- MIDVINTERKRÖNING -

AV PETER AHLQVIST

TEXT, SYSTEM OCH IDÉ - PETER AHLQVIST
BILDER - EMELIE AHLBERG
KARTOR - ANDREAS LATHE, EMELIE AHLBERG
HJÄLP MED ROLLPERSONER - SANDRA AHLQVIST
TEKNISK SUPPORT OCH MOBBING - JONAS WALLIN
KRITIK - BÅDE KONSTRUKTIV OCH DESTRUKTIV - EMELIE AHLBERG, SANDRA AHLQVIST, JONAS WALLIN, WILHELM BJÖRKMAN OCH ANDREAS LATHE
SPELTEST - FREDRIK BENGTSSON, SANDRA AHLQVIST, ANDREAS LATHE OCH WILHELM BJÖRKMAN

STORT TACK TILL OVANSTÅENDE GÄNG, UTAN VILKET DET HÄR ÄVENTYRET HADE VARIT MYCKET KASSARE!

Personer

Samtliga personbeskrivningar är SL-relaterat material, och bör alltså inte läsas upp direkt för Spelarna. De är tänkta att ge SL en riktlinje för att gestalta de olika SLPna.

Bad guys

- *Riddar Saxensköld - "Operativ chef" för mordet på tronpretendenten.*

-BILD-

Ingrid Månsdotter Saxensköld är målmedveten, effektiv och mycket klipsk. Hon tänker sig noga för innan hon talar eller handlar, och dessutom är hon en extremt skicklig långsvärdsfäktare. Dessa egenskaper i kombination gör henne till en formidabel fiende. Det största problemet är dock att inse att hon verkligen är en av de drivande i komplotten mot Kronprinsen – hon är talför, älskvärd, trevlig och hjälpsam – knappast vad man väntar sig av en person som kallblodigt och minutiöst planerar mordet på tronföljaren. Hon gör vad som måste göras, och det i rätt tid.

Förmågor
Lätta tvåhandssvärd: 20
Ljuga: 18
Etikett: 17
Rida: 15
Gyckleri: 10
Spela Harpa: 12
Sjunga: 14
Retorik: 15
Uppmärksamhet: 22

Egenskaper
Styrka: 12
Snabbhet: 17
Intelligens: 22
Uthållighet: 18
Utstrålning: 20
Psyke: 18
Kroppsbyggnad: 12

Handlingspoäng: (4) OOOO
Tålighet:
Rispa: OOOOO
Sår: OOOOO
Svårt sår: OOO
Kritiskt sår: OO
Dödligt sår: O

- *Riddar Gyllensporre - Riddar Saxenskölds kumpan*

-BILD-

Harald Ragnhildsson Gyllensporre är en ganska fjäskig person, som med hjälp av en vass tunga och spetsiga öron kommit långt i sin strävan efter makt – Prins Erik Stååhlhammar har lovat honom ordentligt med land och titel, samt plats i den konungsliga administrationen. Han är vänlig och uppmärksam till en närmast absurd nivå, och han tilltalar alltid alla med full titel och en mängd vänliga tillmälen – käraste, vänligaste, ärade, bäste och så vidare är ord som förekommer ofta i hans vokabulär. Samtidigt känner man sig lite obehaglig till mods i hans sällskap. Han kan vara fullständigt hänsynslös om så krävs. Han är en duktig bågskytt och en god fäktare, så man bör akta sig för att komma i hans väg.

Intressanta situationer kan uppstå om Riddar Gyllensporre beordrar Riddar Grip den yngre att göra ett par mindre uppdrag, så som att hålla vakt när vapnen placeras i kröningsrummet, eller att röja undan spår som de andra RPna har hittat. Det är upp till SL hur detta ska skötas, men Gyllensporre ger själv aldrig ordern. Givetvis är det Riddar Grips problem hur han vill sköta uppdragen utan att bli upptäckt. Ge inte för svåra uppdrag, och heller inte för många – det blir lite väl svettigt både för spelaren och RPn.

Förmågor
Lätta tvåhandssvärd: 18
Tunga bågar: 18
Etikett: 20
Rida: 12
Taktik: 16

Egenskaper
Styrka: 17
Snabbhet: 17
Intelligens: 15
Uthållighet: 16
Utstrålning: 15

Handlingspoäng: (3) OOO
Tålighet:
Rispa: OOOOO
Sår: OOOO
Svårt sår: OOO
Kritiskt sår: OO

Brädspel: 16
Uppmärksamhet: 19
Ljuga: 20

Psyke: 15
Kroppsbyggnad: 15

Dödligt sår: O

- *Kapten Sven Magnusson och hans legoknektar - Hyrda av Riddar Saxensköld*

-BILD-

Knektgruppen består av 10 knektar och en kapten. De är del av en större kontingent, men för diskretionens skull är de inte fler än tio på det här uppdraget. Riddar Saxensköld har hyrt dem som "back-up" inför attentatet, men för att inte dra misstänksamheten på sig, har hon låtit knektarna ta tjänst hos riddar Klinga så att det verkar som om han är deras herre – de lockade honom med ett mycket lågt pris, något som inte rör dem i ryggen, då Saxensköld ändå betalar deras löner. De tar värvning hos riddar Klinga dag 2. Knektarna är ohövliga, skräniga, bråkiga och ofta fulla och backar sällan när det blir bråk. Kapten Magnusson själv hatar kronprinsen intensivt, men är för professionell för att låta sina känslor ta överhanden, i alla fall i det här avseendet. Han leder sin grupp med precision och är mycket förutseende. Kaptenen är väldigt våldsam, och njuter närmast av våldshandlingar. Kaptenen är bättre än sina soldater gällande både förmågor och egenskaper, och dessutom har han 4 handlingspoäng.

Förmågor
Lätta enhandssvärd: 13
Brädspel: 12
Slagsmål: 15
Uppmärksamhet: 15

Egenskaper
Styrka: 17
Snabbhet: 10
Intelligens: 10
Uthållighet: 15
Utstrålning: 8
Psyke: 14
Kroppsbyggnad: 18

Handlingspoäng: (2) OO
Tålighet:
Rispa: OOOO
Sår: OOOO
Svårt sår: OOO
Kritiskt sår: OO
Dödligt sår: O

- *Prins Erik Stååhlhammar - Tronpretendentens bror - påträffas inte under äventyret, och presenteras därför inte närmare.*

- *Mäster Ulf - Ytterst skicklig lönnmördare, hyrd för att organisera och utföra mordet på Kronprins Karl Stååhlhammar - officiellt under riddar Gyllensporre som rådgivare*

-BILD-

Mäster Ulf är en högt ansedd yrkesman, och har hittills aldrig misslyckats med ett uppdrag. Han är tystlåten och ganska blyg, och tilltalar sällan folk om han inte måste. Man kan få intrycket av att han är lite dum, men bakom den tillbakadragna fasaden har Mäster Ulf alla sinnen på
helspänn. Det är få saker som går honom förbi, och det är så gott som omöjligt att överraska honom. Han gör i stort sett aldrig misstag och är otroligt noggrann och minutiös. Däremot dödar han aldrig om det inte ingår i uppdraget eller om han inte absolut måste. Mäster Ulf har en täckmantel som skrivare och rådgivare åt riddar Gyllensporre.

Förmågor
Dolk: 25
Ljuga: 20
Slagsmål: 23
Uppmärksamhet: 24
Giftkunskap: 20

Egenskaper
Styrka: 17
Snabbhet: 20
Intelligens: 15
Uthållighet: 15
Utstrålning: 10
Psyke: 15

Handlingspoäng: (4) OOOO
Tålighet:
Rispa: OOOOO
Sår: OOO
Svårt sår: OOO
Kritiskt sår: OO
Dödligt sår: O

Kroppsbyggnad: 12

Neutrala - ej sympatiserande

- *Riddar Klinga - Uppstudsig bråkstake utan aning om hotet mot Kronprinsen eller den Klara.*

-BILD-

Björn Björnsson Klinga är en ståtlig karl, lång och kraftig och klädd i kostbara kläder, han älskar
vin kvinnor och sång, och har lätt för att fatta humör, speciellt när han är drucken. Han är ofta i slagsmål och har platt näsa och vita ärr i ansiktet som påminnelser om det vilda leverne han för. Riddar Klinga känner sig extra kaxig efter dag 2, då han nyligen värvat 11 legosoldater som kan se till att eventuella uppkäftiga borgare och ädlingar kan läxas upp. Riddar Klinga har en gås oplockad med RPn riddar Grip, som en gång för ett par år sedan förförde ett syskon till Klinga. Vilket kön det är på syskonet är upp till SL att bestämma. På grund av detta ligger bråket alltid i luften när de två är i närheten av varandra.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Lätta tvåhandssvärd: 18	Styrka: 17	**Tålighet:**
Etikett: 15	Snabbhet: 15	Rispa: OOOOO
Slagsmål: 18	Intelligens: 15	Sår: OOOOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 16	Svårt sår: OOO
Rida: 19	Utstrålning: 18	Kritiskt sår: OO
Retorik: 16	Psyke: 15	Dödligt sår: O
Övertala: 18	Kroppsbyggnad: 17	

- *Arngrim Björnmästare - Kungafientlig björntämjare – denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs han inte närmare.*

Neutrala - Ovetande

- *Riddar Järnstjärna - Prinsessan Fredrika Stååhlhammars älskare - denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs han inte närmare.*

- *Skrivarmäster Knut*

Mäster Knut är den som styr och ställer i scriptoriet. Han talar ett flertal språk, och är mycket lärd och kunnig. Dock har han börjat bli gammal, och flera i borgen oroar sig i hemlighet för hans hälsa när han sitter nätterna igenom med något problem han inte lyckas lösa. Han brukar hålla sig instängd i sitt rum i ena änden av scriptoriet. Han är mycket intresserad av intellektuella problem, och har ett särskilt intresse för chiffer.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (2) OO
Kalligrafi: 25	Styrka: 10	**Tålighet:**
Etikett: 15	Snabbhet: 10	Rispa: OOOO
Retorik: 16	Intelligens: 23	Sår: OOOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 11	Svårt sår: OOO
	Utstrålning: 18	Kritiskt sår: OO
	Psyke: 18	Dödligt sår: O
	Kroppsbyggnad: 13	

- *Herbalisten Mäster Göran - denna person har en mindre roll i äventyret, och därför*

beskrivs han inte närmare.

- *Räknemäster Trolle - vikarierande för Skrivarmäster Knut -denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs han inte närmare.*

- *Baronessan Silverhorn – en av Kronprinsens förtrogna; en fet, dekadant kvinna med mycket land och pengar. Hon är känd för att vara mycket vis och att ge goda råd - denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs hon inte närmare.*

Good guys

- *Kronprins Karl Stååhlhammar – Tronpretendent*

-BILD-

Kronprinsen är en riktig karlakarl – han jagar, slåss, rider och festar som en riktig man bör. Han kan vara en smula dryg, korthuggen och överlägsen, men hur mycket kan ma begära av tronföljaren? Han följs ständigt av ett antal väpnare som passar upp och skyddar honom, men han kan om så behövs, sannerligen klara sig själv. Han vet att hans bror står honom efter livet, men han tror inte att han kommer att sjunka så lågt som att försöka lönnmörda honom. Snart får han veta vilken typ av människa hans bror verkligen är…

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Kalligrafi: 15	Styrka: 19	**Tålighet:**
Etikett: 20	Snabbhet: 15	Rispa: OOOOO
Retorik: 20	Intelligens: 20	Sår: OOOOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 18	Svårt sår: OOOO
Tunga enhandssvärd: 18	Utstrålning: 18	Kritiskt sår: OO
Rida: 17	Psyke: 18	Dödligt sår: O
Sköld: 18	Kroppsbyggnad: 16	
Lätta tvåhandssvärd: 18		

- *Prinsessan Fredrika Stååhlhammar - Syster till de båda trätande prinsarna - denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs hon inte närmare.*

-BILD-

- *Karin Åslaugsdotter Skarpe – Ordensmästare för Tempelriddarna, därtill Borgherre över Brantehus - denna person har en mindre roll i äventyret, och därför beskrivs hon inte närmare.*

-BILD-

- *Broder Sigismund - Vaktchef*

-BILD-

Branteborgs vaktchef är ärrad, erfaren och barsk. Han har farit land och rike runt och slagits i ett flertal strider. Han förhastar sig aldrig, och lämnar aldrig saker åt slumpen. Han har dessutom det fulla befälet över samtliga vapenföra personer i Branteborg under tiden för kröningen och dess förberedelser, viket innebär att han kan bestraffa eller avvisa personer så som han finner lämpligt. Personer som missköter sig kan räkna med stora problem från broder Sigismund.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (4) OOOO
Kalligrafi: 15	Styrka: 19	**Tålighet:**
Tunga Stångvapen: 20	Snabbhet: 20	Rispa: OOOOO

Lätta armborst: 20
Uppmärksamhet:18
Tunga enhandssvärd: 18
Rida: 15
Sköld: 18
Lätta tvåhandssvärd: 20

Intelligens: 15
Uthållighet: 18
Utstrålning: 12
Psyke: 14
Kroppsbyggnad: 16

Sår: OOOOO
Svårt sår: OOO
Kritiskt sår: OO
Dödligt sår: O

- *Den Klara – Ytterst helig person – även om personen är viktig för äventyret, så kommer RPna med största sannolikhet inte att träffa henne, och därför beskrivs hon inte närmare.*

-BILD-

Rollpersoner

- Riddar Grip – Äventyrets och gruppens alldeles egen hjälte – lite av en gruppledare
- Riddar Grip d.y. – Riddar Grips yngre syskon – avundsjuk på sitt syskon och dessutom förrädare
- Mäster Hård – Som namnet antyder – vapenmästare och Riddar Grips tränare
- Mäster Sparre – Riddar Grips mentor, skrivare, rådgivare och helare
- Herr Draktand – Riddar Grips väpnare och budbärare – kan beroende på SL vara antingen sin herre trogen, eller en konspiratör i lag med Riddar Grip den yngre (Extraroll)
- Herr Ulvklou – Riddar Grip den yngres väpnare och budbärare – kan beroende på SL vara antingen sin herre trogen, eller ovetande om sin herres ondskefulla planer, på konungens och därmed Riddar Grips sida (Extraroll).

HÄNDELSER

Varje dag äts frukost, middag och kvällsvard. Borden hålls dukade åtminstone 4 timmar i sträck och tjänare passar upp lika länge. Spelledaren bör åtminstone nämna måltiderna varje dag vid lämpligt tillfälle. Vid tre tillfällen om dagen hålls bön i kapellet i Kärntornet i Branteborg. Det anses höra till god ton att deltaga.

Dag 1

- Ankomsten till Branteborg – Audiensen hos Kronprinsen
- Mötet med Broder Sigismund
- Krogen – Bråket med Klinga, Saxenskölds hjälp – Ryktet gällande den Klara – Björntämjaren

Dag 2

- Trakasserier från Kapten Magnussons knektar
- Den av knektarna nedslagne pagen – Det första chiffret
- Broder Sigismunds inbjudan

Dag 3

- Jaktutflykten – "Olyckan" – Männen med stålklorna – Björnen med halsbandet – Det andra chiffret
- Mordet på Skrivarmäster Knut – Den nedslagna pigan/vittnet – Det stulna chifferoriginalet – en översatt rad – tygtrasa från skjorta

- Mäster Ulfs sönderrivna skjorta
- Prinsessan träffar någon i smyg

Dag 4
- Branden – Två döda i köket – Vapen insmugglade i kröningssalen
- Planterandet av stålklorna hos Klinga
- Duellen
- Kärlekschiffret
- Prinsessan ger sig av

Dag 5
- Dispyt med legoknektarna
- Mästarkampen
- Mäster Göran och Riddarkedjan
- Sista chiffret
- Stormen under natten

Dag 6
- Kröningen – visitationen
- Skenattacken mot den Klara – Kapten Magnussons knektar tar fram de dolda vapnen
- Mäster Ulf genomför mordet/mordförsöket på Kronprinsen
- Riddarna väljer sida
- Saxensköld och Gyllensporre flyr med 1-4 kumpaner
- Vägvalet vid floddeltat
- Bakhållet
- Striden på Rövarnäset

PLATSER
Samtliga platser finns representerade på kartor.

Branteborg
Den gamla borgen, som styrs av Stormästare Karin Åslaugsdotter Skarpe, byggdes för flera hundra år sedan av ett antal tempelriddare som hade sitt sista försvar på borgklippan – de jagades av kätterska barbarer och byggde provisoriska barrikader på en klippformation mitt ute i skogen.
De försvarade sig tappert och vildsint, men föll slutligen offer för svält, kyla och hunger. Barrikaderna stod kvar ett antal år, som vittnesbörd över de tappra kämparna.
Abboten i Brisebacke kloster, Ingjald Milde, beslöt så småningom att uppföra en mer varaktig befästning över Martyrerna, som de nu hade kommit att kallas.
Efter det att byggnationen var färdig, krönte han de första Överkardinalerna i borgen, för att kyrkan skulle få ledstjärnor, ikoner och samordnare i kriget mot kättarna. Borgen valdes som kröningsplats för att de blivande Överkardinalerna skulle påminnas om vilka uppoffringar man var tvungen att göra för Tron.

Åren gick, och efterhand började Branteby att växa upp kring befästningen. Branteborg byggdes ut för att rymma fler Tempelriddare, munkar och nunnor.
Detta innebär att borgen är byggd i flera etapper och stilar – den kan närmast liknas vid ett bastant kråkslott.

