Disans Kavaljerer

av Sven Bergersjö

För BSK 2004

Tillägnas
Tom Slater-Lyons
1979-2003

Register:

Register, sid. 2:1
Credlista: sid. 2:2
Inledning, sid. 3:1
Plotten, sid. 3:2
Scenariot med 22 tips, sid. 4:2 till sid. 9
Karaktärslista med innehållande handouts, sid 9:2 till sid. 14
Spelarnas personliga karaktärsblad och handouts, sid. 15 till sid. 24

Credlista:

Tack till Björn Stegerling, rollspelsboss på SydCon 2002, för att du trodde på detta scenario från början. Utan dig hade jag nog inte skrivit det.
Tack till Patrik Bohlin och övriga på BSK 2004 för att jag äntligen får en chans att arrangera detta scenario.
Tack till Alex Runge, Martin Johansson, Linnea Bergersjö och nån snubbe jag inte vet namnet på, för att ni skulle speltesta. Det blev visserligen inte av, men tack ändå...
Tack till Maria på Steve Jackson Games för att du skrev upp dig som spelledare till detta scenario på SydCon 2002. Det blev visserligen inte av, men tack ändå.
Tack till alla som spelleder åt mig. Jag tror inte att ni kommer att bli besvikna.
Tack till alla som vågar spela mitt arrangemang trots alla hemska rykten.
Tack till Rebecka Slater Lyons och Tom Slater Lyons för att jag blev bjuden till bröllopet.
Tack till Taurrohir för illustrationerna.
Mest av allt, tack till Rebecka Bandy för allt du gjort trots ont om tid.

Disans Kavaljerer

Inledning:

Detta scenario var tänkt att ingå i SydCon 2002. Ödet ville dock annorlunda. Jag fick e-post av en vännina i England, där hon skrev att hennes pojkvän var döende och att de därför skulle gifta sig omgående. Det visade sig att bröllopet var samtidigt som konventet. Rollspelsansvarige ansåg liksom jag att det inte var någon tvekan om att jag skulle vänta tills nästa år med scenariot. Bröllopet var det vackraste bröllop jag varit på, det var också sista gången jag träffade brudgummen. Inom ett halvår var han död.
Förberedelsen för SydCon 2003 var rätt krångligt under vintern och våren, under ett bra tag visste de inte om det alls skulle bli av, och mitt scenario hamnade mellan stolarna. På något sätt hamnade det mellan stolarna även under SydCon 2004. Därmed ansåg jag att nu har SydCon fått sina chanser och istället blir det på BSK som scenariot hamnar.
Det är roligt att mitt scenario "Disans Kavaljerer" äntligen får se dagens ljus, jag hoppas att det ska glädja spelledare såväl som spelare.
Scenariot utspelar sig i en sagovärld, inspirerad av folksagor, nordisk mytologi, John Bauer och naturromantik.
Förutom spelledaren är det fyra spelare i detta scenario.

Plotten:

Scenariot bygger till stor del på att spelarnas karaktärer dels vet eller tror olika saker om varandra och allt annat, dels att somliga av dem också smider ränker. Mitt förslag är att sådant som andra karaktärer inte ska veta tas privat mellan olika spelare och spelledaren. Somliga spelare tycker sånt är krångligt, men det är tråkigt om alla i verkligheten känner till plotten.
Scenariot handlar, som dess namn antyder, om en disa och hennes kavaljerer.
Disor är fruktbarhetsgudinnor från uråldrig naturreligion (exempelvis Freja, Idun och Siv), i mitt scenario har jag självklart fixat med dem som jag vill (vilket jag också gjort med allting annat) så oavsett om man har god allmänbildning om sagor, myter och så vidare hjälper det inte mycket om man inte läst vad jag skrivit. Detta är ett problem för spelaren som ska spela disa, eftersom han eller hon får en väldig massa att läsa i sina karaktärsblad.
De övriga tre karaktärerna är en mänsklig riddare, en skogshuggare och en tomte.
Alla är de störtförälskade i disan, som är mycket nöjd med uppvaktningen (hon är ju fruktbarhetsgudinna), själva är de dock inte så förtjusta i varandra utan vill vara ensamna med damen.
Allt är dock inte som det verkar vara.
Riddaren har tappat minnet helt och hållet och vet i princip ingenting. Så blev det nämligen när han fick syn på disan och det sa "klick". Vad varken han eller de övriga vet, är således att han i själva verket är en grym kristen adelsman som är ute på korståg för att döda allt och alla som har med hedendom att göra (han är inte alls elak, bara religiös...). Detta är självklart någonting som han kanske, eller kanske inte (beroende på vad som händer i spelet) kommer att komma underfund med förr eller senare genom handout.
Skogshuggaren är en ännu lurigare figur, för han vet mycket väl om sina hemligheter. Han är inte alls någon skogshuggare, utan i själva verket en ganska rik jätte, som begivit sig iväg från Utgård för att finna en hustru, och den bästa hustrun är väl självklart en vacker och snäll gudinna? Med hjälp av svartsejd förvrider han synen på de övriga så att han ser ut att vara en människoyngling. Inte heller han är någon elak person, om man inte anser att det är taskigt att planera en sådan överraskning för sin blivande brud...
Tomten är troligen lättast att spela (eller svårast, beroende på hur man ser det), eftersom han inte har några hemligheter och inget skumt förflutet. Således är han lättspelad för en spelare som kanske inte är så duktig, men ju bättre spelare man är desto krångligare kan det vara att få tomten

intressant. Detta innebär alltså att spelledaren bör höra lite med spelarna om hur duktiga de anser sig vara, och dela ut karaktärerna därefter.
Tomten är dock ingen robot utan har en högst personlig karaktär som alla de andra. Han visar den däremot inte så lätt. Hans bakgrund är enkel: Han har varit gårdstomte på samma gård hur länge som helst, men nu har sonen och arvtagaren i familjen blivit kristen. Det gillade förstås inte gårdstomten utan gav sig av för att söka nytt bo. Han mötte de övriga sittande vid en vägkant i den djupa skogen där hela scenariot med stor sannolikhet kommer att utspela sig. Som tomte är han inte så förtjust i varesig att umgås eller att vara nära människor, men som alla dras han till disan och slår därför följe med de andra.
De första som träffades var disan och riddaren, sedan dök skogshuggaren upp och föreslog att de skulle ta en vandringstur norrut. Disan tyckte det var väldigt trevligt att ha två kavaljerer omkring sig och tackade därför ja, riddaren var inte så possitiv men hade inget att säga till om. Så dök tomten upp medan de andra tagit en paus, vilket disan blev förtjust över och övertalade honom att slå följe med dem.
Jätten är inte alls glad över att allt fler följer med mot hans gård, tomten tjurar över alla dessa människor omkring honom, riddaren känner sig förvirrad och även svartsjuk för att det dyker upp den ena efter den andra och stör hans trevliga umgänge med den vackra damen, och disan njuter i fulla drag över all manlig uppmärksamhet.
Och där startar scenariot...

Scenariot:

Det här scenariot kan vara antingen väldigt roligt eller också väldigt tråkigt, beroende på två saker: Spelledaren och spelarna. Det är inte alls ett järnvägsscenario på något sätt, ingenting *måste* hända, allt bygger på vad spelarna själva hittar på. Självklart har de allihop sina mål klara för sig i karaktärsbladen, och beroende på vad de övriga gör måste de kanske ibland byta mål. Om spelarna håller igång på egen hand, kan spelledaren lugnt luta sig tillbaka och njuta av en rolig sagostund. Har spelarna svårt att komma igång, eller om de fastnar, är det dock spelledarens ansvar att försöka hitta på lite händelser i spelandet. Det är inte alltför svårt, men för säkerhets skull har jag självklart lite tips.
Det är inte alls tänkt att alla händelser jag hittat på måste ingå i spelet, förhoppningsvis ska så få som möjligt behövas för att spelet ska hålla igång och allt ska vara roligt. Tipsen är endast tänkta som förslag om spelarna fastnar eller om spelledaren själv inte har några bättre idéer.

