har tagit in på 'Flickan och Gycklaren' med sin havande hustru. Jag tror att hon ska nedkomma med barn vilken dag som helst, så det är väl bäst att jag börjar förbereda för dop."

Helena

Helena är Ambrosius väna hustru. Det är en tillbakadragen kvinna som sällan syns ute i samhället. Hon har alltid varit Anna på Torpets eviga fiende, förmodligen av samma orsak som Ambrosius nitiskhet (om man får tro ryktena...) och tar varje chans att gnälla över henne. Hon vet ingenting om Béatrice och antar att det har något med häxan att göra.

"Nej, det har jag inte hört något om. Är det den där häxan som har hittat på något igen?"

Malther

Malther är kyrkans klockare och kyrkvaktmästare. Det är en jordnära herre som råkar vara väldigt förtjust i diverse alkoholhaltiga drycker och tar sig en liten hutt då och då när Ambrosius inte ser på. Trots detta är han nästan aldrig full. Han är annars mycket diskret av sig och en god människokännare, och trots att han vet att Béatrice har tagit in på värdshuset så säger han ingenting om det, då han omedelbart lade märke till att det var något som var fel och har vett nog att hålla tyst om sådant som inte angår honom.

"Näeee, jag vet inget. Jag är bara en simpel klockare. Inte lägger jag märke till konstiga riddersfolk å sånt..."

"Flickan och Gycklaren"

Värdshuset "Flickan och Gycklaren" är ett stort värdshus i förhållande till byns storlek, och man har inga som helst problem med att ta emot pengar, vilket annars kan vara problem i mindre värdshus. Skänkstugan ligger på bottenvåningen i den norra längan. Kök och tjänstebostäder finns i den västra längan, medan alla gästrum finns på övervåningen i den norra längan. Värdshuset kan härbärgera nästan ett hundra gäster, varav 60 får plats i skänkstugan. "Flickan och Gycklaren" har ett eget stall, i vilket gästernas riddjur härbärgeras. Värdshuset sköts av värden Hugo Rundmage, vilken har precis en så stor och rund mage som namnet antyder. Hans hustru och sex av deras åtta barn hjälper till – de två minstingarna är ännu för unga.

Hugo Rundmage

Hugo är en hederlig karl. Han har svurit att hålla Béatrices närvaro hemlig och tänker inte bryta sitt löfte. Han är dock inte hur smart som helst, så det går att lura honom att avslöja sig. Det krävs dock professionellt snärjande för att lyckas med detta. Han vet dock inga närmare detaljer och har inte frågat.

"Förlåt? En havande kvinna och en riddare? Nä, det kan jag inte dra mig till minnes. Möjligen har de bara dragit förbi och fortsatt mot Ekalid, men här har de inte tagit in."

Thea Hugos

Thea är Hugos hustru, en knubbig kvinna som gifte sig med Hugo av kärlek. Det har gått bra för dem – de har byggt upp ett värdshus från grunden och dessutom satt inte mindre än åtta barn till världen. Hon är en mysig kvinna i fyrtioårsåldern som gärna hälsar gäster som hon tycker om med en stor kram.

Thea har lyckats komma Béatrice in på livet – Thea har erfarenhet av barnafödande som Béatrice saknar – och känner till hela historien, inklusive barnets ursprung. Hon har ställt sig helt och håller på Béatrices sida och kommer att göra allt för att skydda henne. Om så krävs

så adopterar hon barnet, men det kommer dock att bli en del knepiga frågor i byn. Det är Thea som har ordnat så att Anna på Torpet kan vara barnmorska.

Thea kommer att låsas att vara ovetande tills det står klart att figurerna kommer att ta till alla medel för att utföra sitt uppdrag – i så fall är stekpannan och brödkaveln inte långt borta. Det ska mycket till för att övertyga henne om att de faktiskt inte vill skada henne på något sätt. Hertigens brev fungerar till exempel alldeles utmärkt. Skulle de på något sätt lyckas att övertyga henne om att de faktiskt vill hjälpa till så kommer hon hela tiden att vara närvarande, då hon inte helt litar på dem.

"Jag vet inte vem ni är eller varifrån ni kommer, men ut ska ni och det med basta!"

Nella Theasdotter

Nella är Theas näst äldsta dotter, nyss fylld sjutton år. Flickan har växt upp i värdshuset och har sett alla underliga gäster och hört åtskilliga historier. Hon är helt enkelt överfull av dumma idéer och kommer med stor sannolikhet att bli förälskad i vilken manlig figur som helst som kan ta henne från värdshuset och "ut i världen", som det heter. Nella kan luras eller förföras att avslöja en hel del om värdshusets gäster.

"Så vackert..."

Béatrice

Béatrice är en vacker adelsdam på tjugotre år från Mirthanburg. Hon har varit gift med hertig Talaan Wedarlaeg i sex år och ännu aldrig blivit med barn. Eftersom alla trodde att det var henne det var fel på trodde hon att hon kunde göra ett snedsprång med sin ungdomskärlek, riddar Gaden av Mirthanburg, utan



någon som helst fara. Tyvärr var det ju inte henne det var fel på och hon blev med barn. Hon har kommit att hata riddar Gaden av den orsaken.

Som tur var hade hertigen rest till kontinenten vid tillfället och kom inte tillbaka förrän det nästan var dags att föda barnet. Béatrice förbannade sin otur när hon fick höra talas om hertigens återkomst och beslöt sig för att försvinna, officiellt på valfärd, och föda barnet i lönn. Hon kom inte längre än till Vimmelkant innan det började bli dags, och istället för att riskera att föda mitt ute i vildmarken så beslöt hon sig för att stanna i Vimmelkant. Observera att figurerna kommer precis lagom för förlossningen, oavsett hur mycket tid de spenderar på vägarna och i byn. (Se även *Prisjägarna, del två* nedan)

Béatrice har nu nästan löst det omedelbara problemet (att dölja graviditeten), men det kommer omedelbart ett annat problem direkt efteråt. Hon kan ju inte bara sätta ut barnet i skogen, utan måste få undan det på något lämpligt sätt. Hon lovar därför figurerna att hon ska komma med frivilligt tillbaka till Detana och hon lovar dessutom en extra belöning på lika mycket till som de har utlovats (totalt, alltså ca 80 silver per skulle till), om de bara väntar så att barnet hinner födas och hjälper till att adoptera bort det så att hennes make inte märker något.

"Jag ber er, sir, att om ni har det minsta ädelt i kroppen, hjälp mig i detta. Jag ska inte låta et gå olönad."

Byäldsten

Byns Äldste, Mistrean Varende, är inte äldst i byn med sina trettiofyra år. Däremot är han utan tvekan rikast och dessutom oäkta son till baron Starins far och alltså hans halvbror. Han är därför tämligen bitter, och han har insett att det enda sättet för honom att komma någon vart i världen är med pengar. En hel del har han lagt beslag på i egenskap av köpman, och mer skulle han förmodligen skaffa om inte baron Starin satt in sin halvbror som byäldste. Mistrean är därmed rätt så begränsad i sina handelsmöjligheter och han är inte ett dugg glad på sin halvbror.

Till att börja med är han inte intresserad av främlingar. Sådana finns det gott nog om ändå. Han är därför inte förtjust i figurernas uppdykande, i synnerhet inte om de planerar att stanna ett tag.

Får han höra att det finns en belöning att uthämta om Béatrice återbördas till hertigen kommer han att bli eld och lågor och tar alla chanser själv. Han kan till och med tänka sig att hjälpa prisjägarna för att uppnå målet och planerar då naturligtvis att dra prisjägarna vid näsan och lägga beslag på hela belöningen själv. Naturligtvis planerar prisjägarna samma sak.

"En belöning, sade ni? Från hertigen själv? Hmmm..."

Övriga bybor

Byns övriga invånare vet inte mycket om vad som hänt. Några av dem har sett en riddare rida mot byn i sällskap med en gravid adelsdam. Ingen har sett detta sällskap lämna byn.

Prisjägarna, del två

Lagom efter att figurerna träffat Béatrice kommer prisjägarna in i byn. De upptäcker snart att deras byte inte har fortsatt genom byn, och kan med lite logiskt tänkande och ett par frågor komma fram till var figurer och adelsdam gömmer sig. De kommer till att börja med att kräva att figurerna överlämnar adelsdam och pengar till dem illa fort, så kommer de skonas. Om figurerna vägrar kommer de att belägra världshuset och dessutom sluta ett avtal med byäldsten Mistrean Varende så att denne inte rapporterar något till lagens långa arm.