Borgen är oerhört väl befäst – att storma den är otänkbart, och att bryta ner murarna är ännu mer omöjligt. Till största delen är den byggd av grå, mer eller mindre fyrkantiga stenar, även om en del av ekonomibyggnaderna är byggda av tegel eller lerklining. De flesta hus har skiffertak, men några har takpannor i tegel.
På de krenelerade murarna går skyttegångar på vilka vakter spankulerar fram och åter, för att då och då gå in i något av tornen för att få lite skydd mot den bitande vinden.
Mitt på borggården reser sig kärntornet, som nästan är abnormt stort, och oproportionerligt i jämförelse med resten av byggnaderna.
Längs insidan på murarna finns ekonomibyggnader som stall, brygghus, tvättstuga, bakhus, sädesmagasin, vapenförråd och så vidare.
Precis utanför murarna finns borgens garvare och smed, detta på grund av dålig lukt eller brandfara.

Vid borgklippans fot finns borgens åkermark, som förser borgen med de grödor och den säd som behövs. Bönderna i borgens län förväntas göra ett antal dagsverken mitt i sommaren när skörden tas in. Utspridda över de snöklädda fälten finns ett antal olika tältläger där diverse prelater och ädlingar av mindre "ädelhet" huserar i brist på plats i Branteborg.
Borgens allmäna sysslor tas annars om hand av lekbröder och leksystrar, medan munkar, nunnor och tempelriddare ber och tränar vapenbruk.
I borgen finns runt 50 tempelriddare, 150 munkar och nunnor samt ett knappt hundratal lekbröder och leksystrar.

1. *Kärntornet* – Se separat beskrivning.
2. *Porthuset, södra porten* – Detta är huvudingången, och den är alltid bemannad av minst sex tempelriddare i en sorts vaktstuga möblerad med ett bord och fyra pallar. Portgången är cirka 30 meter lång och kan tillslutas av en yttre port, två fällgaller och en inre port. Detta gör att man effektivt kan stycka upp anfallande fiendestyrkor genom att fälla ner gallren och stänga portarna. I portgången är det alltid tämligen mörkt, och de få gånger som ljuset tränger in är när man från vaktstugan öppnar "blynäsor" för att hälla ut brinnande tjära eller för att beskjuta olyckliga fiendesoldater som fastnat mellan gallren.
3. *Porthuset norra porten* – Denna plats är i princip likadan som plats nummer 2, med skillnaden att portgången är ungefär hälften så lång. Därtill finns bara ett fällgaller och en yttre port. Detta gör Norra porten till Branteborgs svaga punkt, men den uppvägs delvis av borgklippans branta norrsida och en mycket smal tillfartsväg som är lätt att beskjuta från murkrönen.
4. *Brygghus* – Brygghuset är fullt av folk som jäktar fram och tillbaka med tunnor, säckar och korgar. Även om det öl man brygger nu inte kommer kröningen till nytta, är det ett sätt att fylla på förråden som säkerligen kommer att ansträngas under kröningsfesten. Överallt står jättelika bryggkar och tunnor. I en låst källare förvaras färdig öl och importerat fint vin.
5. *Tvättstuga* – Från denna byggnad hörs ofta smällarna från de klappträn som tvätterskorna använder för att slå tvätten ren. Ångan står ur alla fönstergluggar och öppningar och det luktar rent och friskt. Inne i tvättstugan är det nästan olidligt varmt – fyra stora järnkittlarstår över varsin eld och kokar, tills tvätterskorna slår vattnet i ett stort bykkar. Den som tillbringat en längre stund i tvättstugan fryser som ett svin då han kommer ut i vinterkylan.
6. *Bakhus* – Inredningen domineras av två stora degkar, säckar med mjöl och ett antal stora,

glödheta bakugnar, ur vilka det doftar av nybakt bröd.

7. *Slakthus* – Här är ruljangsen i full gång – skrikande grisar och råmande kor släpas in i slakthuset för att hängas i bakbenen och sedan stickas i halsen så att blodet rinner ut i stora uppsamlingsbyttor. Oväsendet är öronbedövande och folk som stannar en längre tid kan räkna med att få sina kläder totalt nerblodade.
8. *Vapenförråd* – Vapenförrådet är låst och och ständigt vaktat av en tempelriddare. Det är inrett med ett stort antal vapen- och rustningsställ där vapen, rustningar, sköldar och hjälmar hänger på rad.
9. *Hundgård* – Borgens jakthundar – ett femtiotal – är inhysta i små burar. Man kan ständigt höra deras gnällande och gläfsanden, för att inte tala om mitt i natten då någon av dem får för sig att börja yla...
10. *Sädesmagasinoch kvarn* – Kvarnen är ständigt igång under dagarna, och drivs av två åsnor som går runt, runt i en cirkel. Här finns vanligen ett antal personer sysselsatta med att lyfta säckar och se över åsnorna. Sädesmagasinet är låst, men man kan tillträda det via kvarndelen. Inuti finns ett antal råttor och stora tunnor och säckar fulla med spannmål.
11. *Stall och sadelkammare* – Här finns stallplats för över 50 hästar, vilket är något överdrivet, då borgen inte har mer än 30. De övriga platserna tjänar som gästplatser för besökare. Det är upp till SL om det finns plats för RPnas hästar, eller om dessa måste inkvarteras i staden.
12. *Smed* – I smedjan smids främst bruksföremål som köksutrustning och jordbruksredskap, men även en del vapen och rustningar. Smedjan är varm och smutsig och bemannas vanligen av ett antal smeder och deras smedhalvor. Hammarslagen hörs även inne på borgården.
13. *Garvare* – Det luktar illa i garveriet. Hudar av alla möjliga slag bereds av garvaren till läder och pälsverk. I och med den pågående slakten liggar kohudar och grisskinn på hög i väntan på att bli bearbetade. Här finns stora kar med illaluktande vätska och en mängd olika verktyg.Ett mindre antal garvare arbetar här.
14. *Torn* – Samtliga torn ser ungefär likadana ut; de är runda och tillträds genom en dörr och en spiraltrappa som går upp till ett litet rum med ett antal skyttegluggar. Man kan även ta sig upp på taket via en stege och en lucka. Ungefär halvvägs upp till tornrummet finns en trappavsats med två dörrar, via vilka man kan ta sig ut till skyttegången på muren.
15. *Badstuga* – Här finns stora grytor med vatten till värmning, för att fylla de stora badkar som också finns i lokalen. Rummet är så gott som alltid svept i en lätt dimma, och på en bänk finns tvättsvampar, borstar och såpa. badstugan är uppdelad i två avdelningar – en för män och en för kvinnor.
16. *Sjukstugan* – här härskar Mäster Göran, borgens främste helare. Sjukstugan luktar av läkeörter och är möblerad med ett antal bänkar och ett tiotal sängar. På väggarna finns hyllor med diverse burkar fyllda av olika örter. I sjukstugan finns vanligen ett antal sjuka eller skadade munkar, nunnor eller tempelriddare, samt ett par helare. Vanligen finns också Mäster Göran här – när han inte vårdar patienter bedriver han forskning i ett litet rum tillsammans med någon av sina assistenter.

Kärntornet – i de flesta av Kärntornets rum finns det en eldstad.

Källare

1. *Visthus* – Visthuset är låst. Inne i visthuset hänger rader av korvar och skinkor, blandat med mat av alla de slag. Det luktar av rökt fisk och kött. Här finns mat för en mindre armé.
2. *Köket* – Köket är mycket stort och alltid fullt av folk, förutom på nätterna då några köksdrängar sover där. I kökets östra del finns en gigantisk eldstad med tillhörande

skorsten. Normalt står ett antal grytor och stek- eller grillverktyg på eldstaden, och dessutom hänger stora mängder husgeråd på krokar längs med väggarna. Här är vanligen en smula stökigt, men på något vis finns ändå ett ordning i kaoset.

3. *Brunn* – Från denna brunn hämtar borgen allt sitt färskvatten.

Bottenplan

4. *Lekbrödernas sovsal* – Här finns ett stort antal sängar och lika många kistor för lekbrödernas användning. Inga kvinnor är tillåtna här.
5. *Leksystrarnas sovsal* – Denna sovsal är närmast identisk med rum nummer 6, med undantag för att det är *män* som inte är tillåtna här.

Våning två

6. *Gästabudssal/matsal* – Dettastora utrymme används normalt av munkar, nunnor och tempelriddare när de äter dagens mål, men för tillfället används salen som gästabudssal för tillresta gäster. Munkar, nunnor, tempelriddare äter i sina sovsalar.

Våning tre

7. *Munkarnas sovsal* – Sovsalen ser ut som rum 4.
8. *Nunnornas sovsal* – Sovsalen ser ut som rum 5.

Våning fyra

9. *Tempelriddarnas sovsal* – I denna sovsal finns runt 60 sängar, och det finns inga skilda avdelningar för män och kvinnor. Vid fotändan av varje säng finns en kista, och på väggen över sängens huvudända hänger den enskilda riddarens vapen och rustning om denne inte tränar eller är i tjänst (vilket inte händer så ofta). Sovsalen är i minutiös ordning – det finns inte ett enda veck på de grå filtar som täcker sängarna.

Våning fem – dörren till denna våning vaktas alltid av fyra av Kronprinsens personliga vakt.

10. *Badrum* – Här finns en träbänk, ett badkar och ett antal borstar, samt olika typer av fin tvål och väldoftande olja. I väggen vid golvet finns ett avrinningshål där man kan stjälpa ut vattnet efter badet.
11. *Prinsens gemak* – Detta rum är överdådigt inrett och i dess mitt finns en stor säng med mängder av fällar. Här finns även ett bord och ett par stolar. I övrigt kan SL beskriva ett rum överfullt med lyx, ett tiotal fulla ombyten i finaste tyger, ett antal vackra, mycket välarbetade vapen, en skinande guldpläterad paradrustning och så vidare.
12. *Stormästarens gemak* – I detta utrymme huserar borgherren och tillika stormästaren för Tempelriddarna – Karin Åslaugsdotter Skarpe. Rummet är enkelt inrett, men i jämförelse med andra av borgens invånare är det i det närmaste luxuöst. Möblemanget är gjort i mörkt trä och består av en säng med tjocka bolster, ett bord, två bänkar och en bonad med en scen ur den Heliga skrift. Här finns stormästarens vapen, rustning och övrig utrustning.
13. *Representationsrum* – Rummer används av stormästaren (och för tillfället av prinsen) när hon tar emot uppsatta gäster. Det finns ett antal träbänkar i rummet, på vilka det finns mjuka, broderade kuddar. Mitt i rummet finns ett runt bord, och väggarna är täckta av utsökt broderade bonader.
14. *Prinsessans gemak* – Prinsessans gemak är lika prinsens, och skiljer sig mest genom storlek (rummet är mindre) och de saker som hon har med sig. En annan skillnad är dock en extra säng till kammarjungfrun.

Våning sex
15a-j. Litet Gästrum – I detta långsmala rum finns fyra till sex sängar, och det är tänkt att inkvartera enklare gäster. Här finns ett skåp och två kistor, samt ett antal krokar på väggarna. I samtliga smårum finns en eldstad. För mer information om rum 15, se "Trakasserier från Kapten Magnussons knektar".
I rum 15a bor Riddar Järnstjärna och hans två väpnare, i rum 15b bor Riddar Klinga med två väpnare, i rum 15c bor Riddar Saxensköld med två väpnare, i rum 15d bor Riddar Lantz med två väpnare, i rum 15e bor Riddar Törnekrans med två väpnare, i rum 15f bor sex uppsatta präster, i rum 15g bor Riddar Morsk och två väpnare, i rum 15g bor Riddar Grip och 1-2 andra RP, i rum 15h bor övriga RP.

Våning sju
15i-j. Litet Gästrum – I rum 15i bor Riddar Gyllensporre, Mäster Ulf, samt två väpnare och i rum 15j bor Riddar Krona med tre väpnare.
16a-c Stort Gästrum – Dessa gästrum är mer rymliga och finare inredda än de mindre gästrummen. De rymmer de lite finare sällskapen, som kardinaler, överkardinaler och inte minst den Klara. I rum 16a bor fyra Överkardinaler, i rum 16b bor den Klara tillsammans med två nunnor (rummet är alltid bevakat av två tempelriddare) och i rum 16c huserar baronessan Silverhorn och hennes sällskap.

Våning åtta
20. *Vaktchefen Broder Sigismunds rum* – Broder Sigismunds rum är spartanskt inrett, med ett fåtal bonader på väggen. Mer information om broder Sigismunds rum finns under rubriken "Broder Sigismunds inbjudan".
21. *Scriptorium* – I scriptorium finns ett tiotal skrivpulpeter där en del av munkarna dagligen arbetar med översättning och kopiering av olika skrifter. Längs väggarna finns flertalet bokhyllor med färdiga böcker. I rummets norra ände finns en dörr som leder till rum 19, Skrivarmäster Knuts kammare.
19. *Skrivarmäster Knuts kammare* – Kammaren är fylld av böcker och bokhyllor. I dess mitt finns en skrivpulpet. I övrigt är rummet ganska tomt. För mer information om rum 19, se rubriken "Mordet på Skrivarmäster Knut".
20. *Kapell/Kröningssal* – I kapellet håller munkarna bön tre gånger om dagen. Alla är välkomna till bönen och det anses vara ouppfostrat att inte närvara. Problemet med bönestunderna för tillfället, är att det finns för mycket folk i borgen för att alla ska kunna få plats. Därför hålls även extra bönestunder i stadens kyrka. Kapellet är enkelt inrett, med en helgonikon som enda utsmyckning. Här finns ett altare med två ljusstakar. Här finns inga bänkar eller andra sittplatser, men inför kröningen har bänkar börjat bäras upp till gästerna. **SL: Kröningssalen stängs under Dag 2 för av säkerhets- och utsmyckningsskäl. Den vaktas därefter dag och natt av två tempelriddare.**

Takvåningen
Från takvåningen, som tillträds via en lucka i golvet, har man enastående utsikt över hela

staden och de närmaste omgivningarna. Vid klart väder kan man se ända till Rävköping, vilken är närmaste stad. Längs krönet finns ett krenelerat bröstvärn, och mitt på det platta taket finns ett fäste för en flaggstång där tempelriddarnas baner svajar för vinden.

Branteby

Branteby växte upp kring den kyrkliga borgen Branteborg och består av ett femtiotal hus och cirka 300 invånare. Till detta kommer köpmän som året runt idkar handel med staden och dess borg. Husen i staden är främst låga, lerklinade hus med vasstak, runt vilka det är uppfört en dålig ursäkt för en stadsmur i trä. Här finns en smed, en garvare (dessa två hantverkare samt de två färgarna har sina verkstäder och arbetsplatser utanför stadsmuren på grund av stanken från färgerierna och garveriet, samt brandfaran från smedjan), två skomakare (som också tillverkar seldon), tre skräddare, två bagare, två färgare, en tygskärare, fyra vävare, en vagnmakare, tre slaktare, en tunnbindare och en båg- och pilmakare (denne arbetar under sträng översyn av borgens representanter – han får inte sälja vilka pilar som helst till vem som helst).

I staden finns också tre gästgivarhus eller värdshus – Kardinalen, Flickan och Flaskan samt Branteby Gästgivargård. Dessa frekventeras till viss del av populasen, men den främsta inkomstkällan är handelsresande som gärna betalar en god summa pengar för mat, husrum och ett varmt bad. Utanför staden finns ett gytter av tält tillhörande tillresta köpmän som inte fått plats på värdshusen. Stadsbilden domineras av den vakande borgen som spanar ut över nejden som en urgammal vaktpost. Det är inte utan att man känner sig en smula övervakad.

10. *Torget* – Torget är vanligen ganska fullt av folk som försöker sälja sina varor. Försäljare och köpmän skriker så att kylan skapar rökplymer i deras munnar. Om vartannat slår de åkarbrasor och stampar i marken för köldens skull. Här finns nästan allt mellan himmel och jord, då det inför kröningen kommit extra mycket folk till staden. Det är upp till SL vad RPna kan hitta där. Här är liv och rörelse, trängsel och oväsen, samt en och annan ficktjuv.
11. *Kyrkan* – Detta är stadens helgedom där stadsborna samlas till bön under veckans alla dagar, beroende på vilken gudom de tillber. Kyrkan är rikt utsmyckad med silverpläterade ljusstakar med jämna mellanrum längs de vitkalkade stenväggarna, ett bastant altare i vit marmor med ljusstakar och religiösa symboler på, samt häpnadsväckande vackra målningar i taket. Det är högt i tak och det vilar en nästan kuslig stillhet under valven; detta blandas av en mjuk doft av dyrbar rökelse och låga viskningar från människor i bön. Ljus silas in genom färgade, vackra glasfönster. Här finns vanligen ett antal stadsbor och några präster och prästinnor. Byggnaden är långsmal och avslutas i ett högt torn med två stora bronsklockor som ringer varje timme. Ljudet hörs över hela staden, och det är på detta sätt folk håller reda på tiden.
12. *Stadshuset* – Här residerar borgmästare Helena Haraldsdotter, som förövrigt haft makten i sex år. Folk anser att hon sköter sin uppgift väl. Stadshuset är stadens enda tegelhus och är rikt utsmyckat med en mängd figurer uthuggna i sandsten. Porten – en dubbelport – är gjord av tung ek, och som dörrhandtag tjänar två stora, nötta bronsringar. Huset ger ett pampigt intryck där det överblickar marknadsplatsen – maktens centrum. Insidan består av två våningar och ett flertal rum för ett antal tjänstemän, och hela undervåningen domineras av en mäktig sal för där gillen och skrån möts för att samtala om priser, handelspolitik, lagar och annat. Mitt i rummet finns ett stort, ovalt bord i bok.
13. *Portar* – I alla väderstäck finns portar i stadsvallen. De är tillverkade av grova ekplankor och var och en vaktas av två personer ur borgarvakten – borgarvakten består av hantverkare och köpmän som av borgmästaren ålagts vakttjänst för en vecka i taget. 12

vakter är samtidigt i tjänst – två står vid varje port, och fyra byter av samt patrullerar gatorna och marknadsplatsen. Borgmästaren ersätter dem till viss del för förlorad inkomst, vilket blir billigare än att hyra in legosoldater. Portarna stänger vid mörkrets inbrott, men det går an att begagna sig av en dörr i själva porten om man vill gå ut och in. Vanligen ställer vakterna några frågor om ens ärende, men släpper oftast förbi en utan allt för mycket problem.

