

JÄRN

VÄSTMARK

DET BLIRINGEN MER VÅR

Wiglaf förbannade mörkret och snön. Vårdagjämningen var inte långt borta, men det snöade ändå, trots Wiglafs förbannelser.

Wiglaf manade på hästen, sökande i mörkret efter en lägerplats. När han rundade en krök såg han på långt håll det gyllene skenet från en flammande eld. Försiktigt sökte han sig framåt i mörkret.

I en sänka fanns ett vindskydd och framför den brann en eld. Och vid elden satt en kvinna hopkurad i en vid kappa. Fortfarande på sin vakt red Wiglaf ner i sänkan. Kvinnan tittade upp under sin huva, misstänksam men inte rädd.

»Vem är du som rider rustad i natten?» frågade hon. Det var inte svårt att se Wiglafs sköld där den hängde vid hästens sida, och där det fanns en sköld kunde man anta att det fanns ett svärd eller i alla fall en yxa. Men kvinnan hade märkt brynjan under kappan, och att rida rustad innebar att man förväntade sig problem.

»Jag är Wiglaf, Fregelafs son. Jag rider för att söka widrungarna» sade Wiglaf försiktigt. »Tillhör du deras ätt?»

Kvinnan svarade inte under sin huva, utan ställde en motfråga. »Och varför rider Wiglaf Fregelafs son

ensam mitt i mörkret och snön för att söka widrungarna?»

»Min husbonde Freca har hört från gårdarna i norr att widrungarna blickar söderut. Gårdarna är svurna till honom, och han till dem, och därför vill han veta om widrungarna hyser agg.»

Kvinnans bärnstensgula ögon följde misstänksamt krigarens minsta rörelse. Hon lyfte sin stav som för att ha stöd att snabbt resa sig om det skulle behövas, men också för att visa den. Dess löv- och flätmönster avslöjade att det inte var en vanlig stav; det var en sejdstav och hon var en av dem som kunde se och väva wyrd.

»Jag är Svava» sade hon, utan att nämna härstamning. »Jag tillhör inte widrungarna, och inte heller Freowalds ätt» fortsatte hon och hänsyftade på Frecas anfader.

Wiglaf höll upp handen som en fredsgest. »Jag vill inget ont» sade han. »Jag har bröd, kött, ost och öl att dela vid en eld, om jag får dela den.»

Hon nickade, och han satt av. De tillredde maten och delade den under tystnad. Återigen förbannade Wiglaf mörkret och snön. Svava betraktade honom tyst från mörkret under mantelns huva.

»Det bli en sen vår» sade Wiglaf till slut.

»Det blir ingen mer vår» sade Svava.



HUR MAN ANVÄNDER SNABBSTARTSMILJÖN

Denna snabbstartsmiljö är lite annorlunda, eftersom den innehåller världsbeskrivning och ett regelhack för att använda klanreglerna i Järn för att skapa ett län.

VAD VÄSTMARK ÄR

Rollspelet *Västmark* kom i tre utgåvor mellan 1996 och 2003. De första två utgåvorna var bara digitala i internets gryning, men den tredje trycktes som bok.

Västmark hade fyra grundpelare: det var medeltid, det var saga, det var mystik och det var äventyr.

Medeltid: Rollspelet förmedlade en medeltida världsbild. Det utspelade sig i Europa kring tiden för tredje korståget, med 1192 som startdatum. Visserligen utspelade det sig i riket Västmark på ön Lyonia, men det var inte enbart ett avsteg från verkligheten. Det var också en signal att det var okej att ha fel. Det var inte meningen att medeltiden skulle vara ett hinder, utan en inkörsport.

Saga: Rollspelet målade också upp en saga, där skogarna är större, slotten är mäktigare, drottningarna och kungarna är visare och alla lever lyckliga i alla sina dagar till slut. Det fanns en sensmoral och problem uppkommer för att det finns ett slags »narrativt karma«. Huvudpersonerna var också ovanliga personer: prinsar, trollkarlslärlingar, häxor, personer med underliga förmågor och gåvor, eller bara ett öde större än livet.

Mystik: I *Västmark* dansade älvor i skymningsskogarna, trolldom och häxkonst fanns, det fanns platser som är evigt glömda eller gömda. Alla med lite vett i huvudet tror på älvafolk och troll. De är lika verkliga som himlen, helvetet eller Jerusalem.

