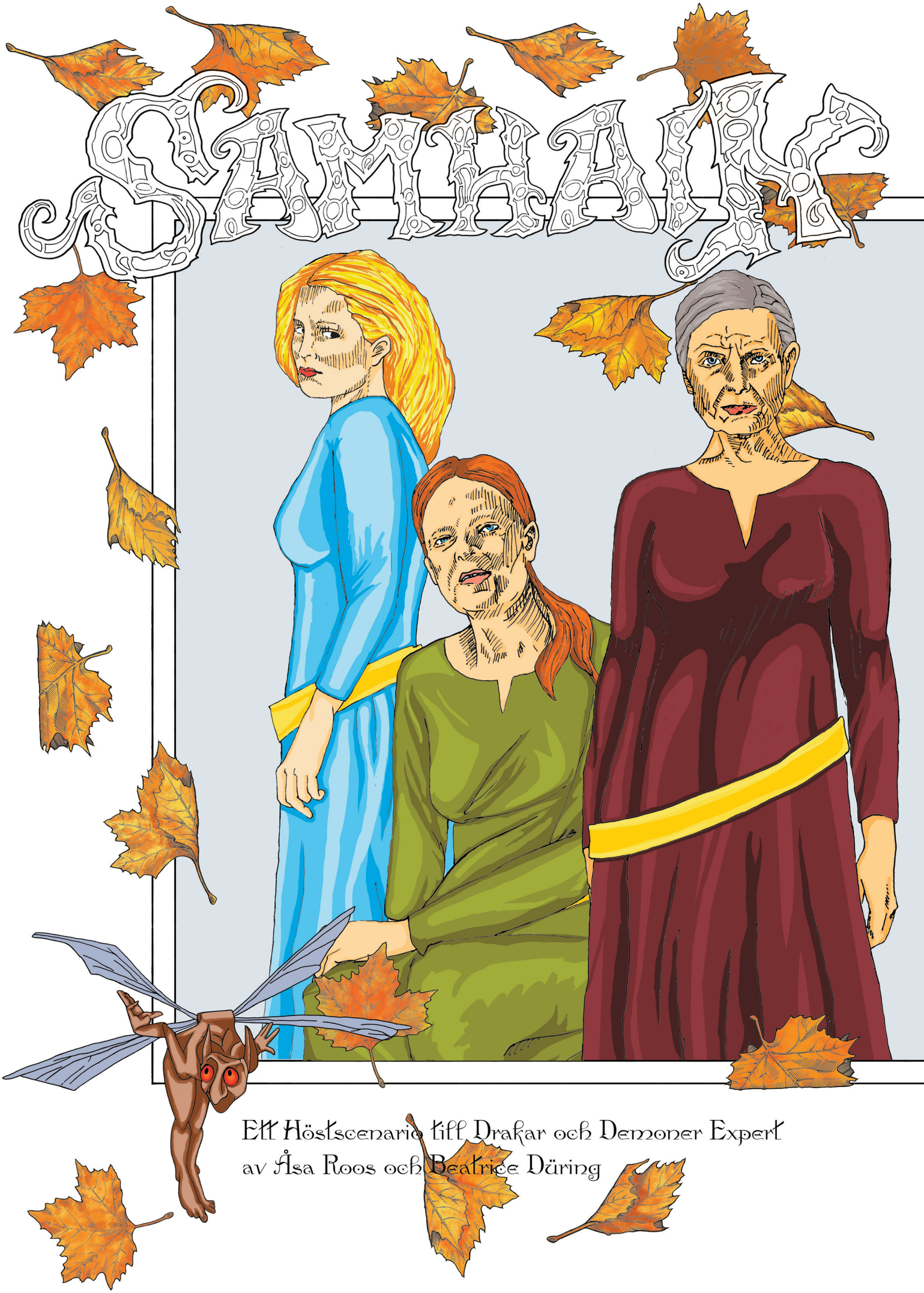
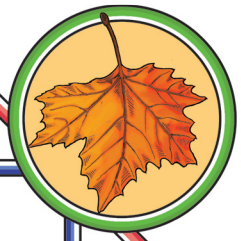
# Samhälle



Ett Höstscenario till Drakar och Demoner Expert

av Åsa Roos och Beatrice Düring



# nnehåll


## Introduktion 5

Scenariots struktur 7
Nyckelscenerna 7
Ödets Inverkan 7
Regler och tärningar 7
Stämning 7

## Bakgrund och Synopsis 8

Synopsis 8
Scener 9
Edros - en kort historik 10
Arkadien - en kort historik 11
Kung Pavels Lögn 13
Edros i Oktober 13
Arkadien i Oktober 13
Rykten 14

## Nyckelscener 15

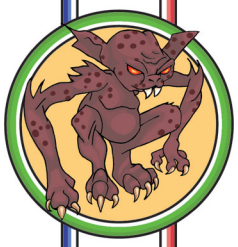
Prolog 15
Bröd och Skådespel 16
Barden och Damen 17
Många Möten 18
Kummelgasten 19
Portarna till Kungariket 20
Inkvartering på slottet 21
Gumman 22
15 år in i det Förflutna 23
Slottet 24
Hemsökelsen 25
In i Gobelängen 26
Tournerspel 27
Epilog 29

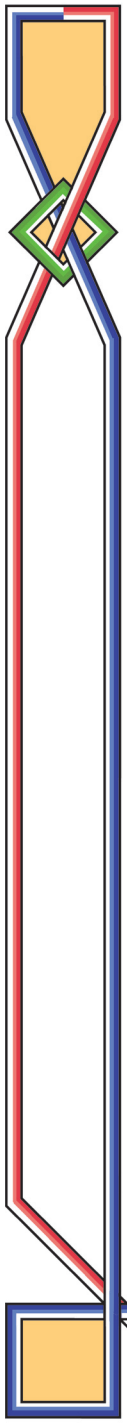
## Övriga Scener 31

Fågeln i Fångenskap 31
Små Onda Jävlar 32
Katerina och väpnaren 33
Barden och Konungen 34
Ett Spöke Berättar 34
Magiskt Mästerskap 35
Mirakelmarknaden 36
Bardtävlingen 37

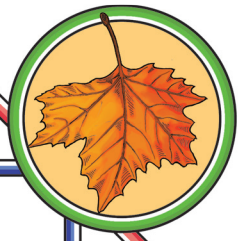
## Magiska Föremål 39

Introduktion 39
Sanningsdamm 39
Eldfågelns fjäder 39
Svärdet 39



Älvanyckeln - Engångsnyckeln 39
Älvanyckel - Portalnyckel 40
Tidslinje 41
spelarpersoner 43
De tre häxorna 43
Klara – den yngsta 43
Lea – den medelålders 44
Asta – den gamla 44
Rådgivaren Aubrey av Arkadien 45
Soldat Edvard Frisk 46
Soldat Erik Tapper 47
Katerina 47
Vilhelm Gelov av Antamar 48
Didrik Tjärne 49
Puck 49
Trasmannen 50
Spelledar/spelarpersoner 51
Pavel Gelov av Antamar – Pavel den Förste 51
Mirjam Hravn af Gudeberga 52
Kung Bertram den Nionde 53
Ursula Jago – Förtrollerska 53
Meridia Spax 54
Madame Desiree 54
Eldfågeln 55
Spelledarpersoner 56
Oberon 56
Titania 56
Enhardt Munke 57
Johan Kleve 58
Sunniva från Dalen 58
Mobben 59
Kummelgasten – Eben Gelov av Antamar 59
Sirius Jupiter – Magiker, 60
Hector Klopp 60
Mathilda Vargsdottir 61
Små Onda Jävlar 62
Wilhelmina Gelov av Antamar 62
Josua den Framsynte 63
Perian av Erebor 63
Paladinen – Arendel Silverhök 64
Väpnaren – Turlin Silverhök 65
Arvingen – Moira 66
Barden – Tristram Skönkväde 67



# ntroduktion

*Welcome to my house. Come freely. Go safely. And leave some of the happiness you bring!*

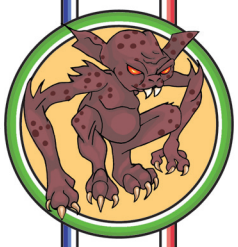
*Bram Stoker - Dracula*

## Inledning

Först och främst: Åsa och Bea hälsar dig välkommen till Samhain, ett scenario som utspelar sig i mörka och dystra tider, med svår missväxt och i ett land i behov av underverk. Nedan förklarar vi lite om vad vi har för avsikt med scenariot, vilka krav vi ställer på dig som spelledare, och vad du kan förvänta dig av scenariot i sin tur.

Scenariet du har i din hand är en saga i ordets klassiska bemärkelse. En saga inspirerad av Spöket på Canterville, Macbeth, Pratchetts Lords and Ladies och Wyrd Sisters och en hel del mer.

Detta kan upplevas som ett ganska styrt scenario och ja - det är det. Spelarna skall gestalta karaktärer som drivs av starka krafter att förverkliga sina öden. Hur de gör detta är helt upp till dem själva och kommer att skilja sig från grupp till grupp. Därför har vi lite tips till dig som spelledare att tänka på när du möter din spelgrupp.



· Detta är en saga som vi ser som mörk, tragisk, hotfull, ädel, goda makter i kamp mot onda. Det är lowfantasy med tonvikt på saga

· Var uppmärksam på din spelgrupp i början - en risk med scenariot är att det kan upplevas som styrt, särskilt i början. Märker du att gruppen inte har några problem med detta (de fokuserar på att gestalta scenerna till maximal sagoeffekt) - kör på. Märker du dock att de blir lite frustrerade över detta, använd scenerna mer flexibelt och låt dem styra handlingen. Scenerna går att applicera ändå. Tona ned ödets inverkan.

· Var uppmärksam på vilken genre av saga som passar dig och din grupp just då. Är det tragiskt och ädelt, lyft fram det. Är det humor och fantasy enligt Pratchett - dra dig inte för att spela vidare på detta. Är det klassisk saga - bygg ut scenariot med pepparkakshus eller konstiga klädda vargar i skogen. Kort sagt - vi tror att Samhain går att färga på olika sätt - anpassa dig efter vad du och din grupp tillsammans kan få att fungera.

Till sist, detta scenario skall bedömas då det är en huvudturnering (vilket absolut inte var planen). Vi ber dig vara uppmärksam på två aspekter som du bör rapportera tillbaka till oss som scenariokonstruktörer:

· Hur väl deltar gruppen i sagoberättandet? Med detta menar vi helt enkelt hur mycket gruppen tar över sagan och bygger ut den, i sin karaktärsgestaltning och i sin improvisationsförmåga? Om du lyckas få en grupp som tar över berättandet och låter dig uppleva en bra sagostund - då har ni tillsammans träffat rätt.

· Blir det en bra saga? Vi vill ha en början, mitten och slut (lyckligt eller olyckligt).

Om grupperna lägger till klassiska sagoelement som går att koppla till de litterära referenserna (eller andra) som nämndes längre upp så är det också något vi gärna ser händer.

## Upplägg

Vi inleder med ett stycke om hur scenariot är strukturerat, förklarar lite om nyckelscener, går igenom reglernas vara och icke vara samt ger ett synopsis.

Avsnittet därefter är en kort historik om landet Edros, vad som har hänt, lite om geografi och statsskick, vilka värderingar befolkningen lever efter och så vidare. Där finns också en parallell historia för Arkadien, där Älvorna fortfarande håller till. Du som redan tidigare är van vid Drakar och Demoners världsbild kommer att känna igen några bitar och märka att vi har ändrat på andra där det har passat oss att göra så.

Efter scenerna hittar du spelledarpersonerna och spelarpersonerna. Allra längst bak finns handouts och kartor. Vissa är inbundna i scenariot, andra ligger lösa i en plastficka. I plastfickan finns också spelarpersonerna och karaktärsbladen. Var försiktig med dessa, eftersom de är de enda kopiorna av karaktärer du får ut. Du kommer att förstå varför när du ser dem.

Har du frågor, funderingar eller tankar runt scenariot är du välkommen att kontakta Åsa Roos (gonk@doppingen.nu, 0736 416430), så får du förhoppningsvis ett vettigt svar.

*Ha en trevlig sagostund!*
*Åsa & Bea*

## Åsa tackar:

Bea - utan vem det här scenariot aldrig hade tagit form.

BSK - för att vi fick lov att sätta upp scenariot, så som det är, på BSK.

Lova och Maria - för lån av scanner och andra viktiga utensilier.

Charles Vess - för otalig inspiration till alla de små varelser som befolkar Fae. Jag lånade ett par här och där.

Neil Gaiman - För all inspiration. Mannen är en veritabel fontän av kreativitet.

Bronwyn Carlton & Peter Gross - Books of Faerie utan vilka Samhain hade stått sig slätt. Jag har lånat de små flygfäna från omslaget till Books of Faerie nummer ett.

Tim Burton - för alla gosiga Halloween figurer i Nightmare Before Christmas.

Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring - vars Noldor och Sindarin har fått stå modeller till diverse folk och fä i scenariot. Se om ni kan se vem som är vem :).

Type O Negative - Hey! October Rust är perfekt för höstskriverier.

## Scenariots struktur

Framför dig har du ett scenario som är uppbyggt på scener. Rent spelteknisk innebär detta att du som spelledare guidar din spelgrupp genom varje scen och ser till så att budskapet med scenen framgår tydligt, och att detta leder både dig och gruppen vidare i en jämn övergång till nästa scen. Spelarna kommer att ombedjas att spela olika roller under scenariots gång, men de återkopplar alltid till sina karaktärer. Vi har försökt att lägga upp både karaktärer och spelledarpersoner på ett logiskt sätt, så att de skall vara så lättlästa som möjligt.

## Nyckelscenerna

Vid vissa scener finns en ikon i form av en nyckel. Dessa scener är viktiga för att driva scenariot framåt. Övriga scener kan läggas till och dras ifrån lite som spelledaren tycker, i mån av tid och lust.

## Ödets Inverkan

*Double, double toil and trouble;*
*Fire burn, and cauldron bubble.*
*William Shakespeare - Macbeth*

Ödet kan hjälpa dig som spelledare att hålla karaktärerna på rätt spår. Vandrar karaktärerna iväg åt fel håll, så använd naturen som en fiende. Häxorna arbetar utifrån naturmagi. Att låta buskage och träd snärja in sällskapet, att hota med kallt regn och hagel, är fullt tillåtet. Som redan tidigare påpekats pratar vi om ett mycket styrt scenario.

## Regler och tärningar

Vi har byggt karaktärerna på det gamla hederliga Drakar och Demoner Expert, som utkom någon gång under senare delen av åttiotalet. Det är ett oerhört enkelt system. Färdighetsvärdet går från 0 - 20, i sällsynta fall mer. För att lyckas med ett färdighetsslag skall man som spelare slå under eller lika med sitt färdighetsvärde med en T20 för att lyckas. Det tillkommer modifikationer på tärningsslaget, men dessa är angivna vid scenen under rubriken “regeltugg”.

Observera att vi anser att regler är helt okej, men inte alls nödvändiga. Vill spelarna istället inrikta sig på att uppleva sagan, spela s.k. friform, så går även det bra. Vi sätter inga gränser på vad som är bra och vad som är dåligt. Huvudsaken är att spelarna får en trevlig spelupplevelse.

## Stämning

Det råder höst i scenariot. Det är en kall, blöt och möglig höst. Det finns inga klara höstskyar, ingen hög luft, bara leriga vägar och dunkla skogar med parasitsvampar och kladdiga lavar. Det är dystert, kallt och nedstämt. Armod och fattigdom råder i Edros. Kontrasten mellan landsbygden och Antamar skall vara påtaglig och gärna lite obehaglig.

# akgrund och Synopsis

## Synopsis

Edros är ett gammalt kungarike med en lång dynasti av kungar, oavbruten av stridigheter och intriger. Så har det varit under flera tusen år, men linjen bröts när den förre konungen Bertram den Nionde blev dödad av sin kusin. Bertrams son blev förd i säkerhet av en trogen paladin, men i femton år har kusinen Pavel den Förste suttit på tronen. Hans son väntar nu på att ersätta sin far. Pavel å sin tur har skickat ut en spion att leta reda på paladinen som flydde med sonen. Spionen är bard och kan därför ta sig in på de flesta ställen, hov såväl som värdshus utan att väcka uppseende.

Paladinen som flydde med Bertrams son har uppfostrat honom i god riddaranda, med fokus på heder och värdighet. De har livnärt sig genom att resa runt och tävla i tournerringar. Bertrams son har glömt de traumatiska händelserna som följde efter kusinens mord och tror att han i själva verket är paladinens son. Han har därför tagit upp väpnaryrket för att en dag förhoppningsvis få lov att efterträda sin "far".

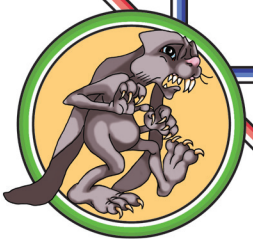
I Arkadien skedde också stora förändringar den dagen då Pavel mördade Bertram. Edros och Arkadien är länkade till varandra med starka band, och det som händer i Arkadien återspeglas i Edros och tvärtom.

Oberons och Titanias dotter försvann då paladinen flydde med Bertrams son. Hon blev trött på de ständiga tvister som hon tvingades att delta och medla i, och lämnade helt Arkadien för att slippa sina föräldrars ständiga gnabb. Hon har under femton år vandrat bland vanliga människor för att försöka förstå vad som driver människorna. Som älva har hon ingen uppfattning om hur känslor fungerar. Älvor lever i nuet och har ingen uppfattning om tid, och åldras därför inte som människor gör.

Spelarna kommer in i handlingen då Kung Pavel den Förste utlyser en tournering i Edros huvudstad Antamar. Paladinen och hans "son" ger sig av för att tävla i tournerringen men är i själva verket utan att veta om det på väg för att störta Bertrams kusin Pavel från tronen och låta väpnaren ta sin sanna plats som Edros konung. Samtidigt finner barden ovetandes paladinen och väpnaren, och står faktiskt i skuld till dem båda då de trätt in och räddat honom och arvingen från en argsint mobb.

Till saken hör också att Portalerna som finns spridda över Edros en efter en håller på att stängas. Kvar finns nu bara Portalen i Antamar, men även den håller på att försvinna. Fram till Samhain har Arvingen på sig att ta sig till Antamar och Portalen, sedan är hon fast i Edros för all framtid.

Bakom detta ligger De Tre. De Tre är en trio häxor som har kontakter med Arkadien likaväl som med Edros verklighetsplan. De har sett hur konungamordet har påverkat både Arkadien och Edros och försöker nu hjälpa till att hela det trasiga landet. Detta kan enbart ske om den rättmätige konungen tar sin plats och om arvingen till Arkadien återfinns så att Oberon och Titania återigen kan sluta fred med varandra.



## Scener

Den inledande scenen "Prolog" tjänar till att berätta för spelarna att det finns en högre mening med det de kommer att göra i scenariot. Det ger dem lite insikt i den övre världen utan att avslöja allt för mycket om varandras karaktärer och hemligheter, för alla i Samhain bär på en hemlighet eller två.

Därefter följer två scener som motiverar baskaraktärerna att  ta sig till marknaden i Antamar. De har ännu inte träffats, men under scenen "Många Möten" kommer så att ske. Deras resa tar dem söderut mot Antamar och på vägen kan de springa in i både kummelgastar och små onda jävlar som försöker locka dem av vägen.

När de anländer till portarna till kungariket kommer de att träffa på två magiker som är där för den fantastiska magitävlingen. De hjälper magikerna undvika en stöld och får på så vis ett sanningspulver som kan komma lämpligt till hands senare. Som alla andra tourneringskämpar blir sällskapet inkvarterade i det enorma slottet. Det är ett Gormenghast av virrande gångar, spegelsalar, gobelängfyllda trapphallar och rustningsbesmyckade gallerier. Här kommer älvan att finna en portal till Arkadien, och en gammal tjänare som försvann samtidigt med arvingen. Han är fängslad i den avstängda portalen och kan inte ta sig loss.

En nyckelscen kommer att utspelas här. Den behandlar sällskapets möte med den gamla gumman som fortfarande minns kung Bertram. Hon berättar om kungen för väpnaren, och i en separat scen spelas dramat med konungamordet upp.

På slottet träffar vi också den arrogante Vilhelm, Pavels son och mannen som snart skall ta över kronan. I Vilhelms fotspår följer Didrik och Katerina, Katerina är dotter

till Pavels fru Mirjam, och ett år äldre än Vilhelm. Majestäterna har redan bestämt att Katerina och Vilhelm skall giftas med varandra, trots Katerinas motstånd. Väpnaren och Katerina träffas under en scen och ljuv musik uppstår.