14. *Skänkhuset Kardinalen* – Kardinalen är ett ganska dyrt ställe – man får betala dubbla priset för en öl om man jämför med syltan Flickan och Flaskan, men både servicen och maten är god. Inredningen består av mörka trämöbler – ett flertal bord och bänkar fyller lokalen. De bästa platserna anses vara framför scenen där musiker och gycklare allt som oftast uppträder. Här finns ett begränsat antal exklusiva rum, och dessutom kan man få ett skönt bad, under vilket man tvättas av tjänare. Mer information om Kardinalen finns under rubriken "Krogen".
15. *Branteby Gästgivargård* – Gästgivargården är främst ett ställe för personer som vill spendera natten i Branteby – här finns god mat och ett antal rum av skiftande storlek och luxuositet. För tillfället är gästgivargården fullbelagd av folk som kommit till kröningen. Priserna ligger på mellannivå och det är hit populasen vanligen söker sig. Själva huset – ett korsvirkeshus –består av två längor placerade mot varandra så att de bildar ett "L". Inredningen består av ett antal bås med bänkar och bord, samt ett långbord med tillhörande bänkar.
16. *Flickan och flaskan* – Syltan Flickan och flaskan är ett billigt, ganska nergånget ställe, som av någon anledning dragit till sig stadens suputer och dessutom ett antal ljusskygga individer från skilda håll. Ölen är billig, rummen är små och vad gäller maten är den enkel men riklig. Värden arbetar hårt på ställets rykte och är tämligen bekymrad över de skumma figurer som skrämmer bort många av hans gäster, men eftersom han inget kan bevisa är det svårt för honom att köra någon på porten. Borgmästaren låter borgarvakten titta in allt som oftast för att hjälpa värden att slänga ut de värsta bråkstakarna. Vill man komma i slagsmål är detta absolut rätt plats. Inredningen är sliten, men välputsad (och här och var en smula lappad och lagad) och består av ett antal mindre rektangulära bord med pallar att sitta på.
17. *Smedja* – Stadens smeder arbetar hårt från morgon till kväll, speciellt Smedmäster, som är allmänt erkänd som den starkaste mannen i Branteby. Smedjan är mörk och smutsig, upplyst av en liten glugg i ena väggen, samt av glöden i två ässjor som sköts av ett antal smedhalvor. Förutom Smedmäster arbetar två andra smeder här. De tillverkar främst allmänna bruksföremål, men förser också pilmakaren med pilspetsar.
18. *Färgare* – Byggnaden präglas av ett antal stora träkar fyllda med färgmedel, samt tygstycken upphängda på tvättlinor. Det luktar lite märkligt här, och färgaren och hans hustru är fläckiga från topp till tå – deras händer är i det närmaste svarta, med en dragning åt blått.
19. *Garveri* – Utanför södra porten ligger garveriet, precis bredvid Brantebäcken som rinner förbi. Platsen består av två hus, och i ett av dem finns garvarens verkstad. Hudar sitter uppspända på ramar och det luktar tungt och obehagligt av sura, ruttna skinn. Ett antal garvare arbetar här under dagarna, och folk i gemen brukar inte störa dem – de är oftast smutsiga och stinkande, och garveriet i allmänhet är troligtvis inte Brantebys mest romantiska plats.
20. *Färgare* – Stadens andra färgeri ligger inte långt från sin konkurrent. Under ett par år har de två färgarna grälat och haft ett smärre priskrig, som uppskattas av både långväga köpmän och stadsbor. Borgmästaren är inte nöjd, och har vid ett flertal tillfällen varnat de två konkurrenterna.

21. *Bagare* – Här har en av stadens två bagare sitt bageri. Det luktar gott av nybakat bröd till och med i gryningen, och inomhus är det, bokstavligt talat, varmt som i en bakugn. Mjöliga bagargesäller skyndar fram och tillbaka under översyn av den barska bagarmästaren.
22. *Slaktare* – En av stadens slaktare har sin bod här. Bönder från den omkringliggande landsbygden tjänar goda pengar på att sälja boskap till slaktarna, som måste leva upp till den höga efterfrågan på kött inför kröningsfesten. Djurkroppar hänger i taket, och oväsendet från slakten hörs från bakgården ut på gatan. Blodiga slaktare arbetar så att svetten lackar, medan gesällerna flår de döda juren och fraktar skinnen till garvaren.
23. *Bågmakare* – Bågmakaren har inte påverkats särskilt mycket av kröningen – folk kommer hit för att roa sig, inte för att jaga eller slåss. Dock beställer borgen regelbundet pilar och bågar, och det håller bågmakaren sysselsatt. Huset är belamrat med bågämnen på tork, halvfärdiga bågar, pilskaft, askar med pilspetsar, lintråd till bågsträngar och så vidare. Lukten av lim sitter i väggarna, och blandas med den av trä och svett.
24. *Vagnmakare* – Vagnmakarens bakgård är fylld av sågade brädor i högar. Ett antal gesäller arbetar med att tillverka hjul, som deras mäster därefter fäster vid de färdiga vagnarna. Av förklarliga skäl finns inte vagnmakarens kundkrets i Brantebys närmaste omkrets – folk kommer från hela länet för att köpa vagnar, då bara två vagnmakare arbetar där.
25. *Bagare* – Denna plats är väldigt lik hus 12.
26. *Tunnbinderiet* – Tunnbindaren säljer tunnor till borghushållet, samt till bönder och borgare i Brantebys närhet. Huset är ganska stort, och för tillfället är hantverkarna ganska stressade – eftersom borgen nu är i bryggartagen, går det åt ett stort antal tunnor.
27. *Väveri* – Här arbetar ett flertal vävare. Det är ganska dunkelt i huset, och dunkandet från vävstolarna är öronbedövande. Tyger är en av Brantebergs främsta handelsvaror, och det märks på arbetets kvalitet – här vävs förstklassiga bonader och tätt, mjukt tyg. De fyra vävarna i staden konkurrerar och pressar priser, och det har gått så långt som öppet handgemäng mellan olika vävare. Träffas två vävare från olika vävhus kan man vara säker på att de börjar gräla. Borgmästaren har försökt stävja problemen genom att utmäta böter för att vävarna kontinuerligen sänker sina priser, något som inte passar väl in i skråsystemet.
28. *Skomakeri* – Här huserar en av stadens två skomakare, som också sysslar med sadelmakeri. Här luktar gott av läder och bivax, och ett flertal gesäller arbetar med både skor, seldon och sadlar.
29. *Slaktare* – Denna slaktare har specialiserat sig på delikatesser som pastejer, pajer och annat fint kött. Här används bara de finaste råvarorna – oftast är det vilt och skogsfåglar som tjänar som ingredienser i kötträtterna.
30. *Väveri* – Denna plats är lik hus 18.
31. *Slaktare* – Denna plats är lik hus 13.
32. *Väveri* – Denna plats är lik hus 18.
33. *Skomakeri* – Denna plats är lik hus 19.
34. *Tygskärare* – Tygskäraren klipper till tyglängder till försäljning, och det är således här man köper tyget, inte hos vävaren. I tygskärarens hus står ett antal personer med rejält stora saxar och klipper och förpackar tyg i balar. Från golv till tak finns travar av tygbalar, som noga kontrolleras av husets Mäster.
35. *Väveri* – Denna plats är lik hus 18.
36. *Skräddare* – En annan av vävarnas kunder är skräddarna. Skrädderiet är stort och rymligt, och det är fullt av tyger och arbetande skräddargesäller.
37. *Skräddare* – Se hus 27.
38. *Skräddare*- Se hus 27.

Bakgrund och politiskt läge

- SL gör klokt i att låta spelarna läsa igenom detta papper innan spelet börjar. Som alternativ (för att spara tid) kan SL läsa högt för dem och sedan ge dem pappret -

KRÖNINGEN

Kyrkan styrs av fem Överkardinaler, och en av dem har nyligen avlidit. Det har valts en ny Överkardinal att övertaga den arme Överkardinal Claudius roll. Det är en kvinna som valts, eller närmare en flicka, på tolv år. Hon kallas den Klara och är redan ett levande helgon. Folk började vallfärda till byn där hon föddes, då hon bara några månader gammal, stigmatiserades. Med handpåläggningar botade hon sjuka, och gav blinda synen åter. Hon kunde tala väl vid sex månaders ålder, och läsa flytande ytterligare ett halvår senare. Hon skickades till klosterskola där hon förbluffade alla med sin klarsynthet, och efter tio års studier, var det närmast hon som undervisade munkarna, nunnorna och de visa läromästarna. Hon hade en enastående kontakt med gudarna - Ira, Yre, Are, Ara och Tergil - och blev snabbt en ikon för kyrkan, nästan lika tillbedd som gudarna själva. När gamle Claudius avled var hennes plats självklar, och hon skulle bli den yngsta Överkardinalen genom tiderna. Av tradition och hävd, kröns alltid Överkardinaler på Branteborg, där de första Överkardinalerna kröntes, för att hedra de Överkardinaler som givit sina liv för tron.

DET POLITISKA LÄGET

Den gamle kung Grim Stååhlhammar har nyligen dött. Han efterlämnade ett splittrat rike, av två fraktioner, varav den ena ser Kronprins Karl Stååhlhammar, den rättmätige arvingen till kronan, och kungens äldste son, som tronföljare. De står i konflikt med den andra fraktionen, som hellre ser Kronprins Karls yngre bror Prins Erik Stååhlhammar på tronen.
De två fraktionerna är ungefär lika starka, och båda hoppas på stöd från det yngsta barnet i syskonskaran, Prinsessan Fredrika Stååhlhammar.
Var hon står politiskt, är det ingen som vet. Hon har aldrig öppet visat någon sitt stöd.
Om det är en muta eller ren välvilja anar ingen, men hon har i alla fall blivit bjuden av sin äldsta bror till kröningen på Branteborg.

RIDDARKEDJAN

För att inte förvirra spelare, beskrivs konceptet Riddarkedja nedan:
En Riddarkedja är en länk av guld med en "medalj" på. Den föräras alla som dubbas till riddare.
Ju finare kedja, desto högre post och mer inflytande har dess innehavare.

HÄNDELSEFÖRLOPPET

DAG 1

- Ankomsten till Branteborg - Audiensen hos Kronprinsen

"Det snöar, och taken på borgens runda stentorn är inbäddade i mjuka täcken av vit iskristall. Branteborg är en ganska stor stad som växt upp runt ett av kyrkans äldsta fästen. På den klippa där borgen nu ligger höll ordensriddare stånd mot en ofattbar övermakt, och lyckades med list och skicklighet driva kättarhären på flykten. Dessvärre spilldes allas deras liv där, och borgen uppfördes över deras tapperget och deras uppoffringar för tron. Trots kylan råder feststämning i staden. Invånarna pyntar och putsar, fejar och fixar, för att allt ska vara så perfekt som möjligt till den stora dagen om knappt en vecka.
På murkrönen spankulerar ett par vakter iklädda kyrkans lila livreer, och att döma av deras sparsamma gester, verkar de samtala om något som rör något helt annat än tjänsten. De två fällgallerna i tjärade, tjocka, stålklädda ekbrädor är upphissade, och man kan genom den cirka trettio meter långa portgången se människor som rör sig på den gamla borgens inre borggård. Vakterna hälsar vördnadsfullt på er, och låter er passera genom portgången. Hästarnas hovslag ekar mellan de kyliga stenväggarna när ni omsluts av dunklet mellan borggården och staden.
Era hästar tas genast om hand när ni passerat under det sista fällgallret.
Borggården sjuder av liv och rörelse. Här och var skymtar bekanta ansikten, men ni ges ingen tid att hälsa. En ung page kommer fram till er och låter er veta att Kronprinsen otåligt inväntat er ankomst. Han vill träffa er. Genast."

Rollpersonerna förs genom ett virrvarr av gångar där de gång efter annan stöter ihop med jäktat tjänstefolk och upptagna ordensriddare och ädlingar. Det luktar nybakt bröd och stekt kött.

- Beskriv hur det ser ut i borgen -

Kronprinsen residerar i södra tornets tredje våning, väl bevakad av ordensriddare och egna livvakter. När rollpersonerna, efter att ha blivit ombedda att lägga ifrån sig alla vapen de eventuellt har med sig, stiger in, anmäler en härold deras ankomst, och nämner deras samtliga namn och titlar. Kronprinsen tackar för att de kommit på hans begäran, och önskar dem alla en trevlig kröning.

- Mötet med Broder Sigismund

Utanför kronprinsens kammare väntar en man med rakat huvud. Det är Broder Sigismund, högt uppsatt tempelriddare och därtill vaktchef och ansvarig för säkerheten under kröningen. Han hälsar rollpersonerna välkomna, och ber dem artigt att hålla sig från bråk, och att om möjligt hjälpa honom i hans arbete.
Han låter dem veta att han villkorslöst står till tjänst om problem uppstår.

- Beskriv Broder Sigismund -

- Krogen - Bråket med Klinga, Saxenskölds hjälp - Ryktet gällande den Klara - Björntämjaren

Efter några timmars upptäcksfärd i borgen, samt efter en bit kvällsvard, medbjuds rollpersonerna till skänkstugan Kardinalen, vilket är berömt land och rike runt för mustigt, gott öl, lysande underhållning, söta skänkflickor, samt en trevlig gästgivare - Olof - med smak för god mat och spännande historier.
Priserna är relativt höga, men man får bra valuta för pengarna. Hursomhelst är Kardinalen definitivt en inrättning för överklassen, och frekventeras främst av män och ett antal ganska fattiga, men ack så charmerande kvinnor, som med gästgivarens goda minne drar nytta av det manliga klientelet.
Kardinalen är ett tvålängat korsvirkeshus med vasstak, nu lika vitt som väggarna av snön som fallit. Det går an att hyra ett rum och få ett varmt bad där.
Just den här kvällen uppträder en man vid namn Arngrim Björnmästare på Kardinalen. Han har två tama björnar som gör de mest förbluffande konster inför jublande åskådare.

- En rollperson som har ögonen med sig (klarar ett normalt UPPFATTNINGsslag), upptäcker att björnarna har ett litet halsband med en gyllene bricka om halsen. Om man ställer rätt frågor kan man få reda på att Björnmästaren varit i staden åtminstone tre veckor. -

Stämningen är god och mycket gemytlig med skratt, sång och buller. Det enda som stör kvällen är en bullrig, otrevlig man i vinröd, pälskantad kappa och ett vackert svärd vid sidan. Hans sällskap, bestående av några väpnare, är inte mycket bättre de.

- Beskriv Riddar Klinga -

Han sparkar undan fötterna för skänkflickorna, skriker och knuffas. När han får syn på rollpersonerna börjar han genast gasta långa haranger av okvädningsord och lägga fram påståenden som är minst sagt ärekränkande för främst Riddar Grip.
Det hela slutar med högst knytnävsslagsmål, innan Riddar Saxensköld går emellan och hjälper rollpersonerna att kasta ut Klinga och hans kumpaner.

- Beskriv Riddar Saxensköld -

Saxensköld bjuder rollpersonerna på öl, och berättar lite nyheter från västra delarna av landet, där hon kommer ifrån. Hon nämner att hon faktiskt är gammal bekant med björntämjaren och att hon själv kan spela harpa hjälpligt. Hon berättar en dråplig episod om hur hon rymde från sin fars gård för att bli gycklare med ett resande gycklarfölje, men att hon efter några dagar tog till flykten, eftersom hon inte fick sitt dagliga bad. Trots det gav hon sig i vuxen ålder ut

för att lära sig gyckleri och konster från de kända mästarna, och att hon nu både kan jonglera och och göra frivolter.
En av rollpersonerna måste efter ett tag nyttja privéten och råkar höra ett samtal mellan två måttligt nyktra, feta urinerande köpmän:

"- ...det är så sant som jag står här! Jag hörde det med mina egna öron! En lång, ful karl därinne satt och skrävlade om att han skulle slå ihjäl den Klara. Vi skrattade mest, men när han visade fram en lång dolk och berättade hur han skulle gå till väga, blev jag helt övertygad om att han talade sanning. Han sade att han och hans kumpaner hade utarbetat en plan. Hur han valde orden och hur han talade - med väsande kuslig röst - gjorde att jag blev mycket illa till mods. Vi kallade på Olof, som körde banditen på porten, men det går fortfarande kalla kårar utefter ryggraden på mig när jag tänker på det. Usch!
Den andre svarar: - Borde man inte rapportera det där till någon på slottet?
- Förvisso. Någon borde göra det, men det får vänta till i morgon."

