



Faller snö växer sten

Konventsscenario till Västmark Tredje Utgåvan till GothCon XXVII

Innehåll

INTRODUKTION	3
STRUKTUR	4
HÄNDELSE	5
INLEDNING	5
EFTERFORSKNINGAR	5
VINTERÄLVORNA	7
RUNSTAVARNA	8
STELARNA	9
ATT FLY FRÅN VITTRATJÄRN	10
UTANFÖR BYN	11
SÖKA HJÄLP	12
VITTRATJÄRNS ÖDE	13
REFERENS	14
PLATSER	14
PERSONER	19
TIDSLINJE OCH KALENDER	22
REGELSAMMANFATTNING	23
VÅLD	24
MILJÖ	26
TROLLDOM	27
HJÄLPMEDER OCH FIGURER	29
VITTRATJÄRN, KARTA	30
VENJA	31
ELI	33
ESGITHE	36
ALVHILD	38

Del ett:

Introduktion

Välkommen till det första konventsäventyret till Västmark Tredje Utgåvan. Det är ett ganska stort äventyr i antalet sidor räknat, men trots det är det anpassat för att klaras av på ungefär fem timmar. Det är ett äventyr med öppen struktur, och det finns egentligen ingen klar tidslinje. Huvudsakligen bygger äventyret kring hur spelarna agerar och hur framförallt sju biroller agerar som respons. Det går alltså inte att säga att först händer A, sedan B och sedan C. Istället kan vi säga att birollerna kommer förmodligen att agera på det här sättet om spelarna gör A, och på ett annat sätt om spelarna gör B. Detta ställer naturligtvis krav på spelledaren.

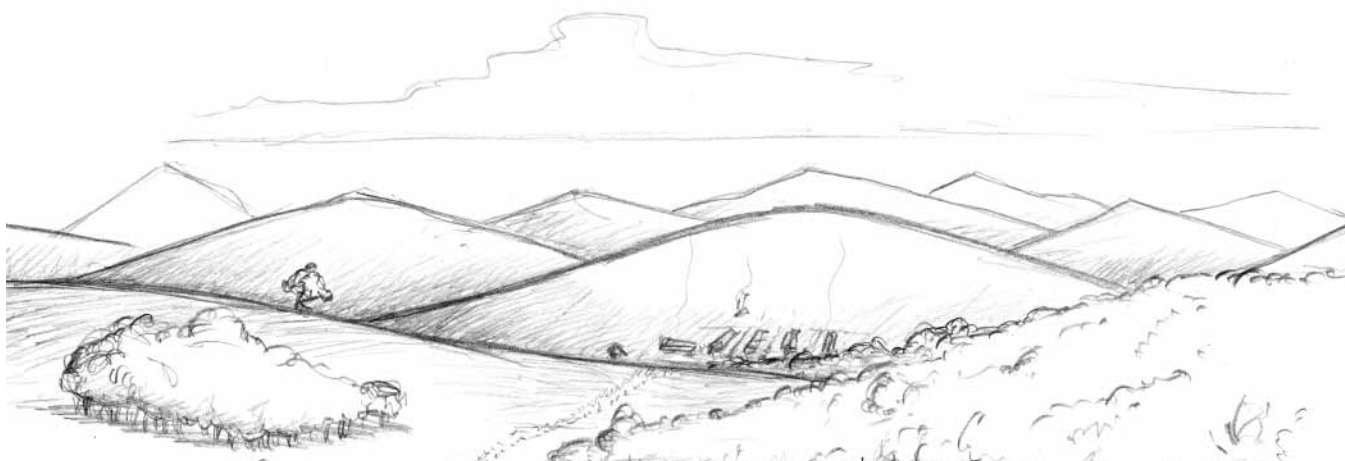
Äventyret kommer i tre sektioner. Den första tar upp vad som kan hända, och är att betrakta som en slags handling-konsekvensbeskrivning. Här beskrivs hur man börjar äventyret och vad som händer som respons på vad spelarna hittar på. Här finns även en karta för spelledaren.

Den andra biten är en referensdel, som tar upp platser och personer i äventyret. Här finns också en kort regelsammanfattning för de spelare som inte har spelat Västmark, plus en kort introduktion till miljön och stämningen i spelet.

Slutligen finns den del med papper som ska delas ut. Den innehåller figurerna och deras värden. Dessutom finns en kalender att använda och anteckna på och en karta för spelarna att titta på. Här finns också ett formulär där spelledaren gör en bedömning av spelarnas insats i äventyret.

Uppstarten är enkel. Låt spelarna ta del av de fyra figurerna och välja ut en var. De ska inte slarv-välja, utan faktiskt välja figurer som de trivs med. Observera att varje figur har en kort beskrivning och en bild på första sidan. Se till att spelarna väljer en figur som de tror att de kommer trivas med, och ge spelarna tid att bekanta sig med varandra. Låt dem beskriva sig för de andra och komma igång med sina inbördes relationer, så att säga för att värma upp.

När spelarna blivit varma i kläderna och hittat figurer som de trivs med, börja med inledningen och den mycket underliga gudstjänsten i Vittratjärns kyrka.



Struktur

Äventyret har en ganska öppen struktur. Från inledningen så leds spelarna in i en sektion där de konfronteras med problemet i Vittratjärn. Var de tar vägen därifrån är en mer öppen fråga, och spelledaren måste vara snabb med att fånga upp vart spelarna tänker dra storyn och reagera på det, men i det stora hela så tror vi att äventyret kommer gå i någon av de här banorna:

- ◆ Inledningen presenterar spelarna för rollerna. De får tid att bekanta sig med sina roller och får lite draghjälp för att komma igång.
- ◆ Därefter presenteras ett problem för spelarna.
- ◆ Spelarna reagerar på problemet, och det är här som äventyret kan sticka iväg åt endera av tre håll.
 - ◆ Spelarna kan tackla problemet emotionellt (eller snarare låta bli att tackla det), och i en veritabel götterdämmerung lida igenom Vittratjärns sista dagar.
 - ◆ Spelarna kan tackla problemet praktiskt, försöka spåra ursprunget till problemet och försöka göra något åt det.
 - ◆ Spelarna kan fly från problemet, och försöka ta sig bort från Vittratjärn, antingen i syfte att lämpa över problemet på någon annan som är mer kapabel eller helt enkelt bara komma bort.

Observera att händelseflödet beror till mycket stor del på vad spelarna gör. Det är inte meningen att spelarna ska styras. Sätt gärna fart på dem, men låt spelarna styra riktningen.

Götterdämmerung

Om spelarna väljer att deras figurer ska stanna kvar i Vittratjärn så är det nog lämpligast att försöka få till en riktigt hemsk undergångskänsla hos spelarna. Deras hemby och alla deras vänner, släktingar och kära håller på att dö, och de enda som kommer att stå kvar efteråt är fyra förvirrade unga flickor. Det är en utmärkt möjlighet för att låta vinterälvorna fresta rollpersonerna efter bästa förmåga.

Ett lämpligt slut kan vara en tragisk död för de fyra, antingen för egen hand, på grund av internt bråk efter vinterälvornas frestelse, eller direkt på grund av vinterälvorna. Ett alternativ skulle kunna vara att de fyra står ensamma kvar i snön och endast kråkorna kraxar där de fladdrar runt bland kadavren...

Problemlösning

Om spelarna tar itu med problemet så är de förmodligen inställda på lite klur. Låt dem klura i så fall. Äventyret får då klara inslag av detektiv- och problemlösningsäventyr. Problemet är i så fall rätt tydligt definierat, och lösningen ligger i att förstöra trianglarna på ett praktiskt sätt. Du har hela tiden en klocka som du kan stressa spelarna med – tiden går och fler och fler bybor dör.

Om gruppen tar sådana initiativ så är problemet mest att servera ledtrådar i lagom takt, så att scenariet tar ungefär fem timmar. Det finns en reell risk att spelarna faktiskt misslyckas med att lista ut problemet, men man bör ändå inte hjälpa dem för mycket i det Heliga Slutets namn. Låt spelarna svettas lite först.

Strutsmentalitet

Om spelarna väljer att försöka fly från Vittratjärn så blir det fart. Figurerna har ett par dagars färd framför sig, och de är jagade varenda sekund. Skulle detta alternativ bli aktuellt så är det fart som gäller. Figurerna flyr för livet, så ditt mål är att få spelarna att känna sig hotade och skrämde. De har hela tiden vinterälvorna i hasorna, och dessa tar mer än gärna till alla resurser som finns för att stoppa figurerna, inklusive snöstormar och vargflockar. Låt inte spelarna få en lugn sekund, utan så fort det går långsamt så kommer det någon yttre faktor och hotar figurerna.

Problemet slutar inte nödvändigtvis med att figurerna lyckas ta sig till befolkade trakter och komma undan vinterälvorna. Om de dessutom ska försöka få någon annan att göra något åt saken så krävs det att flickorna lyckas övertala någon om vad det är som sker.



Del två:

Händelser

Inledning

Inledningen är obligatorisk och fast, och det första som händer. När spelarna har bekantat sig med sina figurer och varandra så är det dags att börja äventyret. Som inledning, läs nedanstående stycke högt (eller ännu hellre, läs det i förväg och säg det viktiga med egna ord, gärna lite utbroderat):

”Det är söndag i slutet på februari i Vår herres år 1193. Det har varit ett svårt år och en ännu svårare vinter. Skörden var dålig, och under vintern har många dött av svält, köld och sjukdom. Det har varit så många likvakor och mässor att folk i byn Vittratjärn har slutat att bry sig. Det kommer inte ens folk till Vittratjärn längre, förmodligen på grund av rykten om att soten går i byn.

Men den här söndagen är speciell. Det är totalt sju personer närvarande vid mässan, prästen, klockaren, dennes fru och er fyra. Att det är så få närvarande i bykyrkan är något unikt – det är trots allt kyrkoplikt – men att ingen verkar lägga märke till det är helt ofattbart. Fader Théaran mumlar mest obegriplig rappakalja och hans forna eld-och-svavel-predikningar är som bortblåsta. De enda tillfällen då fader Théaran verkar vara någorlunda närvarande är när han läser Herrens bön och Herrens välsignelse, men det går lika snabbt över som bönen och välsignelsen. Att ni står och viskar sinsemellan för er själva verkar inte heller fånga någon uppmärksamhet från klockaren, som annars snabbt brukar vara framme med kyrkstöten för att få tyst på sådant.

Och sedan är allt över, redan vid middagstid. Fader Théaran vandrar ut i sakristian, klockaren Eored går ut och drar ett par drag i klockan, och sedan lämnas ni ensamma i kyrkan. Inte ens ljusen i kyrkan släcks.”

Efter att stycket är uppläst, lägg fram kartan över byn Vittratjärn, peka ut de viktigaste landmärkena, och låt spelarna ställa frågor om byn. Trots allt så bor

deras figurer där, och de bör ha någon koll på omgivningen. Kartan finns på sidan 30 och detaljer om byn beskrivs närmare på sidorna 14 till 16.

Alvhild har en egen ”karta” över Vittratjärns omgivning. Den är inte skalenlig, utan är mest till för att visa platser som hon känner till. Spelaren bör inte lägga fram den kartan – den innehåller mängder med saker som de övriga figurerna inte känner till. Istället är det upp till Alvhild att beskriva efter eget huvud. Om Alvhilds spelare vill veta något så får spelaren fråga privst.

Det kan vara lite svårt att få igång spelarna efter den här inledningen. Hjälp dem på vägen med Sina eller med vinterälvorna, så att farten kommer upp. När väl spelarna har fått upp farten så är det normalt inga problem att hålla den uppe.

Efterforskningar

Det är mycket troligt att spelarna gör några efterforskningar i byn, för att få reda på vad det är som händer. Detta blir förmodligen det första som sker i äventyret.

Sadístik

Vill man ha svart på vitt hur dödstalen har ändrats så är kyrkoböckerna det bästa stället att titta på. Den finns i prästgården, instoppad i en kista. Prästen kommer att protestera lite mjäktigt, men det är ganska lätt att strunta i honom, skuffa undan honom eller helt enkelt lura honom.