Det slutar förmodligen med någon form av våldsamt konfrontation, men det är inte helt säkert. Smarta flyktplaner kan fungera lika bra, liksom extremt bra diplomati eller schyssta mutor.

Tänk särskilt på möjligheten att använda prisjägarnas interna problem för att ta sig ur belägringen, samt att överlevande prisjägare med fördel kan användas som framtida antagonister. Balor, Saran och Guy utgör den ena falangen, medan Ilke, Waldes och Artan är de som vill skrämman bort figurerna så fort som möjligt. Tänk särskilt på Sarans hemlighet – om figurerna får reda på den och spelar den rätt kan de nog tända Barols faderskänslor och på så sätt neutralisera halva gruppen.

Fem poäng Ära till den som dräper Barol, och ett poäng Ära för varje annan död prisjägare. Tio poäng Ära och ett extra erfarenhetspoäng per person om figurerna tar sig ur situationen utan blodspillan. Fem

poäng Ära per person om figurerna lyckas splittra prisjägarna. Fem poäng Ära till den figur som upptäcker länken till Mistrean Varende.

Avslutning...eller?

I och med att man lyckas komma ifrån prisjägarna så är den första delen av äventyret slut. I många fall hade äventyret varit helt slut, men det är ju trots allt Västmark vi talar om. Därmed är det inte slut över huvud taget – det finns fortfarande ett problem kvar att lösa och åtskilliga trådar in i framtida äventyr.

Att gömma barnet

Att gömma barnet är ett intressant problem som figurerna ställs inför, och förmodligen ett ganska unikt sådant om man jämför med vanliga äventyr. Exakt hur figurerna gömmer lille Guillaume är inte så intressant än, bara de inte dräper barnet på fläcken. Marchet och Béatrice vill inte veta vad som händer med barnet, eftersom all sådan kunskap skulle kunna användas mot dem och hertigen. Béatrice vill bara ha en försäkring om att barnet hamnar hos goda fosterföräldrar.

Adoptera

Att adoptera barnet är alltid en möjlighet och kommer att ställa till en hel del problem för figurerna i den närmaste framtiden, i synnerhet om de fungerar som den normala äventyrargruppen. Ett omedelbart problem som måste lösas är en amma som kan dia barnet eller på annat sätt ersätta modersmjölken. Är figurerna bofasta så kommer barnet endast orsaka problem utifall att någon ifrågasätter varifrån barnet kommer. Dessa problem kommer dock att lösas sig efter ett år ungefär.

Fem poäng Ära till den figur som adopterar barnet.

Tabell 17-1: Gömma barnet

Fosterfamilj	Svårighet	Kommentar
Hugo och Thea	15	Hugo vill ha underhåll för barnet i sådana fall. Thea är lättare att övertala.
Anna på Torpet	15	Går med på det om ingen annan kan ta hand om barnet.
Övriga bybor	21+	De har inte råd. Han är en vandrande munk och kan ta hand om barnet ett tag. Han kommer dock att adoptera bort barnet om han finner värdiga fosterföräldrar, och förvarnar figurerna om detta.
Broder Theodores	18	Abboten eller abbedissan kommer att kräva att figurerna först vandrar runt i omgivningen och uppriktigt föröker finna en bättre fosterfamilj. Dessutom finns det en möjlighet att de adopterar bort barnet under året om de finner en bra fosterfamilj.
Kloster	12	Älvafolken skulle bli mer än förtjusta för att få ta hand om ett så charmerande gossebarn, i synnerhet som hans blod är adligt. Problem kan dock uppstå vid återlämnandet, och det är ganska stor chans att barnet som figurerna får med sig tillbaka är en bortbyting.
Älvafolken	9	

Kolumnen Svårighet är en svårighet för lämplig skicklighet såsom till exempel Övertala.

Adoptera bort

Att adoptera bort barnet är en annan möjlighet. I så fall måste man finna en lämplig fosterfamilj, eftersom det inte bara är att ställa en korg utanför dörren. En möjlig lösning är att ett kloster tar hand om barnet, men i så fall kan det mycket väl hända att klostret söker en värdfamilj utanför klostret för att ta hand om och uppfostra barnet. Vårdshusfamiljen är en potentiell värdfamilj, om man bara kan övertala dem, likaså Anna på Torpet.

Se gärna tabell 17-1 för en uppställning av fosterfamiljer:

Sätta ut i skogen

Att sätta ut barnet i skogen är en mycket dum idé. Det går att rädda barnet då med hjälp av ”spelledarens caveat”, det vill säga att någon finner barnet ute i skogen och tar hand om det. Vem som finner barnet är en intressant fråga. Anna på Torpet är en kandidat, liksom älva-folket.

Hur som helst, om spelarna envisas med att deras figurer ska sätta ut barnet i skogen så får de ta konsekvenserna: ett år senare kommer hertigen att be dem att hämta tillbaka barnet, och har de satt ut det i skogen så ligger de ganska pyrt till vid det laget. Det är bäst för dem att de lyckas finna barnet igen – barnamord är ingenting som man ser allt för lätt på.

Ta bort tio poäng Ära styck från den eller de figurer som sätter ut barnet i skogen.

Hertiginnans återkomst

Hertiginnan återkommer så småningom till Detana, förmodligen med figurernas hjälp. Hertigen omfamnar sin vackra hustru, varefter Béatrice försvinner in i slottet för att damma av sig efter den ansträngande resan. Figurerna får den andra halvan av hertigens utlovade belöning och erbjuder dem också att stanna över natten i slottet. Innan de hinner ge sig av från Detana kommer riddar Marchet att ge dem Béatrices utlovade belöning. Denna extra gratifikation sker i största hemlighet och utan att hertigen vet om det. När figurerna ger sig av från slottet i Detana så är det med både hertigens och hertiginnans välsignelse och vänskapslöfte.

Efter spelmötet

Det här är ett utmärkt tillfälle att bryta spelmötet, även om äventyret egentligen inte är avslutat. Dela ut Erfarenhet och Ära enligt reglerna och riktlinjerna ovan och bryt sedan. Om det här är första speltillfället i Västmark någonsin kan man låta spelarna få modifiera sina figurer så länge som de inte använder sina erfarenhetspoäng. Denna sista putsning måste ske med spelledarens överinseende, och man ska fortfarande kunna skapa figuren enligt reglerna även efter putsningen. Så fort man börjar spendera erfarenhetspoäng så får man inte längre putsa på figuren, annat än på det sätt som Ära, Erfarenhet och spelledare medger.

Under en tid framöver så ska man nu spela andra äventyr. Den intressanta uppföljningen kommer först ett år senare (speltid), och det vore ju dumt om figurerna vore sysslolösa fram tills dess. Hitta därför på några egna äventyr. Leta upp andras äventyr och spela dem. Det går till och med att använda äventyr till andra rollspel, men för ett års speltid framöver så ska det vara ett avbrott i det här äventyret.

Ett år senare

”Skandalen i Conari” är inte avslutat ännu. Oavsett om man vill kalla det uppföljning, avslutning eller fortsättning så är det nu som äventyret ska få sin upplösning. Fyra till fem äventyr bör ha spelats mellan inledningen och upplösningen.

Som synes är upplösningen mycket mindre. Det beror inte på att figurerna ställs inför mindre svårigheter – tvärtom är nog svårigheterna större än någonsin. Problemet är att det inte går att förutsäga hur den förra delen avslutades, eller vad figurerna har gjort under den tiden. Därför är slutet lite lösare hållet och det är upp till spelledaren att utveckla äventyret och vad som händer till ett fullfjädrat äventyr.