Sedan har vi naturligtvis tourneringen, som omärkligt övergår i banketten. Tanken är att paladinen ser till så att väpnaren får sin chans att både besegra konungen och avslöja sanningen om vad som hände den där dagen för femton år sedan.

Epilogen berättar om hur den rättmätige konungen tar sin plats på Edros tron och låser upp alla portaler till Arkadien. Arvingen blir återfunnen och grälet mellan Oberon och Titania upphör. Landet blomstrar upp i sprakande höstfärger och mogna frukter.

Vi ser även hur häxorna nöjda med sin insats finner en annan oförrätt att ställa till rätta. En god häxas arbete upphör aldrig.

## Edros - en kort historik

### Huvudstad:
Antamar

### Befolkning:
Mestadels människor, ett fåtal dvärgar och några troll

### Statsöverhuvud:
Pavel den Förste

### Styrelseform:
Monarki

### Geografi:
Edros är utbrett över en bergskedja. Landet har både bördig åkerjord och karga slätter. Befolkningen är koncentrerad runt floden Kest, som mynnar ut i sjön Brek. Antamar ligger vid Kests mynning.

### Handel:
Edros har en blommande skogsindustri, likaså järn och kopparexport. Tidigare exporterade man även säd och boskap, men missväxtåren har vänt exporten till en import.

### Lagar:
I varje stad finns en domare som utsetts av Kung Pavel. Domaren har rätt att döma helt enligt godtycke, och ofta är det maktgalna småsinta personer som sitter på titeln domare. Domaren samarbetar med sheriffen för att driva in skatter och transportera dessa säkert till Antamar.

### Militärmakt:
På senare år har Kung Pavel utfärdat en kungörelse att varannan man över femton år skall skrivas in i hans armé. Militären blir väl behandlad, matad och klädd, och Pavel ser till att hålla standarden på bostäder hög.

### Historia:

Edros är som tidigare nämnts i synopsis ett gammalt kungarike med en lång obruten kungaätt. Edros var under Pakt-tiden det enda landet där älvor hade fristad. Älvor har genom hela Altors historia behandlats med misstro och hat, dels på grund av deras långsamma åldrande och dels på grund av den tanklösa grymhet som de ibland visar tecken på. Det var under Paktens sista dagar som det beslutades att Arkadien skulle försvinna från Altor för alltid med undantag för vissa portaler som fortfarande finns kvar, utspridda ibland Edros kullar. Oftast handlar det om stenar med speciella runor, men det finns även andra portaler, såsom vissa sjöar, speglar och gobelänger. De flesta portalerna har fallit i glömska och används inte längre.

I och med att Förbundet ingicks mellan Edros och Arkadien, så är Edros beroende av Arkadien och tvärtom. Det innebär att det som händer i Arkadien även påverkar Edros. Men det fanns vissa positiva förtecken. Så länge som Sigvard den tredjes ätt regerade över Edros, försäkrade båda hoven att landet skulle uppleva fred och välstånd. Om ättelinjen å andra sidan bröts, skulle landet få alla de år av missväxt och sjukdom som de undvikit i och med överenskommelsen med hoven.

Edros i sin tur gav fri lejd åt alla resande älvor, tillstånd för älvorna att handla med sina magiska varor och en årligen återkommande marknad i Antamar, där kontrakt behandlas, tjänare byter herrar och mirakel utförs till ett rimligt pris. Marknaden har hållits årligen tills dess att Pavel den Förste tillträdde tronen. Marknaden har inte hållits på femton år.

## Arkadien - en kort historik

### Huvudstad:

### Befolkning:

Enbart älvor.

### Statsöverhuvud:

Oberon för Unseelie Court, Titania för Seelie Court

### Styrelseform:

Monarki

### Geografi:

Arkadien följer Edros geografi med vissa skillnader. Vattnet är klarare och renare, träden är högre, allt är mer intensivt än i Edros.

### Handel:

Älvorna tar ibland med sig fantastiska chimeror, dimma på flaska, enhörningstårar och andra magiska föremål för att byta eller handla med. Ofta är betalningen något som människor inte alls förstår, en kyss, färgen på dina ögon, månljus fångat i ditt hår och så vidare.

## Lagar:

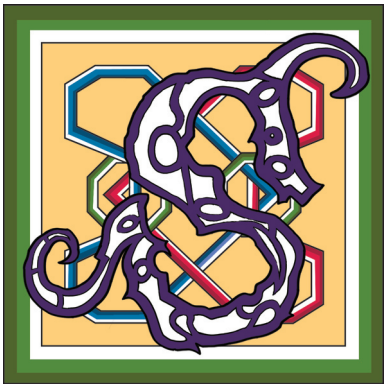
Oberon och Titania dömer enligt sitt Hovs lagar. Seelie är mycket lätthänta och tillåter det mesta medan Unseelie kan vara nyckfull och grym, men lika gärna mild och förlåtande.

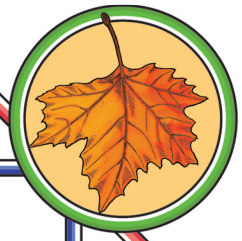
## Militärmakt:

Oberon har sitt trollgarde och sina vargryttare, medan Titania nöjer sig med bågskyttar och riddare till häst.

## Historia:

Arkadien kom till som en överenskommelse mellan landet Edros regerande kung, Sigvard den tredje, och älvornas två hov. Tidigare hade älvorna existerat helt i Altor, men förföljelser och stridigheter mellan älvor och människor blev till slut för stora för att älvorna skulle orka med. Hoven beslutade att skapa ett land Bortom, där älvorna kunde leva i fred, men detta betydde även att man var tvungen att ha några beröringspunkter med Altor. Dessa portaler placerade man ut i Edros. Som tidigare beskrivits i Edros historia, så fanns det vissa villkor som måste hållas för att Förbundets stadgar skulle upprätthållas. Dessa har nu brutits vilket innebär att båda landen håller på att kastas in i kaos.





# Scenariot

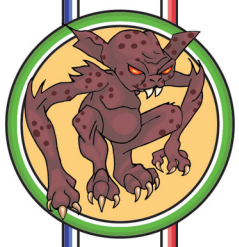
*There are only two worlds - your world, which is the real world, and other worlds, the fantasy. Worlds like this are worlds of the human imagination: their reality, or lack of reality, is not important. What is important is that they are there. These worlds provide an alternative. Provide an escape. Provide a threat. Provide a dream, and power; provide refuge, and pain. They give your world meaning. They do not exist; and thus they are all that matters. Do you understand?*
*Neil Gaiman - Books of Magic*

## Kung Pavels Lögn

Edros lever under en orättmätig konung, en grym och nyckfull härskare, som förutom sitt hänsynslösa styre även ljugit för sina undersåtar.

Kung Pavel har manipulerat hela hovet att tro på hans historia om hur Kung Bertram gick bort, och i den finns inga spår utav vad som verkligen hände.

Kung Bertram, Pavels kusin, var en afton ute på vägarna med sin fru och son. Utan förvarning seglade en storm in över bergpasset där de färdades. Regnet förvandlade avsatsen invid berget till en hal dödsfälla. När hästarna då blev skrämda av en dundrande och flammande blixt, förlorade kusken greppet om tyglarna och droskan störtade mot sin undergång. Allt som återfanns var konungens och drottningens kroppar, grymt krossade mot den steniga bergväggen.



## Edros i Oktober

Det råder höst här, träden är smyckade med löv i nyanserna gyllengult till rostrött. Det faller då och då ett blad till marken, långsamt, som om till och med fallet är något som tröttar. Vissa träd har redan rystat av sig sina blad och står nakna med grenarna sträcka mot den blygrå himlen. Här finns ingen klar blå höstsky. Regnet som ibland smattrar mot marken i aggressiva skurar, ibland faller lätt, lätt som fjädrar och fuktar allt det kommer åt, är kallt och genomträngande. Inte ens den tyngsta mantel kan skydda mot dess väta. Marken har förlorat sin egenart. I närheten av vägen är det bara lervälling, ibland avbrutet av ett ensamt stenrös. Inte ens den vältrampade stigen har kunnat hålla stånd mot det evigt fallande regnet. Den är översållad med små och stora pölar, alla innehållande samma gyttjevälling, och samma hala lera. Från den blöta myllan slår en doft av unken väta, ruttnande blad och mustigt förfall.

## Arkadien i Oktober

Arkadien lider av vimsiga årstider, orediga och lössläppta virvelstormar som likaväl kan förfrysa en oförsiktig vandrare som måla om bostäder och mjölka korna. Landet är på väg in i kaos, och det reflekteras i att naturlagarna sätts totalt ur spel. Endast vid hoven kan man återfinna de graciösa boningarna, de höga träden och den fantastiska höststämningen. Stilen är en organisk, flytande variant på Art Noveau. Motiven är ofta växter, och man bygger runt träd, runt de levande varelser som redan finns på plats.

## Rykten

*Rumour is information distilled so finely that it can filter through anything. It does not need doors and windows -- sometimes it does not need people. It can exist free and wild, running from ear to ear without ever touching lips.*
*Terry Pratchett, Feet of Clay*

Både på landsbygden och i Antamar går det lösa rykten som spelledaren kan använda om han eller hon vill få spelarna på rätt köl, eller bara krydda scenariot litegrann. Nedan följer en kort beskrivning på ryktena. Rykten kan läggas in var som helst i scenariot.

### Ryktet om arvingen

En äldre person berättar ingående om att det någonstans i Edros skall finnas en arvinge till den förre konungen, Bertram den Nionde. "Jo, ser ni, det var så, att natten då olyckan hände så dog inte alls pojken som det var sagt. Nej, han överlevde fallet och blev omhändertagen av älvorna. Nu har han beslutat sig för att komma tillbaka och ta över Edros igen, och rädda oss ifrån vanstyret. "

### Ryktet om Älvan

Någon nämner i förbifarten att en älva setts vandra runt i Edros. Kan detta vara början på en ny era, där älvorna återvänder och Edros ännu en gång blir ett lyckligt och hälsosamt land?

### Ryktet om Paktens upplösning

Det fanns en pakt en gång i Edros, mellan människor och älvor. Pakten sades skydda kungariket så länge som rätt ätt satt på tronen. Om ätten bröts sades det att hela kungariket skulle störtas i fördärvet. Det kanske är så, ändå, att fel kung sitter på tronen?

### Ryktet om Häxorna

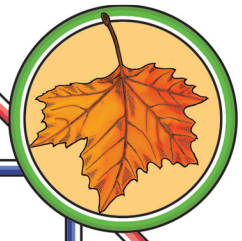
Det sägs att tre mäktiga häxor vakar över Edros i svåra tider, och att de kliver in och ställer allt till rätta när saker går fel. De är odödliga, andas eld och kan förvandla en man till sten med bara en blick. De kanske har övergivit Edros, eftersom landet lider?

### Ryktet om den Spökande Gobelängen

På slottet går det rykten om ljud och ljus som hörts och setts i närheten av en gammal urblekt och dammig gobeläng, föreställande ett främmande land. En del har till och med sett konstiga figurer röra sig i den delen av slottet där gobelängen hänger.

### Ryktet om det Hemsökta Slottet

I Antamar går rykten om det enorma hemsökta slottet. Kung Pavel har problem med att behålla husfolk för det sägs att den gamle kungen och hans familj fortfarande vandrar längs de kalla golven och skapar vinddrag och elände för de som tjänar Pavel.



# yckelscener

*On nights such as these the gods, as has already been pointed out, play games other than chess with the fates of mortals and the thrones of kings. It is important to remember that they always cheat, right up to the end...*
*Terry Pratchett, Wyrd Sisters*

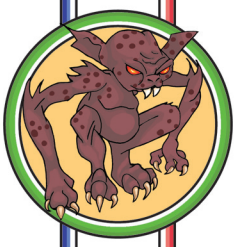
Nyckelscener är scener som av en eller annan anledning måste finnas med i scenariot. De utgör så att säga scenariots skelett.

## Prolog

Där en rådgivare ber om råd och tre makter konspirerar mot en orättmätig konung.

### Nyckelscen

Scenen är till för att etablera det faktum att det ligger i karaktärernas makt, och faktiskt i deras händer att se till så att Edros återigen får en rättmätig konung på sin tron, och att en sedan länge frånvarande arvinge i Arkadien återförs till sin familj och hejdar det förödande grälet mellan Oberon och Titania. Rådgivaren ber de tre om hjälp, och de ser till så att sällskapet möts och tar sig till Antamar.



### Vad skall ske i scenen?

Rådgivaren skall be de tre häxorna om hjälp, och häxorna skall acceptera "uppdraget".

### Regeltugg

Inget.

### Roller att spela

Häxorna och Rådgivaren.

### Var, När, Hur

Edros lider svårt av splittringen mellan Oberon och Titania och likaledes svårt av Kung Pavels skatter. Edros har femton år i rad lidit av missväxt och sjukdomar. Befolkningen är utfattig, de som haft möjlighet har redan givit sig av till angränsande länder där skatterna inte är så höga och soldaterna inte så brutala.

I Arkadien har älvorna nästan glömt sitt avtal med Edros, och känner sig inte alls längre bundna av det. Den hårda och vilda magin har börjat ta över, och utan styrning från hovens ledare kommer Arkadien snart att störtas i Kaos. Ursprunget till overksamheten och fejden är försvinnandet av Oberons och Titanias dotter, som är Världens enda arvinge. Hon försvann för snart femton år sedan, och portalernas förfall har gjort det omöjligt att lokalisera henne.

En av Oberons rådgivare minns de tre häxorna sedan länge och har beslutat sig för att besöka dem i förhoppningen att de skall kunna hjälpa honom. Rådgivaren kommer till de tre häxorna när de är samlade för rådslag i månskenet på en öde och karg hed.

Häxorna är oroliga för Edros, och denna oro har lett dem till att diskutera sin situation. Under diskussionens gång kommer rådgivaren igenom en näraliggande portal. Även han är orolig för vad som händer med Edros och Arkadien och ber därför häxorna om hjälp.

"På en öde hed i ett kargt landskap har tre kvinnor samlats för att rådslå. Deras sjalar fladdrar i den kalla vinden, och ljungen ligger tätt mot den steniga marken. Under en järnkittel sprider en eld värme och ljus i natten, men den är på inget sätt kapabel att fördriva den märgbitande vinden som tar sig in överallt.

Längre bort på heden syns tre stenar stå i en triangel, som väktare över en länge glömd hemlighet. På stenarna syns svagt blå runor och slingor, som i ett sedan länge dött språk berättar om passager och portaler, att övergå från ett tillstånd till ett annat, men detta bekymrar inte de tre kvinnorna som samlats här. De har mycket viktigare och tyngre saker att diskutera."

## Bröd och Skådespel

Vari en tournering kungöres i ett land som lider svårt, och en Paladin tvingas ge efter för en ivrig väpnare.

### Nyckelscen

Scenen är till för att ge väpnaren och paladinen ett syfte med sin resa till Antamar. Till att börja med är de nämligen inte alls motiverade att bege sig dit.

### Vad skall ske i scenen?

Paladinen och väpnaren skall bestämma sig för att bege sig till Antamar. Kung Pavels grymhet skall framgå av soldaternas vidriga beteende. Soldaterna kan dessutom få möjlighet att argumentera för kung Pavel.

### Regeltugg

Om soldaterna hamnar i strid med paladinen och väpnaren, så använd de värden som finns angivna vid soldaterna. Två av spelarna har spelarpersoner i den här scenen och får gärna banka på friskt om de så önskar. Paladinen och väpnaren är vida överlägnsa de otränade soldaterna. Ett bord som skydd ger -2 på färdighetsvärdet för den som försöker träffa, medan en stol ger -1.

### Roller att spela

De två soldaterna, väpnaren och paladinen. Spelledarpersoner är Enhardt Munke och eventuella upprörda värdshusgäster.

### Var, När, Hur

I varje by över hela landsbygden kungöres händelsen. Konungen har i sin godhet och välvilja anordnat en fantastisk tournering. Där kommer att finnas svärdskamp, bardtävlingar, teatersällskap, en otrolig marknad för mirakel och under, handlare kommer från hela världen och det utlovas färskt öl och bröd till de som reser dit för att delta. Många utav bönderna vars grödor slagit fel ser det som en möjlighet att kanske kunna köpa foder till de få djur som finns kvar i ladugården, eller åtminstone avlasta hushållet under ett par veckor.

Paladinen och väpnaren har precis återvänt från en besvikande resa utomlands. Inte nog med att paladinen "bara" tog hem andrapriset i tävlingen, hans häst blev illa skadad. Väpnaren vet att deras pengaförråd är illa lågt och nyheterna om tourneringen som skall hållas i Antamar är därför goda nyheter för honom och hans herre. Men paladinen är tveksam. Att ge sig av till slottet där så mycket sorg har tagit plats, och där väpnarens far mördats, tycks honom avlägset och riskabelt trots det generösa priset.

Kungörelsen från Antamar läses upp både på gator och torg, när paladinen och väpnaren anländer i den lilla byn där de beslutat slå sig till ro för natten. En härold i färgglada och guldsprakande kläder går runt på torget och läser kungörelsen med hög och klar stämma en gång i timmen. Detta är hans ord:

"Hör, hör, kungörelsen utfärdad av Kung Pavel den förste, störst bland Edros monarker. Härmed kungöres att under månaden november, första och andra veckan därav, hålles till kung Pavel den förstes ära en ståtfull tournering i huvudstaden Antamar. Deltagarna däri erhåller bröd och öl så länge tourneringen pågår..Utöver tourneringen hålles även magiskt mästerskap, bardernas kamp om aftonen samt en mirakel-marknad.Vinnarna i samtliga kamper erhåller förutom äran tio guldpenningar vardera, samt gåvor lämpliga för mästerskapets natur. Så talar konungen av Edros! Länge leve kung Pavel den förste!"

Paladinen och väpnaren har tagit in på ett värdshus för natten. På kvällen går diskussionerna om den nya tourneringen höga i matsalen. Vissa tycker att det är ett slöseri med landets resurser, medan andra anser att det kanske kan bringa lite tur åt det i övrigt olycksdrabbade landet. Diskussionen klipps dock tvärt av när ett gäng av kungens soldater slår sig ner vid ett bord och beordrar in värdshusets finaste vin. De har inga avsikter att betala, och när det kommer fram blir värdshusvärden rasande. Hans utbrott får han dock betala dyrt för, ty soldaterna bestämmer sig för att hugga av hans ena öra som straff för att ha satt sig upp mot konungen.

## Barden och Damen

Vari en bard finner sitt hjärtas dam, men blir övermannad av en argsint folksamling.

### Nyckelscen

Syftet är att sammanföra arvingen och barden. Det är också en scen som ger arvingen en rejäl tankeställare. En man rusar till hennes räddning utan någon uppenbar anledning. Är detta ännu en av människornas underliga egenskaper?

### Vad skall ske i scenen?

Barden skall försöka rädd arvingen från den arga mobben, men misslyckas på grund av Johan Kleves insisterande. Barden kommer också att inse att det han träffat på inte är mänskligt utan faktiskt en älva, något som han hyser stor fascination inför.

### Regeltugg

Inget

### Roller att spela

Barden och arvingen. Spelledarpersoner är Johan Kleve, Sunniva från Dalen och den arga mobben som vill driva älvan från staden.

### Var, När, Hur

Barden har färdats många mil, ständigt letande efter paladinen och väpnaren. Under tiden har han författat sånger, eleganta musikstycken som han lever på att uppföra. Han sjunger på värdshus och på krogar och ofta får han ett mål mat och ett stop öl, men även gästenas uppskattning.

Arvingen å sin sida har insett att de Portaler hon hittills prövat varit låsta, blockerade inifrån och ut av kontraktsbrottet mellan Edros och Arkadien. I Nerdala försökte hon än en gång öppna en port, men blev påkommen av en nitisk präst vid namn Johan Kleve, som efter att ha avslöjat henne som älva hetsat torghandlarna till en mobb som satte efter henne. Hon gör sitt bästa för att fly, men halkar i leran på vägen och överfalls av mobben.

Barden har kommit till en liten stad vid namn Nerdala längs med vägen som leder till huvudstaden. När barden närmar sig staden hör han ett väldigt skrålande och hojtande. Det låter som en mobb är på väg. Mycket riktigt. Längs med vägen kommer en skepnad springande i den hala leran. Det är en kvinna. Hon halkar och faller och genast är folksamlingen på henne. De kastar stenar, lera och hästgödsel på den stackars varelsen som krupit ihop i en liten hög på vägen. Barden får syn på en berlock som glittrar runt hennes handled. Det är en Portnyckel, en älvanyckel. Vilket innebär att den illa behandlade kvinnan på vägen är en älva.