I kyrkoböckerna kan man se två saker. Den första är uppenbar: dödstalen stiger drastiskt ungefär vid Allhelgona 1192, från kanske halvdussin personer om året till dryga tjoget i månaden. Takten ökar också. Man kan också se att det inte finns något mönster bland dem som dör. Det finns ingen särskilt utsatt grupp som drabbas först, utan sjukdomen slår till mot alla på mer eller mindre lika villkor.



Den andra saken är inte lika uppenbar, men det rör själva texten. Allt eftersom tiden går så blir uppgifterna mer och mer knapphändiga. Vid Allhelgona står det mer eller mindre vad man kan förvänta sig: vem som dog, när och av vad, när de begravdes, samt alla juridiska saker som behövs vid arv (ägodelar, bröstarvingar, efterarvingar, arvsskatt med mera). En typisk post kan se ut så här:

12 november AD1192. Wilfred, Wilgers son, avled i soten. Widfar, Wilfreds son, är bröstarvinge. Fast egendom 12£, lösöre 2£, 16 nötdjur därtill. Sigrid, Wilfreds änka, ärver 3£ fast egendom och behåller hemgift. Widfar ärver 9£, lösöre och nötdjur, av detta avträdes 1£ till herr Guthric i sköte och ett nötdjur till kyrkan i arvsskatt. Tinget lagfäster arvet.

Detta betyder att den tolfte november i vår herres år (anno domini) 1192 så dog Wilfred son till Wilger. Bröstarvinge, det vill säga den som har första tjing på arvet, är sonen Widfar. Därefter listas värdet på egendomarna upp: tolv pund silver är värdet på marken som brukas plus huset. Lösöre i form av kläder, redskap et cetera, värderas till två pund silver. Sigrid har som änka rätt till en fjärdedel av den fasta egendomen, och hon behåller hemgiften (eller motsvarande värde). Widfar får i princip resten, men får avträda motsvarande ett pund silver, antingen i fast egendom eller annan egendom, som "skötgåva" eller inträde, en avgift eller skatt som betalas när man tar över ett arv. Kyrkan får dessutom ett nötdjur i arvsskatt. Tinget har samlats och lagfäst arvet, vilket innebär att tinget har fått ta del av alla krav på arv och tagit ställning till vilka krav som är rättmätiga. I och med att det är lagfäst så finns det finns någon möjlighet att överklaga arvet. Om spelaren inte begriper innebörden av texten så krävs ett lyckat slag för Lagkunskap med svårighet 6, men det är inte så viktigt.

Allt eftersom tiden går blir uppgifterna mer och mer knapphändiga, och framemot februari har fader Théaran endast brytt sig om att anteckna den dödes namn och dödsdagen. Det krävs att spelaren frågar om detta eller att figuren lyckas med ett slag för Leta med svårighet 6 för att denna förändring ska märkas. Handstilen har också försämrats. Detta märks också om spelaren frågar efter det eller om figuren lyckas med ett slag för Läsa&Skriva Latinska Tecken med svårighet 9.

Tänk på att Venja är den enda som är läskunnig! Ingen annan än Venja begriper krumelutternas i kyrkoböckerna. De andra figurerna kan enbart se att det finns bra mycket mer text under de två senaste rubrikerna (dvs åren 1192 och 1193, fast att det är årtal begriper förmodligen inte flickorna) än de tidigare (1191 och bakåt).

Hälsoundersökning

Det kan hända att spelarna får för sig att det är en sjukdom som går i byn, och vill göra lite försiktiga undersökningar. I så fall kan man ganska enkelt konstatera följande symptom:

- ♦ Personen är trött och hängig ("nä, jag orkar inte").
- ♦ Personen tar väldigt lite egna initiativ ("det har jag inte tänkt på").
- ♦ Personen har problem med att analysera problem och dra slutsatser ur logiska resonemang ("det har varit en svår vinter").

Det finns inga övriga generella symptom, inga hostningar, ingen feber, ingen konstig avföring, inga utslag, inga smärtor, ingen aptitförsämring eller några andra typiska sjukdomssymptom.

Om spelarna vill forska djupare i saken så är det förmodligen anakronistiskt (dvs otidsenligt) rollspel. Som ihåg att medicin vid tiden omfattar botemedel som åderlätning, kokt hundvalp och enhörningshorn, så saker som smittämnen, smittspridning och liknande är snudd på okänt. Det innebär att om spelarna vill få reda på sjukdomsstatistik, spåra en "nollpatient" och utföra obduktioner och medicinska undersökningar av liken så är det anakronistiskt. Låt spelarna syssla med det om de har tid, tycker det är roligt och inte kommer vidare på annat sätt. Annars är det lika bra att snoppa av dem.

Slutsatsen av eventuell anakronistisk medicinsk undersökning är dock att det förmodligen inte finns någon sjukdom bakom byns "insjuknande". Det rör sig om något annat, något övernaturligt. Om inte spelarna börjar komma på teorier som att det rör sig om onda älvafolk, Guds straff, den Onde själv eller Elis mamma, så kan spelledaren försiktigt tipsa om dessa vetenskapliga teorier...

Tant Sina

Tant Sina är vaken och opåverkad. Hon är skyddad av sin egen skyddsamulett, liknande den som Eli har gjort åt sig och sina kamrater. Hon har dock hållit sig undan ganska mycket efter en händelse i somras som involverade henne, herr Guthric, Guthrics hustru och Sina och Guthrics gemensamma förflutna (läs mer i Personer), och har därför inte märkt så mycket av att folk har dött under hösten och vintern.

Sina kan bidra med en hel del information om hon uppmärksammas på problemet. Hon kan ganska enkelt upptäcka att det är en massa trolltyg i görningen. Det är även något som Eli själv märker ganska tydligt. Hon kan inte heller göra något åt saken själv, eftersom det är alldeles för stark trolldom, om än subtil sådan.

Sina är mycket beskyddande. När hon upptäcker vinterälvorna och drar slutsatsen att det är de som ligger bakom Vittratjärns problem så blir hon livrädd för i första hand Elis säkerhet och i andra hand



de andra flickorna. Hon kommer då omedelbart att hjälpa dem att samla ihop vad som behövs för att de ska kunna ta sig i säkerhet i Tyversborg och propsa på att flickorna ska ge sig av, omedelbart och utan protester och frågor.

När Sina väl är medveten om vad det är som sker så blir hon farlig. När övriga vinterälvor lägger märke till att Sina, varande den mest kraftfulla och starkaste vakna personen i byn, fortfarande är vaken så kommer de att göra något åt saken. Sina kommer att hjälpa till om flickorna frågar, men om Sina gör för mycket väsen av sig (läs: den spelare som spelar Eli får för lite att göra) så slår vinterälvorna till och dräper henne. Sina gör sig bäst i en "hörndimension" och om tidspress uppstår som en knuff så att spelarna får fart, men det här är faktiskt spelarnas äventyr och det är spelarna som ska ta initiativet.

Vinterälvorna

Till en början så kommer vinterälvorna endast att bevaka byn och figurerna, så att ingen gör något dumt. De är medvetna om att figurerna inte uppför sig som de andra och håller därför ett särskilt öga på dem. Det är meningen att spelarna ska märka att de är bevakade. Detta har två syften, dels att få dem medvetna om ett hot men också att något är fel.

Vinterälvorna rider omkring relativt öppet och döljer sig med sin älvamagi. Det är en enkel besvärjelse som funkler ypperligt mot vanligt folk, men figurerna har ju Elis runstavar som skyddar dem och motverkar älvmagin. Detta märker inte vinterälvorna till en början, men så snart som det blir uppenbart att figurerna ser dem så kommer de vidta mått och steg. Till att börja med så blir de mycket mer försiktiga, och vidare börjar det bli dags att göra något mer aktivt.

Vinterälvorna rider huvudsakligen omkring på sina hästar. De klär sig i kläder med löjligt mycket tyg, alltihop insvept i en stor mörkgrå mantel med huva som de oftast faller upp. Det enda som sticker ut ur den enorma mängden tyg är ett par bleka händer och nedre delen av ett ansikte. Deras grå hästar är stora och starka och ser farliga ut.

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

Inled mig icke i frestelse

Under scenariots gång så kan det hända att någon av figurerna ger sig av på egen hand. Om detta skulle ske någon gång under den senare delen av spelpasset, och om spelarna begriper lite av vad det är som händer och har blivit varma i rollerna, så kan det passa bra om vinterälvorna försöker locka den ensamme figuren att förråda sina vänner.

- ♦ Det är inte meningen att alla ska utsättas för frestelsen, utan enbart en eller två av figurerna.

- ♦ När lockelsen spelas ut, gör det i enrum. Det är inte bra om de övriga spelarna får reda på att figuren blir frestad, speciellt inte som att det faktiskt finns en risk att figuren faller för frestelsen.
- ♦ Alla löften som vinterälvorna ger i samband med dessa frestelser är bindande. De kan över huvud taget inte bryta mot dessa löften – det är för dem en fysisk omöjlighet. De kommer därför att försöka lova så lite som möjligt eller kringgå sina löften. Skulle de avtvingas löften så kommer de dock hålla sin del av avtalet. Att bryta sådana avtal är livsfarligt för figurerna, då det gör att vinterälvorna slår tillbaka med ränta.
- ♦ De har inte hur mycket tålamod som helst. Skulle figurerna visa sig vara omöjliga att övertala så överger de den här planen och försöker eliminera problemet istället.
- ♦ Skulle en figur falla och vinterälvorna få reda på vad det är som gör flickorna immuna så är det ingen mening att fortsätta. De kommer att försöka få den fallna att förråda de övriga, i den mån det är möjligt att förena med de löften som avgivits. Skulle flickan ångra sig och aktivt verka för att bryta sin del av avtalet så kommer vinterälvorna att bli rasande och betala igen med ränta.

Seaoain

Seaoain är en av älvafolkets prinsar, en egenskap som han utnyttjar för att fresta Venja. Han är trots allt prins och har alla rikedomar som någon dödlig kan önska. Allt detta kan tillfalla Venja om hon bara överger de andra och ansluter sig till honom.

Nedanstående text kan stå som inspiration för Seaoains lockelser. Använd den inte rätt av, utan inspireras av den och berätta med egna ord.

Vad är det du vill ha? Jag kan ge dig det. Rikedomar? Så mycket som du önskar. Men nej, det är inte vad du vill ha. Inte rikedomar. Det är för banalt för en flicka av hövdingaätt som dig. Du vill ha mer.

Jag kan upphöja dig och din ätt högre än den någonsin kan komma här bland de dödliga. Oh ja, jag kan göra dig till prinsessa. Allt du behöver göra är att ta min hand – jag är prins av älvafolket, och min gemål blir prinsessa, högre och mer nobel än någon annan i detta förgängliga och materiella rike. Evigt ung och tidlöst vacker kan du bli.

Jag törs lova att du är den som vinner på det. Allt du behöver göra är att ge mig hemligheten. Du har märkt vad som händer här. Varför händer det inte dig? Det är allt jag begär – säg mig vad det är som gör att du inte är uttorkad och tom som de andra. Säg mig det, och jag ska göra dig till min prinsessa.

Tänk på vad jag erbjuder. Dina drömmar. Älska mig, frukta mig, uppfyll mina önskningar, så ska jag bli din slav och din prins.



Vaelen

Vaelen kommer att försöka locka Esgithe med möjligheten att bryta ut ur patriarkatets förbannelse över det "svagare könet". För älvafolken spelar kön ingen roll, utan endast förmåga.

Så där står hon, smedsdottern, med vapen i hand som om hon vore en man. Är det vad du verkligen önskar? Att lämna ditt köns svagheter bakom dig? Eller är det något annat? Ah, jag förstår – allt du vill är att ditt kön inte ska komma i vägen för dig.

Det kan ske, om du så önskar. Hos oss älvafolk spelar kön ingen roll. Det enda som betyder något är förmåga, och du har starka förmågor. Hos oss skulle du kunna vara någon. Du skulle till och med kunna bli starkare än många av oss. Du kan järn, du räds inte det kalla stålet som vi gör och du kan hantera älvjärnet. Du har vårt blod, Esgithe! Jag känner hur det bultar i dina ådror, hur det vill bryta fritt från band och bojor!

Följ ropet från blodet, Esgithe! Bli en av oss! Bli allt du någonsin kunnat önska dig, oberoende av ditt kön, endast avhängig din förmåga. Ge mig vad jag vill ha, och jag ska släppa ditt blod fritt!