Äventyr: Sist men inte minst är *Västmark* ett rollspel för äventyr. Det var ett spel med nesliga skurkar och muntra män, med en ton som inte var helt olika Ivanhoe eller Robin Hood. Man skulle inte fastna i något slags socialrealistiskt historiskt psykodrama eller en historiektion, utan man skulle äventyra. Det finns plats för intriger och karaktärsrollspelande, men det skulle inte överskugga äventyrsrollspelandet.

Så vad skiljer den här versionen från de tidigare, om man bortser från regelsystemet? I den här versionen har vi valt att lägga *Västmark* i en ännu mer omdanande tidsperiod än korstågen, nämligen under den tid då frankerriket höll på att falla ihop och då nordmännen formade om norra Europa för all framtid. Startdatumet är alltså år 927.

Mystiken har om möjligt förstärkts ännu mer i och med arvet från *Järn* och i synnerhet trolldomen. Samma sak gäller sagan i och med rollpersonernas Öde. Och äventyr är det ingen brist på!

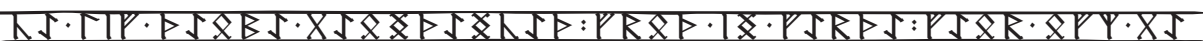
Välkommen till *Västmark*!

ALLTINGS ÄNDE

Det finns inget av *Järns* Kungarike i *Västmark*. Motsättningen mellan barbarer och civilisation finns inte på samma sätt. Man skulle kunna se frankerriket som ett kungarike, men det har splittrats efter Karl den stores död.

Västmark-kampanjer handlar istället om slut. Det finns en motsättning mellan hednatro och kristendom som splittrar samhället. Nordmännen härjar längs kusterna. Den svåra vintern vill inte släppa taget och uppfattas som ett förebud till undergången av både hedningar och kristna – Ragnarök och Apokalypsen.

Alla dessa innebär ett slut på en era. Vad som kommer ut i andra änden är svårt att säga. Den religiösa intoleransen kanske leder till en era med religionskrig. Skandernas expansion kanske leder till ett hednaskandiskt imperium i norra Europa. Kanske inleds en ny mörk tidsålder. Det kanske till och med faktiskt är så att världen går under.



LYONIA

»Skymningsöarna« är ett samlingsnamn på öarna längst västerut, och omfattar Britannien, Eiru och Lyonia plus ett antal närliggande öar och ögrupper. Lyonia är den sydligaste av skymningsöarna och den tredje största efter Britannien och Eiru. Det finns ingenting bortom skymningsöarna utom hav och solnedgång.

Västmark är inte det enda riket på Lyonia. Det finns tre andra riken, Thulemark, Estmark och Dymred. Det fanns en gång fler riken, men liksom på de andra skymningsöarna har riken slagits samman genom ingifte eller erövring. Kungarikena definieras mer av trohetseder och klandtillhörighet snarare än av linjer på en karta.

OMVÄRLDEN

För hundra år sedan enades frankerriket under Karl den Store. Han expanderade riket och kröntes som kejsare över det heliga romerska riket och kyrkans beskyddare av påven Leo III. När han dog splittrades riket upp, dels på grund av Karl den Stores testamente, men också på grund av att riket var olika folkslag som enbart enats genom Karl den Stores järnvilja.

Skymningsöarna hamnade aldrig under Karl den Stores styre, utan fortsatte att lyda under saxiskt styre, utom de mest avlägsna delarna i norr och väster där galerna fortfarande dominerade. Desto mer påverkades Skymningsöarna av skandiska hednapi-rater, som karvade ut en stor del av Skymningsöarna och norra västfrankiska riket som sitt eget styre.

Eiru: Eirus många kungariken är självständiga, men har en högkung, Donnchad Donn mac Flainn, som alla kungar svär trohet till. Högkungens inflytande sträcker sig ända till Albas västliga öriken och i söder till Dymred. Svarttjärn på höstkusten som ingår i Nordmörke och lyder under kung Guðrøðr nu när Sigtrygg Gale har dött.

Västsaxa: Kung Athelstan har utökat Västsaxa genom att erövra Östsaxa. Han suktar efter både Mark och Nordmörke också, men de båda rikena har hållit emot. Men nu är Västsaxa på krigsfot!