Barden försöker avstyra mobben, men misslyckas fatalt och får utstå samma behandling som kvinnan på vägen.

## Många Möten

Där två resande sällskap förenas, kanske av ödet, kanske av slumpen.

### Nyckelscen

Paladinen och väpnaren kommer att känna sig nästan tvingade att ingripa i den föga hedervärda situation som uppstått i Nerdala. Det är inte fair play att låta två ensamma människor utstå spott och spe från en såpass stor folksamling. Dessutom kommer älvan att uppleva en situation som hon tidigare inte varit med om. Hon är nu satt i skuld till paladinen och väpnaren, och har inget sätt varpå hon kan betala tillbaka.

### Vad skall ske i scenen?

Paladinen och väpnaren räddar barden och arvingen från den arga mobben och de slår sig samman när de upptäcker att de är på väg åt samma håll.

### Regeltugg

Inget

### Roller att spela

Barden, paladinen, väpnaren och arvingen.

### Var, När, Hur

När väpnaren och paladinen kommer gående hör de ett väldigt oväsen från en av de näraliggande byarna. De beger sig ditåt för att undersöka, och finner en mobb som hålls

hjälpligt på avstånd av två personer, en man och en kvinna, båda nerkletade med hästgödsel och lera. Mannen är uppenbarligen bard. På ryggen har han en luta vars hals har brutits i tumultet. På huvudet har han en turban, och han är klädd i eleganta sidenkläder, en långväst över en vit skjorta och ett par vida byxor i blått. På fötterna har mannen snabelskor i ett gyllene material. Bredvid honom står en ung och blek kvinna, hennes ljusa hy konstrasterar skarpt mot hennes korpsvarta hår. Hon är klädd i en lång, grön ylleklänning med vida ärmar. Runt armen har hon ett armband med en berlock i form av en liten nyckel.

Paladinen och väpnaren lyckas driva bort mobben, till Johan Kleves stora förtret, och mobben ger sig av till sina hem. Kvar lämnas arvingen, barden paladinen och väpnaren. De beslutar att slå sig samman efter att de förstått att de skall åt samma håll.

Det är de tre häxorna som har utövat sin magi över sällskapet, bundit dem tillsammans för resans gång. Arvingen kan känna hur något klickar på plats, omärkligt för de andra men påtagligt för henne. Hon förstår att någon påverkar deras öde, och gör det med starka medel.

## Kummelgasten

Vari obehagligheter av övernaturligt slag avslöjas.

### Nyckelscen

Kummelgasten avslöjar med kuslig insikt att karaktärerna är styrda i allt de gör. Han avbryter sitt anfall i rädsla av att drabbas av den magi som styr sällskapet.

### Vad skall ske i scenen?

Kummelgasten anfaller det lilla sällskapet och skrämmer dem ordentligt, men när han har fått dem på knä, retirerar han plötsligt och ber sällskapet att ge sig av.

### Regeltugg

Kummelgastens värden finns angivna vid spelledarpersoner. De magiska föremålen står beskrivna under avsnittet "Magiska Föremål".

### Roller att spela

Barden, paladinen, arvingen och väpnaren. Spelledarpersoner är kummelgasten.

### Var, När, Hur

På en vindsliten kulle står tre stenar uppställda. Deras breda ryggar är ett gott skydd mot vinden, och en gammal ek sprider sina grenar i ett skyddande tak över höjden.

Gräset är gulnat och dött, men leran som annars är närvarande överallt har inte lyckats ta över den sandiga jorden på upphöjningen. I lä från vinden och regnet är det tyst och stillsamt, och atmosfären är sövande. I det naturliga vindskyddet finns tystnad och relativ värme. Det är till och med hjälpligt torrt på marken, eftersom stenarna och eken står på en liten kulle.

Om sällskapet slår läger, kommer de under natten att bli attackerade av en kummelgast som håller till här. Kummelgasten slår till först när de flesta i sällskapet somnat.

Kummelgasten kommer att försöka skrämmas, antingen med visioner om de andra karaktärernas död, eller genom att berätta saker ur karaktärernas förflutna, avsedda att förvirra och locka fram negativa känslor.

Strax efter anfallet kommer dock kummelgasten att retirera. Han verkar rädd och nästan vördnadsfull inför sällskapet. "Nej", säger han med ihålig djup röst, "ni omges av starka band, stark magi. Det är inte mig benäget att lägga mig i. Gå er väg! Seså, gå! Gå nu och stör inte en gammal gast längre!"

Karaktärerna kan fly eller ta sig ner i kumlet. Öppningen till kumlet ligger i ekens rötter, och är till att börja med dolt av nedfallna grenar. I kumlet finns gastens skelett, och har man det är det lätt att förinta gasten.

Kumlet är en gammal älvagrav, där mycket speciella föremål finns att finna. Bland annat ett svärd, enkelt och rakt, med få utsmyckningar. Det glöder i mörkret och tycks ligga helt naturligt i händerna på väpnaren. Det är ett svärd avsett för hämnd och passar därför väpnaren trots att han inte vet om att han skall hämnas ännu. I kumlet finns också en älvanyckel, men den här älvanyckeln går bara att använda en gång. Med den kan man ta sig, en person, till Arkadien utan att använda en portal.

## Portarna till Kungariket

Vari en ung man får skåda sitt arv, två magiker slipper bli bestulna och magiskt damm byter händer.

### Nyckelscen

Sällskapet får se Antamars prakt i kontrast till Edros fattigdom, de förhindrar en stöld och blir belönade av två magiker.

### Vad skall ske i scenen?

Stölden skall förhindras och Sirius och Hector skall ge sällskapet sanningsdammet. Sanningsdammet finns beskrivet under "Magiska Föremål".

### Regeltugg

Inget.

### Roller att spela

Barden, paladinen, arvingen och väpnaren. Spelledarpersoner är folk i kön samt magikerna Sirius och Hector.

## Var, När, Hur

Runt Antamar rör sig många människor och det är ett kaos av färger, former och ljud. Tiggare sitter vid sidan av vägen och ber om mat och pengar. Vissa är så vanställda att det knappt går att se om de en gång varit människor eller om de hör till någon annan ras. Portarna till Antamar är vidöppna och in genom dem slingrar sig en lång kö av män, kvinnor och barn, blandat med hästar, åsnor vagnar och kärror. Det är en ficktjuvs paradis, och är man inte försiktig kan man bli av med både det ena och det andra. Bara att stå i kön tar ett antal timmar.

Vårt sällskap hamnar bakom två magiker, båda aristokratiska och inte alls särskilt roade av kön. De diskuterar bland annat hur slösaktigt de finner konungens utspel att vara, men de anser också att det är hans problem, inte deras. Att de drar nytta av situationen är bara naturligt enligt dem. De har ju en rätt att vara här, de har till och med kallats hit för att delta i magitävlingen.

Magikerna reser i en övertäckt vagn och har inte särskilt god uppsikt bakåt. Därför ser de inte när en skum bandit försiktigt börjar rota bland deras attiraljer och färggranna rober. Vårt sällskap har nu en möjlighet att stoppa den skumme banditen, eller bara låta honom råna de något högfärdiga och snobbiga magiutövarna.

Stoppar de den skumme banditen är magisällskapet oerhört tacksamma. De studerar arvingen ingående, men väljer att inte kommentera på hennes ursprung. Antingen vet barden, väpnaren och paladinen om vad hon är, eller så finns det en anledning till varför hon valt att dölja sitt ursprung, och magikerna anser att det är upp till var och en hur man väljer att bete sig.

Magikerna ger väpnaren en påse med magiskt damm. Det här dammet kan tvinga en person att tala sanning, och de anser att det säkerligen kan komma väl tillhanda.

Efter många om och men når sällskapet till slut fram till porten där de tas emot av irriterade och trötta soldater. De är inte vana vid så mycket ståhej och arbete och tycks ibland strunta i sina plikter, ibland vara övernitiska. När det är dags för sällskapets tur så slänger en av soldaterna fram ett papper med olika symboler som vid närmare inspektion visar sig vara vapen av olika typer. Sällskapet ombedes att fylla i hur många vapen av varje de för med sig och även om de har några magiska föremål med sig. Barden får tillfälle att visa sig på styva linan, eftersom han är den ende som kan skriva. Arvingen kan förvisso läsa men hennes handstil lämnar mycket att önska i övrigt.

## Inkvartering på slottet

Där en paladin förstår hur mycket han åldrats, och en ovetande ung man träffar sin faders mördare.

## Nyckelscen

Syftet är att introducera den fåfänge och egocentrerade Pavel för sällskapet. Han och hans fru Mirjam tar emot.

### Vad skall ske i scenen?
Pavels egocentrerade världsbild skall tydliggöras och sällskapet skall drabbas av avsmak för den manipulerande och egenkära konungen. Paladinen kommer att inse hur mycket livet på vägarna har tärt på honom när Pavel inte känner igen honom.

### Regeltugg
Inget

### Roller att spela
Barden, paladinen, väpnaren och arvingen. Spelledarpersoner: Pavel och hans fru Mirjam.

### Var, När, Hur
De personer som skall delta i tourneringen blir skyfflade in på slottets bakgård där Pavel den Förste tar emot. Dock har han satt sina underhuggare på att ta hand om bönderna. Eftersom både barden och arvingen håller ganska hög standard på sin klädsel blir de insorterade i den kön som konungen personligen hälsar på.

Han och hans fru Mirjam sitter på var sin stol. Båda ser illa till mods ut. Mirjam rynkar på näsan och påpekar högt och ljudligt att det var fasligt vad de luktar, de där bönderna. Hon vänder sig till en kammarherre och säger åt honom att ordna bad åt alla som inkvarteras i slottet. "Men bry dig inte om varmvatten. Bönder har jag hört är tjockhudade varelser." Både Pavel och Mirjam fäller liknande kommentarer konstant under den dryga timme det tar för de församlade att invkarteras.

När det blir sällskapets tur finns det två personer i ledet som kan känna viss oro. Dels är det barden, som är Pavels spion, och dels paladinen, som har orsak att tro att Pavel känner igen honom. Pavel kallar barden till ett möte senare under veckan, "för att få lov att höra de kompositioner Ni kreerat under resan", men nämner i övrigt inget om hans koppling till kungahuset. Paladinen har inget att vara orolig för. Pavel känner inte igen honom.

## Gumman

Där en ung man finner sin sanna far och en lögn avslöjas

### Nyckelscen
Syftet är att avslöja väpnarens sanna arv och ge honom motivation att störta Kung Pavel, eller åtminstone göra livet obehagligt för konungen. Barden kommer att inse att det här är paladinen och arvingen som han har letat efter i tio år, men inte funnit. Arvingen inser att hon nu funnit ett sätt att betala tillbaka sin skuld.

### Vad skall ske i scenen?
Gumman avslöjar att hon är väpnarens gamla nanna, och att hon fått stanna kvar på hovet enbart för att hon ansågs vara tokig redan innan incidenten. Nu tror ingen på hennes berättelser och hon har blivit reducerad till städare.

### Regeltugg
Inget

### Roller att spela
Barden, paladinen, väpnaren och arvingen. Spelledarpersoner är Mathilda Vargdottir, gumman.

### Var, När, Hur
Det är sent på kvällen och regnet har kylt slottssalen till minusgrader. Inga sängkläder har hållits tillhanda för sällskapet ännu och i salen där de skall bo finns bara fyra tomma sängar och en otänd brasa.

Just när sällskapet är på väg att ge upp och bädda med sina egna sängkläder (blöta och leriga av resan till Antamar), kliver en liten gumma in genom dörren. "Jag ber om ursäkt, herrskapet, men det har kommit många nya gäster idag och jag har haft mycket att göra." Hon lastar av en stor hög ved vid brasan och börjar tända veden. När brasan flammar varm och inbjudande i rummet lyfter hon sänglinnet och kilar bort till sängarna som står uppställda längs ena långväggen.

När hon får syn på väpnaren bleknar hon och snubblar baklänges och sätter sig tungt på en stol. "Herreminje", säger hon och sätter händerna för munnen, helt förbluffad, "herreminje, det är ju Prinsen. Gudarna skall veta att jag har bett för Er, Ers Majestät, men aldrig, aldrig trodde jag att jag skulle få se Er här på slottet. Inte efter vad Pavel gjorde mot Er far. Jag kände Er far, konungen. Jag var er nanna fram tills...Fram tills dess att konungens kusin förrådde honom. Jag klarade mig från blodsbadet tack vare att jag var för gammal att kämpa. De flesta tyckte nog att jag var lite galen redan innan jag såg hur... hur det hela egentligen gick till... Och Pavel hade ont om husfolk, så jag fick stanna."

Paladinen kanske försöker stoppa gumman från att prata så rättframt i sällskapet, men hon är fast besluten att berätta vad hon såg hända för femton år sedan på slottet.

## 15 år in i det Förflutna

Under vilket en paladin räddar ett liv och en kung blir förrådd.

### Nyckelscen
Syftet är att berätta vad som hände den dagen för femton år sedan när kung Bertram dödades av sin kusin Pavel.

### Vad skall ske i scenen?
Pavel skall hugga kung Bertram i ryggen, paladinen skall fly med barnet och den blivande drottning Mirjam skall uppmuntra Pavel att begå mordet.

### Regeltugg
Inget.

### Roller att spela
Pavel, Mirjam, kung Bertram och paladinen.

### Var, När, Hur
Det är kväll i Antamars ståtligaste byggnad, det enorma slottet som reser sig som en jätte över Edros huvudstad. I de stora salarna brinner tusentals facklor och oljelampor. Kvällen är kylig, trots de stora brasorna som matas av hela stockar.

Konungen är på väg ifrån prinsens rum, och på känsla mer än något annant har han placerat paladinen utanför sin sons rum, att vakta mot mer än spöket i garderoben, även om det är den officiella förklaringen.

Konungen hinner dock inte långt ner i korridoren innan han blir stoppad av sin kusin Pavel som vill diskutera Mirakelmarknaden som skall hållas inom kort. Pavel är inte alls förtjust i älvor och vill helst inte se dem i Antamar.

Bertram låter sig dock inte övertalas, inte ens när Mirjam kommer för att stödja sin make i frågan. Ett gräl bryter ut och paladinen smyger sig närmare i skuggorna för att se vad som händer. Han kommer fram lagom till dess att Mirjam hetsar sin make att hugga kniven i Kung Bertram. Förskräckt vänder paladinen om och kastar sig in i prinsens rum. Den unge prinsen sover nöjt, och protesterar inte när paladinen binder honom på ryggen och klättrar ut genom slottsfönstret. Så har en femton år lång flykt tagit sin början...

## Slottet

Där en väpnare möter sin värsta fiende och sin hjärtas dam.

### Nyckelscen

Väpnaren träffar på sin framtida drottning, samt sin värste rival och fiende.

### Vad skall ske i scenen?

Spelarna introduceras till det enorma slottet och får dessutom träffa på den synnerligen obehaglige Vilhelm och den fagra Katerina. Under scenen skall det framgå att Katerina är attraherad av väpnaren och att väpnaren besvara känslorna. Vilhelm och väpnaren skall dessutom utmana varandra på tournerspel om deras hjärtas dam.

### Regeltugg

Inget

### Roller att spela

Vilhelm, Didrik, Katerina och väpnaren.

### Var, När, Hur

Högt över Antamar ligger slottet, ett gräsligt stort åbäke. Murarna är tillverkade av tung grå sten, plockad direkt ur berget som står som en förnämlig fond. Inte hela slottet används längre. Många rum står tomma, ekar av en eller annan råtta som funnit ett hem i de malätna möblerna som täckts av sedan länge trasiga och fläckade dammlakan. För fönstren i dessa tomma rum hänger tunga velängdraperier, som då och då ger upp ytterligare en bit av sin vävnad till tyngden och åldern. På vissa ställen har spindlar vävt så tjocka nät i fönsterkarmarna att solen inte tränger igenom, ens där draperierna totalt kollapsat.

Väpnaren har tagit en promenad genom de tomma, ekande hallarna för att undersöka litegrann. Då springer han in i Katerina, som sitter i ett av fönstren och skriver poesi. De talar ett tag, innan de blir avbrutna av Vilhelm och Didrik som kommer drällande.

Vilhelm börjar genast förolämpa väpnaren och Didrik hjälper mer än gärna till. De drar väpnarens "familj" i smutsen, kallar honom bonde och livegen, kort sagt försöker få till så många smärtsamma kommentarer om hans härkomst som de bara kan. Katerina

försöker försvara väpnaren men får hån till svar. Till slut kan det komma till handgripligheter, men skulle så ske, så avbryter Didrik slagsmålet och föreslår att de skall tournera mot varandra istället.

## Hemsökelsen

Där en far söker upp en sedan länge förlorad son och en paladin återser sin herre.

*Is this a dagger which I see before me,*
*The handle toward my hand? Come, let me clutch thee.*
*I have thee not, and yet I see thee still.*
*Art thou not, fatal vision, sensible*
*To feeling as to sight? or art thou but*
*A dagger of the mind, a false creation,*
*Proceeding from the heat-oppressed brain?*
*William Shakespeare - Macbeth*

### Nyckelscen

Karaktärerna får sin motivation att hämnas Bertram, en tydligare spark i häcken att fortsätta på det inslagna spåret.

### Vad skall ske i scenen?

Väpnaren väcks av vålnaden som beklagar sig över hur landet lider och hur illa ställt det är  med allt. Han ber sin son att hämnas honom, inte bara för hans skull utan även för landet.

### Regeltugg

Inget

### Roller att spela

Kung Bertrams spöke, väpnaren, paladinen, barden.

### Var, När, Hur

Väpnaren väcks av ett kallt vinddrag, viskande röster...

"Min son, vakna... Vakna och hör mig..."

I ett hörn av rummet skimrar luften som vore den fylld av glittrande vattendimma. Dimman tätnar och stelnar i Kung Bertrams form. Han gestikulerar åt väpnaren att komma nära. Temperaturen i rummet sjunker tills dess att sällskapets utandningsluft kondenserar till vit dimma.

Resten av sällskapet vaknar när det blir så kallt att inte ens de extra filtar Mathilda kommit med under dagen räcker för att driva undan kylan.

Han berättar också att allt som sker i Edros speglas i Arkadien. När väpnaren försvann, försvann också Arkadiens arvinge, Moira. Arkadien håller också på att slitas sönder och samman av de våldsamma krafter som släppts lösa. Det är viktigt att båda arvingarna kommer tillbaka till sina rätta platser.

Kung Bertrams spöke berättar om pakten mellan Arkadien och Edros. Han bönfaller väpnaren att se till så att rätt person hamnar på tronen. Inte bara för att hämnas Kung Bertrams död, utan även för landets skull.

Landet håller på att gå sönder, trasas samman mellan kaos käftar. Allt för en pakt som inte längre hålls.

## In i Gobelängen

Där våra hjältar ser syner och besöker ett överjordiskt land.

*There are objects so peculiar*
*They were not to be believed*
*All around, things to tantalize my brain*
*It's a world unlike anything I've ever seen*
*And as hard as I try*
*I can't seem to describe*
*Like a most improbable dream*
*But you must believe when I tell you this*
*It's as real as my skull and it does exist*
*- Danny Elfman, The Nightmare Before Christmas*

### Nyckelscen

Barden och arvingen träffar på Puck, som berättar hur illa ställt det är med landet och hur svårt det har blivit att hitta rätt mellan Edros och Arkadien.

### Vad skall ske i scenen?

Trasmannen berättar om hur ödsligt allt är. Här har inte passerat någon på länge, förutom en person som kommit in i portalen men inte passerat. Trasmannen för arvingen och barden till Puck som berättar hur allt ligger till.

### Regeltugg

Inget

### Roller att spela

Barden, arvingen, Puck och Trasmannen.

### Var, När, Hur

Barden och arvingen letar efter portalen som fortfarande är aktiv. Den skall finnas i slottet, och detta bekräftas då de passerar en bleknad och dammig gobeläng. Moiras nyckel börjar lysa.

De stiger båda in i gobelängen och drabbas av en mäktig vördnad. När de kliver in är det som att få ett slag i ansiktet. Inuti gobelängen är världen mjuk, som spunnen ull. Färgerna hopar sig i kluster och det känns som att stiga in i en dammig tyggrotta. Luften är torr och får ögonen att tåras och halsen att kittla.

Vid ett träd i gobelängen sitter dess väktare, den äldste och mäktigaste av sitt slag. Han reser sig ryckigt och stapplar med en underlig grace mot sällskapet. “Jag är gobelängens väktare” säger han. “Har ni makt att passera?”