Sianawíðh

Sianawíðh är en av älvafolkens häxor. Hon känner till inte bara själva älvamagin, utan även en del om de dödligas trollkonst. Hon kan erbjuda en del av sina kunskaper till Eli om hon blir hennes lärning.

Nedanstående text kan stå som inspiration för Sianawíðhs lockelser:

Är det allt du kan? Å, jag förstår. Din mor har inte bara gett dig krafter, utan även vägrat att ge dig kunskapen att utnyttja dem. Vill du komma vidare, bortom de gränser som din mor har satt för dig?

Jag är inte din fiende, Eli. Jag är din vän, och jag är den ende som kan hjälpa dig att spränga gränserna och nå din sanna styrka. Vill du att jag ska hjälpa dig? Det enda du behöver göra är att erkänna mig som din lärare.

Se här, Eli – det är så enkelt att forma verkligheten. För det är det som du egentligen vill, eller hur? När du väl kan vrida på folks sinnen som du själv önskar så behöver du aldrig mer oroa dig för att vara ensam och utstött. Vill du bli skön och oemotståndlig? Du behöver bara tänka tanken så blir du det.

Ta min hand, Eli, så ska jag visa dig konster som din mor aldrig skulle avslöja för dig. Jag ska avslöja hemligheter för dig som din mor aldrig ens känner till. Låt mig bara vara din vän, så blir allt detta ditt!

Líara

Liara kommer att försöka locka Alvhild med möjligheten att bli respekterad av sin familj och framförallt sin far. Denna text kan användas som inspiration för Liaras lockelser:

Stackars lilla flicka, så ensam och utsatt. Inte ens hos de som du kallar för dina vänner har du någon egentlig respekt att vinna. Se på henne, häxans dotter, rutten längst in i kärnan. Du vet redan att hon inte vill dig väl, att hon tolererar dig endast för att ställa sig in hos hövdingadottern.

Och hon, hövdingadottern? Vad har hon att vinna på din vänskap? Ånej, Alvhild, allt hon vill ha är en lojal fotsoldat som springer hennes ärenden. Säg mig, när var senaste gången som du gjorde något för att du ville något, och inte för att hon ville?

Och behöver jag ens nämna din far, falsk, kall, ond-sint? Ættryne, Giftig, är hans namn och gift förtjänar han!

Vill du ha ett gift att ge honom? Jag har det sötaste giftet av alla, hämnd! Jag kan ge dig hövdingadotterns plats. Allt du behöver göra är att ge mig din hand, och lyda mig i en enda befallning, och du ska ta Venjas plats, och hon ska ta din, och du ska njuta av hur du kan hunsa Hamar och Eli som den hövdingadotter du är, och Venja den falska får lida den spe som du har lidit som Hamars dotter, och själv kommer du att vara älskad och respekterad av alla som åldermannens dotter och leva i en kärleksfull familj som älskar dig som sin dotter.

Jag ser åtrån i dina ögon, Alvhild. Ge mig din hand så är allt detta ditt!

Jägarna

Skulle figurerna försöka lämna byn eller förstöra stellarna, eller om det skulle visa sig vara lönlöst att försöka fresta figurerna, så kommer de att försöka att göra sig av med figurerna. Det är då som flickorna plötsligt finner sig aktivt jagade av sju mycket kompetenta och livsfarliga vinterälvor.

Runstavarna

Den enda orsaken till att figurerna kan ta egna initiativ är att de har de runstavar som Eli gjorde. Hon trodde att de skulle hjälpa henne att fånga pojkar och skröt om det inför sina kamrater, varpå hon prompt fick göra runstavar åt dem också. Runstavarna verkar dock inte fungera så bra – ingen av dem har blivit mer populära bland pojkarna.

I själva verket har Eli ristat skyddsrunor som skyddar deras livskraft. Stavarna gör helt enkelt att stellarna inte kan stjälja deras livskraft.



Tappade runor

Det kan hända att en eller flera figurer gör sig av med runstavarna. I så fall så ligger den personen ganska dåligt till. Följande händer en person som gör sig av med sin runstav:

- ♦ Figuren blir trött och hängig och vill helst sova. Påpeka ofta och mycket att figuren är trött, hängig och dåsig. Omtöckning försvinner hälften så fort som vanligt. Används utmattningsreglerna så blir figuren av med Utmattning hälften så fort som annars.
- ♦ Efter ett dygn så börjar initiativförmågan att sjunka. Ge figuren egenskapen Initiativlös -1 från och med då och tala om det för spelaren. Kräv ett slag för den egenskapen med svårighet 6 så fort spelaren vill komma med en bra idé. Misslyckas slaget så föreslog aldrig figuren idén. Figuren kan aldrig ha mindre Omtöckning eller Utmattning än värdet i egenskapen Initiativlös.
- ♦ Efter ytterligare två dygn så sjunker egenskapen Initiativlös med ännu ett snäpp, och så vidare vartannat dygn. Efter totalt sju dygn är figuren på Initiativlös -4 och är då likadan som övriga personer i byn. Figuren gör ingenting på eget initiativ som inte görs automatiskt eller som någon annan säger till henne.
- ♦ Det enda sättet att upphäva dessa effekter är att få tillbaka runstaven, komma utanför stelarna förstörs. I så fall försvinner alla negativa effekter omedelbart utom Utmattning och Omtöckning, men dessa försvinner nu i normal takt. Figuren har knappt några minnen av vad som har hänt, utan minns dessa som i ett töcken eller som om de vore en dröm. Hon minns lockande viskningar, dimma och mörker som dolde allt.

Nya runstavar

Det går att göra nya runstavar. Eli kan lätt göra likadana som de gamla och helga dem. Det skulle till och med kunna befria fler bybor. Hon lär dock inte kunna befria alla bybor, eftersom Eli trots allt får ett poäng Utmattning för varje runstav som hon tillverkar. Sen vet ju inte Eli om att runstavarna är skydd mot stelarnas livsutsugande – hon tror ju att det är en besvärjelse för att locka till sig pojkar, och vet heller inte om att stelarna suger ut livskraften ur folk, i alla fall inte till en början.

Skulle hon komma på det så är det dock inga problem att rista fler stavar, så länge som hon inte får för mycket utmattning.

Stelarna

Det finns nio stelar runt om Vittratjärn. Var och en är en bautasten som är nio fot hög och översållad med tecken och runor inhuggna i stenen. På varje stela finns, utöver alla andra runor och tecken, en runa som är huggen särskilt djup och inlagd med mörkt stål. Detta är nyckelrunan och den visar på vad stelan gör och till vilka andra stelar den tillhör. Stelarna är nämligen grupperade tre och tre, och placerade så att varje tregrupp bildar en triangel. Tillsammans bildar de tre överlappande trianglarna en niouddig stjärna som täcker Vittratjärn med omnejd. Stelarna täcker på så sätt varandra och skyddar varandra.

Varje triangel drar livskraft ur en av tre aspekter (Kropp, Sinne och Själa) från invånarna i Vittratjärn.

Ass-runan står för vind och sinne. Triangeln som formas av ass-runan drar mycket riktigt livskraften från sinnet. De som påverkas av den här triangeln är mer sinnesslöa och "dumma" i brist på bättre ord. De har svårt att minnas och att dra slutledningar.

Ken-runan står för eld och själ. De stenar som har ken-runan inhuggen drar livskraft från själen, vilket gör dem som drabbas av triangeln viljelösa. De ger lätt upp om de drabbas av motgångar, och det krävs konstant piska och morot för att få dem att fortsätta.

Lagu-runan står för vatten och kropp. Triangeln som täcks av lagu-runan är fysiskt svagare och mer orkeslösa. De orkar inte fortsätta rent fysiskt lika länge, utan arbetar långsamt och kraftlöst. De blir sjuka lättare och är sjuka längre.



Att förstöra stelarna

Det är faktiskt inte så svårt att förstöra stelarna. I princip alla metoder som förstör stelan, får loss nyckelrunan från resten av stelan eller rubbar triangelarnas geometri fungerar. Några förslag finns här nedan:

- ♦ Man kan elda rejält mot stelan i några timmar och sedan kyla av den med vatten. I så fall spricker stelan och det går hyfsat lätt att slå sönder den så att nyckelrunan lossnar. Problemet med metoden är att den syns och märks, och vinterälvorna lär inte låta det pågå ostört.
- ♦ Man kan mejsla ut själva nyckelrunan ur stenen. Det tar ganska lång tid och kräver mycket arbete. Det är dock den mest subtila metoden.
- ♦ Man kan vräka omkull stelan. Det enda som krävs är råstyrka, hävstänger, block och talja samt rejält med draghjälp, till exempel från en häst eller ett halvdussin starka karlar.

Skulle figurerna allt för uppenbart börja förstöra stelarna så kommer vinterälvorna att försöka stoppa dem. Om figurerna skulle lyckas med att förstöra en triangel så kommer de att punktbevaka de sex stelar som utgör de två oförstörda triangelarna. Det blir med andra ord rätt mycket svårare så fort man börjar.

Att förstöra en triangel gör att egenskapen Initiativlös som mest kan sjunka till -3. Förstör man två så kan Initiativlös som mest sjunka till -2. Egenskaper stiger till den nivån om den är lägre än så när triangeln förstörs.

Om alla trianglar förstörs så kommer alla personer i byn långsamt att återfå sina krafter och sin initiativförmåga. De kommer att ha svårt att minnas det senaste året, och allting från den tiden kommer att vara otydligt och insvept i dimma. Det enda tydliga som de minns är lockande röster och en isande kyla.

Begränsa stelarnas effekt

Det går att begränsa stelarnas effekt på olika sätt. Med lite sinnrikhet och uppfinningsrikedom så går det till och med att helt negera stelarna, i alla fall tillfälligt.

- ♦ Ringer man i kyrkklockan så har det samma effekt som att en av triangelarna är förstörd så länge som klockan ringer.
- ♦ Befinner man sig på helgad mark och får Herrens välsignelse från en prästvigd person så har det samma effekt som att en av triangelarna är förstörd under en halvtimme.
- ♦ Läser man Herrens bön eller Hell dig, Maria högt på helgad mark eller inom synhåll från en helgonrelik så har det samma effekt som att en av triangelarna är förstörd så länge som man läser bönen.

Lämna eller komma in i byn

Stelarna omsluter tre stycken överlappande trianglar, och det är inte helt lätt att korsa linjerna. Varje gång man passerar en av triangelarnas linjer så krävs ett slag för Viljestark, Lejonhjärta, Pultron eller motsvarande egenskap med en svårighet på 9. Misslyckas slaget så kommer man helt enkelt inte över linjen. Fötterna vägrar lyda, man tar fel väg om man inte är uppmärksam, och det känns som om luften går ur en. Man får en poäng Utmattning om man försöker tvinga sig över linjen, och skulle slaget misslyckas och man släpas över linjen så får man en poäng till.

Det finns några punkter där två linjer korsar varandra. Försöker man gå över en sådan punkt så är svårigheten 12. Man får dessutom två poäng Utmattning om man försöker, och skulle slaget misslyckas och man släpas över linjen så får man en poäng till.

Att fly från Vittratjärn

Det är inte lätt att fly från Vittratjärn. Förutom det uppenbara problemet att ta sig förbi stelarna så är det bland annat vinterälvornas uppgift att stoppa folk att fly från Vittratjärn. För det mesta räcker det med en vänlig knuff i rätt riktning så att förvirrade bybor vänder om innan de kommer till stelarnas linjer. De som kommer förbi dem ger oftast upp vid linjerna, och skulle de lyckas komma förbi linjerna så tar vinterälvorna upp jakten på allvar.

Lämna byn

Det är inte bara att lämna byn. Försöker man öppet att lämna byn så kommer vinterälvorna snabbt till platsen och motar tillbaka personerna. Till att börja med så sker det med ett vänligt förslag, men hjälper inte det så blir de hotfulla och jagar tillbaka personen in i Vittratjärn. De försöker i det längsta att inte skada flyktingen, utan börjar så långt de kan med att skrämmas. Så länge som de håller sig i byn så är de relativt ofarliga, så när de väl är tillbaka i byn så är de relativt säkra. Skulle vinterälvorna upptäcka en flykting en bra bit ut från Vittratjärn så tar de till jakten direkt. Samma sak inträffar även om någon försöker lämna byn nattetid.