Mark: Fru Ælfwynn styr fortfarande Mark tio år efter hennes kröning, trots kraftiga påtryckningar av Athelstan att ge upp riket till honom. Hon har fullständigt stöd av Marks ädlingar.

Nordmörke: Guðrøðr är kung av Nordmörke och Svarttjärn efter att Sigtrygg Gale nyligen har dött. Eftersom Guðrøðr styrde Svarttjärn när Sigtrygg dog uppstod ett maktvacuum, och det gav Athelstan

av Västsaxa möjligheten att invadera Nordmörke. Guðrøðr har skyndat sig till Nordmörke för att kämpa för dess tron. Det kriget lär inte sluta förrän Athelstan dör eller Nordmörke besegras och skanderna kastas ut.

Cymru: Kung Hywel Dda styr den största delen av Cymru, utom Powys under kung Llywelyn ap Merfyn och Gwynedd under Idwal Foel. Hywel Dda står bakom kung Athelstan, men skickar vare sig tribut eller soldater till Västsaxa. Idwal Foel och Llywelyn stöttar Mark.

Alba: Causantín mac Áeda är kung av Alba, utom de västliga öarna som ingick i Svarttjärns styre under Sigtrygg Gale och de norra öarna som hör till Harald Hårfagers rike.

Frisland: Kung Arnulf styr Frisland vid Nordsjöns kust. Hittills har han kunnat hålla skanderna borta. Längs med Frislands kust sitter skandiska piraters huvuden uppsatta på pålar som en varning för deras fränder.

Västfrankiska riket: Den förre kungen av västfrankiska riket, Karl III, gav bort en stor del av den norra kusten till Gengu-Hrolf mot att denne skyddade den frankiska kusten från skanderna och att han lät sig döpas. Denna och liknande handlingar gjorde honom inte populär hos adeln i riket, som avsatte honom och ersatte honom med kung Rudolf.

Weldland: Det östfrankiska riket har naggats i kanten då furstar och baroner utropar sina egna riken eller har erövrats av skander. Henrik Fågel-fångaren styr det som är kvar, den kärna som kallas Weldland.

Skandinavien: Skandinavien består av många kungariken. Norge styrs av Harald Hårfager eller hans vasaller, och hans välde sträcker sig ända bort till Svarttjärn på Eiru. Sigtrygg Gnupasson är kung av danerna, och har många lydriken längs med kusten av Östra innanhavet. Han har tappat sina besittningar på Britannien, men har fortfarande Thulemark på Lyonia.

VÄSTMARK

Västmark är ett litet kungarike, stort som Skåne ungefär. Det är ett saxiskt och mestadels kristet kungarike som hittills inte har drabbats så hårt av nordmännens härjningar. Karl den Store införlivade aldrig Västmark i sitt rike, och Västmark har heller aldrig varit en del av Wessex ens när Wessex växte sig starkt under Alfred den Store.



OM RIKEN

Riken har inte fasta gränser. Nationalstaten är inte uppfunnen än, utan ett rike består av de ätter som genom sin ålderman svär trohet till kronan i utbyte mot skydd, allianser och rikedom. Har riket en stark regent är det väl sammanhållet under kronan, men om regenten är svag så är det åldermännen och ätterna som styr.

SKILLNADER MOT VERKLIGHETEN

Att Västmark och Lyonia inte finns i verkligheten är en av poängerna med *Västmark*. På så sätt neutraliserar man beserwisser-argument att Västmark är historiskt felaktigt. För att ytterligare förstärka detta finns det några andra högst medvetna skillnader mellan verklighetens Europa och *Västmarks* Europa. Några sådana skillnader är att vi säger »Skymningsöarna« istället för »Brittiska öarna«, »Eiru« istället för »Irland« och »Nordmörke« istället för »Northumbria«. Det finns andra skillnader i geografin. Till exempel har Mark (Mercia) inte gått ihop med Västsaxa (Wessex).

Den största skillnaden är ganska subtil. Den så kallade »medeltida värmeperioden« har inte börjat, utan tvärtom är en liten istid i antågande. Huruvida det har naturliga orsaker, eller beror på att världen når sitt slut, överlåter vi till dig och din kampanj att avgöra.