Den mystiska stämningen kvarvarar och gobelängens väktare berättar att en annan försökt passera, lurat väktaren med glamour, men inte kommit igenom till andra sidan. Det är Puck som fastnat i väven och inte kan ta sig loss - Puck som letade efter arvingen, och faktiskt fann henne, men fastnade på vägen tillbaka.

Trasmannen erbjuder sig att föra sällskapet till Puck, som väntar i en glänta längre bort, halvvägs till Arkadien.

## Tournerspel

Under vilket en väpnare vinner sin dam och en förrädare avslöjas.

*"From all his policies and webs of fear and treachery, from all his stratagems and wars his mind shook free; and throughout his realm a tremor ran, his slaves quailed, and his armies halted, and his captains suddenly steerless, bereft of will, wavered and despaired."*
*J.R.R. Tolkien - The Lord of the Rings*

### Nyckelscen

Under scenen triumferar det goda, väpnaren får sin rättmätiga plats på Edros tron och avslöjar Pavels kungamord. Spelet får dessutom besök av Titania och Oberon som återfinner sin dotter.

### Vad skall ske i scenen?

Väpnaren vinner över Vilhelm och får första priset utav Katerina. På den efterföljande banketten preparerar väpnaren (eller Puck) Pavels drink med sanningsdamm och han erkänner till Mirjams stora förtret. Oberon och Titania besöker banketten och finner sin dotter. Much rejoicing.

### Regeltugg

Tourneringsregler. Här finns det utrymme för mycket dramatik och spänning. Reglerna i en tournering är som följer: tourneringen pågår i tre pass. Den som brutit flest lansar under tourneringens gång vinner, förutsatt att motståndaren inte ramlar av hästen. Ramlar motståndaren av, vinner personen som fortfarande sitter på sin häst. Jag har på karaktärerna lagt till en färdighet som heter "Tournering". I den ingår både parering av lans, ridning, och alla andra färdigheter man kan tänkas använda vid ett dylikt tillfälle.

Om båda ramlar av fortsätter striden på marken med svärd. Det gäller att toucha motståndaren på axeln (en poäng), i huvudet (en poäng), i bröstet (2 poäng) eller på benen (en poäng). Den som först når fem poäng har vunnit passet. Det är tillåtet att parera, dock får man inte anfalla om man har sin sköld uppe.

### Roller att spela

Väpnaren, barden, paladinen och arvingen.

### Var, När, Hur

Dagen för tourneringen gryr i Antamar. Människor har redan börjat samlas vid läktarna för att få bra platser. Kungen och drottningen tågar ut med Katerina i släptåg. De är alla

klädda i siden och sammet, guld och brokad, en hård kontrast till de bönder och hantverkare som samlats för att se spektaklet.

Sällskapen tar sina platser och kampen om äran påbörjas. Som väntat slås riddarna ut en efter en, och kvar finns slutligen bara Vilhelm och väpnaren.

Scenen liknar en spaghettiwestern. Stämningen är tryckt och tung. Hästarna är nerviga och adrenalinstinna. På tournerfältet vajar de färgglada vimplarna och flaggorna i vinden, helt obekymrade om dramat som utspelas på marken nedanför. Så släpper domaren näsduken och hästarna dundrar mot varandra.

Naturligtvis kommer väpnaren att vinna mot den neslige Vilhelm, men du som spelledare kan vara lite jävlig och låta Vilhelm bryta flest lansar. Naturligtvis har Vilhelm fuskat genom att försvaga sina lansar innan tävlingen. Ett annat alternativ är om Pavel fått reda på vem väpnaren är. Då kan Vilhelm ha beslutat sig för att ta död på sin rival och använda skarp lans i anfallet. Väpnaren kanske blir skadad, men inte så allvarligt att han inte klarar sig. Vilhelm blir naturligtvis diskad.

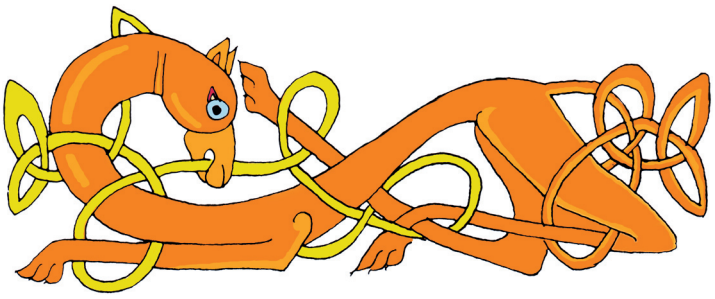
Prisutdelningen skall ske på banketten, där alla nobla familjer som någonsin existerat i Edros nu finns samlade. Väpnaren placeras bredvid kungaparet, och nu är ett utmärkt tillfälle att smyga ner sanningsdammet i Pavels bägare.

Om Pavel råkar ut för sanningsdammet kommer hans djupt begrovna samvete att poppa upp till ytan. Hans kval inför mordet på sin kusin överväldigar honom och han känner ett stort behov av att erkänna sina synder, till Mirjams stora förskräckelse.

Det blir en kaotisk scen. Nobla familjer reser sig och börjar skrika till varandra, Oberon och Titania, som anlänt till banketten, konfirmerar att anledningen till att Edros lider så svårt är att förbundet mellan de två dimensionerna har brutits och att det enda sättet att återupprätta förbundet är att se till så att rätt person hamnar på tronen. De kan demonstrativt buga inför väpnaren eller påa nnat sätt betyga sin vördnad.

Vilhelm kan bli som en tokig och rusa på väpnaren med draget svärd, en veritabel Hamletduell, där svärden klingar över hela salen och bara avbryts när en utav de duellerande har fallit död ner.

Det är svårt att säga exakt hur scenariot slutar. Du som spelledare får improvisera längs med de riktlinjer som givits.



# Epilog

*The weird sisters, hand in hand,*
*Posters of the sea and land,*
*Thus do go about, about:*
*Thrice to thine and thrice to mine*
*And thrice again, to make up nine.*
*Peace! the charm's wound up.*
*William Shakespeare, Macbeth*

Läs upp denna när scenariot är avslutat. Det finns två olika startstycken, beroende på om den sanne kungen återtar tronen eller om hans misslyckas.

## Allt gick bra

En frisk kvällsbris drog över de färgsprakande hedarna. Mylla och bris luktar friskt och löven dansar längs den tomma landsvägen. I hus och hem, hos låg såväl som hög, samlades människorna vid de öppna eldarna och läppjade på äppelvin och lutade sig tillbaka. Landet drog en suck av lättnad och förberedde sig för en välförtjänt vintervila.

"Nå - det gick till slut!" Den gamla kvinnan lutade sig tillbaka i gungstolen och fortsatte sin stickning. Den unga kvinnan på golvet tittade upp och nickade. Hon fortsatte att retas med kattungen som jagade garnnystanet runt och runt.

" Ingen vila ingen ro" suckade kvinnan vid spisen. De två andra stannade upp och mötte hennes blick. Hon tittade ned i tekannan och hennes blick fångade upp den svaga bilden som framträdde. De samlades runt tekannan och betraktade bilden. En ung kvinna, klädd i en lång blå sammetsklänning låg på ett stengolv med de gyllene håret utspritt omkring sig som en gloria. Hon sov och från hennes högra pekfinger rann det en droppe blod. Spinnstolen låg omkullvält bredvid henne.

"Vi visste att detta skulle hända, ända sedan hennes dop har vi vetat. Varför är ni så förvånade systrar?" frågade den unga kvinnan. Den gamla gumman hasade sig tillbaka till gungstolen och satte sig mödosamt.

" Har det redan gått 16 år? Tiden går fortare nu tycks det mig." Kattungen hoppade upp i hennes knä och hon började stryka dess päls med en rynkig och fläckad hand.

" Nåväl, hur löser vid detta?" frågade hon medan hon fortsatte att smeka den spinnande kattungen.

"Jag tycker att vi gör som förra gången, vi hittar en lämplig prins som får väcka henne" sade kvinnan vid spisen som nu börjat läppja på teet, bilden bleknade bort.

" Men det finns ingen lämplig kungason i denna generationen som klarar uppgiften. Kanske måste vi söka oss längre bort för att hitta en lämplig kandidat? Den unga kvinnan slog sig ned framför spisen och lutade huvudet fundersamt mot sina uppdragna knän.

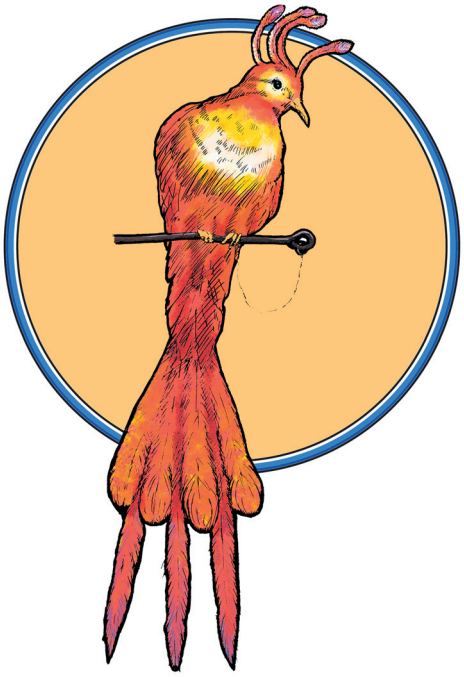
Ett tystlåtet skrockande fyllde rummet. Den gamla kvinnan började gunga på sin gungstol och tog upp sin stickning.

“ Vi har all tid i världen för att rätta till detta. Oroa dig, hon kommer att vakna även om det tar oss hundra år att hitta en lämplig prins.”

## Allt gick dåligt

En mörk regntung dimma drog in över heden. Ett snöblandat regn började ihållande att smattra mot de små stugornas stängda fönsterluckor och inomhus kröp man ner bakom luggslitna filtar tillsammans för att hålla värmen. Efter en lång och bedrövlig höst kommer nu vintern. I såväl stuga som slott oroade man sig denna natt för skatterna, de oframkomliga vägarna, maten, skörden och vargavintern. Det tycks inte vara en ände på eländet i riket.

“Nå - det där hade väl kunnat gå bättre!” Den gamla kvinnan lutade sig tillbaka I gungstolen och fortsatte sin stickning. Den unga kvinnan på golvet tittade upp och nickade. Hon fortsatte att retas med kattungen som jagade garnnystanet runt och runt……..fortsätt som ovan.



# vriga Scener

Övriga scener är scener som kan plockas in emellan nyckelscenerna och som tjänar till att dels ge dig som spelledare större svängrum, dels fylla ut scenariot för att ge mer speltid. Som spelledare väljer du var du vill peta in övriga scener, men i tidslinjen finns förslag på var de kan förekomma.

## Fågeln i Fångenskap

Där arvingen ser igenom en illusion och en osannolik vänskap uppstår.

### Nyckelscen

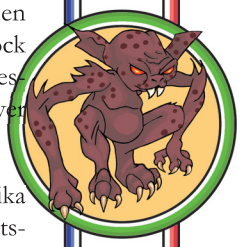
Nej

### Vad skall ske i scenen?

Arvingen befriar en eldfågel i fångenskap och får en tjänst att kalla in i en knepig situation.

### Regeltugg

Madame Desiree är en häxa och kan lägga Förhäxad Sömn på karaktärerna. Besvärjelsen tillhör skolan Häxkonster och försätter offret/ offren i djup sömn. Offret vaknar dock om man försökerväcka det, använder besvärjelser, eller skadar det, vilket skiljer besvärjelsen från Förtrollad Sömn. Madame Desirees variant är förstärkt med sömnpulver av magisk typ. Besvärjelsen räcker Sx2 rutor och varar i Sx1 timmar.



Magi går till på följande sätt. När en trollkarl kastar en besvärjelse måste han offra lika många PSY som besvärjelsens effektgrad. Slår man under eller lika med S (Skicklighetsvärdet) i besvärjelsen lyckas den.

### Roller att spela

Eldfågeln, arvingen, Madame Desiree, barden.

### Var, När, Hur

När sällskapet kommer resande igenom det karga Edros springer de helt oförhappandes på en gammal gumma och hennes lilla vagn. Gumman har slagit upp ett litet stånd vid vägkanten och säljer blommor av glas. De är oerhört vackra saker, som små perfekta kristaller breder de ut sig över duken och pinglar milt i den kalla höstvinden. De låter som klirret av prismor eller tonen man får när man drar ett fuktigt finger över kanten på ett kristallglas.

På en pinne bakom gumman sitter en oerhört vacker fågel. Den har fjädrar i skimrande rött och eldigt orange, flammande gult och lysande vitt. Runt fågelns fot löper en kedja ner till pinnen och fjättrar fågeln.

När arvingen får se fågeln förstår hon plötsligt att det är en Eldfågel, och inser också med viss skräck att gumman som håller fågeln fången måste vara en häxa med ganska stora krafter. Fågeln som hållit ögonen på arvingen låser blicken i hennes och med stor klarhet förstår arvingen att hon måste hjälpa fågeln till frihet.

Om arvingen lyckas övertala sällskapet att slå läger här för natten är gumman mer än gästvänlig. Hon föreslår till och med att de delar kvällsmat. Något arvingen är tveksam till, eftersom hon vet att häxor ofta kryddar maten med mer än salt och peppar. Och hon har naturligtvis rätt Madame Desiree är mer än lovligt intresserad av sällskapet. Hon tänker förvandla arvingen och barden till dragdjur och äta paladinen och väpnaren. Stuvningen hon bjuder på är en tidigare vandrare som inte hade älvor i sällskapet och därför inte klarade sig riktigt lika bra.

Arvingen äter inte av maten, och drabbas därför inte av sömnpulvret. Gumman tror att hon fått sällskapet i sin makt och drar sig tillbaka till sin vagn. Nu kan arvingen befria fågeln, men hon måste använda lite utav sitt ack så sinande förråd av glamour för att göra det. När fågeln sedan befriats ruskar den på sig och blir en vacker ung kvinna. Hon erbjuder arvingen en fjäder. "Tag denna. Skulle det vara så att du någonsin behöver min hjälp, så stryk fjädern tre gånger, så kommer jag. Jag har väckt dina reskamrater. Ge er av nu, medan Madame Desiree sover. Och tack ännu en gång för hjälpen." Kvinnan blir en fågel igen och kastar sig sjungande upp i skyn, mot den stigande månen.

## Små Onda Jävlar

Vari små onda jävlar ställer till förtret och irritation hos vårt sällskap.

*"By the pricking of my thumbs,*
*Something wicked this way comes."*
*William Shakespeare - Macbeth*

### Nyckelscen

Nej

### Vad skall ske i scenen?

De små onda jävlarna kommer att retas med sällskapet, försöka stjäla deras mat och lura dem av vägen. De håller till i ett träsk i närheten och behöver någon att äta på.

### Regeltugg

De små onda jävlarna har en förmåga likt den hos en lyktgubbe. De kan använda en besvärjelse vid namn Kontrollera Person. Besvärjelsen tillåter besvärjaren att kontrollera en person per effektgrad. Han måste först övervinna offrets PSY på motståndstabellen. Efter det kan han styra personen vart han vill. Räckvidd är Sx10 rutor, den varar i Sx1 SR. De små onda jävlarna drar sig dock för att använda förmågan, eftersom de inte kan återvinna PSY på vanligt sätt, utan måste mata träsket för detta.

### Roller att spela

Barden, väpnaren, arvingen och paladinen. Spelledarpersoner, de små onda jävlarna.

### Var, När, Hur

När sällskapet kommer vandrande längs med den höstmörka vägen kan någon utav dem plötsligt känna hur något rotar i ryggsäcken. Om han/hon tittar efter ser han/ hon ett fult tryne titta fram ur packningen. Den lilla filuren gör en mycket ful gest och spottar sedan karaktären rätt i ansiktet och flyr med en portion mat. Snart surrar det fem små

onda jävlar runt sällskapet. Samtliga försöker ta mat eller förolämpar sällskapet grovt.

"Hur var det här då? Stod inte ut med mamma och pappa, eller hur? Stack hemifrån helt utan tanke på konsekvenser! Det hade kanske funkat, damen, om inte HELA JÄVLA ARKADIEN HADE GÅTT ÅT HELVETE FÖR ATT FRÖKEN KÄNDE SIG INSTÄNGD!!!"

"Åh, så vi räddade en prins! Åh så vi känner oss högfärdiga, sant? Varför räddade du inte konungen när du ändå var igång?! Var det kanske på grund av avundssjuka? Eller var du kanske rädd för att de skulle döda dig med?"

"Voj, voj, voj, du vet inte mycket om livet, eller hur? Alltid så borta, det enda du bryr dig om är nästa tournering och varifrån nästa mål mat kommer. Du tänker inte alls på det ansvar som vilar på dina axlar, eller hur? Du vet kanske inte ens OM det. Din far blev mördad och här går du och lallar som en annan fåne, utan vett och uppfostran."

"Lille vännen, så sött... Räddar ett våp från en argsint mobb och pajar din luta. Och så tror du att hon TYCKER OM dig?! Så patetiskt. Och vet du vad? Du sjunger förjävligt illa. Du kanske borde berätta vad du egentligen gör härute."

På den vägen är det. De små onda jävlarna försöker locka sällskapet ner i träsket, men viljestyrka är allt som krävs för att motstå. De små onda jävlarna ger upp när sällskapet har passerat deras myr.

## Katerina och väpnaren

Vari en väpnare får tillfälle att tala med en attraktiv prinsessa och en rival dyker upp och spottar spe.

### Nyckelscen
Nej

### Vad skall ske i scenen?
Katerina och väpnaren har tillfälle att vara romantiska i rosengården och Vilhelm och hans hantlangare har tillfälle att vara elaka och nesliga.

### Regeltugg
Inget

### Roller att spela
Katerina, väpnaren, Vilhelm och Didrik. Spelledarpersoner, eventuellt små flygfän.

### Var, När, Hur
Katerina har skickat ett meddelande med sin kammarjungfru Lovisa till väpnaren. Hon ber honom att möta henne i rosenträdgården för att tala.

Rosengården är en av de äldsta trädgårdarna på slottet. En vacker och nu höstfärgad allé leder till ett litet vitt lusthus i trä. Lusthuset är nästan övervuxet med rosor av alla de slag, och omgivet av en hög häck, där rosorna klänger längs med grenarna. Bakom lusthuset finns en öppning som leder in i en enorm labyrint.

Katerina väntar i den glatt upplysta lilla boningen. Hon har tänt en eld i den svarta järnkaminen och håller på att koka te när väpnaren anländer. Katerina har något att säga väpnaren, men är rädd att missförstås, så det blir en hel del trevande och en litet lätt fölägen dialog innan det kommer fram att de "tycker väldigt mycket om varandra".

Efter att de druckit sitt te, dyker Vilhelm och Didrik upp. De vill spöa väpnaren och Vilhelm tvekar inte att ta till starka ord om sin trolovades trohet. Även om väpnaren försöker, kommer Vilhelm och Didrik att släpa ut honom i labyrinten och lämna honom där för att själv ta sig tillbaka till lusthuset.

Om spelledaren så önskar kan han eller hon peta in den här scenen strax innan tourneringen och se till så att väpnaren slipper ut precis innan den skall till att börja. Har väpnaren svårt att finna vägen kan små flygfän visa honom vägen ut ur labyrinten.

## Barden och Konungen

Vari en bard får möjlighet att förråda eller rädda en prins.

### Nyckelscen
Nej

### Vad skall ske i scenen?
Barden får tillfälle att i enrum prata med kung Pavel, och även avgöra sällskapets öde. Pavel förhör sig om barden funnit paladinen och väpnaren.

### Regeltugg
Inget

### Roller att spela
Kung Pavel, barden.

### Var, När, Hur
Barden blir kallad till konungen för att rapportera närmare om sina strapatser och upplevleser då han jagade efter väpnaren och paladinen. Den här scenen skall helst ta plats efter att sällskapet fått reda på vem väpnaren egentligen är, så att en konflikt uppstår mellan bardens känslor för kung Pavel och hans lojalitet till de två män som räddade hans liv.

Pavel kommer inte att misstänka att barden är illojal, vem skulle kunna vara det mot en konung? Hans arrogans är ett skydd för barden. Vi vill inte att Pavel avrättar honom för trohetsbrott.

Pavel kommer att fråga om han fått upp några spår, om han lyckats följa deras resväg och vad de kan tänkas ha haft för sig. Han är också intresserad av vad barden tror om chanserna för väpnarens återkomst. Pavels egen lögn har ju så att säga grävt ett hål i hans säkerhet på tronen. Skulle väpnaren återkomma har han all rätt att kräva sin plats som Edros monark.