Synopsis del två

Under det år som gått efter att Béatrice försvann på pilgrimsfärd och återkom har det varit stadigt sämre mellan hertig Talaan och Béatrice. Till slut kan hon inte stå ut med de hårda orden, så Béatrice erkänner och berättar hela historien med hennes äktenskapsbrott med riddar Gaden. Hertig Talaan blir naturligtvis rasande till en början, men besinner sig och tänker igenom saken. Han och Béatrice har ju inte lyckats få barn trots fem års äktenskap och alltid anklagat Béatrice för detta. Nu har Béatrice gjort ett snedsteg och blivit med barn. Alltså verkar ju Béatrice vara ”fullt funktionabel” och alltså ligger felet bakom avsaknad av arvinge hos honom själv. I en hjärteknipande scen ber han Béatrice om ursäkt för hans utbrott och ber dessutom om förlåtelse för att han under fem år orätt anklagat Béatrice för deras barnlöshet. Béatrice förlåter honom och ber själv om förlåtelse för sitt snedsprång. Deras vänskap övergår med ens i kärlek, och de skulle säkert levt lyckliga i resten av sina dagar om det inte vore för att Talaan behöver en arvinge, vilket han nu inte har.

En kväll kommer Béatrice på den finurliga lösningen: det finns ju en arvinge, nämligen resultatet av hennes snedsprång. Dessutom går det ju illasinnade rykten om att Béatrice var gravid, så här har de möjlighet att slå två flugor i en smäll. Genom att ta upp barnet som sitt eget får Talaan sin arvinge, och de illasinnade ryktena slås ju mer eller mindre ihjäl i sin linda.

Naturligtvis är idén inte helt perfekt. Till att börja med så vet ju inte Béatrice var barnet är, men det gör ju inte så mycket eftersom spelarnas figurer vet var han är. Alltså skickar hertig Talaan efter figurerna. Vidare så är

de där illasinnade ryktena något som spridits av hertigens fiender (hertigen är mäktig, och alla mäktiga personer har fiender). De har spioner och får snabbt reda på att hertig Talaan skickar efter figurerna. De inser om hertigen skickar efter ett antal personer som han lejt ett år tidigare, i samband med Béatrices försvinnande och barnafödande, så måste det ha något med saken att göra. Figurerna, och förhoppningsvis barnet om de letar upp det, är det levande beviset på att Béatrice har varit otrogen. Sådana bevis skulle kunna förgöra Béatrice och sticka en rejäl dolk i sidan på hertigen själv.

Början till slutet

Ett år senare (ungefär) spårar hertig Talaan Wedarlaeg upp figurerna igen, förmodligen via någon form av kurir. Efter att figurerna har sökt sig till Detana tar hertigen emot dem med all gästfrihet han kan uppbåda (och det är en hel del). Figurerna märker att det liksom lyser av förståelse och kärlek kring både hertigen och Béatrice, en förståelse och kärlek som inte fanns där vid deras återförening för ett år sedan.

Han vill sedan ha ett privat möte med figurerna, i vilket han ämnar förklara varför han har bett dem komma. Béatrice och riddar Marchet är också närvarande. Under det mötet berättar han hela historien om vad som hänt under det senaste året. *"Jag har kommit att... uppskatta... hertiginnan under det senaste året, på ett sätt som jag inte har gjort tidigare. Det enda som grämer mig är vår barnlöshet. Utan en arvinge kommer det här hertigdömet att slitas sönder i inbördeskrig, då det finns inte mindre än två personer som kan aspirera på hertigtiteln utifall att jag skulle dö utan arvinge. Nu har jag fått reda på att barnlösheten inte beror på hertiginnan, utan på mig."* Han trycker här Béatrices hand. *"Om jag har förstått saken rätt så vet ni betydligt mer om händelserna för ett år sedan än vad jag vet. Jag önskar inget återberättande av incidenten, och jag tänker inte hålla er ansvariga. Däremot ber jag er att finna barnet som Béatrice födde, och för honom hit, så ska jag adoptera honom och uppfostra honom som den son som jag aldrig kan få."*

Lön för mödan

Hertigen erbjuder figurerna etthundra silver vardera om de gör honom denna tjänst, samt evig vänskap från honom och hans hustru. De som i övrigt står medellösa kan få anställning i hans tjänst med allt vad det innebär. Lönen beror lite på figurerna och ska alltså avpassas till dem. Utöver detta skickas en mark silver (etthundrasextio silver) i en börs förseglad med ett sigill som ersättning till den fosterfamilj som tagit hand om barnet under året som gått. Det ska poängteras mycket noga att den börsen med dess innehåll är avsett för fosterfamiljen och inte för figurerna – figurerna får ändå rätt mycket.

Den förlorade sonen

Att återfinna barnet borde egentligen gå ganska lätt. Det är bara att resa tillbaka till den plats där barnet lämnades av och begära tillbaka barnet... eller?

Fel. En uppfinningsrik spelldare kan slänga in en hel del problem som figurerna kan ställas inför.

Fem poäng Ära till den eller de figurer som finner en intelligent och oblodig lösning på det här problemet.

I skogen: Om figurerna satte ut barnet i skogen har de problem, men det går att lösa. Om de reser ner till området där barnet sattes ut kan de höra talas om ett gossebarn i skogen, med endast en lannesvepning med en vacker devis broderad. I så fall går det att spåra upp pojken.

Vill inte: Fosterföräldrarna kanske blev riktigt förtjusta i barnet och vill inte lämna tillbaka det. Detta kan även gälla kloster.

Flera led: Gossebarnet har blivit en het potatis. Ingen vill egentligen ta hand om honom, så han har blivit runtskickad lite överallt, fram tills dess att baron Starins dotter har fått ta hand om pojken. Hon är naturligtvis rejält förtjust i den lille krabaten och vill för allt i världen inte lämna ifrån sig honom. En möjlig lösning är att flickan, som sed är, skickas till hertigens hov som en av hertiginnans hovdamer.

Figuren: Vad händer om en figur tagit hand om barnet? Vill denna figur lämna ifrån sig barnet, och vad händer i så fall inom gruppen? Spelldaren bör i så fall trycka på hur trevligt det är att ha ett barn under året som gått, så att det blir än svårare att lämna ifrån sig barnet. En kreativ lösning vore i så fall att hertigen anställer figuren som barnskötare, amma eller något i den stilen.

Älvafolken: Om älvafolken fått ta hand om barnet så har de inte särskilt stor lust att lämna ifrån sig det. Älvadrottningen har blivit hur förtjust som helst i pojken, och kommer till att börja med försöka lura figurerna med en bortbyting. Om det inte fungerar så kommer hon vilja ha rejäl betalning för att lämna ifrån sig barnet.

Motståndet

Som hertigen nämnde så finns det två personer som skulle kunna arva hertigtiteln utifall att hertigen dog barnlös. Dessutom finns en tredje person som bara är motståndare till Talaan. Samtliga tre skulle vinna en hel del på om hertigen fick ett antal rejäla fläckar på sin heder. Samtliga är villiga att ta till ganska drastiska metoder för att avslöja det oäkta barnet och Béatrices äktenskapsbrott. Eftersom figurerna och barnet är beviset för detta kommer de att försöka få tag på dessa, helst levande, men det är inget krav.

Biskop Sigismund av Ekalid: Biskopen är en av hertigens eviga rivaler. Fiendskapen mynnar ut i att hertigen vägrar att styra sitt hertigdöme från biskopssätet Ekalid i söder, utan föredrar att styra från det mer centralt belägna Detana. Att biskopen dessutom är en möjlig pretendent på hertigtiteln gör ju inte saken bättre.

Biskopen föredrar att agera genom mellanhänder, och han har stora delar av kyrkan bakom sig. Han är en troende man som dock hellre ser att hertigdömet styrs av kyrkan än av en "otrogen hedning" (vilket är biskop Sigismunds högst inofficiella sätt att betrakta hertig Talaan). Biskopen av Ekalid kommer att skicka ut sitt folk för att försöka genskjuta figurerna och norpa barnet innan figurerna når fram. Det är ganska enkelt att tvinga fosterföräldrarna att lämna ifrån sig barnet om man har möjlighet att exkommunicera någon. Skulle biskopens män lyckas används barnet som lockbete för att fångsla figurerna och avtvinga en bekännelse från dem.

Gisàn Wedarlaeg: Hertigens kusin och en konstant fiende. Gisàn är mer direkt av sig och ger sig gärna personligen ut på vägarna med sitt följe. Han anser naturligtvis att han är en mycket bättre länsherre än hertigen och hatar att vara hans vasall, men har för tillfället inget annat val än att stå ut med sin nuvarande länsherre. Gisàn arbetar mer direkt på: han tänker fånga figurerna först, och tvinga dem att avslöja var barnet är. Med figurernas bekännelse och barnet kommer han sedan att vanhedra sin kusin så mycket han orkar.