Efter detta börjar det bli sent. Stjärnorna glimmar klara då de beger sig hemåt i den bitande kylan och den knarrande snön.

- SL: Det är Saxensköld som spridit ryktet för att uppmärksamheten ska dras från Kronprinsen, som är det verkliga målet -

DAG 2
- Trakasserier från Kapten Magnussons knektar

"Ni väcks av en lätt knackning på dörren. Ni har inkvarterats i samma rum, som är rymligt, ljust och ombonat, med rejäla eksängar och gott om fällar.
Det bleka morgonljuset silas försiktigt in genom det bubbliga, ojämna glaset och skvallrar om en mulen dag.
Den eld tjänstefolket tände när ni kom hem i natt har falnat till en död, grå askhög, som inte ger någon värme ifrån sig överhuvudtaget.
Medan ni bävar för att sätta fötterna på det iskalla stengolvet, och drar era varma fällar över ansiktet, några av er ganska bakfulla, knackar det på dörren igen, denna gång lite hårdare.
Då någon av er samlat sig tillräckligt för att möta golvets obarmhärtiga kyla och öppnat dörren, stiger två pager in med varmt tvättvatten och handkläden."

När rollpersonerna klätt sig och stigit ut för att möta den sömniga borgen, märker de genast att stämningen är upprörd, på ett förtäckt vis. Pigorna viskar mer än vanligt och pagerna står osedvanligt länge tjuvlyssnande vid dörrarna. Det är tydligt att ryktet om mordhotet på den Klara nått även hit.
När de går över borggården på väg till matsalen står de plötsligt öga mot öga med sex, sju råbarkade, rustade knektar.

"- Hörrö Kapten! Var det inte de här som bråkade med Hans Nåd igår på värdshuset?
Mannen som ser ut att vara anförare nickar svagt.
Den första fortsätter:
- Ni ska passa er! Om ni ger er på vår husbonde igen, ska vi nog ge er en lektion i folkvett som ni sent ska glömma!
Knektarna har nästan omringat er. De håller ett obehagligt kort avstånd till er, och doften av

deras otvättade kroppar och dåliga andedräkter är kväljande. Efter ilsket stirrande släpper de slutligen förbi er. Ni kan höra hur de skrattar bakom era ryggar, men inser att det inte är mycket ni kan göra, annat än att klaga hos Broder Sigismund - de var allra minst tio."

- Beskriv Kapten Magnusson -
- Beskriv Knektarna -
- Beskriv den hotfulla och obehagliga stämningen -

- SL: Riddar Klinga hyrde knektarna för bara en halvtimme sedan, efter de erbjudit honom ett mycket lågt pris, detta på order av Gyllensporre, som i hemlighet betalar deras löner -

Knektarna går aldrig till handgemäng, utan viker om rollpersonerna blir aggressiva.

- Den av knektarna nedslagne pagen - Det första chiffret

Innan rollpersonerna hunnit mycket längre, hör de hur tumult utbryter.

"En barsk, rå stämma fortplantar sig över borggården:
- Ditt lilla as! Om du inte vore i borgens tjänst skulle jag hängt dig vid halsen i dina egna inälvor!
Knektarna har knuffat omkull en stackars page som skräckslaget sitter på ändan i snön. En av knektarna håller en dolk mot honom, för att skära loss hans bältespung.
- Jag nöjer mig med att ta tillbaka mina pengar! I väst, där vi kommer från, nackar man tjuvpack på plats! Har du förstått?!
Packa dig då iväg!
Pagen springer kvickt iväg under det att knektarna skrålar en visa om hur härligt landet i väster är, och att allt annat är skit, speciellt Branteborg och de skenheliga tempelriddarna."

- En rollperson som klarar ett lätt UPPFATTNINGsslag, lägger märke till att pagen tappat en läderrulle av den typ som används för att transportera pergament -

Rullen innehåller ett pergament med en massa nonsenstext på. Rollpersonerna förstår rimligen att det rör sig om ett chiffer.
De kan få hjälp att lösa det av den skriftlärde munken Mäster Knut. De gör klokt i att kopiera chiffret innan de lämnar det ifrån sig, vilket också Mäster Knut påpekar för dem.

- SL: Chiffret finns på papper 1B och 1C, varav 1B lämnas till spelarna, och 1C innehåller den korrekta lösningen. Papper 1A innehåller chiffernyckeln. -
- SL: De enda som känner till hur man löser chiffret är Kronprins Karl, Prins Erik, och Prinsessan Fredrika, som tillsammans gjorde chiffret som barn, Riddar Gyllensporre och Riddar Saxensköld, Prins Eriks förtrogna, som lärt sig chiffret från Prins Erik för säker korrespondens, Kapten Magnusson som lärt sig chiffret av Riddar Gyllensporre för att kunna ta emot order utan risk för upptäckt, och Riddar Järnstjärna, som är Prinsessans älskare, och har lärt sig chiffret på så sätt, för att de två skall kunna hålla sin kärlek hemlig.

- Broder Sigismunds inbjudan

Efter maten får rollpersonerna bud från broder Sigismund. Han vill gärna träffa dem, och prata med dem i sin kammare.

"Broder Sigismund bor närmast spartanskt, med ett ekbord och två bänkar som enda möblering, förutom ett klädskåp, en säng, en pall och en kista i mörk, oljad bok.
Det luktar välsmort läder, nästan som i en sadelkammare, och doften blandas med den av halvtorrt vitt vin, värmt med kryddor. I spisen sprakar en munter brasa, som kastar ljus och oroliga skuggor på de enkla bonaderna på väggarna.
De föreställer stora tillfällen i tempelriddarnas historia, och trots att materialet inte råkar vara guldtråd och pärlor, utan snarare lingarn, är de mästerliga arbeten.
De varvas med slitna sköldar och svärd så välanvända att de är närmast tandade. Broder Sigismund bjuder er med en gest att slå er ner på de nötta träbänkarna. Han serverar kryddat, varmt vin ur ett lerkrus, och slår sig sedan ner på en av bänkarna."

Samtalet gäller givetvis ryktet, om de hört något, sett något eller kommit underfund med något. Han ber dem att rapportera till honom så fort de kommit över något matnyttigt.

DAG 3

- Jaktutflykten - "Olyckan" - Männen med stålklorna - Björnen med halsbandet - Det andra chiffret

På morgonen blir de åter väckta av pager, som förutom att bära in tvättfat, berättar för rollpersonerna om den jakt på björn Kronprinsen kommer att hålla innan middag.
Kronprinsen har ombett rollpersonerna att deltaga i jakten.
Det är ett stort följe som är på väg ut.
Minst trettio jakthundar av olika storlekar, 100 drevkarlar från staden och ett trettiotal riddare med pager.

- Beskriv jaktsällskapet. En närmare iakttagelse ger vid handen att varken Riddar Klinga eller hans knektar finns på plats. Om rollpersonerna undersöker saken skyller han på bakfylla. -

Kronprinsen berättar för jaktsällskapet att målet för dagens jakt är en björn som under några veckor terroriserat traktens bönder och rivit ett flertal får. Den som fäller björnen blir lovad utökning av innehavet landområde.

Drevkarlarna har gått i förväg och är redan på plats när sällskapet kommer dit.
Skogen ligger tyst, och störs endast av frustande hästar och jakthundarnas gnällande.
En hornstöt förkunnar att jakten börjat, och hundförarna släpper hundarna, som vilt skällande ger sig iväg.
Efter en halvtimmes jakt har sällskapet blivit relativt utspritt. Ingen björn har påträffats, men jakten är alltjämt i full gång - skogspartiet är stort och snårig, och framkomligheten är begränsad. Rollpersonerna befinner sig i Kronprinsens grupp, när de hör ett brummande från en närbelägen glänta.

"Med ens håller Kronprinsen in hästen, och håller upp fingret i luften som tecken på att alla ska lyssna. Nu hör ni vad han menar - ett ljudligt brummande når er från en snötäckt glänta, och det är ingen tvekan om vad som orsakat det - en stor brunbjörn står på bakbenen mitt i

gläntan och ser sig omkring. Kronprinsen kastar en blick och ett utmanande leende mot er; nu ska vi se vem det blir som fäller björnen.
Därefter sätter han av i galopp de trettio metrarna till gläntan, med björnspjutet i högsta hugg. Snön sprutar om hästens hovar när han med käcka tillrop och sporrar driver på den. Hans pager verkar tagna på sängen, och har knappt börjat vända hästarna efter sin herre. Björnen tar nyfiket och en smula osäkert några steg fram och tillbaka och brummar igen. När Kronprinsen är ungefär mitt i gläntan, slås han plötsligt ur sadeln som av en osynlig hand. Han ligger dubbelvikt i luften några korta ögonblick, samtidigt som hästen viker av in i buskaget till vänster, varefter han tungt dråsar ner i snön. I samma ögonblick som han når marken, så att snön står som ett moln runt hans gröna jaktkappa, går björnen ner på alla fyra och går till målmedvetet anfall..."

- Uppmärksamma rollpersoner (som klarar ett svårt UPPFATTNINGsslag) kan lägga märke till det tunna strecket efter ett starkt, tunt rep i snön.
Det var det repet som slet Kronprinsen ur sadeln. Det ligger nu på marken, och dras snabbt bort av De Maskerade männen (se nedan).
De kan också lägga märke till att björnen har ett guldsmycke i ett halsband runt halsen (Medelsvårt UPPFATTNINGSslag).
Ytterligare saker som är av vikt, är de översopade fotspår som finns i snön (normalt UPPFATTNINGSslag), samt de iakttagande maskerade männen med stålklor på händerna (Medelsvårt uppfattningsslag).
Inget av sakerna (förutom de maskerade männen) är speciellt svårt att hitta om man väl sitter av hästen för att leta. Samtliga svårighetsgrader går i sådana fall ner ett steg. -
- Om det blir aktuellt, beskriv De Maskerade männen -
- SL: De Maskerade männen är hälften av Kapten Magnussons soldater, dock ingen man direkt känner igen. De har till uppgift att med sina stålklor attackera och döda Kronprinsen om björnen skulle misslyckas. Det skulle då ändå se ut som en olycka, om inga vittnen fanns på plats. -

- De Maskerade männen flyr så fort de märker att folk kommer till Kronprinsens undsättning. Björnen vänder in i skogen om den får minst tre sår. Den beger sig till sin mästare som befinner sig i en koja på andra sidan av Branteborgssjön med sin andra björn. Björnmästaren utgår från att ingen orkar spåra björnen, då björnspåren till allra största delen försvinner när den går över isen. Det som återstår är små skrapsår efter klorna. Björnmästaren räknade aldrig med att björnen kunde bli sårad och lämna blodfläckar efter sig. Det är dessa som röjer hans position. Genom att lyckas ett normalt UPPFATTNINGS/SPÅRAslag kan man se i vilken riktning björnen gått.
Björnmästaren har det andra chiffret i sin ägo. Om han pressas kommer han att berätta att han tills för bara några minuter sedan inte var ensam - han hade sällskap av en man som såg ut som (beskriv Kapten Magnussons ansiktsdrag).
Det var han som skrev chiffret. Björnmästaren skulle sedan ta det till Värdshuset Flickan och Flaskan. Där skulle han bli kontaktad.
Kontakten finns inte där om rollpersonerna tar sig till värdshuset.
- SL: Papper 2A lämnas till spelarna, medan Papper 2B innehåller den korrekta lösningen.

Kronprinsen klarar sig förhoppningsvis oskadd från angreppet. Han ber samtliga på plats att svära dyrt och heligt att hålla mordförsöket hemligt, tills man kan ta reda på vem som ligger bakom det hela. Han tackar rollpersonerna för deras snabba ingripande, och ber dem att ta

hand om undersökningen, och att samarbeta med Broder Sigismund för att få tag på den skyldige
Skulle rollpersonerna få tag på en av de maskerade, kommer han att knipa käft tills döden inträder. Man kan inte få ur honom någonting.
Samtliga av angriparna flyr snabbt från platsen till häst. De kan spåras till dess att de kommer fram till den allmänna landsvägen, och då försvinner spåren i snösörjan bland vagnsspår och fotspår.

- Mordet på Skrivarmäster Knut - Den nedslagna pigan/vittnet - Det stulna chifferoriginalet - en översatt rad - tygtrasa från skjorta

När rollpersonerna kommer tillbaka från jakten tillsammans med ett ganska nedstämt jaktsällskap väntar Broder Sigismund på dem i deras rum.
Han ber dem följa med till Skrivarmäster Knuts kammare.

"Dörren till rummet står på glänt, och när den öppnas avslöjar den en fruktansvärd syn:
Den gamle Skrivarmästaren ligger framstupa på golvet i en mörk blodpöl. I nacken kan man tydligt se det smala jacket efter en dolkstöt.
Hans skrivpulpet är vält, och på golvet blandas svart bläck från ett utvält bläckhorn med det sakta koagulerande blodet. Runtomkring den omkullvräkta skrivpulpeten ligger hopknycklade papperslappar med överstrukna anteckningar.
Lukten av död ligger tung i luften när ni stiger in i den kyliga kammaren, och modfälldheten tar ett fast grepp om era hjärtan - hann den gamle översätta chiffret, och var finns det nu? Kanske kommer ni aldrig att få veta."

Det finns ett vittne till händelsen, nämligen pigan Anna. Hon var på väg in till Mäster Knut med en mugg öl, då någon bakom dörren slog till henne i huvudet så att hon föll i golvet. Hon var så pass mycket vid medvetande att hon kunde se att hennes angripare hade svart, långt hår i en hästsvans.

- SL: Mäster Ulf mördade gamlingen och stal orginalchiffret. Han hade dock inte tid att leta igenom alla hopskrynklade papperslappar, Anna avbröt honom, så han fick ge sig av med delvis oförrättat ärende. Han kommer vid tillfälle - så fort som möjligt - att göra sig av med de papperslappar han fick med sig, tillsammans med chiffret. Gubben gjorde motstånd också. Vad Mäster Ulf inte lagt märke till är att en del av hans blå tunika saknas - en del av den högra kilen har gått sönder. Med ett lyckat, medelsvårt UPPFATTNINGSslag, kan man upptäcka den lilla tygbiten i gubbens hand. För att upptäcka att det är just Mäster Ulfs tunika som är trasig, krävs det att man kollar alla med blå tunikor, mer eller mindre noga. Man måste också då lyckas med ett medelsvårt UPPFATTINGSslag. -

Om man letar igenom rummet kommer man ganska snart att hitta en del av översättningen (Papper 3A), men man måste lyckas med ett normalt UPPFATTNINGSslag, då det ligger under skrivpulpeten.

- Mäster Ulfs sönderrivna skjorta

Rollpersonerna kan komma att hitta rätt person, Mäster Ulf, och kanske konfrontera honom med tygbiten, som skulle kunna passa in i Mäster Ulfs tunika, men tyget har krullat och dragit sig (krånglig sammet), vilket innebär att man skulle kunna ta fel.
Mäster Ulf påstår att han blev påhoppad av en upphetsad och exalterad jakthund när han gick förbi på gården efter jakten.
Eftersom de inget kan bevisa (förutom att Mäster Ulf har långt, svart hår, dock inte i en hästsvans, och en tygbit som kan passa in i hans tunika), bör de inte kunna få tag på någon syndabock som får sona den gamles död.
Dock stannar säker Mäster Ulf kvar i deras misstankar. Om man frågar om Mäster Ulf, berättas det att han är Riddar Gyllensporres rådgivare, vilket Gyllensporre också bekräftar.

- Direkt efter incidenten skär Mäster Ulf ett snitt i Riddar Klingas blå tunika, som ligger i en kista på Klingas rum, utan att bli ertappad - han är ju trots allt lönnmördare. -

- Prinsessan träffar någon i smyg

Efter kvällsmålet inbjuder Broder Sigismund till en månskenspromenad, så att han och rollpersonerna i lugn och ro kan diskutera vad de kommit fram till.
På väg tillbaka till borgen ser de en skepnad iförd strüthätta och lång mantel.

"Fullmånen kastar sitt sken på gnistrande snökristaller när den spensliga skepnaden försiktigt smyger fram genom snön. Det är mycket kallt, och nakna, svarta trädsiluetter sträcker sina magra, döda fingrar mot månen i hopp om solens värme och milda sken, men månen är obarmhärtig.
Den lyser väg för er och er misstänkte, och efter en kort stunds pulsande i den djupa snön, stannar figuren till. En andra figur frigör sig från mörkret under ett träd.
Ni blir alla mycket förvånade när ni hör den första figurens röst.
Prinsessan Fredrika Stååhlhammars isklara stämma går inte att ta miste på.
Hennes samtalspartner är en man, det är ni säkra på, men ni hör inte mycket av samtalet, och kan inte avgöra vem det är. När samtalet avslutats och hon går tillbaka mot borgen står ni som paralyserade av det ni trots allt hörde; samtalets sista meningar har etsat sig fast i era minnen:
- Vi måste genomföra det här nu! De är oss på spåren, och vi har inte tid att vänta! Allt går i stöpet om vi inte handlar snart.
Jag litar på att du gör allt du måste göra för att vi ska lyckas!"