1: En sak som antagligen väcker känslor och som kan få hela spelet att svänga runt, är om riddaren kommer på sin bakgrund. Handouts till detta finns naturligtvis. Självklart är det här viktigt att spelledaren håller lite i trådarna så inte allting flippar ut. Det är ju inte roligt om alla karaktärerna börjar slåss på liv och död (åtminstone inte tidigt i spelet). Å andra sidan kan det vara en lämplig avslutning om man inte kommer på någon annan. Fast riddaren kan ju ha blivit så förälskad i disan att han inte längre vill döda allt som har med hedendom att göra (eller ens är kristen längre), men sådant är ju upp till spelaren att avgöra.
En trigger till att han kommer på sitt förflutna *skulle* kunna vara ifall tomten (eller någon annan) talar negativt (eller överhuvudtaget) om kristendom. Andra triggers kan vara drömmar (fler handouts) eller en shock.

2: Om ingen kommer underfund med jättens ränkspel hamnar gruppen förr eller senare i Utgård (om inte spelet tar slut av annan orsak). Där finns det mycket som kan hända. Det gäller för jätten att hela tiden förvrida synen på de övriga. Det är inga större problem med den saken, såvida inte spelarna själva kommer på misstankar eller om spelet fastnar så något ska hända.
Riddaren kan se jättens rätta skepnad genom att be (till Gud, Jesus eller Madonnan) , tomten genom att uttala jättens rätta namn och disan antingen om hon gift sig med honom eller om hon

tröttnar på honom. Därmed är disan den som har både lättast och svårast att se honom. Gifter hon sig med honom kommer hon att förlora allt, vilket hon vet om, men hon kan tänkas göra det ändå av kärlek. Risken att hon tröttnar på honom är däremot mycket liten.
Hamnar gruppen i Utgård kommer de sannolikt att möta andra jättar. Dessa kommer (om inte spelledaren vill annat, eller om inte jätten i gruppen får för sig att vara ohövlig mot dem) att hjälpa jätten i gruppen att vilseleda de andra. På detta sätt hamnar de troligen rätt snart på hans gård. Där kan tomten ha lättare än de övriga att känna av att allt inte står rätt till, eftersom han inte känner av någon mer mänsklig närvaro än av riddaren överhuvudtaget. Det här är en sak som spelledaren kan påpeka för tomtens spelare vid lite olika tillfällen om spelet behöver föras framåt, men ta det försiktigt.
Om gruppen hamnar på gården kan mycket bygga på disan. Bestämmer hon sig för att gifta sig med "skogshuggaren" kommer hon att se såväl honom som övriga jättar. Detta kan göra att hon dör av sorg, men likaväl kan hon fortsätta älska honom och ta sitt öde som jättehustru. Sannolikt väljer hon mellan de två sakerna. Hon kan teoretiskt sätt bli hämndlysten och ställa till det ordentligt, men inte så sannolikt. Vad hon *inte* kommer att göra är försöka skilja sig. Sådana saker finns helt enkelt inte...
Och vad gör tomten? Kanske har han lärt sig tycka om "skogshuggaren" och bestämmer sig för att stanna på hans gård som gårdstomte. Inte så troligt, men man vet aldrig. Annars går han sannolikt sin väg. Försöker slåss mot jättarna lär han bara göra om han skulle bli attackerad.
Riddaren däremot kan man inte gissa riktigt vad han gör i Utgård... Han ligger illa till där. Troligt är att han dör en hjältemodig död och blir ett helgon, ungefär som han planerat från början.
Men det är inte alls säkert att våra vänner alls kommer till Utgård. Mycket möjligt är att de blir kvar i skogen under hela scenariot. Där finns mycket som kan hända.

3. De kan råka på älvor. Älvor är egentligen disor som har blivit hatiska. Dessa är väldigt sällsynta, eftersom det inte ligger i disors natur, normalt sett dör de istället av sorg. De håller till i dimma, främst i gryningen, och sjunger och dansar och lockar alla män med sig. Män som kommer in i älvdansen är fördärvade. Deras kroppar försvinner i kosmos och deras själar kommer för evigt att ge föda åt älvorna. Disan har inget att frukta, men alla manliga ligger illa till. Disan kan skydda dem genom att sjunga, riddaren kan skydda sig själv genom att be (enbart till Gud) men måste då blunda och be om och om igen som ett mantra, och jätten kan rädda sig genom att springa sin väg så fort det går (han kan då även ta de andra i famnen, om han vill det). Men alla, speciellt de manliga, har bråttom ifall det ska gå att skydda sig mot älvorna.

4. De kan råka på dvärgar. Dessa kommer inte att attackera dem ifall de inte försöker sig på något. Men dvärgarna kan ha skatter och man vet ju aldrig- kanske hittar riddaren en guldring som han gärna vill ge till sin dam... Dvärgarna vill helst bara vara ifred, men söker gruppen natthärbärge och mat hos dem så får de det. Dvärgarna tycker bäst om tomten. Sen kommer disan. De båda människorna står de knappt ut med. Kommer de fram till att en av dem egentligen är en jätte som lurat dem, blir de väldigt förgrymmade och ser det som ett anfall från jättens sida. Om han däremot från början visar för dem vad han är, tycker de inte lika illa om honom som om han vore en människa.
Dvärgar är starka, inte lika starka som tomten men sega och uthålliga. De är också hämndlystna och blodtörstiga, så om de anser sig ha fått en oförrätt kommer de att förfölja gruppen ända tills antingen de själva eller gruppen är döda eller värre. De är skickliga på att smida in förtrollningar i saker och ting, det kan röra sig om såväl smycken som mynt eller vapen. Det kan vara antingen bra eller dåliga förtrollningar och även båda delarna. Det kan vara förbannelser, vad som helst. Dvärgar är också mycket tacksamma och hatar att stå i skuld (speciellt till människor) så om de skulle rädda en dvärg eller hjälpa honom från något kommer han att vilja tacka dem ordentligt, och han kommer inte att ge sig.

5. De kan råka på svartalver. Dessa kommer antagligen att busa med dem. Svartalver är smutsiga och illvilliga små figurer som mest liknar apor. De tycker om tomten, han kommer att kunna handskas med dem om han försöker. Manliga svartalver tycker om disan naturligtvis. Svartalver kan prata, men de bryr sig inte så mycket om vad man säger till dem. De är tjyvaktiga och hånfulla.

6. De kan möta troll. Dessa kommer att vilja lägga vantarna på disan. De lägger också gärna vante på alla möjliga ägodelar, utom ifall de är av järn. Trollen är mycket skickliga på svartsejd. De ser igenom jättens synvillor hur lätt som helst, men han ser också igenom deras och kan därför slåss mot dem. Disan har inget försvar mot dem. Tomten kan använda järn (exempelvis sin kniv) till att bekämpa deras synvillor och bländverk. Han kan skära i marken, i träden, göra ringar i marken att stå i, spika i träden, rispa i stenar osv. Får han tag i ett troll är han betydligt starkare. Riddaren kan också använda järn till att bekämpa trollens synvillor, men han kommer inte att kunna se klart ändå, bara suddigt. Han kan be till ljusets ärkeängel och gör han det kommer han att se trollen klart. Fast det är väl inte så sannolikt att han ber till Lucifer... Han kan be till Gud, men det skyddar bara honom själv och bara medan han ber. Är trollen framme när solen går upp, förvandlas de till stenar. Lyckas de däremot få med sig disan och smita undan, är spelet över för den spelaren. Då är hon bergtagen och kommer inte fram förrän snarast om 100 år.
Fast spelarna kan också stjäla skatter från trollen. Det finns mycket trollguld och finner de sådant kan de bli rika. Det gäller dock att göra på rätt sätt, annars blir guldet till sand när morgonen kommer. De måste lägga järn i guldet före soluppgången. De får inte för ett ögonblick misströsta före morgonen- då försvinner guldet omedelbart.
Stjäl de från trollen och lyckas kommer de inte att behöva vara rädda för troll igen. Däremot kommer allihop att få kritvitt hår samma morgon.