Baron Wilke av Federhamn: En mer avlägsen släkting till Talaan, men som har betydligt mer trupper än Gisàn. Han har därmed mycket större möjlighet att driva igenom hans egen succession till hertigtiteln, i synnerhet som kungamakten är svag i Västmark just nu. Baron Wilke är lite mer slug av sig. Han planerar att låta figurerna finna barnet och påbörja resan hem, för att fångsla dem på vägen och dessutom lägga beslag på barnet.

Alternativa metoden

Biskopen, Gisàn och baron Wilke begränsar sig inte nödvändigtvis till enbart direkta ingrepp. De kan också gå den rättsliga vägen och få lämplig fogde att dra igång en rättegång. Brottet är här Béatrices äktenskapsbrott och figurerna är nyckelvitnen. Att göra motstånd mot fogdens gripande skulle i så fall bli högmålsbrott, likaså mened eller att vägra att vittna. Detta gör ju inte figurernas sats något lättare, eftersom de riskerar dödsstraff, bannlysning eller fredlöshet om de gör motstånd.

Allierade

Figurerna har faktiskt allierade på resan. Utöver hertigen, som mycket väl kan komma att skicka trupp med figurerna om det framkommer att motståndet blir för hårt, så finns även broder Theodores som dyker upp som gubben i lådan. Theodores har ingen större lust att se hertigdömet falla ner i krig och ondska, så när det äntligen blir klart att hertigen vill ha sin "son" tillbaka så kommer han dra i en hel massa trådar för att hjälpa till. Återigen dyker han upp på scenen, den här gången för att hjälpa figurerna så diskret han kan. Huruvida han tar kontakt med figurerna beror på hur desperat läget är. Han har en hel del inflytande över biskopens män just genom sitt inflytande i Tempelherreorden och genom att

han faktiskt också är prästvigd. Gisàns och baron Wilkes män kan han dock inte rå på, men han har som sagt var Tempelherreordens stöd, och en skarpladdad tempelriddare är ju inte tråkigt att ha om det skulle bli hett om öronen.

Skulle jakten bli för hård så kommer en tempelherre att dyka upp och erbjuda figurerna asyl i något av ordens preceptorat. Därifrån kan figurerna få en stark väpnad eskort till Detana. Tempelherreorden och cistercianerorden kan dessutom bidra med vittnesmål till figurernas fördel utifall att något skulle snyta sig, till exempel om fogden skulle gripa dem. Kom ihåg att Tempelherreorden svarar inför Guds lagar och inte Västmarks och därför inte bryr sig särskilt mycket om vad fogdar säger:

"Jag representerar konungen!"

"Och jag Konungarnas konung!"

"(paus) Ah!"

(från TV-serien "Robin of Sherwood")

Avslutning del två

Någon gång tar även det här äventyret slut. Förhoppningsvis har figurerna vid det laget lyckats lämna över barnet till hertigen och hertiginnan och fått sin belöning. Glöm inte att dela ut Erfarenhet och Åra efter hur figurerna uppför sig.

Trådar till framtida äventyr

En av de grundläggande egenskaperna hos Västmark är att ett äventyr inte är helt inkapslat och fristående. Visserligen är varje äventyr i sig avslutat, men det finns trådar från äventyren som kan utnyttjas i framtida äventyr. Poängen är att man på så sätt kan bygga upp en kontinuitet i kampanjen som för den stora ramberättelsen framåt mot ett slutgiltigt mål. Spelledaren bör därför anteckna alla oavslutade trådar som hon kan komma att tänka på för att använda dem senare i framtida äventyr.

Även detta äventyr har ett antal trådar som man kan använda.

Hertig Talaan Wedarlaeg, Béatrice och Guillaume

Hertigen med familj kommer även i framtiden att råka i knipor, men det är inte det sättet som de kan användas på. De är också skyldiga figurerna en rejäl tjänst och kan därför komma att hjälpa dem om figurerna behöver det och ber om det.

Broder Theodores och Sionprioraterna

Vill man ge sig in på tråden med Sionprioraterna (det finns tyvärr inte plats nog att nämna mer än denna hemliga ordens existens) så är broder Theodores en utmärkt inkörsport. Denna kan komma att visa sig ovärderlig om man vill uppnå en allians mellan Wiederfan och Västmark senare i kampanjen. På så sätt är broder Theodores långt viktigare än man kunde tro.

Tempelherreorden

Som Sionprioraternas väpnade front och beskyddare av Salomo Tempel har Tempelherreorden en hel del att säga till om. Att de dessutom är näst intill fristående från kyrkan gör dem inte mindre mäktiga. De utgör ett ständigt mål för kontrovers i Europa, och kan med fördel användas i framtida äventyr.

Baron Starin

Det är inte helt säkert att figurerna kommit i kontakt med baronen i närheten av Vimmelkant, men om de gör det så är även baron Starin en intressant startpunkt för framtida äventyr. Han kan till exempel få för sig att undersöka vad figurerna sysslande med i Vimmelkant, i synnerhet då kampen mellan hertigen och hans konkurrenter börjar hårdna.

Prisjägarna

Av prisjägarna så är Barol den minst långsinta. Skulle han överleva så kommer han att anse att figurerna är någon slags "vördad fiende" – en fiende värd all respekt, helt enkelt. Han har ingen större lust att ge igen, men kan komma att göra det i framtida jakter. De andra prisjägarna är mer långsinta och kan mycket väl få för sig att hämnas på figurerna på eget initiativ – förutsatt att de överlever, förstås.

Puck och älvafolken

Älvafolken kan mycket väl förekomma i äventyr i Västmark. Huvudsakligen fyller de tre funktioner: dels det komiska inslaget, dels som en potentiell hjälp på vägen (som man dock får betala för) och slutligen som ett hinder på vägen till målet. Älvafolk skall dock användas varsamt. För mycket älvafolk kan få vilken kampanj som helst att kvadda – älvafolken är viktiga, men var försiktig med dem.

Anna på Torpet

Anna på Torpet kan användas på många sätt. Trolska figurer kan hamna som lärlingar hos den visa gamla gumman, och hon kan också hjälpa figurer med skador och sjukdom. Anna är dock svår att använda som inkörsport för äventyr, och eftersom hon helst inte flyttar på sig så mycket så är hon svår att använda som avslutning på äventyr.

Biskop Sigismund, Gisån Wedarlaeg och baron Wilke

Dessa tre ädla herrar lär få upp ögonen för både varandra och figurerna i och med det här äventyret. De kommer omedelbart att börja intrigera mellan varandra för att få den övre handen. En allians mellan Gisån och biskop Sigismund skulle förmodligen göra de båda jämbördiga med baron Wilke. Dessutom kommer de att fortsätta med sina jävelskap mot hertigen av Conari. Slutligen kommer de också att bevaka figurerna, som visat sig vara kapabla att gå emot en biskop, en rik riddare och en baron. Figurerna kan alltså utgöra ett hot mot dem, i synnerhet om de vet något om incidenten i det här äventyret. Vill det sig riktigt illa kan de till och med få för sig att ta till direkta medel mot figurerna.

Det är meningen att biskop Sigismund, Gisån och baron Wilke ska användas som antagonister i framtida äventyr. Av dessa tre är Gisån helt oförbätterlig, baron Wilke bara korrumperad och biskop Sigismund bara trångsynt. De två senare går alltså att "rädda" till den goda sidan men det är inte helt säkert.

Statistikort

Syftet med det här avsnittet är att ha alla statister och biroller samlade på ett ställe för snabb referens. Varje statist eller biroll tas upp på ett A6-kort som kan sättas in i ett kartotek, vilket underlättar snabb åtkomst av statister och biroller. Varje statist är beskriven enligt nedanstående mall:

Framsidan: Framsidan innehåller en beskrivning av utseende och personlighet på statisten eller birollen. Här finns bara personlighets- och utseenderelaterad information.

Citat: Ett kort citat som illustrerar hur personen tänker.

Född: Födelseår, för att ge en uppfattning om personens ålder.

Modersmål: Vilket språk personen är mest familjär med.