- Personen som prinsessan träffar är Riddar Järnstjärna, hennes hemlige älskare. De vill fly tillsammans och gifta sig, men fruktar att Kronprinsen inte skulle tillåta det. De har inget med mordplanerna att göra. Prinsessan kommer att blåneka till alla anklagelser, och det är närmare hon som är trovärdig än någon annan. -

DAG 4

- Branden - Två döda i köket - Vapen insmugglade i kröningsrummet

"Mitt i natten väcks ni av rop ute i korridoren. Folk springer fram och tillbaka utanför dörren och upprörda röster skriker och ropar. Ni klär er snabbt och griper tag i era vapen och

öppnar dörren. Lukten av brandrök slår emot er.
Först då förstår ni vad som hänt:
- Det brinner!"

Det brinner i köket, och folk springer fram och tillbaka med hinkar och tråg med vatten. En dräng med svett hår sitter och gråter en bit från det brinnande rummet, troligen för att ett okänt antal människor är kvar i lågorna.
Om någon frågar, kan SL nämna att man inte ser till Riddar Klingas legosoldater. Däremot hjälper Riddar Klinga till.

- Beskriv ångesten, skräcken och paniken -

Elden fås under kontroll någon gång under småtimmarna, och man antar att skorstenen fattat eld - det är vanligt att det fett och sot som samlas i skorstenen börjar brinna, och ibland går det rejält illa.

- Riddar Saxensköld och Mäster Ulf greps av smärre panik när "Jaktolyckan" misslyckades. De tänkte snabbt ut något, och smet in i köket under natten, för att slå ihjäl två köksdrängar, varefter de stänkte ut olja över inredningen och tuttade fyr. -

- Två döda i köket

"Vid femtiden på morgonen släpar svedda, sotiga och förtvivlade brandbekämpare ut två svartnade kroppar, som genast tas om hand av Herbalisten Mäster Göran. De sveps under de församlades klagan in i linnedukar och bärs bort till hospitalsutrymmet.
Det luktar död och bränt kött. De två dödas anletsdrag har förbytts av svartnade, förvridna dödskallar. Några av munkarna frågar gudarna med tårar i ögonen varför just deras borg blivit så otursförföljd - Vem står på tur? Tre har redan dött. Ska ryktena besannas? Kommer den Klara också att falla offer för ödets omilda händer? Menar gudarna kanske att Branteborg spelat ut sin roll, eller är det rent av så att undergången är nära?"

Mäster Göran lovar att höra av sig så fort han vet mer om vad som hänt med de döda.
Broder Sigismund är förtvivlad och rasande arg. Han förhör alla möjliga personer i hopp om att finna vittnen till vad som hänt.

- Vapen insmugglade i kröningsrummet

- SL: Under tumultet som utbröt vid branden lämnade de annars ständigt närvarande vakterna sina poster utanför kröningssalen för att hjälpa till med släckningen av elden. Då smet några av Kapten Magnussons mannar in och gömde diverse vapen under bänkar och bakom gobelänger. De är Extremt svåra att hitta. -

- Planterandet av stålklorna hos Klinga

- Då Riddar Klinga lämnar sitt rum för att hjälpa till med släckningen går två knektar in i rummet och placerar ett par stålklor identiska med de som användes vid attacken på Kronprinsen under jaktutflykten. Klinga upptäcker klorna då han kommer tillbaka från släckningsarbetet och försöker smuggla ut dem, men ertappas av två

tempelriddare, som för honom till rollpersonerna. -

- Duellen - Det tredje chiffret/kärlekschiffret

Om han anklagas för att ligga bakom komplotten kommer han att utmana någon av Riddarna Grip på duell med långsvärd, något han har rätt att göra. Vinner han duellen går han fri. Duellen utkämpas vid middagstid i en stenring i skogen utanför slottet. Alla riddare är på plats, tillsammans med Kronprinsen och prinsessan.
Anklagelsen läses inte upp – det skulle vara alltför skandalbetonat. De flesta församlade tror således att det rör sig om ett gräl gällande familj eller ära.

- Om man iakttar prinsessan och klarar ett medelsvårt UPPFATTNINGSslag, kan man se hur hon skickar en liten pergamentrulle till Riddar Järnstjärna (Det tredje chiffret, papper 4A. Den korrekta lösningen står på papper 4B). -

Om man vid tillfälle ber att få se pappret, översätter det och sedan anklagar prinsessan för att vara delaktig i komplotten, erkänner hon vad det hela gäller. Järnstjärna bekräftar det hela. Kronprinsen ger dem sin tillåtelse att gifta sig.
Riddar Klinga begravs med ansiktet nedåt, såsom det anstår förrädare och konspiratörer.

Om Riddar Grip överlever duellen, bjuder Riddar Gyllensporre på öl på Kardinalen, stämningen är uppsluppen, och Riddar Gyllensporre påpekar att det var en god gärning att slå ihjäl "ränksmidaren som planerade att dräpa Kronprinsen", något han inte bör känna till om RPna inte talat om det.
Officiellt gäller attentatet den Klara, och det kanske till och med RPna fortfarande tror. Låt dem i så fall fortfarande tro det.

- Prinsessan ger sig av

Om RPna inte upptäcker prinsessans chiffer, ger hon sig samma natt av, tillsammans med Riddar Järnstjärna. De vill gifta sig, och är rädda att Kronprinsen inte ska tillåta det. Om man bevakar prinsessan kommer man att se hur hon med lätt packning och klädd i varma kläder smyger sig ut ur borgen under kvällsvarden för att vid norra porten möta Riddar Järnstjärna. De rider därifrån och kommer inte tillbaka. Om man försöker hindra dem, kommer Riddar Järnstjärna att dra sitt svärd och tvinga sig ut, men prinsessan kommer att be honom lägga ner vapnet, vilket han också gör. De förklarar sedan läget och bönfaller RPna att släppa förbi dem. Om RPna vägrar och för dem inför prinsen, kommer han att lyssna till deras berättelse, och sedan ge dem tillåtelse att gifta sig. Han kommer att vara lite sur, mest för att de inte litade på att han skulle ge dem tillåtelse till giftermålet.

DAG 5

- Dispyt med legoknektarna

Trots att Kapten Magnussons "herre" Riddar Klinga är död, arbetar knektarna vidare med stor iver, och det är kanske inte det vanligaste för legosoldater att arbeta utan lön.
Den här gången gör de allt för att mucka gräl och slutar inte förrän de får det. Syftet är att röja de nyfikna rollpersonerna ur vägen.

Det blir utan tvekan korsade klingor, men knektarna väntar tills rollpersonerna anfaller. Hur många knektar som är med, avgör SL. Kampen fortgår så länge SL finner det lämpligt, men avbryts efter ett tag av tillrusande riddare och munkar.
Under den här kampen kan man om man vill, banka ur någon av knektarna att de är hyrda av Riddar Gyllensporre.
Knektarna avväpnas och får be om ursäkt. Rättegången mot dem kommer att hållas efter kröningen, och under tiden åtföljs knektarna ständigt - utan undantag - av två tempelriddare, Riddar Lantz och Riddar Järnhand.

- Mästarkampen

Riddar Gyllensporre söker upp RPna och frågar vänskapligt om de inte ska vara med på Mästarkampen. I sådana fall kan de skriva in sig tillsammans.

- SL: Riddar Gyllensporre och Riddar Saxensköld uppträder vänligt, artigt och korrekt, men gör allt för att döda deltagande Rollpersoner under kampen. SL kan beskriva att de "kör hårt" – väldigt hårt, och siktar mot huvudet när de slår. Detta är däremot inte uppenbart för åskådarna, men uppmärksamma RP kan märka av en kuslig beslutsamhet och ansträngning hos de två riddarna när de slåss mot dem, något som inte märks i lika stor utsträckning när de två slåss mot andra -

Inför de flesta stora festligheter hålls en Mästarkamp där de samlade riddarna kämpar om Mästartiteln. Kampen går vanligtvis inte till döden, men ingen blir klandrad om en motståndare dör. Mästaren har både rättigheter och skyldigheter - han måste komma till samtliga Mästarkamper och försvara sin titel, annars mister han den. Han är också skyldig att minst två månader om året resa runt och söka orättvisor och föra de rättfärdigas krig. När han så önskar kan han rekrytera andra riddare och kämpar till sin hjälp. Under den tid han är Mästare är han helt befriad från alla andra uppdrag, slipper all form av skatt, och försörjs till fullo av statliga medel.
Den nuvarande Mästaren är Riddar Saxensköld, som haft titeln i tre år.

Hon slog av misstag ihjäl den kungatrogna Riddar Korpnäbb, som vid tillfället var kungens förkämpe, och sedan dess har man menat att hon är allmänt anarkistisk
och att hennes mål är att störta kungaätten, men allt sådant tillbakavisar hon bestämt, och har vid flera tillfällen visat sin respekt och trohet för kungen.
Kampen utförs med långsvärd, man mot man och inget annat. Den som ger upp har förlorat, likaså om han blir försatt ur stridbart skick. Då avbryts kampen.

Kampen invigs under högtidliga former, med trumpetfanfarer, riddarnas paraderande och de samlades applåder och hurrarop. Så gott som hela staden har samlats för att se kamperna. Kampen hålls i samma stencirkel som Riddar Klinga kämpade i för sista gången. Hans blod färgar fortfarande snön röd.

Alla deltagare skrivs in i Mästarboken, så att alla deltagande kan bli ihågkomna, oavsett om de vinner eller förlorar, överlever eller dör.
Räknemäster Trolle håller i inskrivningen.
Den som vinner hålls högt i ära och bjuds på alla krogar i stan, och det anses som särskilt ärofullt att sitta vid Mästarens sida under Mästarbanketten.

- Beskriv feststämningen och folkmyllret, kamperna och utgången av dem -

- Mäster Göran och Riddarkedjan

Då Mäster Göran efter Kampen plåstrar om diverse blessyrer, tar han rollpersonerna avsides. Han visar fram en sotig metallskiva, utan tvekan en Riddarkedja, ett tecken på varje riddares värdighet och rätt att bära vapen. Den låg under ett av liken i köket.
Mäster Göran berättar också att en av de döda hade ett djupt jack i huvudet, som om han blivit slagen av ett svärd.

- SL: Det är Riddar Saxenskölds medaljong -

Vid undersökning visar det sig att Broder Sigismund, Riddar Lantz och Riddar Saxensköld saknar medaljonger. Alla påstår att de tappat den vid Mästarkampen.

- Uppmärksamma rollpersoner kanske kommer ihåg att Riddar Lantz var satt att vakta Kapten Magnussons legoknektar, och alls inte var med vid kampen. Orsaken till varför han ljuger är att han svikit sin post och sökt upp en glädjeflicka, som stulit hans medaljong. Han kommer inte att erkänna detta förrän han konfronteras med sin anklagelse, och att man kan bevisa att han inte fanns med (ganska lätt - hans namn står inte i listan för anmälda till kampen.) -

- Sista chiffret

Under Mästarbanketten skickas ett papper från hand till hand till Gyllensporre, som sitter nära Rollpersonerna. Det är inte klart vem som skickat det, men han lägger det i sin bältesväska utan att läsa det. Senare knäpper han av sig bältet och går till privéten. Bältet hänger över bänken där han satt, och pappret sticker ut.

- Genom att klara ett svårt FINGERFÄRDIGHETsslag, kan man nappa till sig pappret (Papper 5A, som lämnas till spelarna och papper 5B med den rätta lösningen) -

- Stormen

Under natten rasar en våldsam snöstorm, vilken gör att isen i Branteborgssjön spricker upp, och vägarna blir mycket svårframkomliga.

DAG 6

- Kröningen - visitationen

Innan någon släpps in i kröningssalen visiteras alla rigoröst och mycket noggrant. Inga vapen är tillåtna i kröningssalen.

"Kröningssalen är ett under av vördnadsbjudande altartavlor, mäktiga valv, marmorgolv och kristallkronor. Tusentals ljus brinner och i luften ligger en behaglig doft av rökelse, som blandas med smaken av förväntan.

Alla munkar, nunnor, Riddare, präster, prästinnor, väpnare, rådgivare, kardinaler och överkardinaler är samlade i kröningssalen. Blankputsade rustningar och tunga sammetsklädnader ger ett mäktigt intryck. Prästernas mässande och munkarnas sång ekar mellan väggarna, och mitt i alltihopa sitter den Klara på en gyllene tron. På hennes båda sidor sitter två Överkardinaler med allvarliga ansikten, men med glädje i ögonen. Längst till vänster sitter Kronprinsen och Prinsessan, båda vördnadsfulla och glada. Det är en överdådig syn, som kommer att leva kvar i era hjärtan så länge ni lever."

- Beskriv kröningssalen -

- SL: Kapten Magnusson och knektarna sitter i mitten, långt fram, framför den Klara. Riddar Gyllensporre, Mäster Ulf och Riddar Saxensköld sitter precis bakom Kronprinsen. -

- Skenattacken mot den Klara - Kapten Magnussons knektar tar fram de dolda vapnen

Kröningen har inletts, och det enda som hörs är prästernas mässande. Plötsligt, som på en given signal, rusar Magnusson och knektarna upp, vräker sina vakter åt sidan och sliter fram dolda vapen. De rusar mot den Klara, och präster och kardinaler kastar sig förskräckta undan. Den Klara sitter iskallt och med upphöjt lugn kvar på sin tron, medan Riddare och tempelriddare rusar till undsättning.

- Mäster Ulf genomför mordet/mordförsöket på Kronprinsen

Det är nu Mäster Ulf skrider till handling. Kronprinsen har rest sig upp, och har uppmärksamheten riktad mot händelserna framme vid altaret, liksom de flesta andra. Om ingen hindrar Mäster Ulf eller varnar Kronprinsen, är dennes saga all.
Saxensköld och Gyllensporre, samt några andra flyr från salen och hinner ut från borgen precis innan fällgallren slår ner i marken.

Knektarna slår sig mot dörren, och möter föga motstånd från de obeväpnade riddarna och flyr ut på gården, där de möts av de riddare som hämtat sina vapen.
En strid börjar på borggården.

- Riddarna väljer sida

Vissa av riddarna väljer nu sida och slåss mot de som är trogna Kronprinsen. "För eller Emot?!" ropas ideligen i larmet och tumultet på borggården.
Kronprinsens trogna vinner striden ganska snabbt, eftersom de är långt fler.

- Saxensköld och Gyllensporre flyr med 1-4 kumpaner

De två konspiratörerna flyr längs allmänna landsvägen tills de kommer till Branteborgsåns eget lilla delta - i tre riktningar flyter ån, och de två upproriska med kumpaner har ridit ner i vattnet och ridit där ett gott stycke, så att ingen ska lista ut vart de tagit vägen. På borgen

rustar sig riddare och vaktfolk, och ger sig av efter de flyende. Rollpersonerna är bland de första som hinner ut. Tillsammans med en grupp på ungefär tjugo personer, kommer de slutligen fram till Branteborgsdeltat. Nu är frågan - Vilken väg tog de?

- Vägvalet vid floddeltat

Man bestämmer sig för att dela upp styrkan och ta varsitt håll. Det råkar bli så att rollpersonerna "blir över" och får ta vägen mot Branteborgssjön, vilket givetvis är rätt väg.

- Bakhållet

- SL: De flyende är lika många till antalet som rollpersonerna, men alltid minst två - Saxensköld och Gyllensporre. Är de minst tre, ordnar de ett bakhåll längs vägen. De lämnar en eller två kumpaner med varsitt armborst på vägen, som senare ska komma efter. De kan upptäckas om man klarar ett Svårt UPPFATTNINGsslag. -

- Striden på Rövarnäset

De två förrädarnas plan var att rida ut längs Rövarnäset och sedan över sjön, men eftersom stormen spräckt isen, är de fast. De förbereder sig för strid och står och väntar till häst med eventuella kumpaner, längst ut på näset.
De satsar verkligen allt, och slåss för sitt liv. Kumpanerna kommer att använda sig av armborst främst och korta svärd om de konfronteras, medan de två riddarna kommer att använda långsvärd till häst och till fots.

-Avslutningen

Dör rollpersonerna begravs de i stor ära. Skurkarna kommer undan.
För de däremot förrädarnas huvuden till Kronprinsen, kommer alla att erhålla riddarvärdighet och stora landområden och rikedomar.
Kröningen avslutas, och den Klara välsignar hjältarna, och en stor festmåltid hålls till deras ära.