7. De kan möta alver. Dessa kommer att vara gästvänliga och artiga mot dem, de får vara ganska ohövliga för att alverna ska ta illa upp- men å andra sidan blir alverna lika arga som dvärgar isåfall. Alverna tycker oftast inte om jättar, så märker de att de har en jätte bland sina gäster kommer de inte att bli glada. Däremot kommer de inte att bryta mot varesig gästvänligheten eller artigheten såvida inte jätten själv attackerar dem. De tycker som de flesta mycket om disan. De flesta disor som gifter sig gör det med alver. Tomten mår bra hos alverna, de respekterar honom och vice verca.
Alver ser ut som människor och beter sig som dem också, förutom att de är skickliga på sejd (få alver ger sig på svartsejd- de som gör det blir bannlysta). De smider precis som dvärgar, men ger gärna bort sina artefakter i gåvor. Deras gästvänlighet vet egentligen inga gränser tills man blir deras fiende. Alver är en låg form av gudar. Högre gudar ser dem som en sorts tjänare vars uppgifter är att sköta om naturen och allt annat. Men alverna själva ser sig inte som tjänare, och därför blir de ofta ovänner med de högre gudarna. Alver dör inte av ålder.

8. De kan möta vättar (eller mer sannolikt en, eftersom vättar lever ensamna). Dessa är släkt med tomten, men till skillnad från tomten som sköter en gård och djuren där, sköter vättarna vildmarken. Det kan hända att de tycker tomten är en förrädare som blivit "civilicerad", för ursprungligen var tomtarna också vättar, men medan vättarna fortsatte vara vilda blev tomtarna bofasta. Vättar (och tomtar) kommer alltså från urtiden, vilket de glömt vid det här laget, liksom de flesta andra. Det är alltså de som är naturens tjänare och inte alverna.
Vättarna kommer troligen inte att tycka om varesig riddaren eller jätten. En vätte är som en tomte, sur och vresig och asocial, och liten men väldigt stark. De tycker om disan förstås. En vätte tar inte kontakt med dem i onödan. Mer troligt är att han håller sig gömd. Orsaker till att han kan bli arg är om han tycker de hugger ner träd eller dödar djur i onödan.

9. De kan möta andra disor. Normalt sett tycker disan om sina systrar och tycker om att umgås

med dem, att sjunga och dansa i gryningen, att bada, att bara vara. Men nu har hon tre egna kavaljerer och det kan hända att hon vill ha dem för sig själv. De flesta disor är som hon- vänliga, glada, lite barnsliga och naturligtvis evigt suktande efter män. De ser ganska späda ut, nästan genomskinliga ibland (fast inte på ett fult eller sjukt sätt). Det är väldigt sällan de blir så blodtörstiga att de ger sig på hämndaktion mot någon. Det är vanligare att de dör av brustet hjärta om någon gör dem ledsna. De blir aldrig sjuka av vanliga sjukdommar, men de blir kroppsligt sjuka av sorg, då blir de matta och svaga och kan rentav dö. Då sörjer naturen med dem och träden tappar sina blad, fåglarna är tysta, blommor dör etc. Om de är glada och friska däremot står naturen i prakt och blommor slår ut runtom dem och vrider sina ansikten efter dem, fåglar kvittrar, nya blad växer fram överallt osv.
De har förmåga att påverka vädret men gör det sällan, eftersom naturen behöver både regn, sol, värme och kyla. Själva gillar de bäst stunden precis innan gryningen och låg dimma, disdansen. Behåller de sina liv som fruktbarhetsgudinnor kan de bara dö av sorg, inte av något annat. Disorna kan tala med och lyssna till alla levande väsen, de blir vänner med alla djur och växter. De äter inte och dricker enbart morgondagg, har inga kläder och går inte in i hus, för de kan höra stockarna i väggarna, linet och ullen i kläderna, köttet och växterna i maten osv. jämra sig, och de känner empati och sorg.
Men eftersom de har så lätt att bli förälskade händer det ibland att de gifter sig. Då förlorar de sina makter, det är nödvändigt för att de ska orka stå ut som människa, alv, jättinna eller annat. Då kommer de snart inte längre att kunna höra växter och djur tala, speciellt inte om växterna och djuren är döda. De kommer fortfarande att ha "gröna fingrar" och ha god hand med djur förstås. Men de kommer inte längre att kunna påverka vädret, och de kommer att åldras och dö som alla andra kvinnor.
En disa kan ibland ha vissa plagg, smycken eller bruksföremål tillverkade av antingen sitt eget hår, eller av ben, ull, päls osv. från ett djur eller en växt hon varit vän med, om djuret eller växten viljat ge henne det som minne. Det är vanligt att de smyckar sig med spindelnät, de har ofta lite olika sorters djur hängande efter sig. De tycker om guld och silver, men inte järn eftersom det stör deras förmågor.

10. Självklart kan de även möta människor... De kan råka på Skidfinner (samer), ett nomadfolk som främst livnär sig på fiske och jakt på renar. Dessa kan de även möta i Utgård. De bor i kåtor i grupper om 15-30 personer per by. Skidfinnerna är sannolikt inte så förtjusta i riddaren, om de har mött kristna riddare tidigare. Har de inte det (vilket SL avgör) bryr de sig inte. De är kända för att vara skickliga hantverkare, de tillverkar själva allt de använder men är extra kända för bruksföremål som knivar, kåsor, skålar, skidor, kläder och pilbågar.
De har en naturreligion där djuren och naturfenomen är viktiga. Oftast har de en schaman som med hjälp av trolltrumman kan sätta sig i trans och vandra i andra världar och möta andar. Schamanen kan använda sejd men känner också till växternas hemligheter, det vill säga de kan laga till både nyttiga och farliga drycker.

11. De kan stöta på andra sällskap av äventyrare där ute i skogen.

12. De kan gå på en gård. Isåfall kanske tomten får lust att stanna där.

13. Varför inte ett gäng rövare? Tre stycken är ju klassiskt, eller sju, eller nio, eller tolv, eller 24... De kan bo i en rövarborg på typiskt Ronja-manér eller i en otäck rövarkula i berget. Rövare som plockade ur sagorna är mycket snuskiga och elaka. De tvättar sig aldrig, super alltid, vill jämt sticka kniven i någon, kommer ofta i bråk med varandra, har sällan mer än nån enstaka tand, saknar ofta en lem här och var... Och trots att de slösar sina pengar på spel, superi och horskap, sitter de ofta på en stor skatt... De kan också vara slavhandlare. Isåfall är det lämpligt att de fångat en prinsessa som gruppen kanske vill hjälpa. Hon kanske är riddarens fästmö, som han

glömt bort?

14. Det finns också monster som drakar och lindormar. Dessa är oftast skapade av någon gud eller mäktig trollkarl och placerade att hålla vakt över något, det kan vara en skatt, en fånge, ingången till en borg eller vad som helst. Drakar kan flyga och spruta eld, lindormar kan spruta giftigt etter. De ger sig inte på disan, men lyder henne inte heller. De attackerar inte tomten om han inte försöker göra något de inte tolererar (till exempel ta något de vaktar över). Riddaren och jätten däremot måste strida eller fly i deras närhet.
Äter riddaren, jätten eller tomten ett drakhjärta kan de förstå fåglasång. Har de skadats av drakeld är det en permanent skada förutom om de tvättar den med drakblod, då försvinner den likt smuts. Har de fått etter av en lindorm på huden, ruttnar kropparna sakta tills de dör, såvida de inte tvättar sig med lindormens blod.
Ifall SL är snäll vet fåglarna om dessa saker och talar om det. Disan förstår fåglasång.