Egenskaper: En lista över egenskaper och deras värden. En del egenskaper kan ha lite extra information inom parentes, vilket i så fall är en närmare förklaring på värdet.

Skickligheter: En lista över skickligheter.

Vapen: Eventuella vapens namn samt värden enligt formatet "Skadevärde"/"Omtöckning"/"Stryktålighet".

Rustning: Om rustning förekommer så står det först en uppsättning värden för det enkla systemet, och därefter en upplisting av rustningsdelar och värden enligt träffområdessystemet. Alla värden anges enligt formatet "Skydd mot skada"/"Skydd mot omtöckning".

Omtöckning, Skador och Allvarliga skador: Ett antal kryssrutor för att hålla koll på skador.

Uppträder i: Vilka äventyr personen uppträder i.

Anteckningar: Vad det låter som.

Johan Anterfen, riddare

Riddar Johan Anterfen "den helige" är en husriddare till greve Falian av Tennerhamn i södra delen av hertigdömet Mirthanburg. Han är en adelsman som är före detta munk och som övergivit sitt kristliga kall för att tjäna greve Falian i jordelivet. Denna omsadling kom i och med en uppenbarelse under påskdagens mässa år 1182, och han har därefter använt hela sin tid med att tjäna sin nya herre och därigenom tjäna Gud.

Han är fullständigt lojal mot sin länsherre och det ska mycket till (som möjligen en befallning från Kyrkan) för att han ska överge greve Falian. Han brukar huvudsakligen rida som särskild kurir och budbärare åt greven och kan därför återfinnas lite här och var över hela Västmark. De meddelanden han bär är så gott som alltid muntliga.

Riddar Johan Anterfen är lång och skranglig och ger ett fridsamt intryck, det sistnämnda på grund av att han vet att han har sin plats i universum. Hans blick är stadig och han visar mycket tydligt att han vet sin plats och inte tänker rubba på sig. Han har sitt bruna hår i pottfrisyr men bär normalt inte hätta eftersom han i grunden är en fridens man. Han är dock tränad i vapenbruk och kan ett och annat trick, även om han inte har samma skicklighet som många av sina vapenbröder.

Theodores Mitrapostares, cistercianermunk

Broder Theodores Mitrapostares är en cistercianermunk som ursprungligen kommer från Grekland. Han har därefter vandrat västerut och hamnat på Lyonia och är tätt knuten till de lokala cistercianerkapitlen. Han sköter mycket av sambanden inom cistercianerorden, även om många av hans ordensbröder börjar tycka att broder Theodores intresse för ordens bästa har minskat på senare tid. Han är väl beläst, i synnerhet inom filosofi, teologi och matematik. I synnerhet det sista området har kommit väl till pass, då hans sinne för tal har gjort att han är mycket skicklig inom kryptologins område.

Han känner till och är involverad i den antika och hemliga orden Sionprioraterna, en orden som ser det som sitt kall att skydda skatten från Salomo Tempel och kärlet för Kristi blod. Det är också här som Theodores stora kryptologiska expertis har kommit till stor nytta.

Broder Theodores är ganska kort och gråhårig, med håret rakat i tonsur. Det gråvita skägget och håret ramar in ett runt och vänligt ansikte. Han har något mörk hy, men inte så att det sticker ut allt för mycket.

Puck, älva

Puck är en satyrliknande älva som ser ut att vara en pojke i tio- eller elvaårsåldern. Han har lurviga bockben och en krullig brun kalufs på huvudet, med ett par stora spetsiga öron och två små horn i pannan. Han har vilda gulbruna ögon och ett oftast busigt leende. Han bär oftast inga kläder och har i allmänhet inga ägodelar att tala om. Skulle han behöva något så använder han sin älvmagi för att ha det. Detta gäller även hans personliga favorit, den tvåpipiga flöjten som han allt som oftast spelar på.

Puck är en känslöshetslös som lever för stunden. Han planerar så gott som aldrig någonting utan låter tillfället svepa med honom till nya äventyr. Han är fullständigt sorglös och lever som om varje dag vore den sista. Han har ingen som helst tidsuppfattning utöver nuet. Igår och i morgon är samma sak för denne skogarnas spelevink.

Puck är särskilt förtjust i att kela med människoflickor. Han går sällan hela vägen, men han har hiskeligt roligt åt kelandet. Han smygtittar gärna på badande flickor. Han är näst intill manisk på denna punkt och kommer omedelbart att stöta på varje flicka han träffar.

Barol, prisjägare

Barol är ledare för en grupp om sex prisjägare, och han har denna position i och med att han är den mest erfarna av dem. Med flertalet fälttåg i bagaget är den gamle legosoldaten både listig nog och slug nog för att kunna behålla sin position, även om han kanske är till åren gången och fysiskt inte lika stark som i sin ungdoms dagar. Hans största problem just nu är Ilke, som han gjort till sin andremän just för att undvika internt bråk i gruppen. Ilke vill dock gå sina egna vägar allt för mycket, och det tycker han inte om. Till skillnad från Ilke är Barol mycket försiktig med att ha ihjäl folk. Slår man ihjäl någon så blir det fejd och det har Barol inte råd med.

Barol är svarthårig med vitt hår vid polisongerna. Han har en kraftig örn näsa och saknar högra ögat. Högra kinden är kraftigt ärrad från skadan som tog ögat. Han saknar också två tänder samt höger pekfinger. Barol haltar lätt på höger fot.

Theodoros Mitrapostares

Citat: "Ja, mirakler inrättas. Gud vilar aldrig."

Född: 1142

Modersmål: Grekiska

Egenskaper: Bildad +4, Edsvuren -4 (klosterlöfte), Fattig -3 (tiggarmunk), Gammal -2, Hästminne +3, Intuition +2, Klartänt +3, Kontakter +4, Lojalitet -3 (Sionsprioraterna och cistercienerorden), Snabblärd +2, Vekling -1, Vänlig +3

Skickligheter: Envishet +4, Leta +4, Etikett +2, Bibliotekskunskap +6, Filosofi +6, Historia +4, Kristendoms-kunskap +8, Lokalsinne +2, Räkna +8, Romerska alfabetet +6, Latin +6, Västtunga +6, Wiederfan +4, Langue d'oc +4, Saxiska +4, Italienska +4, Spel&Dobbel +4 (schack och bräde), Illuminering +4, Teologi +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Johan Anterfen

Citat: "God resa, vandringsmän. Må Gud vaka över era steg."

Född: 1158

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Adel +1, Berest +3, Bildad +2, Edsvuren -3, Genomträngande blick +2, Inflytande +2 (greven av Tennerhamn), Lejonhjärta +2, Lojalitet -2, Medkänsla -3, Stark +2, Svårflörtad -3, Troende +2

Skickligheter: Motstå Tortyr +2, Etikett +2, Rida +2, Rörliga Manövrer +2, Slagsvärd+Riddarsköld +4, Lans+Riddarsköld +4, Bibliotekskunskap +2, Filosofi +2, Kristendoms-kunskap +6, Lokalsinne +4, Wiederfan +4, Latin +4, Grekiska +2, Grekiska alfabetet +2

Vapen: Slagsvärd 5/3/5, Lans 6/6/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Har sällskap av väpnare och page.

Barol

Citat: "Jag har ingen lust att åsamka er skada, så lägg ner vapnen innan ni tvingar mig till det."

Född: 1149

Modersmål: Västtunga.

Egenskaper: Berest +3. Dåligt rykte -3 (prisjägare), Flyfotad +2, Kvik +2, Ful -2 (ärrad), Gammal -2, Gömställe +4 (i Elenmirth), Ledare +3, Lömsk -3, Ofärdig -1, Synfel -2 (enögd)

Skickligheter: Envishet +4, Hota +6, Leta +4, Supa +2, Överlevnad +2, Förhöra +4, Övertala +4, Undre Världen +4, Gömma sig +4, Rörliga Manövrer +6, Slagsvärd+rundsköld +6, Långsvärd+rundsköld +6, Bredsvärd+långsköld, Armborst +6, Dolk +4, Slagsmål +4, Taktik +6

Vapen: Armborst 5/5/2, Slagsvärd 5/3/5, Dolk 2/2/2, Rundsköld 1/3/6

Rustning: 4/5 (enkla systemet), Läderhauberk (bröstkorg, mage) 2/3, läderhuva + hjälm (huvud) 4/4, plåtskenor (armar) 4/4.