- Beskriv kröningen och festmåltiden, och den ceremoni som hålls då de rollpersoner som ännu inte är riddare, dubbas. -

ROLLPERSONER

- Riddar Grip

Du växte upp under snarast idylliska förhållanden, och som äldsta barnet i familjen har du självklar plats som arvinge när dina föräldrar dör. Du har ett yngre syskon som du gör allt tillsammans med – det skiljer bara två år mellan er, och ni kommer väl överens.
Du fick lära dig att fäktas, att rida och jaga, att sjunga och dansa, samt allt om politik och hur man sköter förläningar. Tråkigt ibland, men icke desto mindre gjorde du väl ifrån dig under dina teoretiska studier tillsammans med gamle Mäster Sparre, och troligen ännu bättre när du studerade praktiskt – du är en god fäktare och därtill en skicklig bågskytt.
Du är själva urtypen av ädling – du slår aldrig den som givit upp, är artig, hjälpsam, tapper och ärlig. Det enda du egentligen ångrar är en mer än lovligt passionerad händelse med ett av Baron Klingas barn – vad du vet finns ingen som känner till incidenten utom ni två, men du skäms fortfarande lite – sådant umgänge ska skötas efter äktenskapet ingåtts, och inte förr.
Dock brukar du sätta en ära i att tänka efter först, och du tycker dessutom mycket om teoretiska problem, vilket gör att du ibland kan gå försjunken i dagdrömmar, helt okontaktbar. Detta är något du bittert fått sota för i dina övningar med Mäster Hård.
Din stora dröm är emellertid att gå ut i krig mot den stora Ondskan, som du är säker på finns någonstans i världen. Du har aldrig varit i riktig strid någon gång, men eftersom du gjort bra ifrån dig på träningarna, är både du och Mäster Hård övertygade om att det kommer att gå bra när den stunden kommer. Trots det kan du ibland känna en gnagande oro i magtrakten – speciellt vid hetsiga diskussioner och liknande.
Oavsett dina kunskaper har din far utsett dig till att föra hans talan inför Kronprinsen i Branteborg där du ska bedyra Gripättens eviga trohet gentemot honom, och dessutom erbjuda familjens stöd i händelse av konflikter. Ditt syskon följer med dig, och du har bett dina läromästare – Mäster Sparre och Mäster Hård – att följa dig mot nya äventyr. Din far har sagt att han kanske ska skicka med dig väpnare på färden, så att du kan resa ståndsmässigt, men än är inget säkert.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Kalligrafi: 13	Styrka: 13	**Tålighet:**
Etikett: 20	Snabbhet: 15	Rispa: OOOOO
Retorik: 16	Intelligens: 16	Sår: OOOOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 16	Svårt sår: OOO
Tunga enhandssvärd: 15	Utstrålning: 13	Kritiskt sår: OO
Rida: 17	Psyke: 18	Dödligt sår: O
Sköld: 15	Kroppsbyggnad: 15	
Lätta tvåhandssvärd: 18		

Utrustning
Sköld
Lätt Tvåhandssvärd
Tungt enhandssvärd
5 ombyten dyra kläder
2 par skor
En ytterkappa
Helrustning i plåt med tillhörande stoppning
Tunnhjälm
Häst
Gott om pengar
Vintermössa i päls

- *Riddar Grip d.y. – Riddar Grips yngre syskon*

Du har alltid stått i skuggan av ditt äldre syskon, men det var inget som berörde dig särskilt mycket, tills du blev vuxen nog att inse att du skulle få en väldigt mager del av arvet – om ens något alls – då du var den yngsta av er två. Därför blev du rebellen – i bjärt kontrast mot ditt syskon. Du red under förklädnad runt i länets byar och små köpingar där du muckade gräl med vem som än kom i din väg.
Utan dina föräldrars vetskap började du umgås med mindre ärbart folk och kom slutligen i kontakt med en grupp stråtrövare som härjade landsbygden kring Vinköping.
Efter en våldsam styrkedemonstration där du dräpte rövarhövdingen, valdes du till ledare.
Detta blev din fritidssysselsättning under ett par år, och slutligen kontaktades du av en Riddar Gyllensporre, som obehagligt nog visste precis vem du var.
Han frågade om du var intresserad av att styra över mer än ett rövarband, och givetvis var du intresserad.
Riddaren visste att du skulle avresa mot Branteby inför kröningen av den Klara, och således skulle du vara på rätt plats vid rätt tillfälle. Uppgiften du fick var enkel – du ska lura Kronprinsen in i en speciell glänta i skogen utanför Branteby under den jakttur som enligt "säkra källor" ska hållas i samband med festligheterna. Det borde inte vara särskilt svårt, men det är viktigt att du inte är för uppenbar. Du får heller aldrig ta kontakt med Riddar Gyllensporre annat än om uppdraget riskerar att gå i stöpet.
Lyckas du kan du vänta dig rikedomar, makt, och högt uppsatta vänner. Och om du misslyckas, kan du räkna med ett oblitt öde…

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Kalligrafi: 11	Styrka: 15	**Tålighet:**
Ledarskap: 17	Snabbhet: 15	Rispa: OOOOO
Retorik: 16	Intelligens: 14	Sår: OOOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 16	Svårt sår: OOO
Slagsmål: 16	Utstrålning: 15	Kritiskt sår: OO
Rida: 16	Psyke: 14	Dödligt sår: O
Tung Båge: 18	Kroppsbyggnad: 14	
Lätta tvåhandssvärd: 17		

Utrustning
Tung båge
30 pilar
Lätt tvåhandssvärd
Full rustning i plåt med tillhörande stoppning.
Öppen hjälm
Häst
Rejält med pengar
5 ombyten dyra kläder
3 par skor
En ytterkappa
Vintemössa i stoppad sammet

- *Mäster Hård – Som namnet antyder – vapenmästare och Riddar Grips tränare*

Du har slagits i fler slag än du kan räkna, och är lugnet självt, i alla situationer. Du vet att en lösning brukar uppenbara sig, i alla fall så småningom.
Oräkneliga människoliv finns på ditt samvete, och likt din själ är din kropp ärrad och sliten efter många års vapenbruk. Du har ofta mardrömmar om krigens fasor och brukar dagen efter vara vresig och otillgänglig. På din ålders höst har du slagit dig ner för att undervisa unga ädlingar i vad du kan om vapen och deras bruk. Du är en sträng läromästare, men så vet du också att den som inte kan vad han ska i strid, är den som faller först.
Du vet inte mycket om hur man för sig i finare sammanhang, men om det militära vet du allt som är värt att veta och lite till. Detta gör att folk kan uppfatta dig som onödigt burdus, men det är inget du lägger märke till, eller bryr dig om heller för den delen.
Du är nöjd med din tjänst hos familjen Grip, och du tycker att det ska bli trevligt att åka till Kröningen i Branteby. Det kan bli lite omväxling, och dessutom kan det vara trevligt att få se Branteborg, en av regionens största och bäst befästa borganläggningar.
Du har sällan problem med någon, och vill hellre tala dig ur problem än att slåss. Dock har du svårt för berusade personer, eftersom det oftast ar de som sjabblade på slagfältet så att kamrater dog.
Du kan bli riktigt förbannad på idiotiska fyllhundar, men slår sällan första slaget, även om du absolut inte backar i våldsamma situationer.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (2) OO
Sköld: 20	Styrka: 15	**Tålighet:**
Tunga enhandsvapen: 22	Snabbhet: 10	Rispa: OOOOO
Rörliga manövrer: 15	Intelligens: 14	Sår: OOOOO
Uppmärksamhet:10	Uthållighet: 15	Svårt sår: OOOO
Armborst: 20	Utstrålning: 10	Kritiskt sår: OO
Rida: 12	Psyke: 18	Dödligt sår: O
Dyrka: 16	Kroppsbyggnad: 18	
Lätta tvåhandsvapen: 18		
Slagsmål: 19		

Utrustning
Sköld
Tung enhandsklubba
Lätt Armborst
Dyrksats
Lätt tvåhandsgissel
Tre ombyten fina, men praktiska kläder
Ett par stövlar
En ytterkappa
En ringbrynja för överkroppen
En vintermössa i päls
Ett par läderhandskar
Pengar
Vagn och två draghästar

- *Mäster Sparre – Riddar Grips mentor, skrivare, rådgivare och helare*

Du ser dig gärna som förmer än vapenfört folk – kunskap och visdom är den sanna makten. Därför är du i det närmaste överlycklig för att du fått chansen att följa med till Tempelriddarnas Branteborg med tillhörande bibliotek! Du har i alla avseenden inte för avsikt att visa din glädje för någon – du är alldeles för gammal och värdig för sånt trams. Vad du däremot inte är särskilt förjust i, är att du måste resa med Riddarna Grip, dina disciplar i kalligrafi, räkning, vett och ettiket och annat som du lär ut.
De två riddarna är dryga, ointresserade och uppkäftiga, speciellt den yngre av dem, som den senaste tiden mer och mer uteblir från dina lektioner. Du undrar varför – dina lektioner borde höra till det mest intressanta som finns.
Du kommer ofta med visdomsord och förmaningar, och du är medveten om att folk ser dig som lite gnällig. Däremot är du mycket kunnig i läkekonster, och det brukar vara populärt efter Mäster Hårds lektioner.
Du vill ha respekt för din ålder och dina kunskaper och blir lätt butter om du inte får det.
Du tycker inte om att ta order av Riddarna Grip, men du gör det ändå för att du måste. Dessutom börjar den äldre av dem visa allt mer intresse för dina lektioner, och dessutom börjar han också tillämpa sina kunskaper.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (2) OO
Botanik: 18	Styrka: 9	**Tålighet:**
Kalligrafi: 17	Snabbhet: 10	Rispa: OOOOO
Retorik: 20	Intelligens: 20	Sår: OOO
Uppmärksamhet: 15	Uthållighet: 10	Svårt sår: OO
Matematik: 20	Utstrålning: 19	Kritiskt sår: OO
Hela: 19	Psyke: 20	Dödligt sår: O
Heraldik: 17	Kroppsbyggnad: 12	
Drogkunskap: 15		

Utrustning
Läkeörter
Sjukvårdsmateriel
Läkedroger
Pergament och skrivdon
Fyra uppsättningar dyra, tjocka kläder
Ett par stövlar
En vinterkappa
En vintermössa

- *Väpnar Draktand – Riddar Grips väpnare och budbärare*

Du har alltid vetat att du är förmer än andra och du kände stor förnedring när du sattes som väpnare till den där riddar Grip. Du – som väpnare?! Med din skicklighet med svärd borde du ha FÅTT en väpnare istället. Visst, det är ju inget fel på den gode riddaren och trots att det bär dig emot att vara i den situation du är, så skulle du aldrig vanära din familj genom att vara respektlös mot Grip. Du utför dina plikter lite slött och varken mer eller mindre än du måste, men du är lojal mot din "herre" i alla lägen. Du är tyvärr alltför svag för kvinnor och mjöd för att vara någon lysande väpnare, och mer än en gång har du varit fyllsjuk i viktiga stunder. Att du är förtjust i pengar och spel har många gånger lett till timlånga samtal med gamle Herr Grip, men trots hans ansträngningar verkar det som du inte kunnat göra dig av med dina dåliga vanor. Varför skulle du? Du har världen framför dina fötter, du är rik, vacker och tänker utnyttja din ställning och din status för att få som du vill. I och för sig är du smart nog att inte vara respektlös mot de som står över dig, slicka uppåt och sparka neråt är ditt måtto.

Mot din vilja ska du nu färdas med syskonen Grip och andra högvälborna till kröningen av den Klara (du hade just satt tänderna [och händerna] i ett alldeles särskilt vällustigt tjänstehjon). Efter långa funderingar har du kommit fram till att tjänstehjonen i Branteby (där kröningen ska hållas) måste vara än mer lustfyllda och lättövertalade än de i din hemstad. Själva kröningen är nog en upplevelse i sig, men stadens nöjen lockar dig mer. Redan nu fantiserar du om gyllene, sött vin, varma kroppar, dans, musik och alla sorters spel. Du har nästan mer pengar med dig än du kan räkna och du har för avsikt att spendera vartenda litet mynt. När allt kommer omkring så måste ju kröningen firas, eller hur?

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Ljuga: 14	Styrka: 13	**Tålighet:**
Tunga enhandsvärd: 13	Snabbhet: 17	Rispa: OOO
Övertala: 17	Intelligens: 12	Sår: OOO
Uppmärksamhet:16	Uthållighet: 14	Svårt sår: OOO
Slagsmål: 14	Utstrålning: 17	Kritiskt sår: OO
Rida: 14	Psyke: 10	Dödligt sår: O
Brädspel: 19	Kroppsbyggnad: 12	

Utrustning

Tungt enhandssvärd
Full ringbrynjerustning – täcker hela kroppen
Öppen hjälm
Två ombyten fina kläder
Ett par stövlar
Tre månadslöner
En ytterkappa
Häst
En vintermössa
Brännvinsflaska

- Väpnar Ulvklou – Riddar Grips den yngre väpnare och budbärare

Du har aldrig varit blyg av dig men heller inte känt dig tvungen att uttrycka dina känslor för alla och envar. Du är näst äldsta barnet i din familj, och din ambition är att blir Riddare, kanske Tempelriddare rentav. Därför blev du mycket glad när du fick reda på att du ska resa med Riddarna Grip till Branteby och Tempelriddarna i borgen där.

Du anser att rättvisa och plikttrogenhet är det viktigaste här i livet, och att rättvisan snabtt kommer ifatt den som inte gör vad han ska. Synden straffar sig själv så att säga.

Du sköter dina åtaganden så bra du bara kan, och jobbar ibland nära nog ihjäl dig, till din Riddarnas stora belåtenhet. Du är omtyckt av de flesta, och lätt att ha och göra med – den enda du inte direkt gillar är den gamla mesen Mäster Sparre som alltid kommer med förmaningstal och "goda" råd. Du kan ibland önska att den gode Sparre skulle vara tyst, men det är en fåfäng önskan som nog inte kommer att gå i uppfyllelse förrän döden inträder. Du tränar ofta med vapen, så ofta du får tillfälle, eftersom du anser att man nåste hålla sig i form. Du tycker särskilt mycket om att skjuta armborst, även om du gärna svingar yxa och håller sköld då och då.

Ibland kan du få tokiga ingivelser, speciellt när du är full, tillexempel att du bara måste klättra upp för den där klippan, eller simma över den där floden, och så vidare.

Detta gör att folk ibland inte riktigt vet var de har dig, men vid tillsägelse brukar du genast skärpa till dig.

Förmågor	**Egenskaper**	**Handlingspoäng:** (3) OOO
Sköld: 17	Styrka: 13	**Tålighet:**
Lätt enhandsyxa: 17	Snabbhet: 15	Rispa: OOOOO
Rörliga manövrer: 15	Intelligens: 14	Sår: OOOOO
Uppmärksamhet:13	Uthållighet: 14	Svårt sår: OOO
Lätt armborst: 18	Utstrålning: 11	Kritiskt sår: OO
Rida: 14	Psyke: 16	Dödligt sår: O
Jaga: 15	Kroppsbyggnad: 18	
Överlevnad: 12		

Utrustning

Lätt armborst
20 lod
Sköld
Lätt enhandsyxa
Tre ombyten fina kläder
Gambeson (vadderad jacka)
Öppen hjälm
Ringbrynjehosor
Ett par stövlar
En vinterkappa
En vintermössa
Häst

Mina ursäkter och råd till Spelledaren

För det första vill jag be om ursäkt för att jag inte är på plats under SC för att hjälpa dig med de frågor du kan tänkas ha. Det funkade helt enkelt inte med mina planer fast jag först trodde det.
Icke desto mindre ska jag göra mitt bästa, bokstavligt talat på pappret.
Systemet är väldigt "hopslängt" och inte direkt testat i riktiga spelsammanhang. Därtill är det nog ganska bristfälligt, då jag inte haft tid att skriva in alla detaljer a' la D&Ds trettifemton olika regelböcker. Jag ber dig ha överseende med problemet och att improvisera fram lösningar på speltekniska problem – med den freeform-anda som finns idag, borde de flesta spelledare inte ha några större problem med detta.
Ett annat alternativ är att applicera ett annat system på äventyret, eller att helt skippa system som sådant – det är dock något jag inte rekommenderar, eftersom mycket av äventyret är byggt på slumpvisa händelser.
Jag rekommenderar dig som SL att läsa igenom äventyret ett par gånger, samt att bekanta dig med tabellerna, så att du vet vad som är vad och på vilket papper det står. Jag vet att tabeller inte är roliga, men det är det snabbaste och smidigaste jag kunnat slänga ihop med den tid jag haft till förfogande.

Du är väldigt välkommen med frågor och synpunkter, och jag nås på följande sätt:

E-mejl: Bipahlqvist@hotmail.com
Telefon (efter klockan 18.00 svensk tid): 0044-(0)131-662 45 62
Mobil: (typ alltid): 0044-(0)77-1958 60 70

Lycka till!
/Peter Ahlqvist

Stämningen jag eftersökte när jag skrev Midvinterkröning var "genuin" medeltid med allt vad det innebär – inget dasspapper, blötsnö, kyla, ädla riddare, sköna jungfrur i nöd, onda tyranner, mäktiga borgar och så vidare. Att det hela handlar om mordet på en prins gör inte saken mindre klichéaktig – hela Sveriges historia är fylld av kungamord och tillhörande fejder om makten.

En stor skillnad mellan Midvinterkrönings värld och vår, är att män och kvinnor är jämlika, och att de alla kan inneha samhällets olika poster. Borgherren och därtill Länsherren Karin Åslugsdotter Skarpe är som namnet antyder kvinna, likt Borgmästaren i Branteby. Detta är viktigt att tänka på!

Jag ser gärna att du beskriver vintervädret – att lägga in "det snöar" eller att beskriva snön på grenarna i skogen eller på taken i staden, är bra grepp att använda sig av för att få fram bra vinterstämning.

De tillresta gästerna i Branteborg har redan delat upp sig i två läger – ena falangen stöder den rättmätiga tronföljaren, Kronprins Karl, medan det andra gänget hellre ser honom död, och att hans yngre bror Prins Erik har makten. Alla som är där säger sig givetvis vara Kronprinsen trogen, men under ytan kan man ana rivalitet och hat, något som inte blossar upp i handling förrän i äventyrets allra sista flämtande minuter. Alla behandlar varandra med tillbörlig respekt och skulle inte drömma om att skymfa någon, oavsett åsikter eller gamla tvister. Visst finns det undantag, men i det stora hela är det sant. De som verkligen är trogna Kronprinsen är i majoritet, något som betyder en hel del om det skulle komma till stridigheter.