15. De kan möta en häxa eller fé. Féer är rättrådiga kvinnor som ägnar sig åt trolldom. De är hårda, men rättvisa. De ger bort fina saker till personer med hög moral som sköter sig väl (och dumbommar) och hemska förbannelser till latmaskar, egoister och elakingar.
Häxor är elaka kvinnor som ägnar sig åt trolldom. De äter barn, stjäl mjölk genom att förtrolla sig till harar och skutta iväg och mjölka andras kor, kastar förbannelser på folk så de får spetälska, lungsot, gula febern, Hepatit C eller pesten. De kan göra djur och människor och växtlighet ofruktsamma, de kan uppkalla spöken och gastar, de kan ställa till med alla möjliga satyg. De tar emot pengar för att erbjuda sina tjänster. De kan även tillverka kärleksdrycker och stoppa sjukdommar, förbannelser och otur av olika slag. De använder sig av äckliga saker i sina drycker som torkade grodor, döda råttor, fladermöss, gravgårdsmull, mänskliga benbitar, avrättade personers fingrar (eller andra kroppsdelar), ögon av olika slag, giftiga växter som Belladonna, helst plockade på galgbacken om natten på midsommarafton.
En häxa eller fé som dör, återkommer såvida hennes hjärta inte styckas och ätes upp. Detta vet jätten. Det är dock riskfyllt, för om man äter någons hjärta får man lite av den personens själ och personlighet i sig. Därför är det klokast att hålla sig borta från häxor och féer, som för övrigt oftast bor i söta små stugor. Inne i häxornas stugor finns deras samlingar av växter, djur och likdelar. Inne i féernas stugor finns torkade blommor och lapptäcken.
Ibland kastar de förbannelser på folk genom trollstavar. En trollstav tillverkar man bäst genom att skära loss ett flygträd (ett träd som slagit rot i ett annat träd) naken en midsommarnatt (midsommarnatten är alltid bäst, därefter midvinternatten och natterna vår och höst då dag och natt är lika långa, samt alla fullmånenätter), utan att tala. Trollstaven ska smörjas in med kraftfulla saker som mensblod, sädesvätska, hjärteblod, drakblod etc. beroende på vad man tänker använda den till. Slutsats: de luktar antagligen illa.

16. De kan möta en trollkarl. Trollkarlar är oftast maktgalna och bor i stora slott, inte sällan med mycket skatter, monster, fångar (säkert prinsessor) och fällor. De använder ofta samma sorters trolldom som häxor, och samarbetar ibland med dem. De använder sig också ofta av nekromanti och demonologi, och har därmed ofta demoner, spöken, levande skelett och annat mysigt som slavar.

17. De kan möta spöken av olika slag. Exempelvis en myling. Det är ett barn som blivit utsatt i skogen att dö. Enda sättet att göra sig av med en myling är att ge den ett namn och en begravning. Andra vålnader de kan stöta på är gastar som störts i sin sömn. Dessa är i regel arga över det och vill återgå till sin vila, men först hämnas de gärna. Spöken kan hypnotisera folk, besätta kroppar och yla om natten. Går man mot ett spöke känner man en kall fläkt. Har man varit besatt är man utmattad och trött i flera timmar..

Får denna trevliga grupp för sig att plundra ett gravkummel i skogen hittar de sannolikt något fint där, men då kan SL gott ge dem en rejäl minnesbeta också och låta dem betala surt.

18. Det finns många sorters djur i skogen. Björn, varg, lo, järv, vildsvin, räv, hjort, älg, ren, örn... Och självklart hundratals andra. I denna sagoskog finns naturligtvis vildhästar också, och enhörningar. I somliga åar finns malen, som kan bli över tre meter lång. Alla djur tycker förstås om disan och även tomten, men de flesta håller sig ändå borta på grund av riddaren.

19. De kan möta trädandar. Ur riktigt gamla träd kan trädets ande ibland ta sig ut och sväva runt i naturen. De är i regel inte så förtjusta i människor, men tycker som alla om disan. På grund av sin ålder är de oftast ganska gaggiga.

20. De kan möta människor, alver, jättar osv. i djurhamn, dvs. en person som kan byta skepnad till ett sorts djur, exempelvis en fisk eller en fågel.

21. De kan möta en varulv. Sjunde sonen av en sjunde son byter skepnad till en blodtörstig varg när det är fullmåne. Inte ens disan kan stoppa en varulvs blodtörst. Om varulven dör återfår den sin normala skepnad igen.

22. De kan råka på en mara. Maran är en kvinnlig varelse som fördärvar folks drömmar genom tankekraft. Det enda man kan göra för att få stopp på eländet är att finna maran och döda henne.

Det kan väl räcka med tips... Som ni kanske märker är detta inte något scenario där det är meningen att något speciellt ska hända. Allt som är meningen är att spelarna ska spela friform utefter sina rollspelskaraktärer och få en känsla av att de lever i sagan. SL ska hålla i trådarna och berätta vad de ser, och skjuta spelat framåt om det behövs. Inget mer.

Världen:

De befinner sig i Trettiomilaskogen. Den ligger i Nordanlandet. Trettiomilaskogen är en urskog. Träden består mest av månghundraåriga granar och marken runt dem av grön, mjuk mossa och blåbärsris. Ibland blir det skogsbränder här och var vilket gör att skogen föryngras. De yngre träden som kommer upp kvickast är lövträd, som björk och pil. Pil är vanligt hängande ut över sjöar och vattendrag. Genom den gamla skogen går uråldriga vägar, så kallade hålvägar. De är så gamla att de blivit nednötta en meter eller mer i marken. De är inte vägar man kan dra vagnar på, men hästar kan gå där utan problem. Det är vid en vägkorsning av två hålvägar som spelet börjar.
Längst upp i Norr ligger Utgård, jättarnas land. Det är en isig, blåsig, kall och karg fjälltrakt där det är svårt att klara sig fram.
Det är det enda som behöver vetas om världen, för det är det enda som kan tänkas ingå i scenariot.

Karaktärerna:

Riddarens karraktär:
Namn: Vet inte
Art: Människa
Kön: Man
Ålder: Vet inte
Utseende: Han är ungefär 1:80, blond med pottfrisyr och blå ögon. Han ser ganska förvirrad ut. Tämligen muskulös. Heroisk.

Historia: Minns inte... Men han har fina saker, och han kan använda dem också, vad det nu är för saker... Han satt på den där fina hästapållen... Det minns han... En fin hästapålle... Han tycker om djur. Och så var det den där vackra jungfrun... Hon badade visst, tror han... De pratade ett tag... Hon skrattar så porlande och vackert... Vilken underbar kvinna! Han skulle offra ett öga för henne. Eller vad som helst förresten.
Sen kom den där fjantiga skogshuggarn. Vem tror han att han är! Han föreslog att de skulle gå en promenad, och hemskt nog tackade jungfrun ja! Hon verkar tycka den där slusken med trasiga kläder och risigt svart hår är trevlig, men det var mycket trevligare när det bara var två. Och ve och fasa! De hade stannat vid en vägkorsning för att vila lite. Hästen behövde ju beta också. Och då dyker minsann en liten pys upp som inte är längre än till knäna, med mössan och allt! En tjurig, jobbig liten pys. Men han verkar tycka om hästen, så helt dum kanske han inte är. Men varför är jungfrun så glad över honom? Hon verkar bli gladare ju fler som dyker upp. Nu bad hon pysen följa med dem. Han sa visst nåt om att han inte kunde bo kvar på sin gamla gård och därför letade efter en ny. Jahopp. Och nu ska gruppen gå iväg igen...
Ägodelar: 1 vit stridshingst, stor och stark.
1 sharlakansrött schabrak.
1 huvudskydd åt hästen
Seldon, betsel, sadel.
1 full rustning med hjälm och brynja
1 vit linstjorta
1 parvita linhosor
1 par grå ullsockor
1 par svarta ridstövlar
1 grå vadmalsrock
1 brett brunt läderbälte
1 sharlakansröd mantel
1 bredsvärd (tvåhands) i skida
1 lång smal dolk i slida
1 lång lans av ek

Speltips: Riddaren är mycket förvirrad. Han verkar allmänt borta om det mesta, utom om att han tycker om djur, bryr sig mycket om sin häst, älskar jungfrun rent vansinnigt och är ganska svartsjuk på de andra båda för att de är med i hennes sällskap och stör.