Ska man lämna byn så krävs det med andra ord att man smyger sig ut ur byn. Att bara gå ut ur byn kommer ofelbart att leda till en konfrontation med vinterälvorna. Därför blir man tvungen att försiktigt spana och smyga ut ur byn.

- ♦ Låt spelarna ha tillgång till kartan över byn och låt dem planera utifrån den. Låt dem beskriva hur de smyger fram längs med häckar, och säg åt spelarna att slå slag för en passande egenskap plus Gömma sig eller Rörliga Manövrer, beroende på om de försöker röra sig osedda eller tysta. Fråga efter resultaten.



- ♦ Vinterälvorna patrullerar området relativt regelbundet. Ett sätt att veta om en vinterälva passerar är att slå en tärning då och då, och om tärningens utfall skulle bli mindre än antal gånger man har slagit sedan sist så passerar en av vinterälvorna. I så fall börjar det bli dags att ta notis till resultaten som spelarna fick på sina slag. Slå ett slag för vinterälvans Leta, och om vinterälvan får högst så blir älvan misstänksam.
- ♦ En misstänksam vinterälva börjar aktivt leta i omgivningen, med Leta, Spåra och om så krävs även Älvamagi för att hitta figurerna. Beskriv detta, så att spelarna är medvetna om att något är väldigt fel.
- ♦ Om figurerna upptäcks på väg ut ur byn eller utanför byn efter att aktivt ha försökt gömma sig och smyga ut så kommer vinterälvan att jaga in dem igen. Från och med då kommer vinterälvorna automatiskt att vara misstänksamma om figurerna träffar på dem igen.

Korsa linjerna

Att lämna byn förutsätter att man korsar linjerna minst två gånger och förmodligen tre. Det krävs en medveten ansträngning, så skulle en vinterälva passera precis när de försöker så blir figurerna automatiskt upptäckta. Är figurerna smarta och sätter upp en utkik så kan de få en förvarning innan en vinterälva dyker upp. Begär då ett slag för Leta från utkiken. Slaget säger ungefär hur lång tids förvarning som figurerna får, i sekunder räknat. Får figurerna mindre än tio sekunders förvarning så är risken rätt stor för att figurerna upptäcks. Vinterälvan får då en bonus på 10 minus utkikens slag på sitt slag för att Leta.

Risken att en vinterälva kommer förbi beräknas ungefär som vanligt.

Utanför byn

Skulle flickorna lyckas lämna byn så tar det inte lång tid innan vinterälvorna upptäcker det. Fyra av dem skickas då ut för att stoppa flickorna, till varje pris. I så fall finns det inga regler för angreppet – flickorna måste stoppas enligt vinterälvorna. Om de inte ger sig direkt i en konfrontation så innebär det dödligt våld. Dödligt våld tas också till direkt, utan förvarning, om flickorna syns i sällskap med någon.

Resan skall definitivt inte vara händelselös. Så fort de lämnar byn så kommer fyra av älvorna att jaga figurerna. Försök få spelarna att känna att de aktivt är jagade av något överlägset och farligt. Spelarna ska mer eller mindre se monster i varenda buske.

Målet med resan

Det kan vara vettigt för spelarna att ta reda på vart de ska, då det underlättar väldigt i planerandet.

- ♦ Länets herre, baron Guthric, bor i Tyversborg öster om Vittratjärn.
- ♦ I söder finns byn Vallsätra, och söder om det finns nästa baroni under baron Thengel. Även om baron Thengel officiellt inte kan göra något åt saken så är det i alla fall en fristad.
- ♦ I väster finns de höga Felani-bergen, som är snudd på omöjliga att ta sig över. På andra sidan dem finns Avranien, ett annat rike med en annan kung, som med stor sannolikhet inte kan hjälpa flickorna.
- ♦ I norr finns Alamirth, den stora älvaskogen. Det är snudd på säker död att ge sig in i Alamirth under vintern.
- ♦ Det finns en möjlighet att flickorna bara flyr, utan någon tanke på något egentligt mål. Äventyret slutar i så fall när de är ”i säkerhet”, det vill säga en bra bit bort från Vittratjärn och bland folk.

Alvhilds kunskaper

Alvhilds kunskaper kommer att visa sig vara oerhört nyttiga här. Alla vet vägarna till och från Vittratjärn, men dessa kommer att punktbevakas, så flickorna kommer väldigt snabbt att märka att de vägarna är näst intill omöjliga att ta. Då är det Alvhilds kunskaper om vallstigar som kommer väl till pass. Alvhilds spelare har en karta över området kring Vittratjärn. Det är inte en karta som visar exakta avstånd eller riktningar, och det är viktigt att spelaren förstår detta. Istället visar den sträckor och vägmärken.

Resans längd

Den kortaste vägen är omkring sex timmar lång, det vill säga halva dagen, men det förutsätter att figurerna vandrar i rask takt på öppen väg. Samma väg i terrängen tar lätt det dubbla, och tvingas figurerna dessutom gömma sig för patrullerande ryttare så kan det lätt ta två dagar att ta sig den kortaste och hårdast bevakade vägen.

Den längsta vägen går åt nordöst till Vittraskog, sedan längs med Vittraskogs utkant till Ganda berg, upp för bergets västra sida, genom Vargklyftan och ner för Stenfallet, och därefter österut till landsvägen och sedan söder till Tyversborg. Under normala fall så borde den resan ta omkring två dagar, men under rådande omständigheter kan den nog ta upp till en vecka.



Vintervägar

Den mest riskfyllda vägen är längs med de två vägarna. Dessa patrulleras av vinterälvorna, som gör livet surt för alla personer som försöker lämna Vitt-ratjärn den vägen.

Den första förvarningen om att något inte är som det ska är dånet från hästhovar. Från det att de första hästhovarna hörs så har figurerna bara några få sekunder på sig att försvinna från vägen.

Ett problem med att vara utanför stelarnas område är att Elis runstavar då är förtrollade föremål. De märks, speciellt för varelser som enbart består av älvamagi manifesterad. Det innebär att även om figurerna inte syns så märks de, och en vinterälva som rider förbi dem kommer då att stanna upp och aktivt börja leta i omgivningen efter dem.

Om vinterälvorna väl är medvetna om att flickorna är i närheten så kommer de att använda ungefär alla knep de kan för att röka fram dem, inklusive djur (inte bara vargar utan till exempel fåglar) och väder.

Snöfall

Det är mitt i vintern och vädret kan slå om från klar vinterdag till kraftigt snöfall på mycket kort tid. Dimma kan slå till när som helst, i och med att temperaturen pendlar omkring eller strax under fryspunkten. Det är råkallt och fuktigt, vilket inte gör livet i vildmarken lättare. Som om inte det var nog så kommer vinterälvorna att göra vädret värre, väl medvetna om att det kommer att sinka flickorna och försvåra för dem. Det ger dig ett ypperligt tillfälle att låta flickorna drabbas av vädrets makter om du skulle behöva fylla ut tiden.

Det finns två tillfällen då vädret får en märkbar och påverkande effekt på historiens förlopp, och det är om spelarna är ovanligt snabba med att lösa problemet

Ger sig figurerna upp på Ganda Berg och om det finns tid för det, släng gärna en snöstorm på spelarna.

Försök gärna förklara hur hemskt vädret är. Skulle inte det fungera så kan du alltid ge några poäng Utmattning på grund av tunga, blöta och kalla kläder.

Vargatjut

Det är ovanligt att vargar anfaller människor, men om flickorna flyr och får vinterälvorna efter sig så kommer de inte bara att förvränga vädret utan även djurs sinnen. Vargflokar i Vittraskog kommer därför att ge sig på människojakt.

Vargarna jagar som vanligt. De samlar ihop flocken och koordinerar den längs med doftspår medelst höga tjut och ylande. När de väl fått upp spåret så kommer de att jaga ikapp bytet. Om bytet är en flock så kommer de att försöka separera någon i gruppen (den som har mest Omtöckning och Utmattning) och ned-

göra det bytet. De bryr sig inte om resten – ett fällt byte räcker till hela flocken.

Detta är en mycket farlig situation för flickorna, men det går att skrämma bort vargarna med eld, och man kan avvärja anfall tillfälligt genom att hålla ihop. Vargarna kommer bara att försöka separera gruppen en gång, och om det misslyckas så kommer de bara att avvakta och vänta på nästa tillfälle. Det räcker dock med några meters avstånd så är vargarna där, blixtnabbt och utan förvarning.

Skulle någon av flickorna vara isolerad så nafsar de efter armar, ben och kläder i syfte att dra ner flickan på marken. Det lär inte ta särskilt lång tid innan det händer, och under denna korta tid så måste de andra flickorna på något sätt sluta luckan igen. Det enklaste sättet att göra det är att i grupp rusa in mot den isolerade flickan med tända facklor. Det kan skrämma bort vargarna tillfälligt så att man kan samla sig och omöjliggöra framtida anfall.

Vargarna kommer att sluta med sina anfall om flickorna kommer för nära människoboningar. De kommer heller inte att försöka ta sig in i hus, så kan flickorna ta skydd i en stuga så är de säkra. Inte ens vargar under vinterälvornas förhållning vågar sig så nära folk.

Söka hjälp

När flickorna väl får kontakt med civilisationen igen, utanför Vittratjärn, så är risken rätt stor att de söker hjälp.

Att träffa herremännen

Det är inte helt lätt att träffa de personer som har något att säga om saken. Trots allt är det fyra hysteriska flickor som talar om att vinterälvorna har kastat en förbannelse på byn som håller på att dräpa den. Problemet kommer upp i flera steg:

Få tillgång till personen. Detta är rätt knepigt, med tanke på att länsherrar inte så ofta har tid med hysteriska flickor.

Övertala personen att de är dem de utger sig för att vara. Det bör inte vara så svårt.

Övertala personen om att byn hotas. Det ska inte vara så svårt – många tror redan att Vittratjärn har drabbats av soten.

Övertala personen om att flickorna är obesmittade. Detta kan vara knepigare, speciellt om personen faktiskt tror på att byn drabbats av soten. Här uppstår lätt ett moment 22, då flickorna inte får tala med rätt person om de anses vara besmittade, och de kan inte bevisa att de inte är besmittade om de inte får tala med rätt person.



Förklara vad som har hänt med Vittratjärn. Detta kan vara det enda sättet att bevisa att flickorna är obesmittade, men se problemen med moment 22 ovan... Dessutom uppstår det intressanta problemet med trovärdighet.

Herr Guthric

Herr Guthric inser naturligtvis att om flickorna talar sanning så är det allvarligt om någon försöker förtrolla hans förläning. Han skickar omedelbart ut sina skogvaktare för att ta reda på mer om saken, och skulle det visa sig att det är sant eller om skogvaktarna inte kommer tillbaka så kommer han att rusta för krig.

På det politiska planet så blir läget väldigt känsligt, eftersom Västmarks ädlingar mer eller mindre väntar på en ursäkt att flyga på varandra i jakten på tronen. Det innebär att Guthrics truppmönstring för att rädda Vittratjärn kan bli tungan på vågen som utlöser inbördeskriget i Västmark.

Inget av det politiska finliret kommer dock att påverka flickorna. För deras del är äventyret slut i och med att Vittratjärn befrias av Guthrics trupper eller återfinns död och övergiven. Kriget om tronen kommer i framtida äventyr.

Herr Thengel

Söker flickorna hjälp hos herr Thengel eller någon av dennes vasaller så kommer han inte att kunna göra något. Det är trots allt på hans grannes förläning. Istället för att direkt ta itu med saken så kommer han att omedelbart besöka herr Guthric och tar med sig flickorna dit. Det innebär i princip att samma sak händer som om flickorna hade besökt Guthric direkt, fast med mer trupper och en vecka senare. Det innebär med största säkerhet att flickornas familjer är döda när Vittratjärn befrias.

Kyrkan

Det smartaste är nog att besöka kyrkan. Kyrkan kan snabbt reagera genom att begära hjälp från ett tempelriddarpreceptorat, som skickar en liten trupp till Vittratjärn. Med kallt stål och Guds makt kan vinterälvorna snabbt tvingas fly fältet, varefter Vittratjärn får anses vara befriat. Dessutom innebär det att Guthric inte behöver mönstra sina trupper, vilket inte spänner läget i Västmark ytterligare.