I princip alla gäster hyser stor vördnad och respekt för den Klara och skulle med stor sannolikhet ge sina liv för hennes säkerhet. Därför blir folk mycket bestörta när ryktet om det planerade lönnmordet på den Klara når borgen, men som du som SL säkert redan förstått, handlar det egentligen om att döda Kronprinsen, och ryktet om den Klara är ett sätt att leda misstankarna åt annat håll.

Den första planen är att med hjälp av Arngrim Björnmästare, ett gäng starka karlar och RPn Riddar Grip den yngre, få Kronprinsen att omkomma i en "jaktolycka". Planen är enkel – med hjälp av Arngrims björnar (som förövrigt fått riva boskap i trakten ett bra tag, detta för att se till att jaktturen verkligen blir av), ska man döda Kronprinsen. Riddar Grip den yngre ska föra sällskapet i rätt riktning, till en glänta

Ha så kul, och lycka till!

djupt inne i skogen. Där väntar en av Arngrims björnar, och dessutom ett gäng maskerade karlar med specialsmidda stålklor på händerna (om de är tvungna att hjälpa björnen på traven med att döda Kronprinsen, så ser det i alla fall ut som om det verkligen var klor och inte någon typ av vapen).
De lägger ett snöre tvärs över gläntan, som spänns när Kronprinsen rider mot det. Således ska han kastas ur sadeln, och då ska björnen attackera honom och döda honom. Riddar Grip d.y. ska försöka skilja honom från jaktsällskapet så mycket det bara är möjligt, utan att det är alltför uppenbart.

Förhoppningsvis är RPna uppmärksamma nog för att förhindra mordförsöket. Männen med stålklorna flyr snabbt iväg – de har övat i dagar i skogen, och kan varje sten och buske utan och innan.

Det andra mordförsöket är en aning panikplanerat, men icke desto mindre ganska listigt – eftersom konspiratörerna vet att ingen får bära vapen i kröningssalen, hittar de på ett sätt att smuggla in korta svärd och dolkar, så att de garanterat får övertaget mot de obeväpnade riddarna och andra som kan tänkas lägga sig i. De sätter eld på köket så att folk tvingas släcka branden, och när alla är upptagna av det, går de in i kröningssalen och placerar vapnen där. Kapten Magnusson ska genomföra ett skenanfall mot den Klara, och då ska Mäster Ulf döda Kronprinsen. Konspiratörerna placerar sig längst fram, precis bakom Kronprinsen, så att mordet lätt kan genomföras i tumultet.

De chiffer som finns är ganska svåra att lösa, men det är meningen – den gamle skrivarmästern lyckas lösa en liten del av det första, så att RPna har chans att lösa vidare chiffer.

Alla personer är inte beskrivna, detta därför att det skulle ta allt för stor plats; det är således upp till dig att bestämma egenskaper och förmågor hos vissa SLP som RPna kan tänkas träffa på.

Våld brukar förekomma en hel del i rollspel, och på sätt och vis är det lite upplagt för det även i Midvinterkröning. Min önskan är dock att du som spelledare försöker göra situationen så hotfull som möjligt *utan* att våldshandlingar faktiskt inträffar – det ger spelet en tjock, otäck stämning som kommer att få spelarna att sitta på helspänn hela tiden.
Den faktiska våldshandlingen innebär tärningsslag och regeltillämpning, och det kan störa stämningen.

Jag har valt att skriva rollpersonerna könlösa. Det medförde vissa svårigheter, men jag tror att det är bättre i det långa loppet, då man ju inte vet vem som ska spela de respektive personerna – det kan ju komma ett helt gäng kvinnliga rollspelare, och då känns det dumt att alla roller är män.
Du som SL får anpassa dig efter situationen, och dessutom är det rekommendabelt att du ber spelarna att välja passande förnamn; det skulle kännas ganska idiotiskt att kalla varandra "Riddar Grip den äldre" och "Riddar Grip den yngre". Givetvis måste de ha förnamn!

De extraroller jag skrivit få du passa in som du ser det lämpligt – Om du vill ha mer intriger i gruppen kan du välja att låta en av extrarollerna vara på konspiratörernas sida. Det kan också vara intressant om extrarollerna inte har en aning om konspirationen, och därför blir bestörta och förtvivlade om de får reda på sanningen.

Det är lämpligt om spelaren av en konspirerande extraroll vet om att han faktiskt spelar konspiratör innan spelet börjar. Låt de två konspirerande spelarna ha ett litet snack innan ni börjar, givetvis på ett sätt som gör att ingen misstänker de två.

Som soundtrack rekommenderar jag Gregorianska körer – Naxos brukar ha ett helt gäng, och de är dessutom billiga. Annars går det väl bra med vilken atmosfärisk och stämningsfull musik som helst.
Det viktigaste är dock att att den är vördnadsbjudande och gärna lite spännande.

Till sist skulle jag vilja be dig att vara flexibel gällande reglerna – funkar det inte, så strunta i dem, och var inte rädd att dra ifrån eller lägga till. Gå runt reglerna eller komplettera dem om så behövs – använd ditt sunda förnuft så ska det nog gå bra!

Papper 1A

Detta papper är *endast* för SL!

Chiffret fungerar så här:

Bokstav 1 i exempelordet *CHIFFER* flyttas ett steg framåt i alfabetet, och blir då "D".
Bokstav 2 flyttas två steg fram, och blir således "J".
Den tredje bokstaven flyttas 3 steg fram och blir "L".
Den fjärde bokstaven flyttas – ja, gissa! – fyra steg fram, och blir "J", medan den femte flyttas fem steg och blir "K".
Och så vidare!
Om man skriver CHIFFER på så sätt, blir resultatet DJLJKKY.
Tänk på att W är inräknat i alfabetet när du löser chiffret!

Se till att spelarna inte får lägga vantarna på fel papper – det skulle ju vara tråkigt!
Dela upp alla papper innan ni börjar spela, och lägg samtliga chifferlösningar i en hög för sig. Dela ut chifferpapperna ***i rätt ordning***, annars förstörs mycket av äventyret!
Se till att du läser själv först, så att det verkligen är papper 1B och inte 1C!

Papper 2B

VI HAR MISSLYCKATS.
VI INVÄNTAR NYA ORDER.

Papper 3A

KAPTEN
JAG TACKAR FÖR ATT NI KUNDE KOMMA

Papper 4A

EGW NÖVXJ TMH TPDVY!
WK LCQ JPWI MAQKWK TMMYYG VRS EGW!
JPDXY, FNOW JORVLUU PDXY?

Endast för SL!

Papper 4B

DET MÅSTE SKE SNART!
VI KAN INTE LÄNGRE SKJUTA UPP DET!
INATT, ELLER I MORGON NATT?

Papper 5A

Papper 1B

LCSYJT
KCJ UCFNFY GBU BVW OK LTQHJ LQPQF NGG
TÖ LQUX WCUWJR.
CTAD BVW OK VVIDWZ FT GBWYG PTGIW.
GQUXXEÅÄ NGG AXUMLG VRSKNLÅMÅ!

Endast för SL!

Papper 1C

KAPTEN
JAG TACKAR FÖR ATT NI KUNDE KOMMA MED
SÅ KORT VARSEL.
BRA ATT NI UTFÖRT ER FÖRSTA ORDER.
FORTSÄTT MED ÖVRIGA UPPGIFTER!

Papper 2A

WK ICU NKVWQBJSJAA.
WK JPYCSZHZ OÅD PTGIW.

Endast för SL!

REGLER

Strid och vapen

Jag har försökt göra det här systemet så snabbt och enkelt som möjligt, men det kan ju hända att du inte alls vill använda det. Det är upp till dig.

Alla vapen har en så kallad Normal Skada (NS), och det innebär den skadan som vapnet vanligvis åsamkar en person som träffas av det. Beroende på hur bra vapnets herre lyckas med sitt tärningsslag, kan vapnet göra mer eller mindre i skada.

Som du säkert märkt finns en del tabeller tillgängliga. Beroende på om man attackerar eller försvarar sig finns två olika tabeller. Låt oss säga att Riddar Morsk angriper Riddar Barsk.
Riddar Morsk har 15 i färdigheten "Lätta Tvåhandssvärd" och Riddar Barsk har 16 i samma färdighet. Dessa siffror kallas Färdighetsnivå (FN).

Riddar Morsk har 3 Handlingspoäng (HP) och Riddar Barsk har även han 3. Detta innebär att de två har möjlighet att göra tre handlingar per Runda (R).

Den som har högst HP får börja först, och om det råkar vara lika slår man tärning om det. Riddar Barsk vinner tärningsslaget, och handlar således först, men deklarerar sin handling sist, vilket innebär att Riddar Morsk måste berätta vad han vill göra först.

Riddar Morsk förklarar – "Jag försöker hugga ner den skurken! Jag hugger 3 gånger!" Detta innebär att han använder alla sina handlingar till att angripa Riddar Barsk.

Riddar Barsk i sin tur vet att han handlar först, så han bestämmer sig för att även han hugga; hans hugg träffar lite före Riddar Morsks, och har han tur lyckas han ta kål på sin motståndare innan han själv träffas.
"Jag hugger ett hugg och använder mina två resterande handlingar för att parera!" – Han vill alltså vara på den säkra sidan!

Striden börjar!

Riddar Barsk hugger mot Riddar Morsk! Han slår 1T100 (resultatet blir 64) och därefter lägger han till sin FN i Lätta Tvåhandssvärd (16), och Effekten (E) blir 80.
E avläses mot Attacktabellens många olika Nivåer (N) – 80 innebär att vapnet gjort sin Normala Skada (NS) +1 ytterligare Skadenivå (SN). Ett Lätt Tvåhandssvärd gör – enligt Vapentabellen – ett Kritiskt sår som Normal skada. Dessutom, eftersom Riddar Barsk slog ett så pass bra slag, ökar SN med 1, vilket innebär att vi tagit steget upp till ett Dödligt sår.

Lägg märke till skillnaden mellan Skadenivå (SN) och Nivå (N) – Skadenivåer hör samman med Vapentabellen och inte med Attack- eller Försvarstabellerna, vilka anknyter till Nivåer.

Där borde ju Riddar Morsks saga vara all, men eftersom han bär rustning – en brigandin – så sänks Riddar Barsks E med 4 Nivåer, eftersom en brigandin skyddar för 4 N.
Resultatet av Riddar Barsks slag blir alltså inte lika mäktigt som tidigare, och enligt Attacktabellen blir följden "bara" ett Kritiskt sår för Riddar Morsk. Man kan anta att han är något skakad.

Icke desto mindre törstar han efter hämnd, och hans svärd var ändå i farten, så han slår 1T100. Han får 45, och lägger till 15 till det (hans FN i Lätta Tvåhandssvärd).
Resultatet blir 60, och det innebär ytterligare en NS för det Lätta Tvåhandssvärdet (enligt vapentabellen blir det ett Kritiskt sår det också!).

EGW TMD TMH VPGIW LTCRNTNMW.
NÖOIY GÖU JPWI LQPQF VPGES.
WJGEWK PTGIW GBONW.

Endast för SL!

Papper 5B

DET SKA SKE UNDER KRÖNINGEN.
MÅLET FÅR INTE KOMMA UNDAN.
VIDARE ORDER FÖLJER.

Snabbhet visar hur smidigt man rör sig, och också hur snabbt man kan springa.
Intelligens är ett mått på personens förmåga att ta till sig det abstrakta, samt att lära sig nya saker.
Uthållighet visar hur seg man är, hur mycket man orkar och tål.
Utstrålning visar hur charmig man är, men kan också vara ett mått på hur vacker man är.
Psyke är jävlar-anammat och viljestyrka, hur man klarar press och psykiska påfrestningar.
Kroppsbyggnad mäter hur robust och stor man är.

Att använda förmågor

Detta fungerar på samma vis som att använda vapen, men man konsulterar Handlingstabellen i stället för Attack- eller Försvarstabellen. SL bestämmer en Svårighetsgrad beroende på situationen; saker man gör dagligdags bör givetvis vara lättare än att göra stressade, komplicerade saker som att dyrka upp en dörr när man anfalls av arga knektar.
Dessa Svårighetsgrader finns tillgängliga i en tabell.

Som exempel kan vi ta Riddar Grym. Han sitter mitt i ett parti Schack, och i Förmågan Brädspel har han FN 17, vilket innebär att han är ganska bra.
SL anser att hans motståndare är ganska bra han också – han har 16 i Brädspel.
Omständigheterna är inte speciella på något vis, och därför få båda slå ett vanligt (Normalt) T100-slag utan adderade eller subtraherade summor.
Riddar Grym slår 33, och lägger till sin FN (17). Resultatet blir 50, och efter att ha konsulterat Handlingstabellen står det klart att Riddar Grym lyckats, men gjort ett dåligt drag.
Motståndaren i sin tur slår 45 och lägger till sin FN på 16. Resultatet blir 61, och enligt Handlingstabellen lyckas han ganska hyfsat. Han vinner med andra ord partiet.

Riddar Grym blir jättearg och anklagar sin Motståndare för fusk. Folket på värdshuset samlas och frågar Motståndaren om anklagelsen är sann. Eftersom han faktiskt *har* fuskat (hur fuskar man i schack?), är han tvungen att Ljuga sig ut. Motståndaren är en notorisk lögnare, vilket är allmänt känt, så SL bedömer att hans tärningsslag kommer att bli Svårt. Motståndaren slår 30, men lägger till sin FN (20) = 50.
SL kollar på tabellen över Svårighetsgrader och finner att slaget då minskar med 15, vilket innebär att Motståndarens faktiska E blir 50-15=35. Summan av kardemumman visar att 35 i E blir ett knappt Misslyckande, men dock ett Misslyckande – Pöbeln på krogen – med Riddar Grym i spetsen – kastar sig över lögnaren och lynchar honom.

Att använda Egenskaper och att spendera

Hur använder man sig av sina Egenskaper då? Dels mäter de hur pass duglig man är i respektive Egenskap – tillexempel om man vill bryta arm med någon. Man slår då helt enkelt 1T100 och lägger till sin Styrka. Den som har högst vinner.

Ett annat sätt att använda sina Egenskaper är att spendera. Varje Förmåga är bunden till en Egenskap, vilken kallas dominerande Egenskap, och för att lyckas bättre med ett tärningsslag kan man välja att spendera valfritt antal Egenskapspoäng av den Egenskap som är knuten till Förmågan. Dessa läggs till tärningsslaget liksom ens FN i den aktuella Förmågan.

Till exempel: Riddar Grym vill spela flöjt. Han har 5 i Förmågan Spela Flöjt (han är kass!). SL bedömer Svårighetsgraden vara Normal, och det innebär att Riddar Grym inte får varken till eller från på sitt tärningsslag. Han väljer att spendera 15 av sina 15 Intelligenspoäng, eftersom hans Dominerande Egenskap för Spela Flöjt är just Intelligens. Detta gör att han inför tärningsslaget har 20. Spenderar gör man givetvis innan tärningsslaget. Spenderade poäng går inte att få tillbaka under äventyret, men vid olika typer av kraftmätningar (som armbrytningen ovan) gäller de Egenskapspoäng man hade från början.

Riddar Grym slår 30, men får resultatet 50 tack vare att han spenderat 20 Intelligenspoäng. En koll på Handlingstabellen visar att han lyckats, även om stycket han spelade kanske inte var så värst populärt.

Usch! Tycker Riddar Barsk och vacklar baklänges, för han har ingen rustning.
Här har de båda kombattanterna spenderat 1 av sina 3 HP.

Riddar Barsk rör sig defensivt och väntar på Riddar Morsks slag, och där kommer det – Riddar Rask slår 1T100, och resultatet blir 68, och till det lägger han 15 (sin FN). Sammanlagt blir det 83, och efter en koll i Attacktabellen kan man konstatera att resultatet blir vapnets NS +2 SN. Därmed har vi kommit upp i 2 Dödliga sår, vilket skulle vara helt fatalt för Riddar Barsk om han inte kan parera hugget.

Eftersom Riddar Barsk fortfarande har initiativet, så handlar han lite före Riddar Morsk, vilket innebär att han har chansen att parera hugget. Han slår 1T100 och resultatet blir 34. Om han varit mycket sämre i bruket av svärd hade han varit död, men han lägger till sina 16 poäng (sin FN) till den summan och i slutändan blir E 50. Enligt Försvarstabellen innebär 50 att man parerar utan svårighet.
Således glider Riddar Morsks klinga bort från Riddar Barsks.

I det här skedet har de bägge stridande gjort av med 2 HP. Således har de bägge 1 Handling kvar innan nytt initiativ avgörs.

De cirklar runt varandra och letar efter blottor. Plötsligt verkar det som om Riddar Morsk hittat en, för han attackerar våldsamt – Han slår 15 och lägger till sin FN till det – resultatet blir 30. Ett öga i Attacktabellen visar att han missar!

Icke desto mindre parerar Riddar Barsk – han vet ju inte om att Morsk tänker missa. Han slår sin T100 och får 53, och till det lägger han sin FN på 16. E blir 69 och enligt Försvarstabellen innebär 69 att man parerar och förflyttar sig utom fara för övriga attacker.