Mål: Att få vara med den vackra jungfrun i all evighet.

Handout: En dröm.
Där står den där djävulusiske hedningen... Vägrar att döpas gör han... Hans skalle skall krossas! I blod ska han vittra! Och där... Där är hans okristna "hustru"... Horor skall döden möta på bålet! Vem skriker? Åh, ett gossebarn... Ett barn... Avlat genom horskap! Men Gud är god. Bastarden skall döpas, och sedan växa upp som en god kristen vid slottet. Ah, nu sprakar det gott om horkonan på bålet... Men vilket liv hon för! Sådär ja... Äntligen tyst.

Handout: En dröm 2.
Kättare! Till helvetet skall de! Om de inte ber Gud om förlåtelse före de dör. Jag måste hjälpa dem på traven... För deras eviga själars skuld! Se där, en glödd tång. Den ska nog fungera. Nej, tjut inte nu, det är djävulen i er som gapar och skriker. Det var den tummen det... Det gjorde ont va? Ondare kommer det att göra tills du erkänner och ber den gode Guden om förlåtelse. För din eviga själs skuld!
Jag är missbelåten. Bara två bad om ursäkt. Den tredje dog under examen och den fjärde envisades med att resa till Helvetet.

Handout: Nu minns jag.
Nu kommer jag ihåg! Jag red ifrån slottet till Konungens gård, för att rida på korståg och bekämpa allt hädiskt och kättiskt. Men jag kom aldrig fram? Nej, jag fick ju syn på den där... Jungfrun... Hm.

Riddarens karaktär:
Namn: Grimborg Christian Svarte II
Ålder: 23 år

Historia: Christian är äldste sonen i en fin adelssläkt. Han bor i ett vackert slott. Han har varit med om mycket strider mot de okristna. Han är en god kristen riddare och bekämpar allt som har med hedendom att göra på alla sätt. Han är en skicklig krigare, fattas bara annat. Christian är en bra hästkarl. Han tycker om djuren- de är Guds oskyldiga skapelser till människornas behag. Vi ska använda djuren till nytta och nöje, men vi skall vara goda mot dem.

Speltips: Spelaren väljer själv ifall Christian har förändrat inställning till hur man bör bete sig mot allt som har med hedendom att göra eller ej. Innan han träffade disan ansåg han det vara kätteri att påstå att sådana varelser som tomtar eller disor skulle existera.

Tomtens karaktär:
Namn: Nils Petter Karsk
Art: Tomte
Kön: Manlig, som alla tomtar
Ålder: Minns inte... Många hundra år.
Utseende: Som alla tomtar är Nils liten, räcker en människa upp till knäna med mössan på. Han ser oftast lite karsk och småtjurig ut. Han har grått, spretigt skägg som räcker ner till benen och buskiga ögonbryn.

Historia: Så länge han kan minnas har han skött gården Björnhovla och framförallt djuren där. I stallet trivdes han bra. Han har alltid hållit sig undan från människorna såklart, men de har skött sig... Tills nu. Äldste sonen och arvingen har döpt sig och går runt och pratar om den där kristendomen. Det vrider sig i öronen på Nils. Det värsta var när han stänkte vigvatten på gårdshusen och djuren "för att skydda mot ont". Det fick räcka, nu kunde Nils inte bo kvar. Han tog sitt pick och pack och gick iväg att söka en ny gård.
Och på vägen träffade han på en disa! Fantastiskt. Tyvärr så hänger hon ihop med två unga människor, en fattig skogshuggare och en riddersman. Nils tycker inte om människor. Men hästen är fin, och riddersmannen behandlar den väl, ser Nils belåtet. Och Disan vill han faktiskt vara nära ett tag, så när hon frågar om han inte ska följa med dem norrut så fisst. Varför inte.
Den där riddersmannen verkar lite förvirrad. Skogshuggaren däremot ser underligt knipslug ut under sin svarta lugg. Narve heter han visst.
Och disan... Disan! Denna vackra varelse! Hon heter Rylja.

Ägodelar: 1 grå vadmalsluva
1 grå vadmalskolt
1 par gröna vadmalsbyxor
1 par yllesockor
1 par bruna stövlar
1 brunt läderbälte
1 vacker slidkniv
1 kraftig vandrarkäpp

1 filt, hoplagd och knuten vid käppen som en påse, omslutande lite torkat kött.

Speltips: Tomtar är oftast lite tjuriga och asociala, och tycker inte om att människor ser dem. Han är händig, har tillverkat allt han äger själv. Endast kniven har han dock lagt ner så mycket själ i att den inte enbart ska vara funktionell utan dessutom vacker. Tomtar är arbetsamma, slitsamma och tycker det är viktigt med djur. De är duktiga på att arbeta med djur och brukar få djur att lyda dem.
Tomtar är otroligt starka- han kan säkert lyfta alla de andra och hästen med om de sätter sig på en tjock trädstam. De träffas sällan, för de jobbar alltid på sina gårdar. Nils minns faktiskt inte när han träffade någon annan tomte förr. De är släkt med vättar. Vättar är vilda av sig, de bor i skogen. Nils vet inte så mycket om vad som finns i skogen. Troll, de kan förvända synen på folk. Men han har för sig att det går att bekämpa med järn- som till exempel sin kniv. Disor- det har han ju träffat en nu. En underbar trevlig gudinna. Lite barnslig. Alla älskar nog disor, och vice versa. Andra kvinnliga väsen är älvor. De lär vara mycket farliga.
Annars vet Nils inte så mycket.

Mål: Att finna en ny, okristen gård.

Skogshuggarens karaktär:
Namn: Narve (riktigt namn: Ilskner)
Art: Människa (riktig art: jätte)
Kön: Man
Ålder: 350 år
Utseende: Han är en ståtlig ung man med spelande muskler, svart hår och mörka ögon... Eller? Nej. Det är sån han ser ut. I verkligheten är han en bjässe på fem meter som ser ut att vara en gubbe i 50-årsåldern. Han har sega muskler, ölmage och brunaktig, hård hud. Grått rufsigt hår, gråblå ögon och gula tänder.

Historia: Ilskner är född i Utgård som arvtagare till en stor, rik gård. Hans far Gorm drog ofta runt med sina kämpar och samlade ihop trälar och skatter, så gården är mycket rik. Gorm dog för flera år sedan och nu äger Ilskner gården. Själv har han aldrig gillat det där med att dra runt och röva, utan föredrar att stanna på gården. Alla de 22 kämparna under hans ledning är runt 1000 år, hårdnackade och grymma typer som egentligen föraktar honom. Men de har ingenting emot att hänga på gården och äta stora mängder kött och supa mjöd och roa sig med de av trälarna som består av vackra unga kvinnor. Den som egentligen sköter gården och hushållet är Ilskners mor Gammalwelsna, en otäck kärring på 3000 år som tycker att hennes son är en ynkrygg. Nu har hon tillslut övertalat honom om att han ska ge sig ut i världen och söka sig en hustru, något han faktiskt inte alls har något emot. En hustru till honom skulle bli den nya ledarinnan av gårdens hushåll och ägarinnan av nycklarna.
Ilskner har lömska planer. Han ska lura med sig en disa, en fruktbarhetsgudinna, till gården, genom att förvända hennes syn och slå i henne att han är en fattig skogshuggare som hon ska bli kär i. När hon sedan gift sig med honom är segillet beseglat...
Men allt gick inte som det tänkt sig. Visserligen har han fått tag i en underbar späd liten disa, Rylja heter hon, och lyckats övertala henne att "ta en promenad" norrut med honom, mot Utgård (fast målet för promenaden vet hon inte). Problemet är att hon också är i sällskap med en riddare, visserligen en förvirrad stackare men han ingår inte i planen. Och nu dök det upp en liten puttefnasker, en tomte vid namn Nils, och även honom övertalade Rylja om att ansluta sig till gruppen av någon anledning.