Vittratjärns öde

Om flickorna lämnar Vittratjärn så beror Vittratjärns öde på när de kommer tillbaka och med vilka resurser. Kommer de tillbaka för sent så lär byns invånare ha dött, och kommer de tillbaka med för lite resurser så kommer man inte att kunna bryta vinterälvornas grepp om byn.

Om flickor stannar i byn

Stannar flickorna i byn så kommer ett tjugotal personer att dö varje dag med början tisdagen den 1 mars. Detta startdatum fördröjs med fem dagar om en av trianglarna förstörs, och med tio dagar om två trianglar förstörs. Efter ungefär tio dagar så kommer flickorna vara de enda levande människorna i byn. Vill man veta hur länge en viss person lever så slår man en tärning. Så många dagar från startdatumet går innan personen dör.

Skulle alla tre trianglar förstöras så bryts vinterälvornas grepp, och det blir omöjligt att börja om från början. Vinterälvorna drar då från platsen

Om flickor återkommer

Om inte vinterälvornas grepp bryts före tisdagen den 1 mars 1193 så kommer Vittratjärns invånare att börja dö på allvar. Ungefär tjugo personer dör varje dag, och efter tio dagar kommer varenda människa i byn ha dött.

Om man vill veta om en viss person har dött så slår man en tärning. Om tärningens utfall blir lägre än datumet i mars månad för den dag då stelarna förstörs och vinterälvorna avvisas så är den personen död. Eventuellt kan man få en bonus på slaget efter givna omständigheter.

Personen lever på helig mark: +5

En av trianglarna förstörd innan flickorna lämnar Vittratjärn: +5

Två av trianglarna förstörda innan flickorna lämnar Vittratjärn: +10



Del tre:

Referens

Denna sektion är huvudsakligen en referensdel med kartor, regler, statister, biroller och annat som spelledaren har nytta av under äventyret.

Platser

Geografin är indelad i två delar: själva Vittratjärn och terrängen kring vittratjärn.

Vittratjärn

Låt spelarna ta del av kartan över Vittratjärn, förklara vad de ser och svara öppet på frågor. De är uppväxta i byn, och känner till platsen utan och innan, åtminstone geografiskt.

Vittratjärn är inte en särskilt stor by. Byns centrum är mangården, i vilken avkastningen från herr Guthrics åkrar samlas upp. Herr Guthric bor inte här särskilt ofta. Han kommer någon gång om året, strax efter skördetid, och kontrollerar att skatten har samlats in korrekt, tar upp ny folkräkning och förkunnar en del beslut som rör Vittratjärn och förläningen som helhet.

Mangården: Mangården är det ställe där herr Guthric och dennes familj oftast sover. Det brukar ta någon dag att få ordning på mangården och rusta upp den, och vid de tillfällen då herr Guthric inte hinner få iväg en ryttare i förväg så sover han över hos åldermannen. Mangården består av två hus, en L-formad byggnad väster om kyrkan, och en lada söder om huvudbyggnaden. Ladan används för att samla in herr Guthrics boskap i samband med skördetid, och som samlingsplats och festlokal under resten av året.

Kyrkan: Kyrkan, som ligger precis granne med mangården, är byns viktigaste byggnad. Gudstjänst hålls varje söndag och särskilda mässor där emellan, och fader Théaran ser noga till att varenda bybo dyker

upp. Han tar inte lätt på den som bryter mot kyrkoplikten.

Brunnen: Brunnen är den tredje viktigaste platsen i byn. Här samlas kvinnorna när de hämtar vatten för en stunds skvaller och kallprat. På torget kring brunnen samlas också byns invånare för festivaler, i princip varje helgondag, och firar så mycket man orkar. Fast det var länge sedan nu...

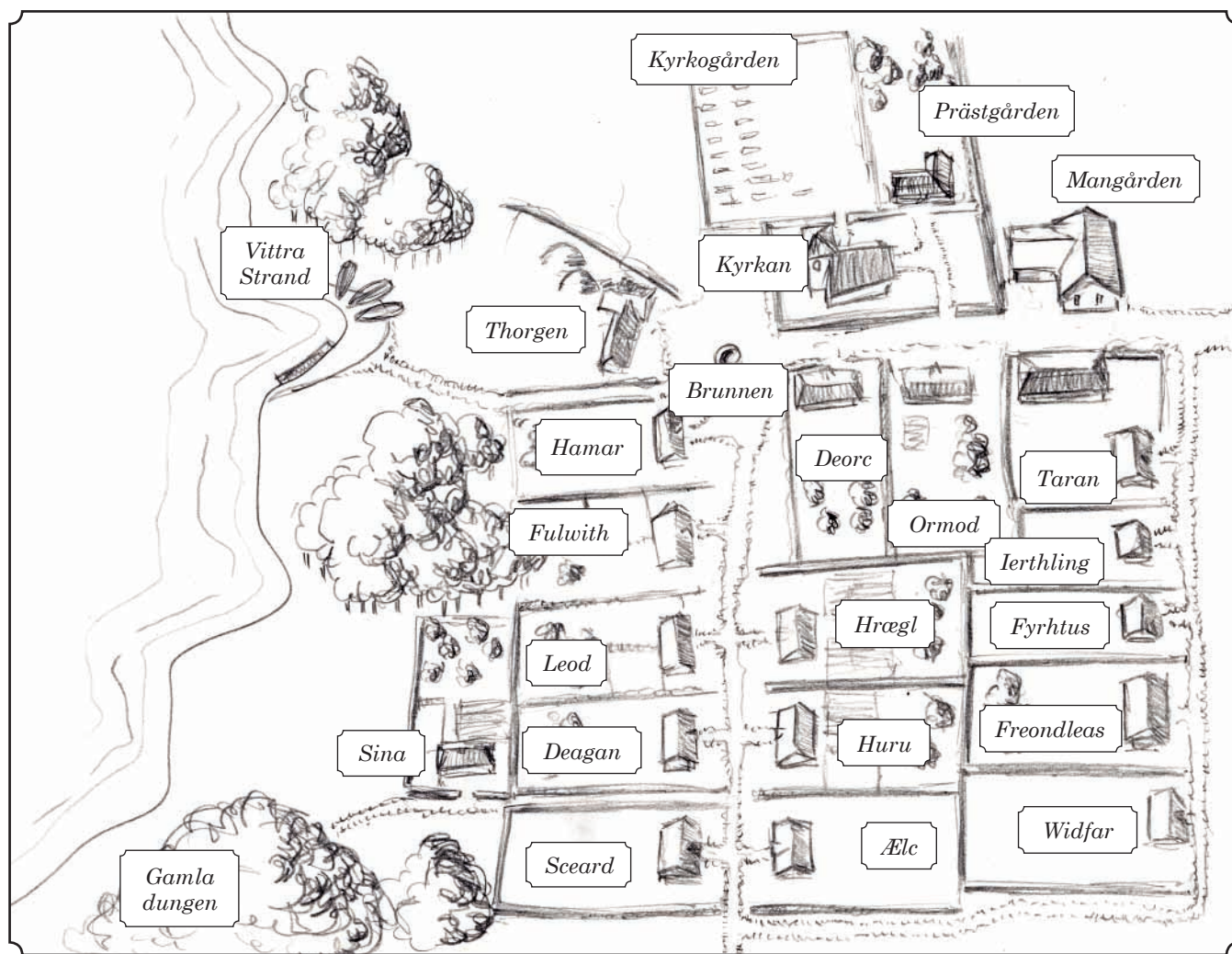
Vittra strand: Stranden vid sjön får nog betraktas som det fjärde viktiga stället i Vittratjärn. Vittra strand används som uppläggningsplats för båtarna som finns i byn, som tvättställe och naturligtvis som badställe. Det var också populärt att sitta vid Vittra strand och mysa med pojkar/flickor på kvällen.

Gamla dungen: I Gamla dungen finns en gammal hednisk helgedom som är tillägnad de gamla gudarna. Det är en stor huggen sten, där man kan se ett hemskt ansikte av en man med hjorthorn, trots att den är mossöverväxt. Det sägs att man förr i tiden hade hemska riter här, och bakom ryggen på Sina och Eli så säger man att de båda häxorna fortfarande sysslar med "hednajok" här. Det sägs också att det finns en gammal helig källa under stenen, där man offrade guld och människor till hednagudar förr i tiden. Många har naturligtvis grävt här för att försöka finna guld, men ingen har kommit tillbaka med något. Faktum är att en del inte har kommit tillbaka alls...

Eli och Sina vet faktiskt inte så mycket om dungen. De går väldigt sällan hit, eftersom de känner sig ytterst olustiga här. Det är som att det finns något väsen här, ett urgammalt och kraftfullt väsen som inte vill människor väl.

Kyrkogården: Precis norr om kyrkan ligger kyrkogården. Precis som kyrkan så är kyrkogården helgad mark.





Prästgården: Norr om kyrkan och bredvid kyrkogården ligger prästgården. Fader Théaran bor här tillsammans med klockaren Eored, dennes fru Aglæca och deras två söner Hærfæst och Hagosteald.

Thorgens gård: Thorgen har sin gård precis vid brunnen. Smedjan ligger i en sammanbyggd byggnad norr om boningshuset, och på baksidan finns högar med slagg och kol. Det är här som Esgithe bor tillsammans med fadern Thorgen, modern Fægernis och bröderna Duguth och Fiorm.

Åldermannens gård: Åldermannen, herr Taran, bor i gården tvärs över vägen från mangården. Det är här som Venja bor, tillsammans med fadern Taran, modern Hefigtyme, bröderna Recceleas och Eorthscræf och lillasystern Blithe.

Åstugan: Åstugan är den gård som ligger närmast Vittratjärn, längst ner i sydväst. Det är här som Sina och Eli lever, ensamma utan något manfolk eller drängfolk.

Hamars gård: Granne med Thorgen lever Hamar, Alvhilds far. Här finns också modern Dernwida, brodern Brigweard och systern Brotha, och förstås Alvhild.

Fulwihts gård: Här lever bonden Fulwiht tillsammans med sin hustru Hefigtyme och deras två söner Recceleas och Eorthscræf. Även Hefigtymes far, Blodig, och Fulwihts bror, Mæstling, lever här.

Leods gård: Blithe är änka efter Leod, och lever kvar i gården tillsammans med deras döttrar Rotlice och Hretherloca och sonen Lytling.

Deagans gård: Här bor Deagan och hans hustru Halgia, deras son Forhogn och dennes hustru Rind, samt deras tre döttrar Hnita, Andgitfullice och Scryda.

Sceards gård: Sceards föräldrar dog under hösten, och nu lever han ensam i deras stuga tillsammans med sin unga hustru Særima, som är den äldsta dottern till Forhogn och Rind.

Deorcs gård: Gamle Deorc ligger för döden. Hans hustru Cnoda sköter om honom så gott hon kan, och deras son Heorot och dennes hustru Ald väntar på att Deorcs lidande ska ta slut. Här finns också Heorots och Alds barn, döttrarna Æfterfylga och Heretoga, sonen Heawan, pigan Frecne och drängen Fealu.



Ormod's gård: Ormod's hustru dog strax efter jul. Nu lever han tillsammans med sin son Dægweorc och dennes hustru Dægræd och deras son Deop. Här finns också pigan Myrthu och drängen Godcund. Myrthu är gravid, förmodligen med Godcund.

Hrægl's gård: Hrægl och Ethnis lever i den här gården, tillsammans med Ethnis mor Endlyfta och Hrægl's och Ethnis båda söner Bolg och Laf.

Hurus gård: Här lever systrarna Huru och Efne ensamma. Hurus man, Furthum, gick bort i vintras. Det finns inga barn här.

Ælcs gård: Ælc och Æfre lever här tillsammans med sin dotter Fægernis, dennes make Ærgod, och deras fem barn, döttrarna Seari, Fealla och Mære samt sönerna Cynn och Feor.

Ierthlings gård: En liten stuga i vilken Ierthling och hans hustru Eorhtild lever. Här finns även deras söner Feran och Forhtian. Forhtian var trolovad med Heorots dotter Heretoga, men det verkar ha glömts bort.