Nu har de bägge spenderat samtliga av sina 3 HP och ett nytt initiativ avgörs. Hade någon av dem haft 4 HP hade det varit den personens tur att handla, till stor sorg för den andre, som uppenbarligen inte var snabb nog att matcha den andres ormlika smidighet!

Rustningar och sköldar

Rustningar skyddar inte direkt mot skada. Deras funktion är att dra ner motståndarens N, inte den Skadenivå han lyckas åstadkomma. Med andra ord ska man titta på Attacktabellen när ens rustning tar stryk, och därmed lämna Vapentabellen därhän.

En sköld ger alltid +2 Nivåer på Försvarstabellen när man väljer att använda den. Att använda en sköld kostar 1 HP. För enkelhetens skull finns inga regler för hur mycket de tål – SL kan får avgöra om en sköld går sönder beroende på situationen och på hur kraftigt slaget är.

Hur mycket stryk tål man?

Givetvis är det olika från person till person, men efter en titt på de korta uppgifter som finns vid varje beskrivning av SLP och RP kan man se att man tål ett antal Rispor, ett antal Sår, ett antal Svåra Sår, ett antal Kritiska Sår och ett antal Dödliga sår.
Har man fyllt sin stapel över Rispor, blir det ett Sår, och när man fyllt sin stapel över Sår, blir det ett Svårt sår och så vidare. Ett Dödligt sår innebär att man glider in i medvetslöshet och avlider efter 10-15 minuter om man inte får vård. Två Dödliga sår innebär, ja just det, döden...

Förmågor och Egenskaper

En Förmåga är något man lärt sig, något man kan, så som att spela harpa eller att Rida, medan en Egenskap är ett fysiskt eller mentalt företräde så som muskelstyrka, intelligens eller smidighet.

Det finns ett otal Förmågor och sju Egenskaper (Styrka, Snabbhet, Intelligens, Uthållighet, Utstrålning, Psykeoch Kroppsbyggnad). Skalan går mellan 1-25.
Styrka är ett mått på hur fysiskt stark man är. Råstyrka med andra ord.

Katastrof eller Storverk?

Oavsett hur bra man är kan man ställa till med en hemsk oreda – alla slag som blir mellan 1-5 resulterar i ett slag på Katastroftabellen. Det kvittar om personen som slår slaget råkar ha 25 i Förmågan, och likaså kvittar det hur mycket han spenderat. Ett slag under 5 är *alltid* katastrof.
Den som slår 96-100 däremot, kan skatta sig lycklig! Han får slå på Storverkstabellen med de positiva konsekvenser som det har. Resultatet blir inte bättre för att man råkar ha en siffra över 100 – det bästa som händer är ändå Storverkstabellen (eventuellet kan man få använda kvarvarande E till ytterligare en handling i samma runda, det är upp till SL).
Observera att ovanstående även gäller alla typer av vapen och sköldar!

ÖVERLEVNAD	Att kunna klara sig på vad naturen ger.	Intelligens/Uthållighet/Psyke
LEDARSKAP	Hur man leder grupper eller riken.	Intelligens/Utstrålning
LJUGA	Hur man kommer ur smeten med livet i behåll.	Intelligens/Utstrålning
GYCKLERI	Att jonglera, spruta eld och så vidare.	Intelligens/Utstrålning/Psyke
SJUNGA	Att använda sin röst till att framföra sånger.	Intelligens/Utstrålning/Psyke
SPELA INSTRUMENT	Att spela ett instrument.	Intelligens/Utstrålning/Psyke
DOLKAR/KNIVAR	Hur man använder dolkar och knivar.	Snabbhet
LÄTTA 1-H KLUBBOR	Hur man använder sig av lätta enhandsklubbor.	Snabbhet
LÄTTA 1-H SVÄRD	Hur man använder vapen som till exempel estocer.	Snabbhet
LÄTTA 1-H YXOR	Hur man använder sig av lätta enhandsyxor.	Snabbhet
LÄTTA 2-H KLUBBOR	Hur man använder sig av lätta tvåhandsklubbor.	Snabbhet
LÄTTA 2-H SVÄRD	Hur man använder vapen som till exempel långsvärd.	Snabbhet
LÄTTA 2-H YXOR	Hur man använder sig av lätta tvåhandsyxor.	Snabbhet
LÄTTA STÅNGVAPEN	Hur man använder sig av lätta spjut och liknande.	Snabbhet
RIDA	Hur man rider och sköter om hästar.	Snabbhet
RÖRLIGA MANÖVRER	Att kunna hoppa, klättra, slå kullerbyttor och annat.	Snabbhet
SMYGA	Att kunna tassa tyst på tå.	Snabbhet
STAVAR	Hur man använder stavar i strid.	Snabbhet
LÄTTA 1-H GISSEL	Hur man använder sig av lätta enhandsgissel.	Snabbhet/Intelligens
LÄTTA 2-H GISSEL	Hur man använder sig av lätta tvåhandsgissel.	Snabbhet/Intelligens
SLAGSMÅL	Hur man slåss på krogen.	Snabbhet/Intelligens/Styrka
DYRKA	Hur man öppnar lås utan nycklar.	Snabbhet/Psyke
FINGERFÄRDIGHET	Att använda sina händer för att vittja folks fickor, för att göra trollkonster osv.	Snabbhet/Psyke
FÄLLOR	Hur man monterar eller demonterar fällor.	Snabbhet/Psyke
SKÖLD	Hur man använder sig av sköldar.	Snabbhet/Styrka
AKROBATIK	Att veta hur man gör volter, går på lina och så vidare.	Snabbhet/Uthållighet
SIMMA	Att kunna… simma.	Snabbhet/Uthållighet
TUNGA 1-H YXOR	Hur man använder sig av tunga enhandsyxor.	Styrka
TUNGA 1-H KLUBBOR	Hur man använder sig av tunga enhandsklubbor.	Styrka
IMPROVISERADE VAPEN	Att kunna använda vad som helst som tillhygge och veta vad som är bäst.	Styrka/Intelligens
TUNGA 1-H GISSEL	Hur man använder sig av tunga enhandsgissel	Styrka/Intelligens
TUNGA 2-H GISSEL	Hur man använder sig av tunga tvåhandsgissel.	Styrka/Intelligens
TUNGA STÅNGVAPEN	Hur man använder sig av tunga stångvapen, som pikar och liknande.	Styrka/Intelligens
TUNGA 2-H SVÄRD	Hur man använder sig av tunga tvåhandssvärd.	Styrka/Snabbhet
TUNGA 2-H KLUBBOR	Hur man använder sig av tunga tvåhandsklubbor.	Styrka/Uthållighet
TUNGA 2-H YXOR	Hur man använder sig av tunga tvåhandsyxor.	Styrka/Uthållighet

FÖRMÅGOR

Vid vissa färdigheter står flera olika Egenskaper. Spelaren väljer själv vilken Egenskap hans rollperson ska välja ifråga om Dominerande Egenskap. Dock får han bara välja en, och denna ska gälla under hela äventyret.

NAMN	BESKRIVNING	EGENSKAP
ARKITEKTUR	Att veta hur man uppför byggnader.	Intelligens
BOTANIK	Att kunna hålla reda på olika örter.	Intelligens
DROGKUNSKAP	Att veta hur man gör läkedroger och andra droger…	Intelligens
ETIKETT	Hur man för sig i olika sammanhang och miljöer.	Intelligens
FALKENTERI	Att kunna jaga med falk.	Intelligens
FISKA	Att veta att de största fiskarna går i de grundaste vattnen.	Intelligens
GIFTKUNSKAP	Att kunna blanda till gifter och motgifter.	Intelligens
HERALDIK	Att känna till vapensköldar.	Intelligens
HISTORIA	Att känna till om svunna tider.	Intelligens
KALLIGRAFI	Välskrivning.	Intelligens
KÖRA VAGN	Att kunna framföra vagn.	Intelligens
LÄSA/SKRIVA	Att kunna läsa och skriva.	Intelligens
MATEMATIK	Att kunna räkna.	Intelligens
NAVIGERA	Att kunna styra skepp på havet efter stjärnorna.	Intelligens
SJÖKUNSKAP	Att veta om väder och vind, strömmar och rev.	Intelligens
SPÅRA	Att kunna finna spåren efter djur eller människor.	Intelligens
TUNGA ARMBORST	Hur man använder sig av tunga armborst.	Intelligens
UPPMÄRKSAMHET	Att hitta dolda saker, att höra låga samtal och så vidare.	Intelligens
ZOOLOGI	Att veta om olika djur i skogen.	Intelligens
BRÄDSPEL	Att kunna spela schack och annat.	Intelligens/Psyke
GEOGRAFI	Att känna till land och rike.	Intelligens/Psyke
HELA	Att kunna laga trasiga människor.	Intelligens/Psyke
JAGA	Att kunna hitta och döda djur.	Intelligens/Psyke
LITURGI	Att veta om kyrkans förehavanden och om religionen i stort.	Intelligens/Psyke
LÄTTA ARMBORST	Hur man använder lätta armborst.	Intelligens/Psyke
LÄTTA BÅGAR	Hur man använder korta bågar.	Intelligens/Psyke
TAKTIK	Att kunna förutse sin motståndares nästa drag.	Intelligens/Psyke
TRÄNA DJUR	Att kunna lära djur att göra som man säger.	Intelligens/Psyke
TUNGA BÅGAR	Hur man använder sig av tunga bågar, så som långbågar.	Intelligens/Psyke
ÖVERTALA	Att kunna få folk på sin sida genom lite välsmort munläder.	Intelligens/Psyke

KAMPKONSTER	Att vara utbildad kämpe ur en skola.	Uthållighet/Intelligens
AGERA	Att spela teater.	Utstrålning/Intelligens
RETORIK	Hur man talar inför folkmassor och lägger fram sin åsikt för dem.	Utstrålning/Intelligens
FÖRKLÄDNAD	Att kunna förklä sig på ett bra sätt.	Utstrålning/Intelligens/Psyke

SVÅRIGHETSGRADER	
BARNLEK	SLAGETS EFFEKT ÖKAR MED 15
SIMPELT	SLAGETS EFFEKT ÖKAR MED 10
RUTIN	SLAGETS EFFEKT ÖKAR MED 5
NORMALT	INGEN ÄNDRING I EFFEKT
MEDELSVÅRT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 5
INVECKLAT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 10
SVÅRT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 15
MYCKET SVÅRT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 20
VANSINNIGT SVÅRT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 25
OMÖJLIGT	SLAGETS EFFEKT MINSKAR MED 30

VAPENTABELLEN

KLASS	VAPENTYP
1	Improviserade vapen - täljknivar, käppar, knytnävsslag.
2	Stav, spark, dolk, lätt spjut, spade, hötjuga, lätt båge, pistolarmborst, vedyxa, lätt enhandssvärd.
3	Tungt enhandssvärd, lätt enhandsyxa, lätt enhandsklubba, tungt spjut, lätt enhandsgissel.
4	Tung enhandsklubba, tungt enhandsgissel, tung enhandsyxa, lätt tvåhandssvärd, lätt tvåhandsklubba, lätt tvåhandsyxa, lätt tvåhandsgissel, tung båge, lätt armborst.
5	Tungt tvåhandssvärd, tung tvåhandsklubba, tungt tvåhandsgissel, tung tvåhandsyxa, tungt armborst.

RUSTNINGSTABELLEN

KLASS	RUSTNINGSTYP
1	Härdat läder, päls.
2	Ringbrynja, förstärkt läder.
3	Gambeson (vadderad jacka), fjällpansar.
4	Brigandin.
5	Helplåt

1	Vadderat hjälmunderlag (hjälmcoif)
2	Ringbrynjehuva
3	Öppen hjälm (Spangenhelm, kittelhatt, bascinet)
4	Halvöppen hjälm (Sallet, Barbuta)
5	Tunnhjälm (och "Great Helms" i allmänhet)

ATTACKTABELLEN

1T100

Slag - Effekt (E)	Resultat - Nivåer (N)
001-005	Totalt misslyckande! Slå på Katastroftabellen!
006-010	Misslyckas - Vapnet fastnar någonstans - oförmögen att handla nästa runda.
011-015	Misslyckas - Angriparen förlorar 4 HP.
016-020	Misslyckas - Angriparen förlorar 2 HP.
021-025	Misslyckas - Missar.
026-030	Misslyckas - Missar.
031-035	Misslyckas - Missar.
036-040	Lyckas knappt - Knapp träff - Normal träff -2 Skadenivåer.
041-045	Lyckas knappt - Knapp träff - Normal träff -2 Skadenivåer.
046-050	Lyckas dåligt - Dålig träff - Normal träff -1 Skadenivå.
051-053	Lyckas dåligt - Dålig träff - Normal träff -1 Skadenivå.
054-058	Lyckas - Normal Skada.
059-063	Lyckas - Normal Skada.
064-068	Lyckas - Normal Skada.
069-073	Lyckas - Normal Skada.
074-078	Lyckas - Motståndaren får -2 Nivåer på sin parering.
079-082	Lyckas - Normal Skada +1 Skadenivå.
083-087	Lyckas väl - Normal Skada +2 Skadenivåer.
088-089	Lyckas väl - Normal Skada +2 Skadenivåer - Motståndaren trängs bakåt och får -2 HP nästa runda.
090-094	Lyckas utomordentligt - Normal Skada +3 Skadenivåer.
095-	Lyckas utomordentligt - Normal Skada +3 Skadenivåer - Motståndaren faller omkull och kan inte handla nästa runda.
096-100	Lyckas lysande! - Normal Skada +4 Skadenivåer - Slå på Storverkstabellen!

NORMAL SKADA - SKADENIVÅER (SN)
Rispa
Sår
Svårt sår
Kritiskt sår
Dödligt sår

SKYDD
Sänker Nivå med 1
Sänker Nivå med 2
Sänker Nivå med 3
Sänker Nivå med 4
Sänker Nivå med 5

Sänker effekt med 5
Sänker effekt med 10
Sänker effekt med 15
Sänker effekt med 20
Sänker effekt med 25

FÖRSVARSTABELLEN

1T100

Slag - Effekt (E)	Resultat - Nivåer (N)
001-005	Totalt misslyckande! Slå på Katastroftabellen!
006-010	Misslyckas - Tappar vapnet/skölden slås undan - oförmögen att handla nästa runda.
011-015	Misslyckas - Försvararen förlorar 4 HP.
016-020	Misslyckas - Försvararen förlorar 2 HP.
021-025	Misslyckas - Tar skada.
026-030	Misslyckas - Tar skada.
031-035	Misslyckas - Tar skada.
036-040	Lyckas knappt - Parerar med nöd och näppe.
041-045	Lyckas knappt - Parerar med svårighet.
046-050	Lyckas dåligt - Parerar med besvär.
051-053	Lyckas dåligt - Parerar med en smula osäkerhet.
054-058	Lyckas - Parerar utan svårighet.
059-063	Lyckas - Parerar med säkerhet.
064-068	Lyckas - Parerar med lätthet.
069-073	Lyckas - Flyttar sig utom fara.
074-078	Lyckas - Flyttar sig till fördelaktig position - +1 Nivå på nästa slag.
079-082	Lyckas - Får motståndaren ur balans - denne förlorar 2 HP.
083-087	Lyckas väl - Får motståndaren ur balans - denne förlorar 3 HP.
088-089	Lyckas väl - Motståndaren faller omkull - denne är oförmögen att göra annat än att resa sig upp nästa runda.
090-094	Lyckas utomordentligt - Motståndaren tappar sitt vapen.
095-	Lyckas utomordentligt - Motståndarens vapen går sönder.
096-100	Lyckas lysande! - Slå på Storverkstabellen!

HANDLINGSTABELL

1T100

Slag - Effekt (E)	Resultat - Nivåer (N)
001-005	Totalt misslyckande - Slå på Katastroftabellen
006-035	Misslyckande
036-045	Lyckas Knappt
046-053	Lyckas Dåligt
054-082	Lyckas
083-089	Lyckas Väl
090-095	Lyckas Utomordentligt
096-100	Lyckas Lysande - Slå på Storverkstabellen

HANDLINGSTABELL FÖR OKUNNIGA

Tabellen används när någon försöker göra något som de egentligen inte kan.

1T100

Slag - Effekt (E)	Resultat - Nivåer (N)
001-020	Totalt misslyckande - Slå på Katastroftabellen
021-060	Misslyckande
061-085	Lyckas knappt
086-100	Lyckas dåligt

STORVERKSTABELLEN

1T10

Slag	Resultat
001-002	Rytm och flyt - Personen får dubbelt så många HP under rundan.
003-004	Storartat - Vad personen försöker göra blir dubbelt så bra som han väntat sig och tar hälften så lång tid.
005-006	Självförtroende - Personen får lägga till 4 Nivåer till sitt nästa slag.
007-008	Mirakel - Personen klarar av det omöjliga - lyfter stenblock, sliter av stålkedjor och så vidare.
009-010	Ordentligt storverk - Slå två gånger på tabellen.

KATASTROFTABELLEN

1T10

Slag	Resultat
001-002	Fumlig - Personen misslyckas så att det han gör förstörs totalt - om han tillexempel spelar luta så går den sönder.
003-004	Otur - Personen får vansinnig otur i allt han företar sig det närmaste dygnet.
005-006	Osäker - Personen måste dra ifrån 6 Nivåer från sitt nästa slag.
007-008	Olycka - Personen skadar sig själv eller någon annan i sitt handlande.
009-010	Rejäl Katastrof - Slå två gånger på tabellen.