Ägodelar: I Utgård: Stor gård med 22 kämpar, 15 trälar varav 5 vackra unga kvinnor, 30 jättekor och en stor skatt.

Med sig: 1 par Sjumilastövlar (förtrollade stövlar som han kan ta sig fram mycket fort med)
1 trasig, smutsig vit linnestjorta
1 par lappade svarta yllebyxor
1 förtrollad yxa- den ser ut som en skogshuggaryxa, men är i själva verket en jätteyxa som väger mer än en stor häst.

Speltips: Ilskner är inte elak, men han vill gärna få sitt mål. Det vore dumt att låta någon av de andra försöka lyfta yxan. Han vet att det kan vara farligt för svartsejden om någon får reda på hans riktiga namn. I skogen finns troll- dem kan han inte förvända synen på, men de kan heller inte förvända synen på honom. Där finns också älvor- dem vet han inget om, mer än att de är farliga. Det finns små puttefnasknar till dvärgar och han vet att de normalt sett inte gillar jättar, men att de garanterat uppfattar honom som en fiende om de får reda på att han lurar dem. Det finns alver, de gillar oftast inte jättar men håller sig artiga och gästfria. Så finns disor. Disorna är som sagt fruktbarhetsgudinnor och de kan tala med djur och växter. Alla älskar disorna.

Mål: Att få Rylja till gården i Utgård och gifta sig med henne.

Disans karaktär:
Namn: Rylja
Art: Disa
Kön: Kvinnligt, som alla disor
Ålder: Uråldrig
Utseende: Mycket vacker, späd och ibland nästan genomskinlig, men inte på ett sjukt sätt. Hon har långt blont hår och yppiga former. Blå ögon och ett vänligt leende.

Historia: De första disorna kom till när naturen skapades av de forntida kaoskrafterna. De är fruktbarhetsgudinnor som lever i naturen. De älskas av allt och alla och älskar själva karlar av olika arter (människor, alver, jättar etc.). På grund av detta är det inte ovanligt att nya disor kommer till världen. Som fruktbarhetsgudinnor äter de inte och dricker enbart morgondagg. De åldras inte och får inte sjukdomar. Däremot mår de fysiskt dåligt av sorg, dör rentav ibland av det. Hela naturen ställer in sig efter hur en disa mår. Är hon ledsen vissnar blommorna och träden tappar blad, är hon lycklig slår blommor ut i hennes väg och alla fåglar sjunger. Hon kan tala med alla växter och djur och ser dem som sina vänner. Därför bär hon inte kläder eller föremål om djuret eller växten det är tillverkat av inte varit en vän som viljat skänka henne det som minne. Disor kan påverka vädret men gör det sällan eftersom naturen behöver både värme, kyla, torka och väta. Själva tycker de bäst om gryningstimmen och morgondiset, då de dansar och sjunger tillsammans i disdansen.
Ibland gifter de sig av kärlek- isåfall förlorar de sina förmågor, förutom att de alltid kommer att ha god hand med växter och djur.
Ytterst sällan blir en disa hatisk och hämndlysten. Vanligare är att hon dör av sorg. Men blir hon blodtörstig sällar hon sig till andra hatiska disor. Dessa kallas älvor, och de flesta vet inte att de i själva verket är disor. Älvornas enda intresse är att locka karlar in i älvdansen. Varje gång någon lockas in i älvdansen förintas hans kropp i kosmos, och hans själ kommer för evigt att förtäras av älvorna.
Men Rylja är en vänlig disa. Hon har bott i många hundra år vid en gammal bäck, med en gammal gaggig trädande i en ek som bästa vän. En dag medan hon badade och sjöng för sig själv upptäckte hon plötsligt att fåglarna var tysta. Hon såg sig omkring och märkte att en stilig ung riddersman satt på en häst och log förälskat mot henne. Rylja är som alla disor förtjust i karlar, ju fler desto roligare. Hon gick upp ur bäcken och började tala med riddersmannen. Hon märkte snart att han var så betagen av henne att han var totalt förvirrad, men hon frågade hans häst vad han var för en prick och hästen talade om att riddersmannen skötte djur bättre än någon annan människa

hästen mött. De levde ihop några dagar, sen dök det upp ännu en ung man, kan man tänka sig! Detta var en stilig, fattig ung skogshuggare med svart hår (riddaren är blond) och trasiga kläder. Han frågade disan om hon inte ville gå på en liten promenad norrut i skogen med honom, och det gjorde hon gärna. Varför inte? Riddaren var inte så nöjd med sällskapet, det märkte hon nog, men han får nöja sig. Rylja ger inte mindre uppmärksamhet till honom för att det dyker upp fler karlar. Och fler dyker de upp. De satt vid en hålvägskorsning och vilade, när det kom vandrande en liten tomte och presenterade sig som Nils. Han berättade för Rylja att han sökte en ny gård att bosätta sig på, eftersom arvtagaren av hans gamla gård blivit kristen. Rylja bad honom följa med dem, och det gjorde han, även om hon märkte att han inte var förtjust i människorna. Men tomtar är ju alltid lite sura...

Ägodelar: 1 två meter långt band runt midjan, som hon vävt av sitt eget hår.
1 benflöjt av en hjorts lårben. Hjorten var hennes vän och bad henne göra flöjten när han dog för att ha den som minne av honom.
I övrigt har Rylja spindelväv hängande över sig, nästan som en slöja. Massor av små, svarta skogsspindlar klänger på henne som små vänner.

Speltips: Hon är lite barnslig, men vänlig och älskvärd. Tycker om att spela, sjunga och dansa. Allt är en lek för henne. Hon vet allt om naturens mysterier- att tomtarna, gårdarnas djurskötare, och vättarna, skogarnas skötare, egentligen är samma sak, att de skapades i urtiden för att sköta skogarna men att de flesta glömt det nu. Några av dem började sköta gårdar istället när dessa byggdes, och övergav skogarna för att bli tomtar. Hon blir ofta kär. Hon vet om att i trettiomila-skogen finns alver, troll, dvärgar, vättar, människor, spöken, djur av hundrade slag och hon vet att hon brukar kunna få de flesta manliga varelser, utom monster, troll, svartalver eller varulvar, att vilja göra som hon ber dem. Hon vet att hon kan få de män som en gång förtrollats av hennes charm att hålla sig till henne genom att sjunga för dem. Svartalver är små busiga typer som beter sig ungefär som skator- de stjäl och ställer till det. Varulvar är sjunde sonen till en sjunde son, och deras problem är att vid fullmåne förvandlas till en blodtörstig varg. Trollen bor i bergen och under marken, och använder sig liksom jättarna av svartsejd för att förvända synen på folk. Av dessa är det egentligen bara varulvarna som skulle göra henne illa, men trollen kan bergta henne.

Mål: Lycka.

Riddarens karraktär:
Namn: Vet inte
Art: Människa
Kön: Man
Ålder: Vet inte
Utseende: Han är ungefär 1:80, blond med pottfrisyr och blå ögon. Han ser ganska förvirrad ut. Tämligen muskulös. Heroisk.

Historia: Minns inte... Men han har fina saker, och han kan använda dem också, vad det nu är för saker... Han satt på den där fina hästapållen... Det minns han... En fin hästapålle... Han tycker om djur. Och så var det den där vackra jungfrun... Hon badade visst, tror han... De pratade ett tag... Hon skrattar så porlande och vackert... Vilken underbar kvinna! Han skulle offra ett öga för henne. Eller vad som helst förresten. Sen kom den där fjantiga skogshuggarn. Vem tror han att han är! Han föreslog att de skulle gå en promenad, och hemskt nog tackade jungfrun ja! Hon verkar tycka den där slusken med trasiga kläder och risigt svart hår är trevlig, men det var mycket trevligare när det bara var två. Och ve och fasa! De hade stannat vid en vägkorsning för att vila lite. Hästen behövde ju beta också. Och då dyker minsann en liten pys upp som inte är längre än till knäna, med mössan och allt! En tjurig, jobbig liten pys. Men han verkar tycka om hästen, så helt dum kanske han inte är. Men varför är jungfrun så glad över honom? Hon verkar bli gladare ju fler som dyker upp. Nu bad hon pysen följa med dem. Han sa visst nåt om att han inte kunde bo kvar på sin gamla gård och därför letade efter en ny. Jahopp. Och nu ska gruppen gå iväg igen...