Fyrhtus gård: Fyrhtu och hustrun Ferscipe lever i en liten stuga, tillsammans med sonen Leasung, dennes hustru Frigna och deras son Fotstapol. Dottern Awa gick bort vid nyår.

Freondleas gård: Freondleas lever här med sönerna Freod och Freorig, samt Freorig's hustru Rethe och deras barn, sonen Scir och döttrarna Sritha och Fremu.

Widfars gård: Här lever Widfar i den gård som han ärvde från sin far Wilfred. Wilfred's änka, Sigrid, lever också här, liksom Widfars döttrar Fethe, Grene och Bearu och söner Heonon och Hæring. Widfars hustru, Dryhtsele, dog strax efter Allhelgona, och den yngsta dottern Hæpse dog häromveckan.

Utanför Vittratjärn

Den här sektionen beskriver geografin utanför Vitt-ratjärn. Den beskriver inte vad som händer under en eventuell resa där, utan bara hur det ser ut. Avståndet är konstanta, men tiden som anges är beroende av rask och ohindrad marsch. Tvingas man gå försiktigt och gömma sig hela tiden, eller ta sig fram vid sidan av vägen, så kan tiden lätt dubblas eller tredubblas.

Södra vägen: Södra vägen leder till en början genom Vittratjärns södra åkermark. Efter ungefär femton kilometer (två och en halv timmes marsch) övergår det till lätt skog. Man kan då se St Erids stencirkel mot himlen på en kulle i öster. Tre eller fyra kilometer senare (en halvtimme till) börjar Vallsättras åkermark, och efter ytterligare tolv kilometer (två timmars marsch till) når man byn Vallsätra.

Vägen har inte använts under hela vintern, så det är gott om snö. Endast vägen i närheten av Vallsätra är använd, men fram till dess är det någon fot eller två med snö. Färdas man på skidor eller med släde så är farten ohindrad. Till fots så halveras farten, och en kärta tar sig inte fram alls.

Skogsbiten halvvägs är huvudsakligen bokskog med gott om sly. Ger man sig in i skogen här så finns det mängder med gömställen, men man lämnar en hel del spår efter sig.

Åkrarna är helt täckta med snö. Det är smala åkerrem-sor med små häckar, murar eller staket emellan, ofta med diken för dränering och bevattning. Snö-täcket är dock obrutet.

Östra vägen: Östra vägen går förbi åkermark i omkring tio kilometer (drygt en och en halv timmes marsch) och sedan hedmark i två kilometer till. Därefter passerar man Ryttnästargården. Bortom Ryttnästargården kommer omkring tio kilometer skogsmark i skuggan av Ganda berg, och bortom en liten bro över en å som rinner ner från berget så kommer man till åkermarken kring Tyversborg. Omkring sex kilometer senare (en timmes marsch) så kommer man fram till Tyversborg.

Liksom södra vägen så är östra vägen helt igen-snöad och oanvänd, hela vägen fram till den lilla bron innan Tyversborg och ungefär samma fartrestriktion-er gäller. I skogspartiet vid Ganda berg är snön omkring tre fot djup på sina håll, annars är den som vanligt mellan en och två fot. Skogen är huvudsakli-gen bok och ek, och har relativt tät undervegetation.

Vallstigen: Vallstigen går åt nordöst från Vittratjärn, till en början genom skogsland och svänger sedan av åt öster mot Ganda berg. Vid Ganda berg går stigen uppför och in genom Vargklyftan. På andra sidan finns en smal stig ner vid sidan om Stenfallet, och strax därefter når man vägen mot Rimmersby.

Stigen är helt igensnöad och helt oanvänd. Den slingrar sig fram i terrängen, till att börja med genom tät bokskog och senare över hedmark. Skidar man kan det ta omkring två timmar att nå vallstugan och fyra timmar till att nå Vargklyftan. Det tar åtminstone ett par timmar att ta sig över Ganda berg och ytterligare ett par timmar att ta sig ner för Stenfallet. Sista biten går dock relativt fort: på sin höjd en timme. Det är helt omöjligt att ta sig fram med släde.

St Erids stencirkel: Vid denna stencirkel inledde St Erid sin mission som kristnade det här området för omkring 800 år sedan. De åtta stenarna innesluter ett altare med ett stenkors där St Erid predikade och döpte de lokala stammarna. Det är fortfarande helig mark, och vinterälvorna kan inte ta sig innanför cir-keln. Alvild känner till stället och lite om dess his-toria, och Eli känner direkt att stället skyddar mot älvafolkens krafter.



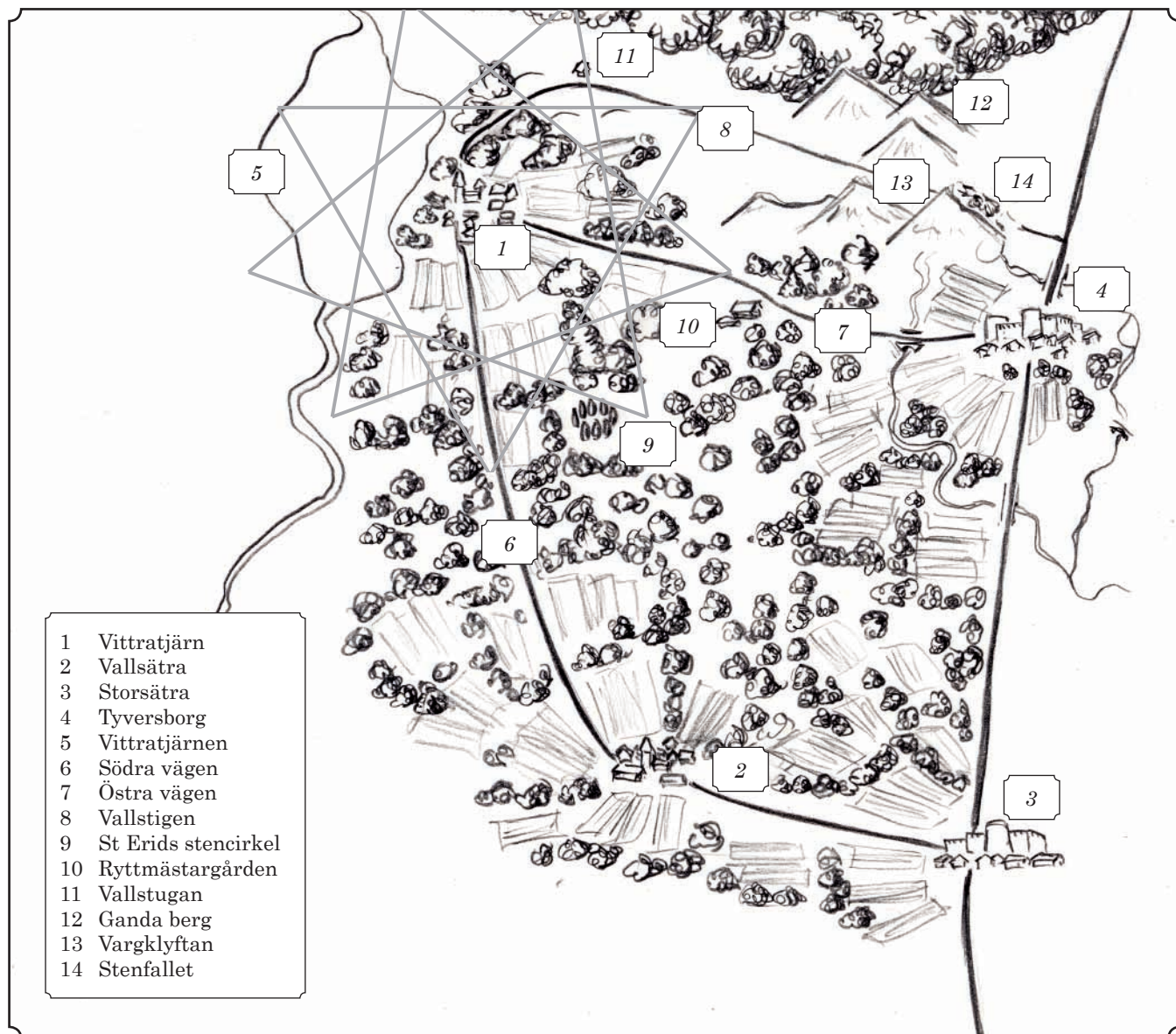
Vittratjärnen: Vittratjärnen är sjön precis bredvid byn, från vilken byn har fått sitt namn. Normalt ska det ligga en massa timmer på isen nu, som när isen lossar ska flottas ner mot civiliserade trakter. Nu gör det dock inte det.

Att ta sig fram över isen är inte helt riskfritt. Det är tunn is i mitten på sjön, där flödet från Vittraån rinner som starkast. Om inte flickorna är försiktiga så är det stor risk att de trillar i plurret. Om de går försiktigt ska de lyckas med ett slag mot omvänd Stor eller omvänd Ung. Svårigheten är 3 om de är försiktiga, 6 om de inte är det och 9 om de springer. Har de skidor eller snöskor så minskar svårigheten med 3. Misslyckas slaget brister isen, vilket får förödande konsekvenser. En flicka som trillar i en vak är i stor fara: hon får en poäng Omtöckning var femte runda som hon är i vattnet, och misslyckas hon med ett lämpligt slag så sjunker hon och drunknar. Även om hon kommer upp så är hennes kläder genomvåta. Regler för köldskada och förfrysning står i tredje utgåvans regelbok på sidan 85. Vinterälvorna bryr sig dock inte om faran med isen – deras hästar kan rida

på drömmar och dofter om de så vill. Tänk på att stelarnas trianglar går tvärs över sjön, vilket är ännu ett hinder.

Ryttmästargården: Ryttmästargården, nästan halvvägs mellan Tyversborg och Vittratjärn, är den gamla mangården där den förre riddaren bodde. För femton år sedan dog han utan arvingar, och herr Guthric tog över. Sedan dess har Ryttmästargården förfallit. Det finns hål i taket, och diverse djur har gjort lyor inne i huset. Det går dock att övernatta här inne om natten och snöstormen blir för hård.

Vallstugan: Vallstugan är en liten stuga på hedarna nordost om Vittratjärn som används av vallflickor som går vall. Det är en liten stuga med eldstad som erbjuder begränsat skydd mot elementen. Det finns ingen ved här och ingen mat, men det finns en pilbåge och några pilar som Alvhild har roat sig med under sommaren. Stugan erbjuder dock skydd precis innanför stelarnas gränser, så flickorna kan samla krafter innan de ger sig över gränsen.



Vittraskog: Vittraskog ligger norr om Vallstigen. Det är en sydlig utlöpare till Alamirth, och det är en otäck skog. Det är också älvornas hemmaplan, så ger sig flickorna in hit så är de mer eller mindre dömda. Eli kommer omedelbart att känna av hur farlig skogen är, och både hon och Alvhild känner till mängder med legender om den. Skogen utgör därmed en nordlig gräns för äventyret.

Skulle figurerna mot all förmodan ge sig in i skogen har du vår tillåtelse att avsluta spelmötet med en gång.

Ganda berg: Ganda berg är några relativt höga bergsknallar öster om Vittratjärn. De är omkring 800 meter höga, och är inte snötäckta om sommaren. Vintertid är de ökända för det snabbt växlande vädret och rika snöfallet – samt förstås för sina vargflockar. Det sägs att en trollkarl flydde undan Kristi ord upp hit, och för att undkomma prästernas vrede så förvandlade han sig till varg, och levde med vargflockarna här. Därför är vargarna på Ganda berg större, listigare och farligare än vargarna i resten av Västmark.

Vargklyftan: Sommartid kan man gå upp på och över Ganda bergs toppar utan större problem, men vintertid är det förrädiskt. Då är Vargklyftan den enda någorlunda säkra vägen över berget. Naturligtvis är det ingen som använder den längre, men förr i tiden, innan Vittraskog trängdes tillbaka, var Vargklyftan det enda sättet att ta sig från Tyversborg till Vittratjärn vintertid. Nu för tiden är det en smal klyfta som endast ger skydd åt vargflockar, vars tjut blandas med vindens ylande genom klyftan.