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Bror till Guy prisjägaren.

Puck

Citat: "Hej, vackra flicka! Jag älskar dig!"

Född: Tveksamt

Modersmål: Sidhe

Egenskaper: Älvablod +3, Komisk +3, Kvik +4, Liten -2, Lättfotad -4, Skarpöra +3

Skickligheter: Leta +4, Romans +8, Spela Flöjt +6, Akrobatik +4, Dans +4, Gyckelkonster +4, Gömma sig +4, Rörliga manövrer +6, Älvakunskap +6, Älvamagi +6, Västtunga +6.

Vapen: Efter behov

Rustning: Efter behov

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Ilke, prisjägare

Även Ilke är en krigsveteran, även om han är nästan hälften så gammal som den mycket äldre och mer erfarne Barol. Ilke är andremannen i prisjägargruppen och Barols motsats. Barol är kall, beräknande och listig – Ilke är hetlevrad, impulsiv och känslostyr. Han är dock inte dum. Barol har utsett Ilke till sin andremän för att bättre hålla koll på honom. Innerst inne vet Ilke att Barol har rätt, men det vill han inte erkänna. Ilke skulle förmodligen fortfarande vara legoknekt eller förfalla till landsvägsröveri om han inte upptäckt att prisjägaryrket var mer ofarligt än legosoldatsyrket och mer lagligt än stråtröveri. Han har också upptäckt att hans offer ofta betalar för sig för att få gå fria.

Ilke är en ung men vuxen man på omkring 25 år. Han har blont hår, ett ärr över näsan och blå ögon. Han brusar lätt upp i raserianfall, men dessa går nästan alltid över lika snabbt som de kommer. Han är precis lika farlig med knytnävarna som han är med ett svärd.

Waldes, prisjägare

Waldes är en rå sälle, en person som blev dömd fredlös för att ha slagit ihjäl en kvarnskötare i ett fylleslagsmål. Han lyckades smita undan rättvisan och levde som en vild i skogen i två år. Nu har han smugit sig ut och lever mitt i samhället igen under falskt namn. Det riktiga namnet är William ”Storsläggan”, och han är ganska beryktad för detta. Han ångrar sig inte en sekund – det är sånt som händer, anser han – men han tycker det är trist att vara fredlös.

Waldes är kraftig med skevt ansikte och sned näsa. Håret är tovtigt och svart och han har en permanent fyradagars skäggstubb. Han är direkt ful att se på, och det blir inte bättre av att hans språkbruk inte är världens bästa. Han är fruktansvärt bra på att le elakt. Nämda leende kan skrämja bort den sturskaste riddare. Hans enorma muskelmassa bör få vem som helst att tänka om.

Saran, prisjägare

Saran har svart hår klippt i page-frisyr och gåtfulla mörka ögon. Kläderna är vida och flera gånger för stora, något som Saran undanfärdar med att ”han kommer att växa ur dem i alla fall”. Av alla prisjägare i Barols grupp är Saran den minst erfarne, men har en uppfinningsrikedom som heter duga. Han har bara varit med i gruppen i ett år, men har redan genom sin påhittighet visat vad han kan. De vapenkunskaper kommer från Barols vapendrill. En stor förmåga hos honom är möjligheten att sätta sig in i andras situation. Ibland kan man tro att han är synsk.

Saran är ett taget namn. Den unge ”mannen”, född 1178, heter egentligen Sara, utan ”n” på slutet, och är, som namnet antyder, inte av manligt kön över huvud taget. Hon är på flykt undan sina föräldrar som vill gifta bort henne. Hon har till råga på allt blivit kär i Barols bror Guy men vågar inte avslöja det, eftersom det skulle avslöja vem hon egentligen är.

Guy, prisjägare

Guy är Barols yngre bror och egentligen en mycket trevlig person. Han ser upp till sin bror som person och hjälper honom trots att han egentligen inte tycker om idén att jaga efterlysta personer för pengar. En viss känsla av rättvisa smyger sig också in i varför han har ett så ”ohederligt” yrke. Guy har upptäckt Sarans hemlighet och har blivit kär i flickan som är utklädd till en pojke. Han kommer inte att avslöja hemligheten, och han har försökt tala om vad han vet och känner för Saran under de senaste två veckorna utan att lyckas. Hans lojalitet till brodern kan därför komma att skifta.

Guy har kortklippt brunt hår, sorgsna bruna ögon och väderbitet ansikte. Han är lång och smal och omkring trettio år gammal.

Walðes

Citat: "Vill du ha bråk?"

Född: 1168

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fredlös -4, Stor +2, Stark +4, Ful -3, Järnfysik +3, Raseri -2

Skickligheter: Hota +4, Styrkedemonstration +6, Supa +4, Förhålla +4, Slagsmål +6, Stridsyx+Rundsköld +6, Armborst +4

Vapen: Stridsyx 4/3/3, Stor rundsköld 1/3/6, Armborst 5/5/2

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Våldsam jävel

Ilke

Citat: "Man kan ju undra hur mycket en man är villig att betala för sin frihet."

Född: 1169

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Enkelspårig -2, Flyfotad +2, Järnfysik +3, Lömsk -3, Raseri -3, Stark +3, Stor +1, Styrkereserv +3

Skickligheter: Hota +4, Styrkedemonstration +4, Supa +2, Stridsyx+Rundsköld +6, Stridsyx+Dolk +6, Armborst +6, Slagsmål +8

Vapen: Armborst 5/5/2, Dolk 2/2/2, Stridsyx 4/3/3, Stor rundsköld 1/3/6

Rustning: 4/5 (enkla systemet), Läderhauberk (bröstkorg, mage) 2/3, läderhuva + hjälm (huvud) 4/4, plåtskenor (armar) 4/4.

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Guy

Citat: "Uhm... jag menar... jag tycker inte om det här."

Född: 1163

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Berest +2, Förälskad +3, Järnfysik +2, Medkänsla -2, Lojalitet -2

Skickligheter: Överlevnad +2, Lokalsinne +6, Rörliga Manövrer +4, Långsvärd+Sköld +4, Geografi +4, Rida +4, Knopar +4, Läkekonst +2

Vapen: Långsvärd 4/3/5, Stor Rundsköld 1/3/6

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Barols bror, förälskad i Saran.

Saran

Citat: "Personligen tror jag att han tog den där vägen. Det skulle jag ha gjort i hans skor."

Född: 1178

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Intuition +3, Jagad -1 (föräldrarna), Klartänt +2, Kvick +3, Liten -1, Vacker +2, Ung -1, Trolsk +1, Bildad +1, Förälskad +2

Skickligheter: Leta +6, Dans +2, Etikett +2, Uppträda +2, Ficktjuveri +2, Simma +2, Rörliga Manövrer +4, Räkna +2, Latin +2, Instrumentbygge +4, Matlagning +2, Långsvärd+Rundsköld +4, Armborst +4, Läkekonst +4

Vapen: Långsvärd 4/3/5, Stor rundsköld 1/3/6

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Egentligen flicka. Lojal mot Barol, förälskad i hemlighet i Guy.

Talaan Wedarlaeg, hertig av Conari

Hertigen av Conari är en imponerande man i övre trettioårsåldern. Han har svart hår med antydan till grånad vid tinningarna. Han har ett kraftfullt ansikte och håller sig i god ungdomlig vigör med regelbunden vapendrill och ritt, men är naturligtvis inte sitt forna jag. Det han har förlorat i vighet och styrka har han dock tagit igen i erfarenhet. Han ger ett fast och troget intryck och verkar vara en man som inte tappar vare sig humöret eller förståndet.

Hertig Talaan är en god administratör, och även om han inte har tvingats leda trupper under det senaste årtiondet så har han erfarenhet inom krigskonsten för detta om det skulle behövas. Han är lojal mot kronan och skulle aldrig kunna tänka sig att gå emot konungens vilja. Han tror benfast på att samhället ser ut som det gör på grund av att det är Guds önskan.