Ägodelar: 1 vit stridshingst, stor och stark.
1 sharlakansrött schabrak.
1 huvudskydd åt hästen
Seldon, betsel, sadel.
1 full rustning med hjälm och brynja
1 vit linstjorta
1 parvita linhosor
1 par grå ullsockor
1 par svarta ridstövlar
1 grå vadmalsrock
1 brett brunt läderbälte
1 sharlakansröd mantel
1 bredsvärd (tvåhands) i skida
1 lång smal dolk i slida
1 lång lans av ek

Speltips: Riddaren är mycket förvirrad. Han verkar allmänt borta om det mesta, utom om att han tycker om djur, bryr sig mycket om sin häst, älskar jungfrun rent vansinnigt och är ganska svartsjuk på de andra båda för att de är med i hennes sällskap och stör.

Mål: Att få vara med den vackra jungfrun i all evighet.

Handout: En dröm.
Där står den där djävulusiske hedningen... Vägrar att döpas gör han... Hans skalle skall krossas! I blod ska han vittra! Och där... Där är hans okristna "hustru"... Horor skall döden möta på bålet! Vem skriker? Åh, ett gossebarn... Ett barn... Avlat genom horskap! Men Gud är god. Bastarden skall döpas, och sedan växa upp som en god kristen vid slottet. Ah, nu sprakar det gott om horkonan på bålet... Men vilket liv hon för! Sådär ja... Äntligen tyst.

Handout: En dröm 2.
Kättare! Till helvetet skall de! Om de inte ber Gud om förlåtelse före de dör. Jag måste hjälpa dem på traven... För deras eviga själars skuld! Se där, en glödd tång. Den ska nog fungera. Nej, tjut inte nu, det är djävulen i er som gapar och skriker. Det var den tummen det... Det gjorde ont va? Ondare kommer det att göra tills du erkänner och ber den gode Guden om förlåtelse. För din eviga själs skuld!
Jag är missbelåten. Bara två bad om ursäkt. Den tredje dog under examen och den fjärde envisades med att resa till Helvetet.
Handout: Nu minns jag.
Nu kommer jag ihåg! Jag red ifrån slottet till Konungens gård, för att rida på korståg och bekämpa allt hädiskt och kättiskt. Men jag kom aldrig fram? Nej, jag fick ju syn på den där... Jungfrun... Hm.

Riddarens karaktär:
Namn: Grimborg Christian Svarte II
Ålder: 23 år
Historia: Christian är äldste sonen i en fin adelssläkt. Han bor i ett vackert slott. Han har varit med om mycket strider mot de okristna. Han är en god kristen riddare och bekämpar allt som har med hedendom att göra på alla sätt. Han är en skicklig krigare, fattas bara annat. Christian är en bra hästkarl. Han tycker om djuren- de är Guds oskyldiga skapelser till människornas behag. Vi ska använda djuren till nytta och nöje, men vi skall vara goda mot dem.

Speltips: Spelaren väljer själv ifall Christian har förändrat inställning till hur man bör bete sig mot allt som har med hedendom att göra eller ej. Innan han träffade disan ansåg han det vara kätteri att påstå att sådana varelser som tomtar eller disor skulle existera.

Tomtens karaktär:
Namn: Nils Petter Karsk
Art: Tomte
Kön: Manlig, som alla tomtar
Ålder: Minns inte... Många hundra år.
Utseende: Som alla tomtar är Nils liten, räcker en människa upp till knäna med mössan på. Han ser oftast lite karsk och småtjurig ut. Han har grått, spretigt skägg som räcker ner till benen och buskiga ögonbryn.

Historia: Så länge han kan minnas har han skött gården Björnhovla och framförallt djuren där. I stallet trivdes han bra. Han har alltid hållit sig undan från människorna såklart, men de har skött sig... Tills nu. Äldste sonen och arvingen har döpt sig och går runt och pratar om den där kristendomen. Det vrider sig i öronen på Nils. Det värsta var när han stänkte vigvatten på gårdshusen och djuren "för att skydda mot ont". Det fick räcka, nu kunde Nils inte bo kvar. Han tog sitt pick och pack och gick iväg att söka en ny gård.
Och på vägen träffade han på en disa! Fantastiskt. Tyvärr så hänger hon ihop med två unga människor, en fattig skogshuggare och en riddersman. Nils tycker inte om människor. Men hästen är fin, och riddersmannen behandlar den väl, ser Nils belåtet. Och Disan vill han faktiskt vara nära ett tag, så när hon frågar om han inte ska följa med dem norrut så fisst. Varför inte.
Den där riddersmannen verkar lite förvirrad. Skogshuggaren däremot ser underligt knipslug ut under sin svarta lugg. Narve heter han visst.
Och disan... Disan! Denna vackra varelse! Hon heter Rylja.

Ägodelar: 1 grå vadmalsluva
1 grå vadmalskolt
1 par gröna vadmalsbyxor
1 par yllesockor
1 par bruna stövlar
1 brunt läderbälte
1 vacker slidkniv
1 kraftig vandrarkäpp
1 filt, hoplagd och knuten vid käppen som en påse, omslutande lite torkat kött.

Speltips: Tomtar är oftast lite tjuriga och asociala, och tycker inte om att människor ser dem. Han är händig, har tillverkat allt han äger själv. Endast kniven har han dock lagt ner så mycket själ i att den inte enbart ska vara funktionell utan dessutom vacker. Tomtar är arbetsamma, slitsamma och tycker det är viktigt med djur. De är duktiga på att arbeta med djur och brukar få djur att lyda dem.
Tomtar är otroligt starka- han kan säkert lyfta alla de andra och hästen med om de sätter sig på en tjock trädstam. De träffas sällan, för de jobbar alltid på sina gårdar. Nils minns faktiskt inte när han träffade någon annan tomte förr. De är släkt med vättar. Vättar är vilda av sig, de bor i skogen. Nils vet inte så mycket om vad som finns i skogen. Troll, de kan förvända synen på folk. Men han har för sig att det går att bekämpa med järn- som till exempel sin kniv. Disor- det har han ju träffat en nu. En underbar trevlig gudinna. Lite barnslig. Alla älskar nog disor, och vice versa. Andra kvinnliga väsen är älvor. De lär vara mycket farliga.
Annars vet Nils inte så mycket.

Mål: Att finna en ny, okristen gård.

Skogshuggarens karaktär:
Namn: Narve (riktigt namn: Ilskner)
Art: Människa (riktig art: jätte)
Kön: Man
Ålder: 350 år
Utseende: Han är en ståtlig ung man med spelande muskler, svart hår och mörka ögon... Eller? Nej. Det är sån han ser ut. I verkligheten är han en bjässe på fem meter som ser ut att vara en gubbe i 50-årsåldern. Han har sega muskler, ölmage och brunaktig, hård hud. Grått rufsigt hår, gråblå ögon och gula tänder.