Stenfallet: Vägen ner från Vargklyftan är ett gammalt ras, Stenfallet. Vägen ner för Stenfallet är förrädisk och osäker, och om man har otur så kan man utlösa ett nytt ras eller en lavin. En bit nedanför stenfallet kommer man dock till vägen mellan Tyversborg och Rimmersby.

Utrustning

Utifall att figurerna får för sig att dra från Vittratjärn så kanske de vill utrusta sig. I så fall kan man titta på följande platser efter något att ha:

Kläder: Finns med största sannolikhet hemma hos respektive flicka. Det finns heller knappt någon som hindrar flickorna om de försöker ta kläder från andra håll. Fodrade kläder är inga problem att få tag på, men en del av dem luktar lite konstigt.

Mat: Huvudsakligen i form av torkat och saltat kött och fisk, rotfrukter, vinteräpplen och lite mjöl. Färskvaror är det ont om.

Vapen: Det måste påpekas att Alvhild och Esgithe är de enda som har någon som helst kunskap i vapenlek – Alvhild har övat med båge i ensamhet på hedarna

och Esgithe har lekt och bråkat med sina bröder och på så sätt fått lite svärdskonst itutat sig. Vare sig Venja eller Eli har någonsin övat eller lekt med vapen. Ingen av dem bär på vapen när äventyret börjar. Inte heller är chansen särskilt stor att flickorna klarar sig särskilt bra i närstrid med vinterälvorna.

Trots detta så finns det faktiskt lite vapen i Vittratjärn. Hemma hos Hamar finns flera bågar. Alvhild brukar öva med en av dem, men är inte så bra på det. Pilar finns också, en del hemma hos Hamar men i stora mängder i mangården. Det finns också en båge i vallstugan, och det är den som Alvhild brukar öva med.

Thorgen har en hel uppsättning med vapen, i form av svärd, spjut, yxa och rundsköld. Dessutom har han en hellång brynja och plåthjälms. Rustningen är för stor för alla utom Esgithe.

Taran har också en hel uppsättning med vapen, då han som ålderman har som uppgift att utse och leda en milis om herr Guthric behöver en här. Således finns här två svärd, två yxor, fyra spjut och åtta sköldar. Dessutom har han hjälmar och gambesoner för åtta personer. Allihopa är väl inslagna och har inte använts på år och dag.

Verktyg: Verktyg finns så gott som i alla stugor, så det är bara att plocka för sig. Ränslar, väskor, eldstål och liknande är förmodligen det viktigaste. Därefter kommer förmodligen rep, yxor och knivar. Pergament, bläck och pennor finns i prästgården och hos åldermannen Taran. Såvida man inte vill ha väldigt specialiserade verktyg (och varför skulle flickorna vilja ha det?) så finns det förmodligen någonstans i byn.

Transportmedel: Det finns inga ridhästar i Vittratjärn. Däremot finns det två draghästar som kan spännas framför en kärra som står i mangården. Kärran kan i sin tur förses med medar, något som normalt brukar göra varje vinter men som ingen har orkat göra den här vintern.

Utöver det så är flickorna nog begränsade till apostlahästar, skidor och snöskor. Inga andra transportmedel finns tillgängliga, i och med att Vittratjärnen är igenfrusen och man därför inte kan lämna byn med båt.



Personer

Det finns fyra förskapade figurer i det här äventyret. Utöver de gemensamma hoten så kommer de att råka ut för lite personliga problem, huvudsakligen i form av frestelser. Dessutom finns det ett antal spelledarpersoner.

Eli

Eli är dotter till "gumman Sina", en kvinna som egentligen inte är särskilt gammal alls. Däremot är Sina byns "kloka gumma" (eller om man så vill, häxa). Eli har naturligtvis följt sin mors fotspår och därmed fått lära sig de mystiska konsterna.

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

Eli är hyfsat välbevandrad inom de enklare formerna av häxkonst. Hon har ännu aldrig fått besvärja själv, men hon har fått hjälpa till, kokat ihop en del brygder, ristat runor och symboler och liknande. Elis gjorde sitt första försök till en egen besvärjelse i form av en runstav som skulle locka till sig pojkar (i all hemlighet, förstås – Sina har många gånger varnat Eli för att syssla med "konsterna" på egen hand innan hon är vuxen). När hon visade den för kamraterna så var hon naturligtvis tvungen att rista likadana till dem också, men de visade sig inte fungera.

Eli har alltid varit en outsider, och det trivs hon inte med. Hon skulle väldigt gärna bli accepterad i samhället. Till en början hade hon en önskan att bli riktigt mäktig inom "konsterna" och på så sätt få respekt genom makten, men har på senare tid kommit till insikt att "konsterna" i sig är problemet. Det gör att hon är lite småbitter gentemot sin mor, genom vilken Eli har fått sina förmågor.

Venja

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

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

Venja är dominerande och viljestark. Venja är logisk och analyserande och drivs att ställa tillrätta saker som är fel. Hon löser problem, helt enkelt. Hon har

alltid ett vänligt leende och har en naturlig förmåga att få folk att göra som hon vill genom sitt ledarskap. Trots det är hon ganska sluten. Det är väldigt få som hon anförtror sig sitt innersta åt, och hon tar inte lätt på om förtroendet skulle brytas. Hon har väldigt lätt att få en första kontakt, men hon är mycket tveksam till en närmare och djupare relation.

Är det någon personlig svaghet som Venja har så är det att hon är van att bli åtlydd. Hon kan bli mycket stött om någon sätter sig upp mot henne. Hon är också lite smått bortskämd.

Venja är en av de få läskunniga i byn. Hon har fått lära sig att läsa och skriva av sin far och byprästen, och även om hon vare sig läser snabbt eller tyst, eller skriver vackert, så kan hon i alla fall göra det.

Venja känner även herr Guthric, byns länsherre, eller har snarare presenterats för honom. Herr Guthric har även gästat Venjas familjs hus när han har varit på besök.

Venja har en hel del önskedrömmar, en del mer eller mindre ouppnåeliga. I grunden så bottnar de allihop i samma sak: en önskan om att bli uppfattad som en jämlike av någon. Det här gör Venja något kluven: hon kan å ena sidan inte helt släppa fram någon "lägre" person, eftersom denne då mer eller mindre skulle snylta på hennes status. Alternativt så skulle det innebära att hon blev tvungen att ge avkall på allt det goda som hon trots allt har i och med sin status, och det har hon inte lust med.

Esgithe

Esgithe är dotter till Thorgen, smeden i byn, som sägs vara av trollblod. Liksom far sin så är hon stadig, muskulös och bastant, dock inte det minsta fetlagd, och hon är starkare än många av pojkarna och männen i byn.

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

Esgithe medlar gärna i andras konflikter. Hon vill helst inte ta förhastade slutsatser, utan försöker lyssna på båda sidor innan hon gör något. På så sätt har hon vunnit någon form av tillit hos de flesta andra i byn, men det har skett på bekostnad av vänskap. Hon ljuger inte gärna, utan håller hellre tyst. Hon är inte dum på något sätt, men hon uppskattar inte falskhet. Hon har ärvt detta av sin far och familjen har på så sätt kommit att hamna lite utanför resten av byn, i och med att de inte vill gå med på skvaller och intriger. Övriga i byn vet helt enkelt att man alltid kan lita på Thorgens familj, så länge som man aldrig går bakom ryggen på dem. Det innebär också att man aldrig kan vara säker på att få stöd från Thorgens familj i byaintrigerna.

Esgithe kan järn. Väldigt få vet om det, men järn har stora magiska förmågor. De flesta vet om att järn i tröskeln kan hålla oknytt ute och att en hästsko samlar upp lycka, men det slutar inte där. Det



finns flera sorters järn; vanligt gjutjärn som bara kan gjutas och smidesjärn som kan smidas och förvandlas till smidesstål. Dessutom finns det älvajärn, som man ibland kan finna ute i markerna. Järn kan förvandlas från en ganska dålig metall till en vass egg som kan skada älvafolk och män. Detta är något som Esgithe känner i hela sin varelse: hon kan järn. Det är något som ligger i blodet.

Esgithe trivs inte med att vara kvinna, eller snarare, hon trivs inte med att kvinnor trycks tillbaka. Hon vet att hon är minst lika bra som någon man och tycker inte alls om förutsättningen att hon egentligen är mest en blivande hustru till någon.

Alvhild

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

Alvhild lider. Hon har aldrig haft någon egentlig fadersfigur, utan Hamar har alltid behandlat henne minst kärleksfullt. Modern har alltid varit kärleksfull, men hämmad av Hamar. Samma sak gäller hennes syskon.

Alvhild har hårdnat på ytan. Hon har inte lätt att släppa in någon innanför skalet och hon är något av en opportunist som gärna utnyttjar tillfället när det uppenbarar sig. Hon är ofta lynnig och bitter.

Skulle någon lyckas arbeta sig in innanför skalet så finns en ganska kramig och ledsen flicka som desperat söker tillhörighet i en kall värld som inte vill veta av henne.

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

Alvhild är ute efter hämnd. Hon vill jävlas med sin far som hela tiden förringar henne och trycker ner henne, och hon vill också jävlas med alla som hon uppfattar följer hennes fars fotspår.

Sina

Sina är 33 år gammal och byhäxa. Hon är mor till Eli och relativt väl bevandrad i de gamla hemligheterna. De största hemligheterna är dock inte de som rör trolldom, Gamla dungen, eller ens älvafolken. Den största hemligheten rör Elis far.

För femton år sedan tog herr Guthric över Vittratjärn. Han tillbringade en hel del i byn för att få ordning på den, och han blev förtjust i den då 18 år gamla exotiska och mystiska Sina. De blev älskare och Sina blev naturligtvis gravid. Eftersom Sina var ofrälse och Guthric redan gift så var det inte

så mycket som kunde göras åt saken: Guthric reste tillbaka till Tyversborg samma höst, Sina stannade kvar, och våren därefter föddes Eli.

Sina är fortfarande smått bitter på herr Guthric, men kan ingenting göra. Eli vet förstås ingenting om saken. Guthrics väna hustru vet förstås om det, och tycker förstås inte om vare sig Sina eller Eli, men håller plikttroget tyst så länge som Sina också gör det. Guthric reser sällan till Vittratjärn, men när han gör det så håller även han tyst om saken.

Vinterälvor

Sju vinterälvor har anlitats av de Odödliga för att sätta upp en cirkel kring byn Vittratjärn och för att kontrollera att allting fungerar. De har satt upp nio stycken stelar i byns utkanter som samlar in byns livskraft och skickar den vidare.

Vinterälvorna har lagt märke till att några personer i byn (figurerna) inte påverkas av deras cirkel, och är nyfikna på varför. De tror att det kan bero på någon inneboende egenskap hos dem, och de vill nu undersöka flickorna. Eftersom flickorna är skyddade på något sätt så måste man locka dem att gå med på det frivilligt. Några av vinterälvorna kommer därför att försöka fresta figurerna om de får tillfälle. Det är inte svårt för dem att se flickornas innersta önsningar. Målet är att få den frestade figuren att överge eller förråda sina kamrater och ansluta sig till vinterälvorna, i förhoppningen om att de därigenom ska få reda på vad det var som gick fel. Det är ett medvetet risktagande, i och med att de vet att de inte kommer att kunna bryta sitt löfte om det ges.

Samtliga vinterälvor är vackra blekhyade varelser med frostvitt hår och djupa svarta ögon. De är klädda i vackra vita och ljusblå klädnader med massor med kläder. De gömmer sig i mörka grå kappor med stora huvor. Var och en har ett stort utsirat svärd av ljust älvastål och en snirklig pilbåge med stenspetsar, och var och en av dem rider på en stor grå älvahäst. Bågen och kogret med pilar hänger på hästen, och svärdet göms under kappan någon stans.

Finns det en möjlighet för några vinterälvor att gå över på flickornas sida? Det är mest troligt, eller snarare minst otroligt, att Vaelen och Sianawidh hoppar över på figurernas sida. Sannolikheten är dock inte stor, men det kan fungera. Känner du att det är roligt och att du har tid för det så tveka inte.