## Ett Spöke Berättar

Vari ett slottspöke får lov att prata av sig lite.

### Nyckelscen
Nej

### Vad skall ske i scenen?
Ett spöke från innan Pavel kommer flytande genom väggen och ojar sig över Pavels styre.

### Regeltugg
Inget

### Roller att spela
Barden, arvingen, väpnaren och paladinen. Spelldarpersoner är spöket Wilhelmina Maria Dorothea Kristina Gelov af Antamar.

### Var, När, Hur
En afton när sällskapet sitter samlat runt den öppna spisen i rummet där de inkvarterats känner gruppen hur hela salen blir kall och tyst. På den ena väggen bildas en svag dimma som långsamt tar formen av en äldre kvinna klädd i gammalmodiga kläder, kantade med dyrbar päls. Runt halsen har hon ett rep och i ena handen en bägare.

"Ooo" säger hon med svag viskande stämma, "jag visste inte att rummet var upptaget. Hela slottet är fullt med människor. Riddare springer runt och stör mig hela tiden, klagar på kyla... Minsann.. Bertam hade aldrig tillåtit ett sådant spektakel. Men Bertram är ibland oss nu, och inte får han någon ro han heller, när han ser hur illa Pavel hanterar vårt älskade Edros."

Om sällskaptet bjuder in henne till brasan för att tala ett tag kommer Mina ("Ja, hela mitt namn är förstås Wilhelmina Maria Dorothea Kristina Gelov af Antamar, men alla kallade mig Mina") att berätta om hur det var på hennes tid, när älvorna fortfarande fanns i landet. Hon berättar också om hur illa Pavel styr landet och hur grymma och nyckfulla både han, hans drottning och hans son är.

"Kan ni", säger hon, "så för guds skull avsätt honom. Hela landet är på väg åt fanders, till och med vi spöken förstår så mycket, och då är det illa."

Mina lämnar sällskapet efter en timme eller två, redo att söka reda på en ny uppehållsort. Om sällskapet erbjuder henne rummet säger hon att hon är djupt rörd, men att hon ser att de fryser. Mina är ett omtänksamt spöke.

## Magiskt Mästerskap

Där många magiska mästare får visa sina fantastiska illusioner och konster.

### Nyckelscen
Nej

### Vad skall ske i scenen?
Scenen är avsedd som en distraktion. Under det magiska mästerskapet kan du ge spelarna ett tillfälle att slappna av och njuta av showen litegrann. Spelledarpersonerna i den här scenen kan även spelas av spelarna, om de vill flippa ur med lite magiska effekter.

### Regeltugg
Som alla andra uppvisningar, hanterar magitävlingen skicklighet vad det gäller att kasta besvärjelser. Det gäller alltså att slå under eller lika med skicklighetsvärdet i den besvärjelse som man vill visa upp. 1 är alltid fummel och 20 är alltid perfekt. Om du vill kan du överlåta duelleringen till karaktärerna, om de är ute efter tärningsspel är detta den perfekta scenen.

### Roller att spela
Sirius, Hector, diverse olika magiker.

### Var, När, Hur
I början av den andra veckan på tourneringen hålls en afton det magiska mästerskapet som utlovats av kung Pavel. Det är en färgsprakande show med många visuella magitrick, inte så mycket användbara besvärjelser utan mest motsvarigheten till en ljusshow.

Aftonen för magitävlingen nalkas. Som alltid är dekorationerna överdådiga, fantastiskt formerade runt gården man valt att använda för tillställningen.

Himlen öppnar sig mot en generös stjärnhimmel, och luften är hög och klar. Slottets väggar som sluter sig runt gården stänger ute stanken från Antamars gator. Doften av vaxljus och oljelampor genomsyrar luften.

På troner sitter kungaparet och strålar mot scenen. På marken har man placerat pöbeln och de mindre bemedlade.

En scen i grovhuggen sten har konstruerats för de tävlande, något som förmodligen tagit åtskilliga dagar, om inte veckor.

Tävlingen bjuder på färgsprakande illusioner, elementarmagi med praktfulla uppvisningar av sylfer, undiner och salamandrar.

Spelledaren får i det här läget själv välja om han eller hon vill sätta karaktärerna i arbete eller om han eller hon hellre beskriver scenen så som den artar sig. Använd de magiker som finns i avsnittet Spelledar/ spelarpersoner om så önskas eller improvisera fritt. Det kan också hända att älvan väljer att delta i tävlingen. Hennes magi är av det överjordiska slaget, fantastisk och subtil. Den skapar ofta "wow-upplevelser" snarare än häftiga intryck.

## Mirakelmarknaden

Där mirakel förevisas och fantastiska ting kan ske.

### Nyckelscen
Nej

### Vad skall ske i scenen?
Detta är mest en scen som kan användas för stämning. Sällskapet kan exempelvis springa in i Hector och Sirius igen, eller kanske vara nära att undvika en konfrontation med Madame Desiree.

### Regeltugg
Inget.

### Roller att spela
Barden, väpnaren, arvingen, paladinen. Spelledarpersoner, Sirius, Hector, Madame Desiree, Josua den Framsynte och diverse mirakelutropare och jonglörer.

### Var, När, Hur
I samband med tourneringen hålls också Mirakelmarknaden, en marknad som köpslår i mirakler och fantastiska ting. Det finns inga gränser för vad som kan hända här.

Sällskapet strosar runt bland försäljare av oljelampor (Garanterad Ande Inuti!), Tarotläsare (Låt korten berätta din framtid), Jonglörer, akrobater, någon som säljer små underliga varelser i glasflaskor som sägs vara Homonculi (Den är dig trogen livet ut. Tio års garanti.)... Hela stortorget i Antamar är till brädden fyllt med försäljare och spåmän, fantastiska färger och underliga varelser.

På torget kan sällskapet bland annat träffa på Sirius och Hector som har slagit upp sitt stånd vid en fontän. På sammeten framför dem står påsar och skrin med diverse olika pulver. De ropar ut sina varor med djupa röster: "Kärleksdamm, till de som vill finna sitt hjärtas begär, illusioner, chimeror, vad än Ni kan önska!" Sirius och Hector är glada över att se sällskapet igen och småpratar gärna.

En mindre välkommen syn är Madame Desiree som står och säljer sina glasblommor en bit längre ner på marknaden. Om hon får syn på dem börjar hon vråla av ilska, men lämnar inte sitt stånd för att följa efter om inte karaktärerna är väldigt otrevliga mot henne.

Här finns också Josua den Framsynte. En sorgsen man som sitter vid tältöppningen till sitt vackert bemålade sidentält. Han håller en bunt kort i handen och erbjuder sig att spå de som går förbi. När väpnaren går förbi hans tält säger han "Ers Majestät, det var på tiden att Ni kom. Landet är i fara och bara Ni kan hela det. Med Damens hjälp, förstås", han indikerar arvingen med huvudet. "Får jag lov att lägga mina kort för Er?" Om väpnaren går med på detta berättar Josua om saker som hänt i det förflutna, saker som händer och var det hela kommer att leda. Hela tiden kallar han väpnaren "Ers Majestät".

## Bardtävlingen

Vari en bard avslöjar sin kärlek, och en arvinge förstår mänskliga känslor på ett djupare plan.

### Nyckelscen
Nej

### Regeltugg
Sången är enkel. Sjunga och spela är nämligen en B färdighet, vilket innebär att den är rankad från 1 - 5, där 1 är ganska uselt och 5 mästerligt. Det det handlar om i Bardtävlingen är istället texter och lyrik som prisar kungariket. Om personen som spelar barden faktiskt väljer att skriva ihop en textsnutt till tävlingen så premieras detta vid bedömningen av spelgruppen.

## Roller att spela

Barden, arvingen, väpnaren, paladinen, Perian av Erebor, Katerina.

## Var, När, Hur

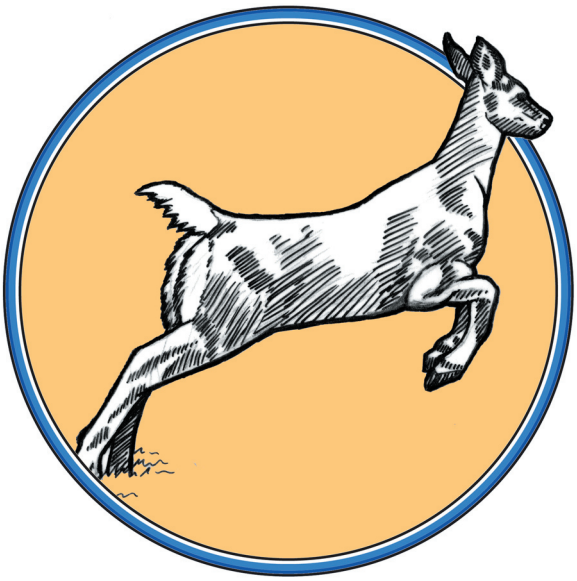
Innan tourneringen hålls även en sångtävling. Den tar plats om aftonen, kvällen innan tourneringen. Stora Hallen i slottet har smyckats med otrolig prakt och  håller även de barders vapen som skall framträda.

Katerina och Mirjam är de två damer som håller står och dom över tävlingen. Priset är en guldinlagd luta, strängad med Mithril som dragits genom kristall för att få fram rätt tonläge och klang.

Barden haar inför aftonen fått låna ett instrument eftersom hans eget gått sönder under konfrontationen med Nerdala mobben. Efter många ceremonier och tal inleds så tävlingen. Var bard skall framföra två musikstycken av egen komposition. Det ena skall hylla kungariket och det andra får barden själv välja.

Här är det ypperliga tillfället för barden att få ur sig sin bitterhet och sin kärlek. Naturligtvis kommer Mirjam att belöna hennes och Pavels bard som varit ute och sökt så länge efter en arvinge till Edros tron som troligen inte ens existerar, det har inte så stor betydelse vad han sjunger.

Med i scenen finns också den smörige Perian av Erebor, och diverse olika barder som en efter en blir utslagna.



# agiska Föremål

## Introduktion

De magiska föremålen finns beskrivna nedan. De ger lite bättre insikt i hur de fungerar och regelmässiga tips angående deras användingsområde. Regler är som alltid frivilligt att använda.

## Sanningsdamm

Dammet som magikerna Hector och Sirius skänker till sällskapet då de hindrar en stöld.

### Beskrivning

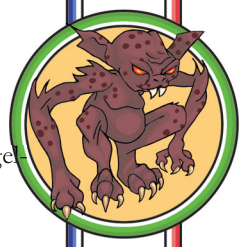
Dammet ligger i en liten svart sammetspåse fodrad med rött siden. Det glittrar i silver, men ser annars ut som vanlig sand.

### Egenskaper

Sanningsdammet driver en person med dåligt samvete att avslöja alla sina hemligheter, och att tala sanning om någon ställer frågor, specifikt då de som delat ut dammet.

## Eldfågelns fjäder

Fjädern som Eldfågeln ger arvingen då hon befriar fågeln ur hennes fångenskap.



### Beskrivning

Fågelns fjäder är röd som eld och skiftar vackert i guld och orange. Den liknar en påfågelfjäder.

### Egenskaper

Den som stryker fjädern tre gånger skickar ut ett kall till den eldfågel som skänkt fjädern. Detta är en stor gåva, eftersom fågeln kommer att göra allt som står i dess makt att hjälpa den som kallar. Fjädern lyser även i mörkret och sprider värme då det är kallt.

## Svärdet

Svärdet som sällskapet hittar i kummelgastens kummel.

### Beskrivning

Svärdet är enkelt och osmyckat, så när som på en textrad som löper längs med mitten av bladet. Den är skriven med urgamla runor på ett sedan länge dött språk. Den berättar att den som rättmätigt söker hämnd för en oförrätt kan lita till bladets skärpa och säkerhet.

### Egenskaper

Svärdet ger +5 i FV till den som utkräver hämnd med det. Hämnden måste vara rättfärdig, annars får användaren ett avdrag på -5 i FV.

## Älvanyckeln - Engångsnyckeln

Nyckeln som återfinns i Kummelgastens gravhög.

### Beskrivning
Nyckeln är liten och outsmyckad så när som på  en vit sten som sitter på dess handtag.

### Egenskaper
När nyckeln används gnistrar stenen i ett vitt ljus. En reva i verkligheten öppnas och när personen med nyckeln passerat stängs den, och nyckeln försvinner.

## Älvanyckel - Portalnyckel

Nyckeln som tillhör arvingen.

### Beskrivning
Portalnyckeln är en liten silvernyckel, enkel och inte särskilt påkostad i sin tillverkning. Portalnyckeln sitter ofta som en liten berlock i ett arm- eller halsband.

### Egenskaper
Portalnyckeln tillåter passage mellan Edros och Arkadien i de portaler som byggts för ändamålet. En portalnyckel kan användas obegränsade gånger, men då bara i kombination med en portal.

# idslinje

## Introduktion

Det här är ett förslag på hur du kan strukturera scenerna i scenariot. Det står dig naturligtvis fritt att ändra på ordningen mellan de övriga scenerna, men nyckelscenerna måste komma i den ordning som är angiven nedan, annars kommer karaktärerna att bli mycket förvirrade.

### Prolog
Scenen som sätter tonen för scenariot. Där spelarna får reda på lite om vad som kommer att hända med deras baskaraktärer.

### Bröd och Skådespel
Kung Pavel utlyser en tournering som verkar passa väpnaren och paladine perfekt. De bestämmer sig därför att ge sig av till Antamar.

### Barden och Damen
Där barden och arvingen träffas och beslutar sig för att resa tillsammans till Antamar för att kunna ta sig hem till Arkadien igen.

### Många Möten
Där sällskapet träffas för första gången och känner hur ödets vindar har fört dem samman.

### Kummelgasten
Där sällskapet springer in i en elak kummelgast som skräms och suger livsenergi ur våra hjältar.

### Fågeln i Fångenskap
Där arvingen ser igenom illusionerna och räddar en magisk varelse från ett hemskt öde i fångenskap.

### Små Onda Jävlar
Där små onda jävlar försöker distrahera vårt sällskap

### Portarna till Kungariket
Där väpnaren får se sitt arv och en stöld från två magiker förhindras.

### Inkvartering på slottet
Där sällskapet träffar på kung Pavel för första gången.

### Gumman
Där sanningen om väpnarens bakgrund kryper fram och där väpnaren får en ny orsak att bege sig till Antamar.

### 15 år in i det förflutna
Där detaljerna om Kung Bertrams död spelas upp.

### Slottet
Där sällskapet introduceras till det gigantiska slottet och väpnaren träffar på Katerina.

### Hemsökelsen
Där Bertrams spöke ber väpnaren att upprätta hans heder så att han äntligen kan få frid.

### Katerina och Väpnaren
Där väpnaren och Katerina får ytterligare tillfälle att bekanta sig med varandra, något som avbryts av en svartsjuk Vilhelm och hans vapendragare Didrik.

### Barden och Konungen
Där kung Pavel förhör Barden om hans äventyr, och Barden måste göra ett val mellan sällskapet och sin herre.

### In i Gobelängen
Där arvingen och barden jagar Puck genom en stängd portal.

### Ett spöke berättar
Bertram berättar för väpnaren om hans mor och syster som dog under kuppen.

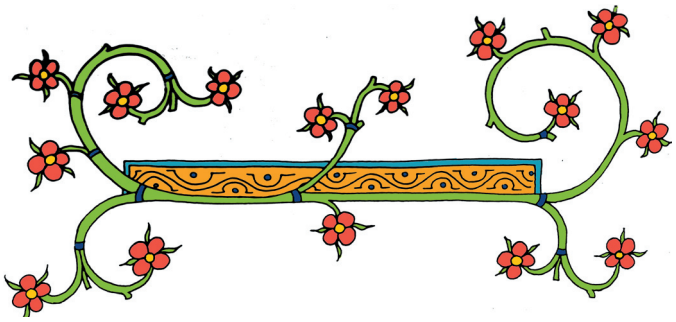
### Magiskt Mästerskap
Där magiker från hela Ereb tävlar om anseende.

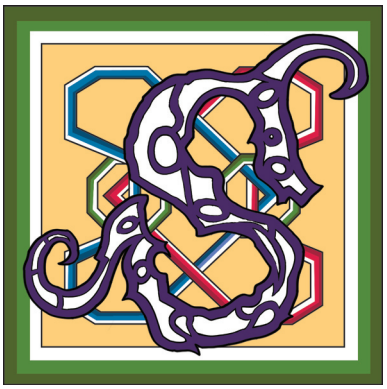
### Mirakelmarknaden
Sällskapet får tillsammans uppleva mirakelmarknaden som inte hållits på femton år. En fantastisk syn.

### Bardernas Kamp
Barder från när och fjärran framför sin hyllning till kungaparet i hopp om att bli rankade som de främsta.

### Tournerspel
Där väpnaren har sin chans att avslöja mordet och ta tillbaka sin rätt till tronen.

### Epilog
Vad som hände sedan och hur både Edros och Arkadien åter lever upp.





# Spelarpersoner

Spelarpersonerna är de roller som spelarna kommer att ta på sig under scenariots gång. Vissa utav dem är även spelledarpersoner, men det finns angivet under avsnittet ”Roller att spela” i varje scen. Läs gärna igenom samtliga roller. Det kan hända att du missar information annars.

Bara de karaktärer som kan tänkas involveras i handgemäng eller dylikt har egenskapsväden.

## De tre häxorna

De Tre representerar urgamla makter, Nornorna, Furierna, Tisifone, Megaera och Alekto, Klotho, Lachesis och Atropos. De är början, mitten och slutet. Klotho som spinner tråden, Lachesis som väver livets väv och Atropos som klipper tråden.

## Klara – den yngsta

Den yngsta av de tre häxorna

### Allmänt

De Tre representerar urgamla makter, Nornorna, Furierna, Tisifone, Megaera och Alekto, Klotho, Lachesis och Atropos. De är början, mitten och slutet. Klotho som spinner tråden, Lachesis som väver livets väv och Atropos som klipper tråden. Du är Klotho, Klara, hon som påbörjar.

Du har med oro följt utvecklingen i Edros och Arkadien, men har varit inkapabel att agera, eftersom din makt ligger i att bli ombedd till handling. Inte ens då är dina händer helt obundna. Du får nämligen inte själv påverka, utan kan bara styra genom att skänka drömmar och väva magi runt aktörerna.

Du har även en annan motivation till att vilja avsätta Kung Pavel. Han har i flera dekret gått ut med att alla häxor skall avrättas. En mängd äldre kvinnor har blivit brända på bål, ofta kvinnor som ogillats av en eller flera personer i byn, fattighjon, sinnesjuka och dementa. Oskyldiga har gått en fasansfull död till mötes och du är inte alls nöjd med situationen.

### Vad du vill ha sagt

Du är intresserad av vad rådgivaren har att säga, och du vill att han skall be er om hjälp så att ni kan ingripa i händelserna med relativt fria händer

### Utseende

Du har vackert, vilt hår. Du är rågblond och blåögd, slank och smidig som en älva.

Du är en flicka på väg att bli kvinna. Dina former är fortfarande barnsligt runda men med tydliga tecken på mognad.

Du är vacker, vild och farlig. Du är i övergångsskedet mellan barn och kvinna, jungfrun, med all den kraft som kommer ifrån växandet, det orörda, det rena.

## Lea – den medelålders

Modern, den medelålders av de tre häxorna.

### Allmänt

De Tre representerar urgamla makter, Nornorna, Furierna, Tisifone, Megaera och Alekto, Klotho, Lachesis och Atropos. De är början, mitten och slutet. Klotho som spinner tråden, Lachesis som väver livets väv och Atropos som klipper tråden. Du är Lachesis, Lea, hon som väver berättelsen.

Du har med oro följt utvecklingen i Edros och Arkadien, men har varit inkapabel att agera, eftersom din makt ligger i att bli ombedd till handling. Inte ens då är dina händer helt obundna. Du får nämligen inte själv påverka, utan kan bara styra genom att skänka drömmar och väva magi runt aktörerna.

Du har även en annan motivation till att vilja avsätta Kung Pavel. Han har i flera dekret gått ut med att alla häxor skall avrättas. En mängd äldre kvinnor har blivit brända på bål, ofta kvinnor som ogillats av en eller flera personer i byn, fattighjon, sinnesjuka och dementa. Oskyldiga har gått en fasansfull död till mötes och du är inte alls nöjd med situationen.

### Vad du vill ha sagt

Du vet att rådgivaren har kommit för att be om hjälp att ställa allt tillrätta och du har i hemlighet letat reda på arvingen till Edros tron. Allt rådgivaren behöver göra är att be om hjälp, så är det ordnat.