Béatrice Ancelinote, hertiginna av Conari

Béatrice kommer från en lågadlig normandisk familj från Mirthanburg. Hennes uppväxt var tämligen skyddad och färgades av hennes föräldrars normandiska bakgrund. Hon giftes bort med hertigen av politiska skäl, som så ofta är fallet i dessa kretsar. Ätten Ancelinote står ganska nära både den engelske kungen, Richard Plantagenet, och den franske, Filip II Augustus, vilket ändå gjorde äktenskapet attraktivt för hertigen. Äktenskapet har hittills varit barnlöst.

Hon är en vacker men allvarlig kvinna med långt blont hår och gröna ögon. Hon är mild till sättet men har lärt sig exakt hur man spelar på mäns känslor för att få dem att göra som hon vill. Den enda som det inte har fungerat med är hennes man, som har en precis lika obändlig egen vilja. Å andra sidan har hon numera även sin man hertigens inflytande att anspela på.

Artan, prisjägare

Artan kan bäst beskrivas som "värsting". Han har hela tiden gått emot samhället, kanske på grund av att hans föräldrar inte gav honom tillräckligt med uppmärksamhet som barn, eller något annat i den stilen. Hur som helst så har han blivit utkastad och förklaras arvlös och han har svårt att se varför. Han har funnit någon form av ersättningsfamilj i Barols grupp, i synnerhet hos Ilke och Waldes som har ungefär samma moraliska syn som han (det vill säga att världen finns till för hans skull). Han är prisjägargruppens bästa skytt

Artans råttfärgade halvlånga hår brukar slickas bakåt och sättas upp i en hästsvans. Hans ljusgrå ögon spanar hela tiden av omgivningen efter faror och möjligheter. Hans tunna blodlösa läppar är tillbakadragna i ett stelt leende som mest ger intrycket att han vill bita en i strupen.

Marchet av Varundel, riddare

Riddar Marchet är Béatrices bästa vän. Han var hennes storebrors vapentränare under uppväxten. När hon giftes bort till hertigen och riddar Marchet flyttade hem till Conari igen föll det sig naturligt att han blev Béatrices egna "livvakt". Marchet är obrottsligt lojal mot Béatrice och skulle inte kunna förråda henne för något, inte ens till hertigen. Marchet är också den enda förutom Béatrice som vet hela sanningen bakom Béatrices utomäktenskapliga affär.

Marchet är lång och ståtlig, om än något åldrig. Håret vid tinningarna har grånat och ansiktets rynkor tyder på långa och delvis problemfyllda år som riddare.

Béatrice Ancelínote

Citat: "Jag ber er att överväga att min herre och make inte ser lätt på sådana överträdelser."

Född: 1171

Modersmål: Normandisk franska

Egenskaper: Vacker +3, Gravid +4*, Klartänt +3, Snobbig -2, Viljestark +3, Bildad +1

Skickligheter: Envishet +4, Etikett +4, Sjunga +4, Spela harpa +4, Övertala +6, Rida +4, Jakt +2, Bågskytte +2, Falkjakt +4, Heraldik +4, Västunga +4, Latin +4

Vapen: Inga. Kan använda kortbåge (4/4/1) men använder den enbart vid jakt.

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: *Blev med barn med riddar Gaden i en utomäktenskaplig affär. Graviditeten ersätt med Unge -3 i och med upplösningen av "Skandalen i Conari"

Hertig Talaan Wedarlaeg

Citat: "Det finns en tingens ordning i Västmark. Glöm aldrig vem du är och vilken din plats är."

Född: 1156

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Adel +5, Berest +3, Bildad +2, Gott rykte +2, Populär +2, Klartänt +3, Fiende -3 (biskopen av Conari), Fiende -3 (baron Wilke av Federhamn), Fiende -2 (Gisàn Wedarlaeg)

Skickligheter: Hota +2, Etikett +4, Komponera +2, Retorik +4, Övertala +6, Rida +4, Rörliga Manövrer -4, Bastardsvärd+Sköld +6, Lans+Sköld +6, Stridsyxa+Sköld +6, Falkjakt +6, Heraldik +6, Lokalsinne +4, Geografi +4, Normandisk franska +6, Saxiska +6, Latin +4, Taktik +6

Vapen: Bastardsvärd 5/3/5, Stridsyxa 4/3/3, Lans 7/7/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Marchet av Varundel

Citat: "Javisst, mylady!"

Född: 1151

Modersmål: Normandisk franska

Egenskaper: Lojalitet: Béatrice -4, Medkänsla -2, Gammal -1, Stark +2, Järnfysik +4, Lejonhjärta +3

Skickligheter: Motstå Tortyr +4, Etikett +6, Komponera +4, Retorik +4, Sjunga +4, Spela luta +4, Rida +6, Rörliga Manövrer +4, Bastardsvärd+Riddarsköld +8, Lans+Riddarsköld +8, Stridsyxa+Riddarsköld +8, Heraldik +6, Läkekonst +2, Räkna +2, Västunga +6, Taktik +6

Vapen: Bastardsvärd 5/3/5, Stridsyxa 4/3/3, Lans 7/7/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Arntan

Citat: "Död eller levande spelar ingen roll. Du följer med mig."

Född: 1173

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Dåligt rykte -3, Rebell -2, Kwick -2, Hököga +2, Hästminne +2

Skickligheter: Leta +6, Undre Världen +6, Gömma sig +4, Jakt +4, Armborst +8, Lokalsinne +4, Kortsvärd+sköld +4

Vapen: Armborst 5/5/2, Kortsvärd 3/2/4, Liten Rundsköld 1/3/5

Rustning: 2/3 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), läderhuva 2/3 (huvud)

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Anna på Torpet, häxa/klok gumma

Anna på Torpet är en häxa och klok gumma i byn Vimmelkant i södra delen av hertigdömet Conari. Hon är hedning och tror på de gamla gudarna, men står ändå ut med kyrkoplikten. Det sägs att byprästen, Ambrosius, var kär i henne i hennes ungdoms dagar och att han friade men att hon avlog hans frieri. Förmodligen har han aldrig förlåtit henne, men Anna bara ler åt hans långsinthet och fortsätter som vanligt.

Anna har långt grått hår i en fläta och ett vänligt gammalt ansikte. Hon är ganska spinkig, inte så att hon enbart består av skinn och ben men nästan. Hon har tid att lyssna på alla, oavsett vilka de är och vilka problem de har. Hon tar sällan betalt för sina tjänster, utan låter det vara upp till var och ens samvete att göra något i gengäld.

Malther, klockare/ kyrkvaktmästare

Den åldrade kyrkvaktmästaren i Vimmelkant bor i sitt eget rum i prästgården. Det är han som städar i kyrkan och ringer i klockan inför högmässan. Han är krumryggig och gråhårig, med plirande gråblå ögon, fårat ansikte och djupa skrattropar.

Malther är en enkel man som vill sina medmänniskor väl. Han vet när han ska hålla tyst och när han inte ska göra det, och framförallt så är han synnerligen suverän skådespelare. Favoritrollen, ”gaggig gubbe med dåligt minne”, är han särskilt bra på. Om han har några svagheter så är det hans livslånga förhållande till alkohol.

Ambrosius, präst

Byprästen i Vimmelkant var en gång kär i Anna på Torpet, då lärling hos byns häxa. Han friade, men hon sade nej och han har fortfarande inte förlåtit henne för det. För att dölja det för sig själv så ”terroriserar” han henne för hennes tro på hedniska gudar. Denna konflikt gör att hans gloria falnar något, men Vimmelkants bybor ser ändå upp till sin präst.

Ambrosius är en smal präst som har svårt att fylla ut rocken. Han har alltid haft åsikten att ett måttligt leverne är en dygd. Han börjar nu få ålderskrämpor, men är fortfarande aktiv på alla de sätt. Hans son är i Mirthanburg för att studera teologi, och det finns en risk att sonen skickas till Vatikanen för högre utbildning.

Helena, prästfru

Helena är en mörkhårig och mörkhyad kvinna, som Ambrosius gifte sig med under sin tid vid prästkollegiet i Mirthanburg. Hon är timid och undergiven utom på en punkt – hatet mot Anna på Torpet. Tänker man efter så är orsaken ganska naturlig. Helenas inflytande från sin position som prästfru hotas enbart av hennes makes ungdomskärlek till skogshäxan. Annars hör man inte av Helena särskilt ofta. Hon sköter sin makes hussysslor utan klagomål.

Malther

Citat: "Näe, det minns jag inte, nådig herrn. Säg, nådig herrn kanske inte råkar ha en sup på sig?"