Seaoain: Seaoain (uttalas ungefär "shi-wä-in") är en av älvafolkets prinsar och det är också han som för befälet över styrkan i Vittratjärn. Han är högdragen och stolt och ser på dödliga som om de vore kött. Han är inte särskilt nyfiken på varför några få i byn inte påverkas av cirkeln, och anser att problemet helst bör lösas genom att anomalierna försvinner (dvs slås ihjäl). Det är med stor motvilja och under stort tryck från de Odödliga som han har gått med på att studera problemet.

Seaoain kan fresta Venja. Han är trots allt prins och har alla rikedomar som någon dödlig kan önska.



Allt detta kan tillfalla Venja om hon bara överger de andra och ansluter sig till honom.

Vaelen: Vaelen är Seaoains närmaste man. Han är bra mycket mer lurig än han verkar och han är också mycket mer kvinnotjusare. Han är fascinerad av flickorna i byn för att de är flickor, inte för att de är vakna. Han stöttade förslaget att ta reda på varför flickorna är vakna för att på så sätt kunna komma dem nära.

Vaelen känner Esgithes vända och har sin egen frestelse gentemot henne. Eftersom kön spelar så liten roll i älvafolkens hierarki så kommer han helt enkelt att erbjuda henne en plats bland älvafolken, och därmed göra Esgithes status oberoende av hennes kön, om hon förråder sina vänner.

Sianawidh: Sianawidh är en av de mäktigare magikerna bland älvafolken. Det var hon som satte upp stelarna, och det är hon som har upptäckt att flickorna inte påverkades av dem. Hon vill nu veta varför och har tryckt på detta så hårt att Seaoain tvingats ge med sig. Hon har tryckt så hårt delvis för att få

Seaoain att ge med sig – hon tycker inte alls om den extravagante snobben.

Sianawidhs frestelse är ämnad för Eli. Hon kan lära upp Eli i älvamagin och därmed ge henne bra mycket större makt än Elis mor kan ge henne.

Liara: Liara är intrigören i gruppen. Hon gör allting för intrigens skull, inte för att vinna något på det, utan för att det är roligt. Hon ställde omedelbart upp på Sianawidhs plan, enbart för att det var roligt att intrigera mot Seaoain. Hon har en egen frestelse för Alvild – det skulle roa henne enormt att byta plats på Alvild och Venja, och se vad tretton års föräldraförtryck exploderar i om förtrycket får makt och utlopp.

Selethwie, Neashin och Eoin: Dessa tre vinterälvor är inte särskilt intresserade av att fresta flickorna. De är därför mest ute och patrullerar, samt naturligtvis jagar.

Vinterälvorna

Detta är de värden som vinterälvorna har:

Egenskaper: Älvablod +4, Känslig för Kristendom -2, Känslig för Järn -2, Hököga +3, Genomträngande blick +3, Snobbig -2, Enkelspårig -2, Vacker +2

Skickligheter: Älvmagi +4 (Sianawidh: Älvmagi +6, Trolldom +4), Snobbig -2, Älvablod +4, Känslig för Kristendom -2, Känslig för Järn -1, Känslig för Trolldom -1, Vacker +3, Genomträngande blick +3.

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

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

Seaoain

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

Vaelen

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

Sianawidh

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

Liara

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

Selethwie

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

Neashin

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

Eoin

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



Tidslinje och kalender

Här nedan finns kalendrar för tre månader under 1193. Äventyret börjar söndagen den 21 februari 1193. Datumet håller förmodligen ingen spelledarperson reda på och definitivt inte någon av figurerna. Spelledaren kan dock ha nytta av att hålla koll på datumet.

Helgondagar

Även om man normalt inte håller koll på datum så håller man koll på helgdagar, eftersom man är berättigad till ledighet på dessa. Nedan finns en lista över helgondagar under äventyrets tid. Dessa dagar är också markerade med fetstil i kalendern.

21/2	St Peter Damian
23/2	St Polycarpus
7/3	St Vibia Perpetua
17/3	St Patrick
19/3	St Josef, make till Maria
4/4	St Isidor
13/4	St Martin
23/4	St Göran, drakdödaren
30/4	St Eileth, som kristnade Västmark

Extra namn

Skulle du behöva extra namn så har du en lista här:

Fultum
Heonon
Heolstor
Micel
Hleahtor
Liornung
Orf
Boccræft

Hyrde
Heawa
Cneo
Mara
Læwede

Kalendrar

Februari 1193

söndag	måndag	tisdag	onsdag	torsdag	fredag	lördag
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Mars 1193

söndag	måndag	tisdag	onsdag	torsdag	fredag	lördag
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

April 1193

söndag	måndag	tisdag	onsdag	torsdag	fredag	lördag
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



Regelsammanfattning

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

Spelvärden

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

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

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

Att göra något

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

Ett slag i Västmark görs påföljande sätt:

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

Om man lägger på en dålig egenskap så sjunker resultatet. Lägger man ihop ett tärningsslag på 4, en egenskap på -2 och en skicklighet på +5 så blir summan $4+(-2)+5 = 7$. Egenskaper väljs efter situationen och man väljer alltid den egenskap som passar bäst. Slår man för att rädda sin älskade så kanske man väljer egenskapen Förälskad, slår man för att rädda familjehedern så är Heder en bra egenskap, och slår man mot sin mest hatade fiende är någon av egenskaperna Fiende eller Hat det givna valet. Man väljer alltid bara en egenskap.

Ibland kan spelledaren även välja att vända på en egenskap. Ibland är det bra att vara Liten, till exempel. I så fall byter man ut minustecknet framför egenskapen mot ett plus eller tvärtom, så att Liten -1 kan bli Liten +1 för just det här slaget.

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

Summan av detta kallas för slag och ska komma över ett motstånd. Motståndet består av en svårighet eller ett annat likadant slag. Om motståndet är en svårighet så är det spelledaren som bestämmer det utefter hur svår handlingen är. En rätt normal handling har svårighet 9. Om motståndet är ett annat slag så slår antingen spelledaren det andra slaget eller en annan spelare.

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

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



Våld

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

Delstriden och rundor

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

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

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

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

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

Därefter tillkommer följande två punkter.

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

Turordning och handlingar

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

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

Anfalls- och försvarsslag

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

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

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

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

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

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



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

Bokföring

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

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

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

- ♦ Får man en Skråma så behöver man inte bry sig alls om omtöckning.
- ♦ Om man får en Lätt skada så ska man kryssa i lika många kryss på raden Omtöckning som vapnets värde på Omtöckning.
- ♦ Om man får en Allvarlig skada så ska man kryssa i dubbelt så många kryss som vapnets värde på Omtöckning.
- ♦ Skulle man få en Dödlig skada så är man bortom Omtöckning. Ingen Omtöckning behöver egentligen bokföras, men den petiga (eller onda) spelledaren kan ju tredubbla mängden Omtöckning.

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

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

Skador och läkning

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

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

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

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

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

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



Miljön

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

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

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

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

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

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

Rent konkret så utspelar sig Västmark i vår herres år 1193, och Tredje korståget är inne på sin sista tid. Huvuddelen av handlingen inträffar på ön Lyonia,

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

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

Vad som inte finns i Västmark

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

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

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

Högläsning

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



Trolldom

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

Häxkonst

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

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

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

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

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

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

Älvamagi

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

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

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

Att besvärja

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

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

Märka när trolldom används

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

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

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



Runor

En liten kort referensbit om runornas hemligheter.

Feh: Tamdjur och boskap, materiella ting, välgång, välstånd, jaktlycka och förnöjsamhet. Också ett hinder för självförverkligande, fixering vid eller frånvaro av materiella tillgångar.

Ur: Ursprunget, den skapande urkraften. Även uppoffringar och svårigheter.

Thurs: Den nedbrytande urkraften, oordning och kaos. Skymning, mörker, skräck och död, men även visdom och återfödelse.

Ass: Luft, ande, tanke och vind. Det stora Mysteriet, extas, andlig inspiration. Även galder-sång, sejd och magi. Dess mörka sida utgörs av världsfrånvändhet och galenskap.

Reid: Resor, både i inre och yttre bemärkelse. En skyddsruna. Dessutom stagnation, oordning, avsaknad av riktning, men även för strikt ordning och stagnation genom avsaknad av individualitet.

Ken: Eld, både i form av den fysiska elden, men även den inre. Det är en varning om den förödande elden som kan förtära en inifrån.

Gifu: Gåvor, harmoni och balans. Den står för vår offervilja och vår förmåga att ge oss själva till förmån för något större, och den visar på vägen till det gudomliga. Uppoffringen kan dock spela i fel händer om man inte är försiktig. Onödiga offer är alltid dåliga offer.

Wynja: Glädje, den oförställda, barnsliga och gjädjefyllda livskraften. Den står även för humor och självironi, oskuldsfullhet och en förmåga att se utan att döma. Även oförmåga att se allvaret i situationen, att faran bagatelliseras, och ett förfall i livsnjutande och frosseri.

Hagal: Övergången till övervärldarna, berg-kristallens runa, en ljusbringande och himmelsk kraft. Den är dock stark och mycket farlig; vet man inte vad man ger sig in på så bör man undvika den.

Naud: Nöd och nödvändighet, uppoffringar och svårigheter, men även insikt, invigning och pånyttfödelse.

Iss: Vinterns runa, stagnation, kyla. Trots detta står den även för struktur och klarhet. Tillsammans med ken-runan bildar den en flödande pulsåder för liv och pånyttfödelse. Det är mellan ken och iss, mellan hetta och kyla, som liv uppstår.

Jara: Sexualitet, havandeskap, men även skörderunan och höstens runa. Det är också en varning: om inte jordmånen förbereds och sås så blir skörden dålig, oavsett om man talar om familjelivets kärlek mellan man och kvinna eller bondens liv på åkern.

Pertra: Form, fasthet, sten, metaller. Den står även för dvärgar och vättar och liknande magiska väsen. Runan står även för förmågan att transformeras och förändras. Den står även för oböjlighet och rigiditet.

Eoh: Växternas runa. Väntande, tålmod, en långsam och tålmodig kraft. Även vildmarkens förmåga att växa in på människors tämjda mark om den inte konstant hålls tillbaka. Det gäller även det själsliga. Om vi inte konstant håller tillbaka vilddjuret inom oss så kommer det att växa tillbaka.

Algis: Fylgior, det vill säga kraftdjur och skyddsandar, harmoni och balans på jorden i den animalistiska världen. Att fullständigt gå upp i algis innebär att det mänskliga i ens själ utrotas och ersätts av vilddjuret.

Sunna: Solen, sommaren, hjärtat och kärlekens runa. Den står inte för den förtärande sexuella kärleken, utan en kärlek av värme, omsorg och oegennytt. Även uttorkande och brännande, vilket själsligt kan leda till självgodhet och självförhävelse.

Tyr: En krigsruna som står för rättvisa, sanning, offervilja och ärlighet. I bästa fall står den också för en rättfärdig och kontrollerad vrede, men tappar man kontrollen leder den till bärsärkarasari.

Bjarka: En jordisk, kvinnlig kraft. Den representerar läkeväxter och läkekraft, kvinnlighet, födelse, moderlig kärlek och omvårdnad. Den kan även stå för sjukdom och bristande kontakt med naturen.

Eh: Eh-runan visar på kommunikationen mellan två poler, extasen och döden. Den handlar om insikt, men även om lidande och död.

Madr: Madr är den upplysta människans runa. Den har med kontakten med förfäder och förfädersandar. Den står också för konservatism och ett förringande av naturen.

Lagu: Det flödande, livgivande och renande vattnet. Runan står för tålmod och insikt, formbarhet och flexibilitet, men även för en allt för stark låt gå-mentalitet och anpassning till döds.

Ing: Manlig fruktsamhet och manlig sexualitet. Det är en öppning in till en ny vår, men också en fara. Träder man för snabbt på den här vägen så är den ett stängt rum. Våren måste få komma efter sommar, höst och vinter, och den måste följas av mognad.

Odal: Odal är en trygghetsruna, en runa som har med det välkända, det harmoniska och med ett välordnat hem att göra. Den står också för att låsa sig vid det förgångna och oförmågan att inse att världen förändras.

Dagas: Dagrunan står för insikt och upplysning, men också ensidighet och avsaknad av mörker. Med dagas-runan är man alltid ofullständig. Man känner bara till ena sidan av myntet.

ᚦ

ᚱ

ᚷ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

ᚱ