### Utseende

Du har mörkblont glansigt hår, vackra rena drag. Du är en mogen kvinna, helt uppenbart och din kropp visar tecken på barnafödande och hårt arbete.

Du är stadig, förnuftig och robust. Du är modern, den mogna, eftertänksamma, med all den kraft som kommer från födandet, frukten, blodet.

## Asta – den gamla

Den äldsta av de tre häxorna.

### Allmänt

De Tre representerar urgamla makter, Nornorna, Furierna, Tisifone, Megaera och Alekto, Klotho, Lachesis och Atropos. De är början,

mitten och slutet. Klotho som spinner tråden, Lachesis som väver livets väv och Atropos som klipper tråden. Du är Atropos, hon som klipper tråden och avslutar livet.

Du har med oro följt utvecklingen i Edros och Arkadien, men har varit inkapabel att agera, eftersom din makt ligger i att bli ombedd till handling. Inte ens då är dina händer helt obundna. Du får nämligen inte själv påverka, utan kan bara styra genom att skänka drömmar och väva magi runt aktörerna.

Du har även en annan motivation till att vilja avsätta Kung Pavel. Han har i flera dekret gått ut med att alla häxor skall avrättas. En mängd äldre kvinnor har blivit brända på bål, ofta kvinnor som ogillats av en eller flera personer i byn, fattighjon, sinnesjuka och dementa. Oskyldiga har gått en fasansfull död till mötes och du är inte alls nöjd med situationen.

### Vad du vill ha sagt

Pishposh, tishtosh. Rådgivaren vet att det enda sättet ni får lov att ingripa är om han ber er, så varför hymla? Du har inte tid med veliga ämbetsmän. Lite respekt är allt du ber om.

### Utseende

Asta är spröd, vis och erfaren. Du är haggan, den urgamla, visa, med all den kraft som kommer från avslutandet, färdigställandet, döden.

Du är gammal och böjd, tunn och sliten av ett hårt liv, men du har något de andra två saknar. Du har frid. Du vet att slutet är nära, men du är nöjd med det du åstadkommit.

## Rådgivaren Aubrey av Arkadien

Oberons rådgivare.

### Allmänt

Du är av det nobla huset Morriwan, äldst bland älvasläkten, och räknar bland dina förfäder både hjälten Morrwan som gett släkten dess namn och Gandra Bao, vars fantastiska dans förtrollade Urds Orm och förhindrade Apokalypsen.

Därför är det svårt för dig att erkänna din egen otillräcklighet i fallet med den försvunna arvingen.

Du är förkrossad över hur din herre vägrar att ge efter för sin egen envishet, och skyller arvingens försvinnande på Titania. Du inser att det ligger mer än bara ett gräl bakom brytningen. En av Arkadiens viktigaste länkar till Edros har nämligen också försvunnit när han var på jakt efter arvingen. Puck är borta, och utan Puck finns det inget utlopp för ilska och missdåd, men heller inget utrymme för förlåtelse. Du är desperat. Arvingen måste återfinnas till varje pris, annars går Arkadien in i Kaos.

### Vad du vill ha sagt

Du är stolt. Stolt över ditt ursprung och stolt över din plats vid hovet, men du är också orolig. Såpass orolig, faktiskt, att du beslutat att be de tre om hjälp, och det är inget man gör med ett lätt hjärta. Det finns alltid ett pris att betala. Det tar dig emot att be dem, men du gör det om du måste.

### Utseende

Du är en Unseelie älva och som sådan har du ljusa och kalla färger. Ditt hår är så blont att det nästan är vitt och din hud är nästan lika blek som det vita linne du bär närmast huden.

## Soldat Edvard Frisk

Soldaten på den Gloende Basilisken

### Allmänt

Du började som soldat för 14 år sedan, då var du 23 år gammal och före detta sjöman. Hälften utav männen ombord blev inkallade till armén. Du har alltid blivit väl behandlad. Kung Pavel har satt mat på ditt bord och kläder på din rygg. Du har vuxit med armén, och är lojal mot kungen.

Du är Konung Pavels högra hand, ingår i hans styrka som används för att tämja de ofrälse. Du vet att det klagas på missväxt och hård behandling från Kronan, men vad annat kan kungen göra? Att bönderna är klåpare och inte ens kan bruka jorden är väl ändå inte hans fel? Och att konungen måste köpa säd och boskap från grannländerna är ju en god nog anledning att höja skatterna. Det kan i vilket fall inte vara så illa som det sägs. DU har i alla fall mat på bordet och möjlighet att ta hand om din familj. Du gör rätt för dig, så varför skulle inte bönderna?

### Vad du vill ha sagt

Först gnäller folket om att konungen behandlar dem omilt, sedan har de mage att klaga när han frikostigt anordnar en tournering med tillhörande marknad! Pha! När skall de nöjas de krävande svinen?! Och varför skall du behöva betala ett vin som ändå smakar sura druvor och sump?! Näe, en tjuv är han, den där värdshusvärden, och där du kommer ifrån skär man öronen av tjuvar.

### Utseende

Du är en stilig karl, i alla fall i dina egna ögon. Trettiosju år gammal, men än är du rak i ryggen och har allt ditt hår kvar på huvudet. Soldatlivet har hållit dig i form och maten du äter har närt dig väl. Du har blå ögon och blekrött hår, ett utseende som har vunnit dig mången sängkamrat.

## Soldat Erik Tapper

Den unge soldaten på den Gloende Enhörningen

### Allmänt

Du tjänar i Kung Pavels armé sida vid sida med Soldat Frisk. Du tycker att Frisk är en sann hjälte. Han resonerar sunt. Han har ju rätt. Varför skulle kungen sänka skatterna när det behövs utsäde och boskap till landets behövande? Och varför talas det om uppror mot kungen när han säkerligen gör det bästa han kan av situationen? Näe, Frisk har rätt. Bönderna är klåpare allesammans. Att inte kunna dra en plog rätt ens!

Åh, du vill se marknaden och alla besökare! Du har hört din mor tala om mirakelmarknaden tidigare, den verkar fantastisk minst sagt. Du hoppas att ni får tjänstgöra vid slottet då den hålls.

Du har tjänat konungen i snart fem år. Du blev inkallad redan vid fjorton års ålder, och fick lämna din mor ensam i byn. Din far gick bort av kallbrand i ett infekterat sår. Du skickar pengar och kläder till din mor, och anser dig vara lyckligt lottad som får dra i krig i tjänst hos kung Pavel. Ibland råkar du i gräl med din mor hemma, men det är ändå kungen (och Frisk) du litar på.

### Vad du vill ha sagt

Du håller mest med Soldat Frisk. Han är en vettig karl och har hitintills aldrig talat osanning till dig.

### Utseende

Ung är du och fager är du. Du har precis kunnat odla ett kort skägg som du är mycket stolt över och tar väl hand om. Både ditt skägg och ditt hår är blont, men skägget är några nyanser mörkare. Dina ögon är hasselnötsbruna, något som din käresta Frida ofta och gärna påpekar för dig. Det har du inget emot alls.

## Katerina

Drottning Mirjams dotter

### Allmänt

Du har hunsats av din kallhjärtade mor och din styvbror ända sedan du var liten. Att ständigt få höra ”det där skall du inte bry din lilla hjärna om” har satt sina spår. Du är intresserad av allt och älskar poesi och litteratur mer än allt annat. Vilhelm är ointresserad av dina upptäckter och alster, så du har tagit för vana att hålla till i lusthuset och den hemsökta delen av slottet. Naturligtvis har Vilhelm upptäckt dig, men ofta

är han och Didrik ute på rövartåg, så du får vara ifred. Du är starkt motsatt till giftemålet mellan dig och Vilhelm. Ni är ju nästan syskon! Det har ingen betydelse att ni inte är släkt.

Du har dessutom sett en ung man i staden. Du såg honom från ditt fönster, och går ofta tillbaka dit för att se om du kan återse honom.

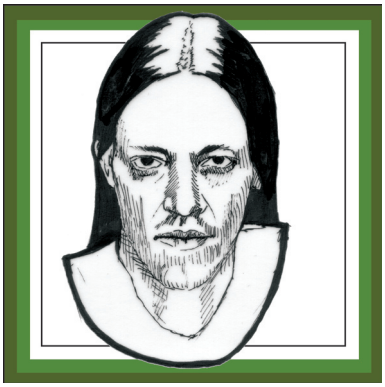
### Vad du vill ha sagt

Ehm..jo... Du har ju lagt märke till honom.. han är ju... ja... alltså, ganska söt. Här han förresten intresserad av poesi? Undrar om han vill höra? Alltså, det är ju ett gammalt kväde egentligen, men du har ju gjort om det lite, och så...

### Utseende

Folk säger ofta att du liknar din far, och det måste stämma, för din mor liknar du dårakt inte. Du är lika ljus som din mor är mörk. Det honungsblonda håret faller i kaskader ner för dina smala axlar. Mörka ögonfransar ramar in kristallblå ögon och din hy är klar och ren.

## Vilhelm Gelov av Antamar



Pavels son

### Allmänt

Du skall bli kung av Edros. Inte för att Edros är särskilt mycket att ha nuförtiden, men din far lever väl ett tag till innan han går bort och tills dess lär landet ha kommit på fötter. För övrigt så bekymrar det dig inte särskilt mycket. Bönderna är ju till för att tjäna dig, inte tvärtom.

Din mor Ragnhild dog när du föddes, men det bekymrar dig heller inte, eftersom du har Mirjam. Du och Mirjam har ett bra förhållande. Ni fokuserar på samma saker, samma mål.

Katerina å andra sidan kunde inte vara mer olik Mirjam. Det har egentligen ingen betydelse. Hon är din och du skall gifta dig med henne, oavsett vad hon säger. Måste du så väntar du tills du är krönt. Det ingår i en konungs privilegier att ta den han vill ha. Och du vill ha Katerina.

Du låter i och för sig inte det hindra dig när du jagar jäntor kors och tvärs genom slottet, men de är ju bara kjoltyg. Katerina är av ädel börd.

### Vad du vill ha sagt

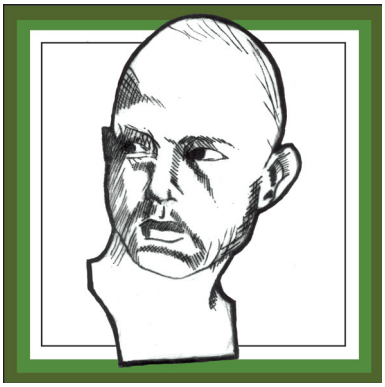
Vem fan är det som står och flörtar med DIN kvinna?! Det skall han ge fan, i, den fähunden. Bönder göre sig icke besvär med adeln, det borde han veta.

### Utseende

Du har långt svart hår, precis som din far. Du är längre och smalare, med seniga muskler vana vid tourneringar och svärdslek. Du är ingen duvunge precis.

## Didrik Tjärne

Vilhelms vän



### Allmänt

Du har tjänat Vilhelm ända sedan ni var gamla nog att gå, och långsamt har tjänandet övergått i vänskap. Om man nu kan vara vän med Vilhelm... Han är ganska egotrippad.

Du har egentligen inget annat val än att hålla med honom, berömma honom och följa med på hans upptåg. Ibland är det kul. Du delar Vilhelms förakt för bönder och lågstatusmänniskor.

Själv är du adel, men fattig adel. Därav ditt tjänande vid hovet.Och du tjänar den blivande kungen. Bara det är utmärkt. Ditt kontaktnät har vuxit under åren och du vet precis vilka trådar du skall rycka i för att få det du vill ha.

### Vad du vill ha sagt

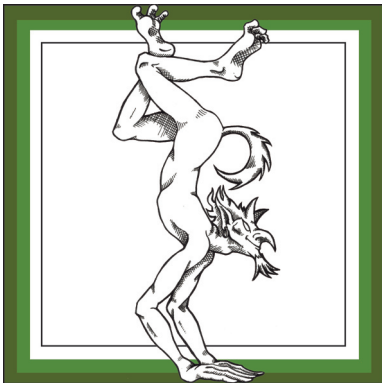
Du håller med Vilhelm. Vem fan är det som vågar ge sig på och flörta med Katerina? Hon har varit bortlovad till Ville ända sedan de var små. Bönder! Pfah! Värdelösa ynkryggar.

### Utseende

Du är skallig, självvalt, inte på grund av att du tappat håret eller så. Vanligtvis har du en tjock kalufs på huvudet, men sedan du började träna tvekamp med Ville har du rakat skallen. Du är kortare och mer massiv än Ville.

## Puck

Älvornas budbärare och bråkstake extraordinaire



### Allmänt

Åååå, det är ett underbart liv, underbart och fantastiskt. Fantastiskt förutsatt att man går framåt och inte står stilla på samma ställe som du nu har gjort i gud vet hur många års tid! Allt på grund av en rymling och ett åtagande! Suck! Du lovade Titania, älskade Titania, gudomliga Titania, att du skulle finna hennes dotter, och du, du svor vid eken! Aj! Inte svära vid eken nästa gång. Morëlvidyns eldar!

Du sökte, sökte, sökte genom Arkadien och Edros, och du fann! Du fann henne! Men i din iver att rapportera till fantastiska, formidabla, undersköna Titania gjorde du något tanklöst! Du lurade din väg in i gobelängen och kommer inte härifrån.

### Vad du vill ha sagt

Åh, Moira, vet du hur illa vackra Titania lider av din frånvaro? Vet du hur förtvivlad

Oberon är! Aldrig har du sett dem så djupt försjunkna i sig själva, aldrig så envist hävdande den andres skuld. Arkadien är på väg ner i kaos. KAOS! Du måste ge dig av hem igen Moira!

### Utseende

Du är en charmig jävel i sina bästa år. Rödögd och gråpälsad med en, i ditt tycke, mycket elegant svans. Det är enkelt att charma damerna när man är så stilig som du.

## Trasmannen

Gobelängens väktare

### Allmänt

Du skapades av samma person som gjorde gobelängen. Du vet inte vem det var, men du ser på den personen på samma sätt som en troende ser på sin gud. Du blev invävd i väven, och du har en uppgift att sköta. Vakta gobelängen mot de som kan tänkas vilja förstöra den. Det här är den första porten mellan Arkadien och Edros som skapades, och den är därför väldigt kraftfull.

Du har vissa krafter. Du kan kliva ur gobelängen om någon hotar den. Du kan inte skadas av stick- och krossvapen, men svärd och eld är du dödligt rädd för.

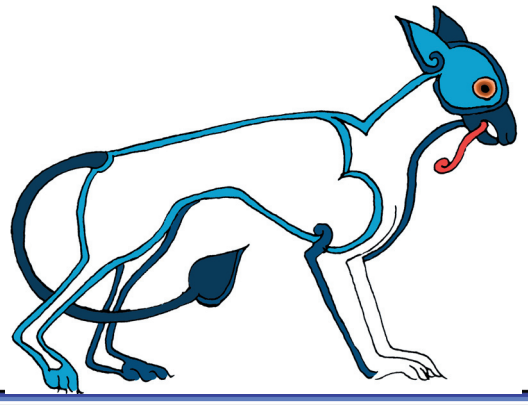
Älvor som har en nyckel låter du passera igenom gobelängen till Arkadien på andra sidan. Det var länge sedan någon passerade nu. Du blir överlycklig när du får någon att tala med.

### Vad du vill ha sagt

Puck finns här i gobelängen. Gobelängen håller på att förlora sin kraft, vad betyder det? Du vill inte bli intet igen, inte efter att ha varit något. Rädda gobelängen.

### Utseende

Du är till synes tillverkad av ben lindade i trasor, som om någon tagit ett skelett och virat in det i de tygstycken de haft till hands. Det är röd sammet, blandat med gulnat lin och solkig ull. Du rör dig ryckligt och knyckigt, som en trådmarionett.



# Spelledar/spelarpersoner

## Pavel Gelov av Antamar – Pavel den Förste

Den orättfärdige konungen

### Allmänt

Att vara äregirig i ett kungahus med en obruten och hälsosam ättelinje är en dålig egenskap. Pavel har länge vetat att det enda sättet han skulle kunna tillträda tronen är genom mord eller katastrof, och i väntan på det senare tappade han tålamodet. Ivrigt påhejad av sin fru Mirjam tog han en afton sin kusin Bertram av daga. Dådet befriade honom, men planterade samtidigt ett frö av tvivel i Pavels annars så samvetsbefriade själ.

Bertrams son flydde tillsammans med Bertrams betrodde paladin, något som sitter som en sten och skaver i hjärtat på Pavel. Tänk om han kommer tillbaka? Tänk om...

Nåja. Tills den ödesstunden nalkas har Pavel gjort det bästa av situationen. Han och hans fru lever i högönsklig välmåga på slottet i Antamar, helt oberörda av den missväxt och de sjukdomar som härjar i Edros.

Pavel har aldrig lagt särskilt stor vikt vid profetior och pakter och han lär inte göra det i framtiden heller. Och ändå... Den senaste mirakelmarknaden som hölls oroade Pavel djupt. Han blev under marknaden antastad av en lång, vacker dam, med flödande svart hår. Hon påstod, ganska bryskt, att Pavel skulle dra hela landet i fördärvet. Detta, och många andra händelser, övertygade honom om att Mirakelmarknaden borde avskaffas.

Hans senaste drag för att få de motvilliga bönderna med sig har varit att anordna en enorm tournering, till vilken han har bjudit in i stort sett hela den kända världen. Pavel är övertygad om att detta kommer att vända den onda trenden.

### Vad du vill ha sagt

Bertam måste fås att förstå att Mirakelmarknaden är ett otyg. Släppa in älvor, som är både oberäkneliga och underliga, på slottsgården är något du motsätter dig starkt.

### Utseende

Pavel har axellångt svart hår och ett fårat ansikte. Han är lång och smal. Patriarkalisk har han blivit kallad, även ståtlig och gamlik. Han klär sig alltid i vitt eller rött, gärna med många smycken och kungliga regalia.

## Mirjam Hravn af Gudeberga

Drottning av Antamar, Pavel den Förstes hustru.

### Allmänt

Mirjam insåg tidigt i livet att världen var indelad i de som tar och de som ger. Hennes föräldrar, Greta och Hilbert Hravn av Gudeberga, var människor som gav, och det drev dem i graven.

Grevskapet Gudeberga var utfattigt, och som en sista utväg giftes Mirjam bort med Gunvald Midskog, en rik handelsman, ute efter en titel. Gunvald var dessutom ointresserad av Mirjam, han ville bara ha en troféfru att visa upp för yttervärlden. Bakom lyckta dörrar föredrog han män och pojkar, mest de senare.

Under fem år levde Mirjam med Gunvald tills dess att hon träffade Pavel, av kungaätten Gelor af Antamar. De insåg snart att de båda hade mycket gemensamt och blev häftigt förälskade i varandra. Mirjam var vid den här perioden havande med Katerina, fadern var en stalldräng. Pavel å sin sida var gift med Ragnhild Ljusberg, en sjuklig kvinna som han inte alls höll av.

De två började planera hur de skulle kunna tillbringa resten av livet tillsammans, utan att frukta vare sig Gunvald eller Ragnhilds familj. Svaret var enkelt. Pavel var näst i kö till kronan, och både Mirjam och Pavels makthunger sträckte långt. De skulle döda Bertram och gifta sig med varandra därefter. Gunvald kunde lätt råka ut för en ”olycka” när han lekte sina lekar med pojkarna, och Ragnhild var så när som död redan.

Sagt och gjort: Mirjam började planera för sin makes frånfälle, men blev avbruten genom födseln av Katerina. Gunvald knorrade, men höll med om att ett barn gav äktenskapet än mer legitimitet.

Planeringen tog mer än ett år. Under den tiden hade Ragnhild fött Pavel en son, Vilhelm. Ragnhild avled i barnsäng och Mirjam blev kallad till slottet som nanna och amma. Pavel och Mirjam träffades i hemlighet och planerade. ”Lyckan” stod dem bi. Gunvald avled i en olycka med en hästdragen vagn och Mirjam var fri att åter gifta sig. Pavel och Mirjam blev man och hustru och en natt för femton år sedan tog de livet av Pavels kusin Bertram. Det enda molnet på Mirjams himmel nu,är det faktum att paladinen lyckades fly med Bertrams son.

### Vad du vill ha sagt

Håll med din make Pavel. Mirakelmarknaden är ett otyg. Om det inte fungerar, se till att bli av med Bertram. Du och Pavel har diskuterat det tidigare. Hetsa Pavel att döda Bertram.