Historia: Ilskner är född i Utgård som arvtagare till en stor, rik gård. Hans far Gorm drog ofta runt med sina kämpar och samlade ihop trälar och skatter, så gården är mycket rik. Gorm dog för flera år sedan och nu äger Ilskner gården. Själv har han aldrig gillat det där med att dra runt och röva, utan föredrar att stanna på gården. Alla de 22 kämparna under hans ledning är runt 1000 år, hårdnackade och grymma typer som egentligen föraktar honom. Men de har ingenting emot att hänga på gården och äta stora mängder kött och supa mjöd och roa sig med de av trälarna som består av vackra unga kvinnor. Den som egentligen sköter gården och hushållet är Ilskners mor Gammalwelsna, en otäck kärring på 3000 år som tycker att hennes son är en ynkrygg. Nu har hon tillslut övertalat honom om att han ska ge sig ut i världen och söka sig en hustru, något han faktiskt inte alls har något emot. En hustru till honom skulle bli den nya ledarinnan av gårdens hushåll och ägarinnan av nycklarna.
Ilskner har lömska planer. Han ska lura med sig en disa, en fruktbarhetsgudinna, till gården, genom att förvända hennes syn och slå i henne att han är en fattig skogshuggare som hon ska bli kär i. När hon sedan gift sig med honom är segillet beseglat...
Men allt gick inte som det tänkt sig. Visserligen har han fått tag i en underbar späd liten disa, Rylja heter hon, och lyckats övertala henne att "ta en promenad" norrut med honom, mot Utgård (fast målet för promenaden vet hon inte). Problemet är att hon också är i sällskap med en riddare, visserligen en förvirrad stackare men han ingår inte i planen. Och nu dök det upp en liten puttefnasker, en tomte vid namn Nils, och även honom övertalade Rylja om att ansluta sig till gruppen av någon anledning.

Ägodelar: I Utgård: Stor gård med 22 kämpar, 15 trälar varav 5 vackra unga kvinnor, 30 jättekor och en stor skatt.
Med sig: 1 par Sjumilastövlar (förtrollade stövlar som han kan ta sig fram mycket fort med)
1 trasig, smutsig vit linnestjorta
1 par lappade svarta yllebyxor
1 förtrollad yxa- den ser ut som en skogshuggaryxa, men är i själva verket en jätteyxa som väger mer än en stor häst.

Speltips: Ilskner är inte elak, men han vill gärna få sitt mål. Det vore dumt att låta någon av de andra försöka lyfta yxan. Han vet att det kan vara farligt för svartsejden om någon får reda på hans riktiga namn. I skogen finns troll- dem kan han inte förvända synen på, men de kan heller inte förvända synen på honom. Där finns också älvor- dem vet han inget om, mer än att de är farliga. Det finns små puttefnasknar till dvärgar och han vet att de normalt sett inte gillar jättar, men att de garanterat uppfattar honom som en fiende om de får reda på att han lurar dem. Det finns alver, de gillar oftast inte jättar men håller sig artiga och gästfria. Så finns disor. Disorna är som sagt fruktbarhetsgudinnor och de kan tala med djur och växter. Alla älskar disorna.

Mål: Att få Rylja till gården i Utgård och gifta sig med henne.

Disans karaktär:
Namn: Rylja
Art: Disa
Kön: Kvinnligt, som alla disor
Ålder: Uråldrig
Utseende: Mycket vacker, späd och ibland nästan genomskinlig, men inte på ett sjukt sätt. Hon har långt blont hår och yppiga former. Blå ögon och ett vänligt leende.

Historia: De första disorna kom till när naturen skapades av de forntida kaoskrafterna. De är fruktbarhetsgudinnor som lever i naturen. De älskas av allt och alla och älskar själva karlar av olika arter (människor, alver, jättar etc.). På grund av detta är det inte ovanligt att nya disor kommer till världen. Som fruktbarhetsgudinnor äter de inte och dricker enbart morgondagg. De åldras inte och får inte sjukdomar. Däremot mår de fysiskt dåligt av sorg, dör rentav ibland av det. Hela naturen ställer in sig efter hur en disa mår. Är hon ledsen vissnar blommorna och träden tappar blad, är hon lycklig slår blommor ut i hennes väg och alla fåglar sjunger. Hon kan tala med alla växter och djur och ser dem som sina vänner. Därför bär hon inte kläder eller föremål om djuret eller växten det är tillverkat av inte varit en vän som viljat skänka henne det som minne. Disor kan påverka vädret men gör det sällan eftersom naturen behöver både värme, kyla, torka och väta. Själva tycker de bäst om gryningstimmen och morgondiset, då de dansar och sjunger tillsammans i disdansen.
Ibland gifter de sig av kärlek- isåfall förlorar de sina förmågor, förutom att de alltid kommer att ha god hand med växter och djur.
Ytterst sällan blir en disa hatisk och hämndlysten. Vanligare är att hon dör av sorg. Men blir hon blodtörstig sällar hon sig till andra hatiska disor. Dessa kallas älvor, och de flesta vet inte att de i själva verket är disor. Älvornas enda intresse är att locka karlar in i älvdansen. Varje gång någon lockas in i älvdansen förintas hans kropp i kosmos, och hans själ kommer för evigt att förtäras av älvorna.
Men Rylja är en vänlig disa. Hon har bott i många hundra år vid en gammal bäck, med en gammal gaggig trädande i en ek som bästa vän. En dag medan hon badade och sjöng för sig själv upptäckte hon plötsligt att fåglarna var tysta. Hon såg sig omkring och märkte att en stilig ung riddersman satt på en häst och log förälskat mot henne. Rylja är som alla disor förtjust i karlar, ju fler desto roligare. Hon gick upp ur bäcken och började tala med riddersmannen. Hon märkte snart att han var så betagen av henne att han var totalt förvirrad, men hon frågade hans häst vad han var för en prick och hästen talade om att riddersmannen skötte djur bättre än någon annan människa hästen mött. De levde ihop några dagar, sen dök det upp ännu en ung man, kan man tänka sig! Detta var en stilig, fattig ung skogshuggare med svart hår (riddaren är blond) och trasiga kläder. Han frågade disan om hon inte ville gå på en liten promenad norrut i skogen med honom, och det gjorde hon gärna. Varför inte? Riddaren var inte så nöjd med sällskapet, det märkte hon nog, men han får nöja sig. Rylja ger inte mindre uppmärksamhet till honom för att det dyker upp fler karlar. Och fler dyker de upp. De satt vid en hålvägskorsning och vilade, när det kom vandrande en liten tomte och presenterade sig som Nils. Han berättade för Rylja att han sökte en ny gård att bosätta sig på, eftersom arvtagaren av hans gamla gård blivit kristen. Rylja bad honom följa med dem, och det gjorde han, även om hon märkte att han inte var förtjust i människorna. Men tomtar är ju alltid lite sura...

Ägodelar: 1 två meter långt band runt midjan, som hon vävt av sitt eget hår.
1 benflöjt av en hjorts lårben. Hjorten var hennes vän och bad henne göra flöjten när han dog för att ha den som minne av honom.

I övrigt har Rylja spindelväv hängande över sig, nästan som en slöja. Massor av små, svarta skogsspindlar klänger på henne som små vänner.

Speltips: Hon är lite barnslig, men vänlig och älskvärd. Tycker om att spela, sjunga och dansa. Allt är en lek för henne. Hon vet allt om naturens mysterier- att tomtarna, gårdarnas djurskötare, och vättarna, skogarnas skötare, egentligen är samma sak, att de skapades i urtiden för att sköta skogarna men att de flesta glömt det nu. Några av dem började sköta gårdar istället när dessa byggdes, och övergav skogarna för att bli tomtar. Hon blir ofta kär. Hon vet om att i trettiomila-skogen finns alver, troll, dvärgar, vättar, människor, spöken, djur av hundrade slag och hon vet att hon brukar kunna få de flesta manliga varelser, utom monster, troll, svartalver eller varulvar, att vilja göra som hon ber dem. Hon vet att hon kan få de män som en gång förtrollats av hennes charm att hålla sig till henne genom att sjunga för dem. Svartalver är små busiga typer som beter sig ungefär som skator- de stjäl och ställer till det. Varulvar är sjunde sonen till en sjunde son, och deras problem är att vid fullmåne förvandlas till en blodtörstig varg. Trollen bor i bergen och under marken, och använder sig liksom jättarna av svartsejd för att förvända synen på folk. Av dessa är det egentligen bara varulvarna som skulle göra henne illa, men trollen kan bergta henne.

Mål: Lycka.