Född: 1138

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Gammal -3, Alkoholist -3, Klartänkt +3

Skickligheter: Supa +8, Uppträda +6

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Anna på Torpet

Citat: "Var försiktig med önskningar. De kan bli sanna innan man vet ordet av."

Född: 1132

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Häxa +3, Bildad +1, Populär +2, Fiende: Helena Ambrosius -1, Gammal -3

Skickligheter: Envishet +4, Hota +4, Övertala +4, Romans +4, Legender +6, Läkekonst +6, Räkna +4, Älvakunskap +6, Matlagning +4, Häxkonst +8

Besvärjelser: Blåsa upp Sigillet, Bryta Jaktlyckan, Bävermannens Död, De Läkande Sårens Välsignelse, Håll Där!, Häxljus, Kalla Storm och Vind, Mara Mara Minne, Midsommarnattens Välsignelse, Misstagens Åtgärdare, Orsa Forsa Forsma, Spådom, Tyna Bort, Återförsegla

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Helena

Citat: "Den där häxan nu igen! Tänker du inte på något annat?"

Född: 1157

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Blyg -2, Fiende: Anna på Torpet -2, Bildad +1, Gammal -2, Enkelspårig -3

Skickligheter: Envishet +2, Övertala +6, Latin +4, Matlagning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Gift med Ambrosius

Ambrosius

Citat: "Guds frid, mitt barn!"

Född: 1133

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Bildad +2, Inflytande +2, Troende +3, Vidskeplig -1,

Skickligheter: Retorik +4, Övertala +4, Bibliotekskunskap +2, Filosofi +2, Historia +2, Legender +4, Latin +6, Grekiska +4, Illuminering +4, Bokbindning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Hugo Rundmage, vårdshusvärd

Tillnamnet "Rundmage" passar vårdshusvärden Hugo som hand i hanske. Han är verkligen tjock, men tar sin fetma med ett glatt leende. Inte heller försöker han dölja fetman på något sätt – han verkar tvärtom nästan stolt över den. Utöver sin fetma så har han också ett omfattande sinne för humor och heder. Han tar hårt på gästfriheten och han tänker på intet sätt tillåta att hans gäster kommer till skada.

Hugo är väl omtyckt av Vimmelkants bybor och han är respekterad i landskapet runt omkring. Han är dessutom den rikaste personen i trakten, men trots detta är han mest omtyckt för sin personlighet. Han driver vårdshuset "Flickan och Gycklaren" i Vimmelkant.

Théa Hugos, vårdshusvärdinna

Théa är en mysig och rund kvinna, med långt flätat blont hår under hucket. Hon föddes i en köpmannafamilj, men förälskade sig i den glade och hederlige Hugo. De gifte sig av kärlek mot deras föräldrars vilja, och med Théas sent levererade hemgift och Hugos farsarv startade de vårdshuset "Flickan och Gycklaren". Vårdshuset har gått mycket bra, på grund av sitt läge mitt på vallfartsleden. Théa är, förutom värdinna för vårdshuset, också mor till sex barn.

Nella, vårdshusflicka

Nella är Théas och Hugos näst äldsta dotter och har växt upp på vårdshuset. Hon har tillbringat hela sitt liv där och hört fler underliga historier från pilgrimer än de flesta andra. Hon kan de flesta av dem utantill och är riktigt bra på att framföra dem. Det värsta är att hon har blivit så fascinerad av alla dessa historier så att hon vill ut och uppleva sådana äventyr själv.

Nella har långt brunt hår och vackra bruna ögon. Hon är en vacker ung kvinna, och även om hon är... umm... "dramatiskt överstimulerad men emotionellt understimulerad", så är hon inte på något sätt dum. Hon har också en förmåga att "inte vara anträffbar" om arbetet är allt för ansträngande.

Mistrean Varende, byäldste

Mistrean Varende är en kraftig och bister karl, med flottigt och stripigt svart hår och usel klädsmak. Han tar rollen som byäldste med något slags cyniskt allvar – han vet att hans position inte är hög och egentligen mest en undanskuffning, men han sköter byn efter bästa förmåga samtidigt som han berikar sig själv i viss mån. Byborna ogillar honom, men de två enda alternativen – Ambrosius och Hugo – är inte ett dugg intresserade av att styra byn. Dessutom är det dumt att göra uppror, och slutligen så får Mistrean Varende jobbet gjort, hur mycket man än ogillar honom.

Théa

Citat: "Du, din otvättade drummel! Försvinn ur mitt värdshus innan jag sliter örona av dig!"

Född: 1158

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -1, Populär +3

Skickligheter: Envishet +6, Etikett +4, Övertala +4, Legender +4, Bryggning +6, Matlagning +8

Vapen: Brödkavel 2/4/2, Stekpanna 3/4/5

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Hugo Rundmage

Citat: "God middag, kära vänner. Vad kan jag stå till tjänst med?"

Född: 1156

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -3, Rik +2, Populär +3, Stor +1, Bildad +1

Skickligheter: Etikett +4, Övertala +4, Undre Världen +4, Räkna +4, Bryggning +6, Matlagning +6

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Gift med Théa Hugos

Mistrear Varende

Citat: "Och vad tror ni att ni egentligen håller på med?"

Född: 1160

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -2, Inflytande +2, Butter -2, Impopulär -2, Lömsk -2, Bildad +1

Skickligheter: Envishet +2, Retorik +2, Övertala +6, Räkna +4, Latin +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Nella

Citat: "Åh, vad du är vacker..."

Född: 1177

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Vacker +3, Gullig +3, Ung -1, Liten -1

Skickligheter: Romans +2, Dans +2, Gömma sig +2, Legender +6, Historia +4, Älvakunskap +2, Matlagning +4, Bryggning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Starín Enhand, baron

Baron Starin förlorade sin vänstra hand i krig för åtta år sedan, men belönades för sina insatser med ett eget baroni, i vilken byn Vimmelkant ingår. Baroniet har han sedan skött om efter bästa förmåga (vilket är riktigt bra. Förutom den avsaknade vänsterhanden är baronen en stark man, och även om han är begränsad till enbart svärd när han slåss så är han en formidabel motståndare.

Baronen är Mistrean Varendes äldre halvbror och han försöker hjälpa sin bror så gott han kan. Problemet är att Mistrean Varendes har hittills fått den hjälp han inte behöver, på grund av de båda halvbrödernas olika värderingar. Baron Starin är en gammaldags länsherre, som anser att makt och välgång kommer från markinnehav och titlar, medan Mistrean Varendes anser att makt och välgång kommer från pengar.

Baron Starin bor i sin herrgård i Hundvada, en dryg timmes ritt öster om Vimmelkant.

Gisàn Wedarlaeg

Gisàn Wedarlaeg är hertig Talaans kusin och en konstant fiende. Gisàn är ganska direkt av sig och ger sig gärna personligen ut på vägarna med sitt följe för att uppnå sina mål, och agerar ogärna genom mellanhänder. Han anser naturligtvis att han är en mycket bättre länsherre än hertigen och hatar att vara hans vasall, men har för tillfället inget annat val än att stå ut med sin nuvarande länsherre.

Biskop Sigismund av Ekalid

Biskopen är en av hertig Talaan Wedarlaegs eviga rivaler. Fiendskapen mynnar ut i att hertigen vägrar att styra sitt hertigdöme från biskopssätet Ekalid i söder, utan föredrar att styra från det mer centralt belägna Detana. Att biskopen dessutom är en möjlig pretendent på hertigtiteln gör ju inte saken bättre. Biskopen föredrar att agera genom mellanhänder, och han har stora delar av kyrkan bakom sig. Han är en troende man som dock hellre ser att hertigdömet styrs av kyrkan än av en "otrogen hedning" (vilket är biskop Sigismunds högst inofficiella sätt att betrakta hertig Talaan).

Baron Wilke av Federhamn

Baron Wilke är en mer avlägsen släkting till Talaan än Gisàn, men en som har betydligt mer trupper. Han har därmed mycket större möjlighet att driva igenom hans egen succession till hertigtiteln, i synnerhet som kungamakten är svag i Västmark just nu. Finns möjligheten kommer han inte att tveka att dra i fält med sina trupper för att vinna hertigtiteln.