### Utseende

Mirjam är fortfarande vacker att se på, och glad till lynnet. Hon skrattar ofta och ler oftare. Hennes hår är svart som på en korp, ett släktdrag i familjen Hravn, och hennes

ögon är blå som klara kristaller och kan få vem som helst att tappa andan. Mirjam är lång och slank, på gränsen till mager. Hon är inte fysiskt stark.

## Kung Bertram den Nionde

Kung av Edros

### Allmänt

Bertram föddes till tronen och är den nionde konungen att bära namnet Bertram. Bara detta har gett honom en känsla av kontinuitet, av familj, av stolthet över sitt land och över sin befattning.

Bertram var lycklig under sin uppväxt, omtyckt av alla, med undantag möjligtvis av Pavel. Denne ränksmidande olyckskorp som utan att tveka skulle störta hela landet i fördärvet.

Som konung blev Bertram introducerad till Pakten mellan Arkadien och Edros, och var mycket väl medveten om vad som skulle hända om den bröts. Därför försäkrade sig Bertram om att hålla nära kontakt med Oberon och Titania, främst genom Puck som agerade kurir mellan de två dimensionerna.

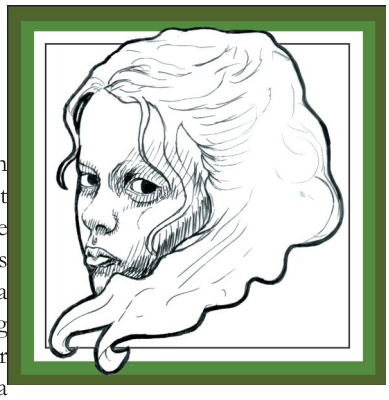
### Vad du vill ha sagt

Det var det dummaste du hört! Att inte hålla marknad? Det är ju löjligt! Marknaden ingår i pakten. Vill vi ha fred och välstånd i Edros så måste vi hålla våra löften. Det är en fråga om heder!

### Utseende

Bertram är byggd som en oxe. Det mjuka livet i slottet är inte något för honom. Han arbetar ständigt, både med kropp och huvud, och är en kung som inte drar sig för att utöva fysiskt arbete. Hans hår har börjat gråna, men är fortfarande blont här och där. Det har börjat dra sig tillbaka i en änkesnibb. Hans ögon är mjölkigt blå, med en skarp ring runt iris. Bertam klär sig i praktiska kläder.

## Ursula Jago – Förtrollerska



Tävlande i Magitävlingen.

### Allmänt

Ursula föddes i en liten by i Edros, men stals från sina föräldrar av slavjägare. Hon fördes långt bort från landet och hamnade i Eveborg, där hon slavade som väverska i tio år. När Ursula var femton köptes hon av en illusionist, att tjäna som husa, älskarinna och allt annat Karl Brion behövde. Hon lärde sig läsa, skriva och utföra magi i hans tjänst, och har blivit såpass duktig att hon själv börjat praktisera och tävla.

### Vad du vill ha sagt
Inte särskilt mycket. Du koncentrerar dig hellre på att vinna.

### Utseende
Ditt hjärtformade ansikte domineras av dina stora blå ögon. Runt huvudet lockar sig ditt hår vackert och faller mjukt mot dina axlar. År av hushållsarbete och väveri har givit dig starka armar och en rak rygg.

## Meridia Spax

Tävlande i Magitävlingen.

### Allmänt
Meridia är dotter till en trollkvinna och är uppfödd på att skapa illusioner och pyssla med elementarmagi. Hon har gått på magiskola i Kandra och är mycket skicklig på manipulation av diverse magiska varelser.

Hennes oerhörda skicklighet har gjort henne eftersökt på de flesta hoven i Ereb. Det har även gjort henne något arrogant i sitt uppträdande.

### Vad du vill ha sagt
Du är säker på att vinna. Du har hållit på med magi sedan du var tre år gammal. Den här tävlingen är bara en i raden av de du besökt och vunnit.

### Utseende
Du har svart, blankt hår med inslag av rött. Du är smäckert byggd och har vackra långa händer som du ofta gestikulerar med när du bygger en besvärjelse. Dina ögon är mandelformade och bruna.

## Madame Desiree

Häxan med glasblomstren

### Allmänt
Madame Desiree har varit häxa i flera tusen år. Hon förlänger sitt liv genom att förtära enhörningshjärtan och människohjärtan. Under årens gång har hon även blivit lite utav en kannibal.

Madame Desiree vaktar över många hemligheter. En utav dem är den fantastiska last hon har i vagnen och säljer längs med vägen. Det är förtrollade blommor som innehåller diverse trevliga förbannelser och besvärjelser.

För tio år sedan fångade hon med hjälp av en blomma en Eldfågel, som hon har kedjat fast på en pinne bakom sin vagn. Eldfågeln tjänar Desiree så ofta Desiree har behov av hennes tjänster.

För tillfället är Desiree intresserad av nya dragdjur och kanske något att äta, därför ber hon sällskapet att slå sig samman med henne för kvällsmat.

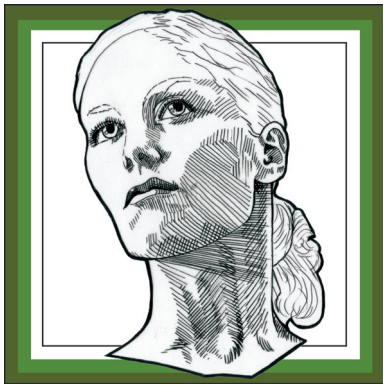
### Vad du vill ha sagt

Det vore inte fel med lite middag, eller hur? Välkomna till mitt bord. Slå er ner och ät lite.

### Utseende

Madame Desirees ansikte är fårat och insjunket, men hennes ögon är fortfarande unga och pigga. Hon har lappade kläder och en turban på huvudet.

## Eldfågeln



Madame Desirees fånge

### Allmänt

Förr flög hon i norrskenet, sprakade som ett bål i natten och ledde vilsna vandrare på rätt väg. Sedan hamnade hon i Desirees trädgård, stannade till, bara för att äta några körsbär. Men bären var förtrollade och hon fångades i häxans kraftfulla nät.

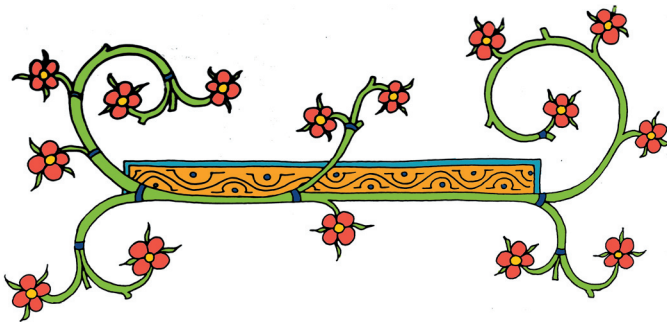
Sedan dess har hon tvingats att tjäna den otacksamma damen, utan rast eller ro. Häxan använder henne som springtös, butiksbiträde... alla uppgifter hon själv finner motbjudande tvingar hon fågeln att utföra. Det är inget liv för en varelse av magi, född att hjälpa och född att leva på skönhet. Hon längtar så tillbaka till norrskenet och sina systrar bland molnen.

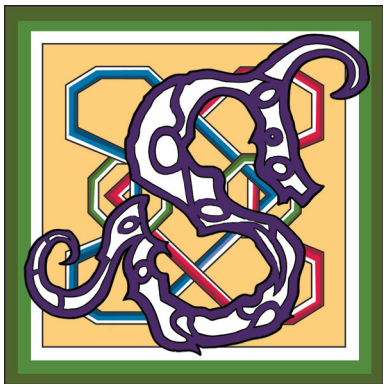
### Vad du vill ha sagt

Du är inte avsedd att tjäna en människas nycker. Du är född att hjälpa vandrare och människor i svårighet. Du måste få flyga fri igen. Det betyder mycket för dig. Du är döende i fångenskapen.

### Utseende

Du är en ung kvinna med flammande rött hår, vacker fräknig hy och rödtonade bruna ögon. Hela din varelse rör sig med eldens smidighet och snabbhet.





# pelledarpersoner

Spelledarpersoner är roller som spelas enbart av spelledaren. Dessa behöver du ha lite koll på.

## Oberon

Konungen i Arkadien, herre över Vinterhovet

### Allmänt

Oberon har regerat över Arkadien i nästan sexhundra år. Han tillträdde tronen efter ett rasande krig med människorna, och det var han och Sigvard som satte sig ner tillsammans med Titania för att arbeta ut Pakten mellan Edros och Arkadien.

Oberon är kung över vinterhovet och som sådan kan han vara både grym och mild. På senare tid har han dock lutat mer och mer åt sura humörsvängningar och omänsklig grymhet. Hans och Titanias kärleksaffär har varit vild och stormig, men allt det förflutna förläts när Moira föddes. Han skyller på Titania för att Moira försvunnit, och tål inte att höra att han kan ha haft ett finger med i spelet.

### Karaktär

Oberon är som vintern, kall och hård. Men ibland förvånande mild och skonsam. Vinterhovet tar sin inspiration ifrån honom och hans humör påverkar hela Arkadien.

### Utseende

Oberon är av vinterhovet. Hans färger är kalla och ljusa. Han har vitt hår som når honom till halva ryggen och ett par praktfulla horn i pannan. Hans ögon är ljust isblå. Han är lång och ståtlig och rör sig lika majestätiskt som en glaciär.

## Titania

Drottning av Sommarhovet i Arkadien.

### Allmänt

Titania föddes människa, men blev bortrövad av älvor redan som mycket liten. Hon var egentligen ett experiment, men allt eftersom tiden gick blev hon allt mer omtyckt av sin kidnappare, Dymphna.

Drottning Maeb tog henne under sina vingar och som ung kvinna blev hon invigd i hemligheterna som varje älva får ta del av. Snart

kunde ingen se skillnad på henne och en älva, och Titania har känt sig som en av älvorna i flera hundra år nu.

Hennes och Oberons kärleksaffär har varit mycket stormig och det har gnabbats och gnetats mycket dem emellan, men allt var förlåtet då Moira föddes. Moira blev deras gemensamma ljus, deras älskling. Därför kan Titania inte alls förlåta att Oberon lät Moira försvinna på det viset.

### Karaktär

Titania är som sommaren, varm och öppen, ljus till sinnelaget. Men hon kan också vara rutten och unken mot sina undersåtar. På senare tid har hennes dåliga humör färgat av sig på hela Arkadien.

### Utseende

När man tänker på innebörden i ordet drottning är det Titania som är förebilden och idealet. Hon är lång och slank, rakryggad och rör sig med värdighet. Eftersom Titania tillhör sommarhovet har hon milda mjuka färger, svart hår som räcker ner till hennes midja, solbränd hy och ögon gröna som smaragder.

## Enhardt Munke

Värdshusvärden på Den Gloende Basilisken

### Allmänt

Den Gloende Basilisken är en gammal etablerad gränskrog, strax innanför Edros norra delar. Tidigare var Basilisken ett blomstrande värdshus med glatt målad putsfasad och en välkomnande famn för alla förbipasserande. Basilisken ägdes av Munke och hans fru Cecilia, men när Cecilia för två år sedan gick bort i pesten har han drivit etablissemanget själv. Hans ende son Karl har precis kallats in i armén till Enhardts stora förtvivlan.Enhardt är en hårt arbetande man, som gör allt i hans makt för att nöja både kung Pavel och sina ofta fattiga gäster. Eftersom Den Gloende Basilisken ligger nära gränsen till Morëlvidyn överlever han på handelsmännen som far igenom staden på väg till Antamar.

### Karaktär

Enhardt har börjat tappa tålamodet med kungens soldater och deras olater. Inte ens legosoldater eller orcher beter sig så illa som Pavels pack. Enhardt gör allt för att behålla behärskningen inför soldaterna, men när han under kvällen hör hur de hånar bönderna och prisar Pavel och till råga på allt kallar hans vin för surt och sumpigt, så brister det för honom. Han vrålar till soldaterna att de minsann skall betala precis som alla andra och att kung Pavel minsann inte har beordrat Enhardt att passa upp deras minsta önskan.

### Utseende

Enhardt är den typiska värdshusvärdsklichén. Rundnätt och rödkindad är han nära till ett leende. Han är ganska lång, och förklädet och den bylsiga skjortan döljer mer än

dugliga muskler som han samlat på sig genom arbetet med att rulla öltunnor och städa efter rumliga gäster. Enhardt börjar bli lite tunnhårig i hjässan, men hans yviga hårväxt på bakhuvudet och i nacken uppväger mer än väl luggens försvinnande. Enhardt har brungröna ögon och rågblont hår genomstruket med klädsamt grått.

## Johan Kleve

Prästen i Nerdala

### Allmänt

Johan Kleve tror på Gud och går hans ärenden på denna slitna och arma jord. Han föddes för snart fyrtiofem år sedan och har tjänat Vår Herre sedan han fyllde tolv, först som altarpojke och senare som kantor och nu slutligen har han fått överta prästämbetet från den gamle prästen Edgar From.

Fader From berättade för honom om många saker, men mest berättade han om älvorna som kommer om natten för att stjäla barn och äta deras själar. From berättade också om hur man känner igen en älva.

### Karaktär

Johan Kleve är en man med fasta principer och många fördomar. Han leder sin församling med fast hand och vägrar erkänna att tiderna förändras. Han förväntar sig samma antal mynt i kollekten och samma höga tionde han alltid fått, men folket har börjat protestera. Han är övertygad om att Edros elände kan spåras tillbaka till älvorna, och när sedan en vacker och förtrollande fresterska visar sina bara ben i byn så måste han göra sig av med henne, allt är hennes fel. Hon är älva och ansvarig.

### Utseende

Johan Kleve är en gråhårig rakryggad man med ansenlig buk. Han för sig med stolthet och skulle aldrig smutsa ner sina händer med vanligt arbete. Han är klädd i sina svarta prästkläder nästan dygnet runt.

## Sunniva från Dalen

### Allmänt

Sunniva är Nerdalas paria. Hon är änka och säljer sig för pengar, något som Johan Kleve, prästen, starkt motsätter sig. Sunniva har dock redan råkat ut för en misshandlande och ondsint make och förstod att det inte skulle bli särskilt annorlunda att vara prästfru. Sunniva ser rätt igenom den fördomsfulle och småaktige prästen, och hon valde därför att ta den vackra främligen som visade henne så mycket intresse och godhet i försvar.

### Karaktär
Sunniva är resignerad inför sitt eget utanförskap, men är stark nog att förhindra att andra blir utstötta. Hon bär fler utav byns hemligheter än byn är beredd att erkänna. Hon tolereras och blir vanligtvis lämnad ifred. Ingen vill få sin familjs smutsiga byk draget ut i solen av Sunniva.

### Utseende
Ett hårt liv har fårat Sunnivas kinder, men hon är fortfarande rakryggad och stolt. Vackrast är hennes ljusröda hår och rena hy. Sunniva utstrålar självständighet och integritet.

## Mobben

Mobben som attackerar arvingen och barden

### Allmänt
Mobben är en samling män, kvinnor och barn från staden Nerdala. De har piskats till uppror av Johan Kleve, besatt av att driva synden ur älvan. De tänker egentligen inte alls för tillfället, allt elände och alla år av missväxt och sjukdom har gjort dem benägna att skylla på allt och alla som hamnar i deras väg.

## Kummelgasten – Eben Gelov av Antamar

Kummelgasten på vägen

### Allmänt
Kylan är det svåraste, att ha passerat livets värme och fastnat i kylan... Eben Gelov av Antamar var i livet en man som tog för sig, och i döden är han en gast som avundssjukt iakttar människorna och försöker få del av deras värme. Det är så kallt, så kallt...

Eben försöker locka till sig människor, för deras värme som de skänker, men det är inte nog och det blir aldrig nog. Trött ända in i märgen...

### Karaktär
Eben är girig och fylld av hat. Så girig är han att när han dog vägrade han att ge upp sitt liv och gav upp inför hatet som åt upp honom inifrån. Nu finns det bara plats för ilskan och det giriga behovet av värme.

### Utseende
Eben har ett ansikte lagt i skugga och ögon som lyser orangerött. Han var en vacker man med rena anletsdrag när han levde, och är även så nu. Han skimrar så som alla spöken skimrar och hans närvaro kyler luften.

## Sirius Jupiter – Magiker, Illusionist och Gentleman

Magikern vid Portarna

### Allmänt

Sirius föddes fattig, till en stor familj. Den sjunde sonen till den sjunde sonen, var han, och som sådan begåvad med oanade magiska krafter. Hans tidigaste trick bestod av illusioner som han roade sig med, men myntet hade en baksida. Han fick tidigt börja uppträda för att få in pengar till matkassan, precis som alla sina bröder. Skillnaden var att kraven var högre på Sirius.

När han var i tonåren och framförde trick på ett värdshus träffade han Hector. En något äldre pojke, som precis utbildat sig till trollkarl. Hector såg Sirius otroliga talang och tog på sig att utbilda den unge fattiglappen. Sedan dess har de två hållit ihop genom vått och torrt, elände och rikedom.

### Karaktär

Sirius är lika generös som Hector är snål. Han skrattar ofta och högljutt och njuter av att vara i centrum. Sirius är en trollkarl som håller på ära och heder, och skulle aldrig få för sig att använda sina krafter till något negativt.

### Utseende

Sirius är mörkhyad, nästan svart som sot, och har mörka ögon. Han är lång och bredaxlad, smal över höfterna och går med en svajig gång som påminner om en skuta i seglats.

## Hector Klopp

Magikern vid Portarna

### Allmänt

Hector Klopp var det enda barnet i den ädla familjen Klopp från Trakorien. När han växte upp var han helt fascinerad av de fantastiska saker man kunde åstadkomma med magi, och ställde därför siktet på Kandras Magiakademi. Till hans föräldrars förtvivlan kom han in på en utbildning, trots något undermåliga talanger.

Hector träffade Sirius en afton då han varit ute på ännu en fruktlös jakt på arbete. Hector såg Sirius otroliga talang och tog på sig att utbilda den unge fattiglappen. Sedan dess har de två hållit ihop genom vått och torrt, elände och rikedom.

### Karaktär
Hector är inte riktigt lika generös som Sirius och tur är väl det, annars skulle de två aldrig komma någonstans. Hector är dock oerhört rättfärdig och skulle aldrig missunna någon något de verkligen behöver.

### Utseende
Hector är också mörk och sothyad. Han har ett långt praktfullt skägg som räcker honom till bröstkorgen. Hector är av medellängd och kraftigt byggd. Ett magiexperiment i unga år har förvandlat hans tidigare nötbruna ögon till en vaniljvit nyans.

## Mathilda Vargsdottir

Gumman i slottsalen

### Allmänt
En gång var Mathilda hela slottets älskling, den unga, vackra och begåvade. Hon uppvaktades av ett flertal unga män, men nekade dem alla. Hon var förälskad i konungen. Visserligen hade Bertram redan en fru, Anna, men det hindrade inte Mathilda från att längta efter Bertram.

En afton då Mathilda var nitton år förändrades hennes liv. Hon hade lovat en ung man att träffas på höloftet för att nojsa lite (ty det var inte främmande för den annars så kyska flickan), men mannen ville mer och tvingade sig på Mathilda, som gjorde så våldsamt motstånd att hon föll ner från loftet och slog huvudet i marken så kraftigt att hon föll i koma i tre månader.

När hon sedan vaknade var allt förändrat. Hon kunde se in i framtiden, hon svarade på frågor som inte ställts och hon klassades som ”konstig”.

Hon förblev Bertram trogen, jobbade vidare på slottet, men var inte längre någons älskling, för hennes profetior var otäckt korrekta.

Mathilda försökte varna Bertram för Pavel, men Bertram ville inte lyssna. Och nu är Bertram död.

### Karaktär
Mathilda plågas av sina framtidsvisioner som kommer som blixtar från klar himmel. Det är otäcka varsel, likaväl som var man återfinner förlorade föremål. Mathilda har av erfarenhet blivit ganska tystlåten och försöker göra sig så liten hon bara kan, för att undgå att märkas. Men hon är fortfarande intelligent och skarpsinnig.

### Utseende
Mathilda är en liten tant i sextioårsåldern. Hennes rygg är böjd av alla år på slottet som skurgumma och hon är liten och tunn.

## Små Onda Jävlar

De små onda jävlarna längs vägen.

### Allmänt

De är träsklevande inkarnationer av allt som hamnat däri. Småsinthet, ondska och ren elakhet, allt har de koncentrerat i sig. De föds när träsket fått nog och spyr ut alla orenheter i en enda bubbla. När bubblan spricker flyger de ut och ställer till otyg. De matar träsket med offer, och träsket i sin tur föder flera jävlar.

### Karaktär

Elakhet är allt som existerar. Finn motståndarens svaga punkt, gör honom eller henne till ett offer och förtär! Mata träsket!

### Utseende

De små onda jävlarna är vingförsedda små otyg med grågrön hud och läderaktiga vingar. De har klor på händer och fötter och röda glödande ögon.

## Wilhelmina Maria Dorothea Kristina Gelov av Antamar

Slottspöket

### Allmänt

Mina var drottning av Edros fram till dess att hon tog sitt liv efter ett våldsamt gräl med sin make. Hon var i hela sitt liv förhindrad att göra det hon älskade mest, att resa, och till slut orkade hon inte med det intrigerande hovlivet längre.

Efter sin död blev hon ett spöke i slottet hon hatade så mycket. Hennes ben är begravna i slottskapellet, och hon kommer inte att få frid så länge de ligger där.

### Karaktär

Mina är ett omtänksamt spöke, som djupt ångrar sitt förhastade självmord. Hon har mycket starka band till landet Edros och lider svårt av att landet lider.

### Utseende

Minas ansikte är fårat av många hårda år på slottet innan hennes död. Hennes konturer skimrar i blått och hon sänker temperaturen i alla rum hon befinner sig i.

## Josua den Framsynte

Spåmannen

### Allmänt

Josua kommer från en familj med orakel och siare, så det var kanske inte så konstigt att denne tystlåtne man också han hade begåvats med förmågan att se in i framtiden.

Josua tycker illa om tillställningar som Mirakelmarknaden, men han fick ett varsel om att han borde vara där, så dit åkte han.

### Karaktär

Josua är tystlåten och lågmäld. Ofta misstas han som blyg, men det handlar mer om självbevarelsedrift. Ingen tycker om en siare när siaren förutspår negativa händelser.

### Utseende

Josua har långt svart hår och skägg. Han är ganska kort, och tämligen smal. Han klär sig i kaftaner och baretter, men alltid med stil och elegans.

## Perian av Erebor

### Allmänt

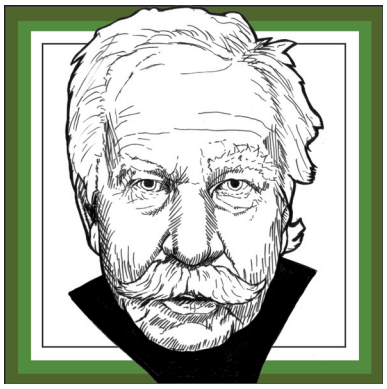
Perian har varit i drottningens gunst ända sedan Tristram försvann för fem år sedan och det är en position han inteär redo att ge upp på något vis. Hans sånger är insmickrande och smöriga. Perian har upplevt fattigdom och armod nog för att veta att det är bättre att ljuga än att gå hungrig. Trots hans inställsamhet har han dock alltid känt att något står ivägen för honom och nu har han äntligen fått träffa sin rival.

### Karaktär

Perian är en rädd man. Rädd för att förlora drottningens gunst, rädd att förlora rösten, rädd att bli åsidosatt. Hans rädsla tar sig ofta uttryck i arrogans och snobberi, för endast genom att trycka ner andra känner han att han har ett eget värde.

### Utseende

Perian har mörk hy och svart hår. Han har smala, mandelformade ögon, inramade av tjocka sotsvarta ögonfransar. Han är kort och satt, men besitter en fantastisk grace, som kommer till sin fulla rätt då han spelar på sin luta.



# Paladinen – Arendel Silverhök

För 15 år sedan levde du ett inrutat och väldisciplinerat liv vid hovet i Antamar, som kapten i livgardet för kung Bertram den 9.e.Efter år av fälttåg och militärt ledarskap vid en av gränsgarnisonerna befodrades du till paladin och kungen befodrade dina tjänster rikligt. Din post som kapten för livgardet tog du på största allvar och kungen hade din totala lojalitet och obrutna tilltro. Framtiden för dig och för kungariket Edros såg tryggad ut för många år in i framtiden.

Nu, 15 år senare är du trött och bitter. Du har sett mer slitna och lusinfekterade värdshusrum än vad du trodde var möjligt, du har sålt din lans och ditt svärd för pengar och många är de timmar som du tillbringat på leriga vägar – alltid på väg. Ända sedan den natten då allt förändrades, då ett fegt knivhugg, ett nidingsdåd tvingade dig på flykt. Du var där, stationerad som vakt utanför den lille kronprinsens rum när det hände. Du hörde de upprörda rösterna och du hann se hur knivseggen blixtrade till i mörkret. Ett vedervärdigt brott, ett släktingmord – begånget av Bertrams kusin, Pavel. Den fege kujonen hade aldrig vågat dra kniven om hans intrigerande och maktgalna fru Mirjam inte varit med. Brottet var lika mycket hennes. Du flydde med kronprinsen, du visste att det oskyldiga barnet inte skulle få leva länge efter dådet. Du flydde och inget har varit sig likt sedan dess.

I början skickade den nya kungen, Pavel den Förste, sina dödspatruller efter er men med dina ingående kunskaper om gränstrakterna lyckades du ta dig över gränsen och har inte varit i Edros sedan dess. Att fostra den lille pojken var en svår uppgift men det dröjde inte länge innan undertryckta faderskänslor och lojaliteten till den mördade konungen blommade ut i en stark kärlek för den lille gossen. För att skydda honom utgav du honom för att vara din son, vars mor dog i barnsäng. Åren gick, ni färdades alltid och stannade aldrig länge på samma plats av rädsla att någon spion var er på spåren. Du tränade gossen till väpnare och försörjde er båda genom att uppträda på olika tourneringar.

Du har aldrig berättat för gossen vem hans verklige far var. Du gnags av samvetsskal och kan vakna mitt i natten och minnas den natten, det illdådet som du inte förhindrade. Hur skall du kunna berätta för gossen att du inte klarade av att skydda hans far? Att du är ansvarig för att han förlorat såväl familj som arvsrätt och krona? Ni har aldrig färdats nära Edros och du är för var dag som går mer tveksam till hur du skall handla. Vem som än kände den gamle kungen kan känna igen hans drag i den unge väpnarens anlete, hans hållning och temperament.

Du är en bit till åren kommen och ditt hårda liv har satt sina spår. 52 år gammal med grånat hår och väderbitet ansikte med en yvig mustasch. Stålgrå ögon utan humor med en ständigt vaksam blick. Du upprätthåller en stenhård disciplin i din träning av gossen, detta för att öka hans chanser till överlevnad. Ibland är du nog för hård mot honom.

De senaste månaderna har du fått svårt att greppa lans och svärd när kylan slår till. Detta skrämmer dig och det är något du försöker dölja för gossen. Vad skall hända honom när du är borta?

Du upprätthåller samma hederskodex och känsla för fair-play som du skolats i under gamle kung Bertram men gudarna skall veta att det är svårt att vara paladin utan en herre. Du biter ihop och strävar vidare. Någon gud någonstans kanske ser att de gamla idealen efterlevs. Ingen skall kunna säga att du inte gjorde det som krävdes av dig!

# Väpnaren – Turlin Silverhök

Nya länder, nya dofter, nya upplevelser! Tourneringar, riddare och paladiner, vapen och rustningar! Som son och väpnare till paladinen har du sett och upplevt mycket som andra 18-åringar inte fått möjlighet till. För något år sedan var detta allt som fyllde ditt huvud, ära, berömmelse och möjlighet att ta tjänst någonstans och själv bli en paladin. På sistone har dock något gnagt i din själ, en otålighet och en frustration om att det måste finnas mer än detta. Något saknas dig men du kan inte beskriva detta något i ord.

Du har en enorm respekt för din far paladinen och en stark kärlek till honom. Ert liv tillsammans har lärt dig mycket, ständigt på färd genom olika länder för att delta i olika tourneringar. Din mor har du inga minnen av då hon dog när hon födde dig. Din far talar aldrig om henne. Han talar inte alls om det förflutna vilket frustrerar dig en hel del. Du frågar ihärdigt och han undviker att svara. Hur skall du förstå ditt ursprung om han inte kan dela med sig av den kunskapen? Du vet att han vaknar om nätterna – kallsvettig från mardrömmar som plågar honom. Varför vill han förtälja vad som plågar honom? Hans ständiga misstänksamhet mot andra människor och de ständiga uppbrotten förbryllar dig. När dina grubblerier startade började du se tillbaka på din barndom och se dessa mönster. Du är en man nu, 18 år fyllda och du har rätt till svar!

Det är dessutom på tiden att du själv får börja ställa upp i tourneringar. Har din far tänkt sig att du skall vara väpnare i resten av  ditt liv! Du respekterar din far för hans kunnighet och kompetens inom stridskonsten, hans hederskänsla och rättvisa men han kan vara oerhört hård mot dig ibland. Du utför dina uppgifter noggrant men grubblar mer och mer.

Du är ung och reslig, med seniga starka muskler och ett solbränt ansikte med rena drag. Det kortklippta blonda året är ostyrigt och har samma gyllene färg som de fjunen som du förgäves försöker odla. Du har ett hett temperament och blossar upp i tid och otid. Du står inte ut att se svaga människor eller djur behandlas kränkande och du har en mycket stark känsla för fair-play vilket styr dig och dina handlingar. Du har sett alltför många riddare som ägt sporrarna men betett sig som fähundar. Ödet kommer dock att sålla ut agnarna från vetet, detta är du säker på.

# Arvingen – Moira

Vad är....känslor? Glädje, sorg, vrede, svartsjuka? Du är 300 år gammal och har de senaste 120 åren grubblat över detta. Vid Titania och Oberons hov gick svaren inte att finna – ej heller i de enorma biblioteken med de uråldriga rullorna. Det var i bardernas kväden om människosläktet – de dödliga – som du började hitta svaren på dina frågor. Men en älvas nyfikenhet är orubblig och när svaret på en fråga var funnen uppstod snabbt nya frågor. Barderna kunde inte ge några svar. De diktade om en verklighet som fanns många hundra år tillbaka, när Edros och Arkadien var en. Du ville se, smaka och uppleva det mänskliga, utforska människosläktet som i all sin litenhet kunde uppvisa ädelmod och osjälviskhet.

Livet vid Titanias och Oberons hov, den grälsjuka älvdrottningen och älvkungen, var tröttsamt och tråkigt. Föräldrarnas ständiga gräl och ränker kring dotterns gunst färgade himlen mörk, skapade höststormar och över Arkadien låg ständigt ett mulet, fuktigt väder – lika surmulet som föräldrarnas relation. Inte undra på att du beslöt sig att lämna Arkadien, för att besöka Edros. Ingen skulle antagligen lägga märke till din frånvaro, så upptaget som hovet var att försöka följa de ränksmidande kungagemålens nycker. Du fann en portal och lämnade Arkadien, förklädd i din älvamagi (glamour).

Sedan dess har du färdats över Edros och dess grannländer. Du vet faktiskt inte riktigt hur länge du varit borta och det känns inte så viktigt. Du har sett och upplevt så mycket och även om du färdats långt tycks svaren på dina frågor vara fjärran. Varenda gång du kommit människorna nära, när du tror dig börja förstå mönster och seder, tycks du mötas av fientlighet och skygga blickar. Ofta är de tillfällen när du yttrat dig kring något anspråkslöst bland människor och stirrande blickar är den enda respons du fått. Du förstår inte varför och är förbryllad över detta, dock fortfarande fast besluten om att förstå varför. Du är även förbryllad över människornas ständiga besatthet kring jord, guld och rikedomar. Allt detta arbete under en sådan kort livstid för att uppnå ägande över en täppa jord?

Under din upptäcktsfärd har du stött på vissa av de gamla portalerna som upprättades mellan Edros och Arkadien, dock har de varit utslocknade sedan en lång tid tillbaka. Du är nu fast besluten om att hitta en fungerande portal. Banden mellan Edros och Arkadien får inte brytas – hur gräslig vore inte människornas vardag utan magi?. Du har hört talats om den kommande tourneringen i Antamar, Edros huvudstad och det där skall ske en Undrens marknad. Kanske finns det hopp om att hitta människor där som lever enligt de gamla idealen, som minns älvornas överhöghet och goda inflytande i Edros? Kanske finns det även någon fungerande portal där?

Moira är dotter och arvtagare till älvkonungen Oberon och älvdrottningen Titania. Hon är en tanklös 300-åring med ett barns enorma nyfikenhet. Hon har ett vackert ansikte inramat av långt korpsvart hår som döljer de spetsiga öronen. Hennes blick och hållning är högdragen och arrogant. Hon handlar utan att tänka på konsekvenser vilket är orsaken till att hon stöter sig med människor som hon träffar på. Detta förstår hon inte själv dock. Hon drivs av en hunger att uppleva känslor av olika slag samtidigt som hon ser ner på människosläktet. Hon är övertygad om att Edros skulle vara en mycket vackrare plats om hennes släkte, älvorna kom tillbaka till edros i sin fulla prakt.

# Barden – Tristram Skönkväde

Tristram är en bard i sina bästa år. En skönsjungande kringresande speleman, jovialisk och charmant. De senaste 5 åren har han rest runt i Edros och dess grannländer, samlat kväden och upplevelser, följt tourneringar och handelsresande i jakt på nya oden att författa och sprida. Det finns alltid en mugg mjöd och en plats närmast lägerelden vid värdshusen längs de långa leriga landsortsvägarna där han är välkommen.

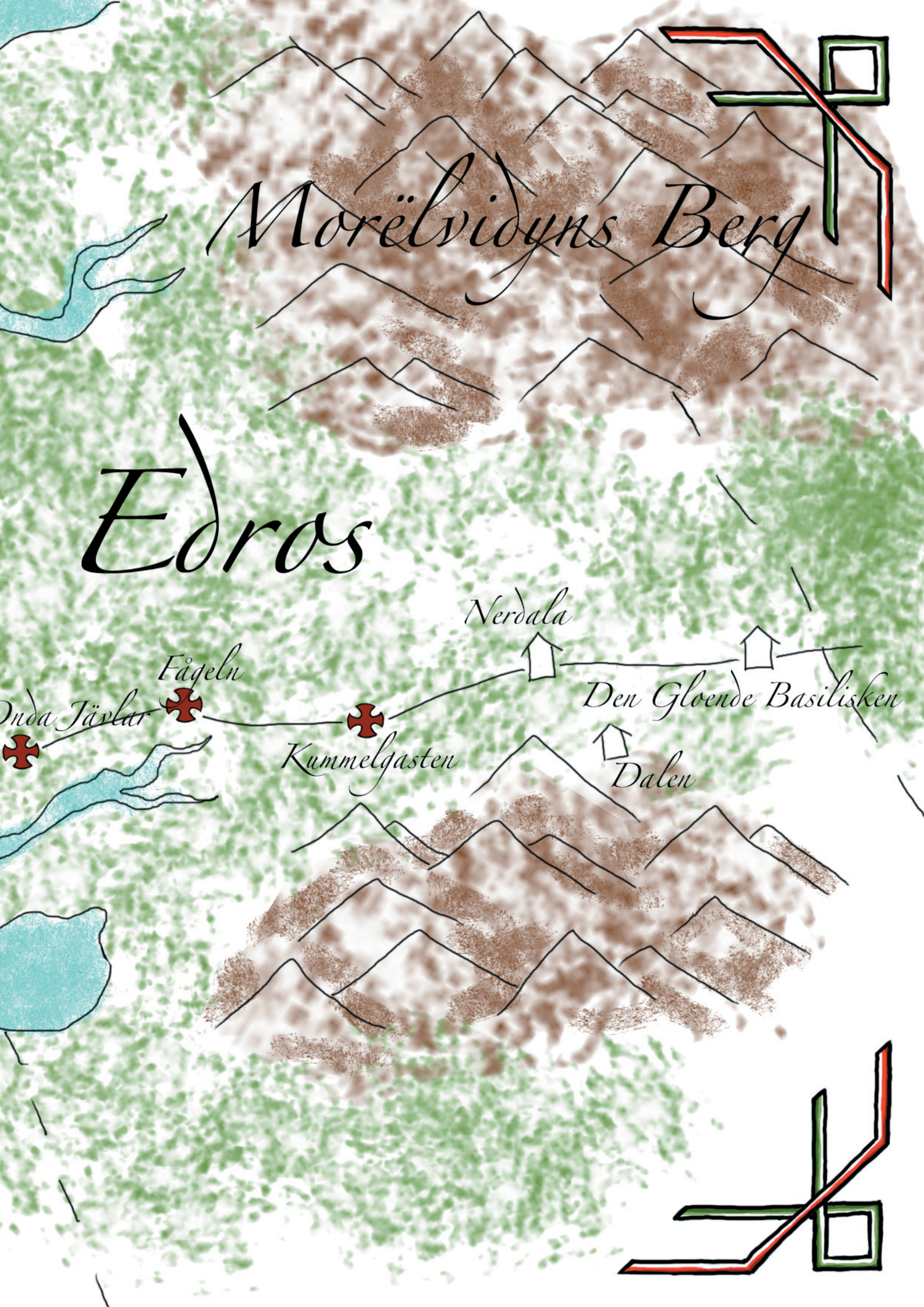
Så talar man när man pratar om Tristram Skönkväde. Hans riktiga syfte med sitt kringflackande liv är det inga utanför Antamars hov som känner till. Han växte upp på kung Pavels stora gård på landet, många mil från staden Antamars liv och rörelse. Hans fader var förvaltare på Herr Pavels gård. Han började tidigt dikta och kväda och lutan är hans favoritinstrument. Som ung tonåring blev han förälskad i herr Pavels fru Mirjam med en tonårings hela hetta.

När Herr Pavel flyttade till hovet och sedermera blev kung, och Mirjam blev drottning lämnade han gården för att söka sin lycka som bard vid hovet. Han hamnade under drottning Mirjams beskydd sedan han tillägnat ett ode till Kung Pavel om hur landet Edros räddats ur fördärvet och undan den tidigare kung Bertrams galna ok. Under några år förblev han vid hovet tills han av drottning Mirjam gavs ett hemligt uppdrag. Tårögt berättade hon om galna rebeller som påstod sig ha den gamle kung Bertrams son under sitt beskydd, detta trots att alla visste att sonen dött som barn. Hon berättade om hotet mot sin makes tron och bad honom att resa runt i land och rike under en bards täckmantel för att hålla utkik efter dessa rebeller och den falske tronpretendenten. Då han inte stod ut med hennes tårar och hennes oro, samt smickrad över förtroendet drog han ut på vägarna för att fullfölja sitt uppdrag.

Fem år har gått sedan dess och inga svar har han funnit. Han längtar tillbaka till hovet men räds att erkänna sitt misslyckande för drottning Mirjam. Han är trött på landsvägar och lusiga värdshussängar. Minnet av den fagra Mirjam har börjat flagna, minnet av bekvämligheterna vid Antamars hov börjar dock hägra än mer. Efter den senaste tidens proklamationer om den stora tourneringen i Antamar samt den utlysta tävlingen Bardernas kamp beslutar han sig för att återvända. Drottning Mirjam kommer förhoppningsvis att förstå att det inte är fara på färde då han under fem år ej funnit några bevis. Om han dessutom vinner Bardernas kamp till hennes ära kanske hemkomsten blir än enklare.

Tristram är en lång och muskulös man. Hans mörka hy, stora bruna ögon och ett varmt leende har vunnit honom många damers gunst. Hans långa smala händer är hans stolthet och levebröd och hans luta är hans käraste ägodel. Tristram är en gallant man med höviska maner som tycker att världen blivit förråad och färdats för långt bort från sagornas ideal.

N
V
Ö
S
Edrosbukten
Blåfloden
Blåsjön
Antamar
Små


Morëlvidyns Berg
Edros
Nerdala
Fågeln
Onda Jävlar
Kummelgasten
Den Gloende Basilisken
Dalen

# KUNGÖRELSE

utfärdad av

Hans majestät

PAVEL den FÖRSTE

Härmed kungöres att under månaden november första och andra veckan därav hålles till Konung Pavel den Förstes ära en ståtfull Tournering i Huvudstaden Antamar. Deltagarna däri erhåller bröd och öl så länge Tourneringen pågår. Utöver Tournering hålles även Magiskt Mästerskap, Bardernas Kamp om aftonen samt Mirakelmarknad. Vinnarna i Samtliga kamper erhåller förutom äran Tio Guldpenningar vardera samt gåvor lämpliga för Mästerskapets Natur.

SÅ TALAR KONUNGEN AV

TIROS

LÄNGE LEVE KUNG PAVEL

DEN FÖRSTE