ESTMARK

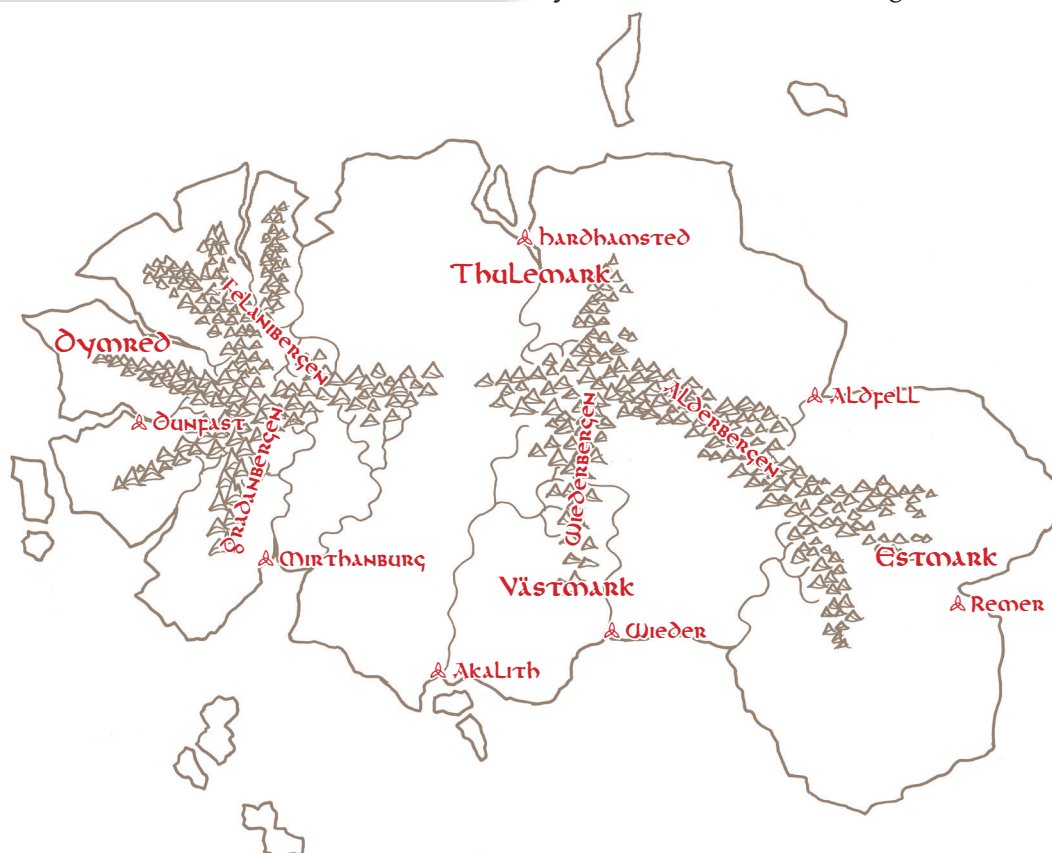
I öster finns Estmark, ett saxiskt rike som svor trohet till Karl den Store och kristnades hellre än att riskera Karl den Stores vrede och en invasion i likhet med den drabbade Widukinds folk. Ett tag var Estmark införlivat i det frankiska imperiet, men en tid efter att det frankiska riket splittrades och på grund av Lyonias isolering så blev Estmark avknoppat. Estmark har en blandad saxisk-frankisk befolkning och styrs av änkedrottning Adelaide som är regent tills hennes son Hugo blir myndig.

THULEMARK

Norr om Västmark ligger Thulemark, som koloniserades av danerna och därför har en blandad skandisk-saxisk befolkning under mestadels skandiskt styre. Sigtrygg Gnupasson är kung av danerna och därmed också över Thulemark. Thulemarks huvudstad Hardhamsted är en viktig knutpunkt för handel kring Eiru-havet.

DYMRED

I den bergiga regionen längst västerut ligger Dymred, ett galiskt kungarike som var det första att kristnas på Lyonia. Befolkningen är mestadels galisk. Domnall mac Flann av klan Cholmáin är kung av Dymred och svär trohet till kungen av Eiru.



· M J F R X : N P F R · L P X M · M F X X : N P F R · L P X M · M F F L M X I P F : N P F R

VÄSTMARK ÅR 927

Vintern år 927 har varit synnerligen lång och hård, och Västmark är fortfarande snötäckt. De som bekänner sig som kristna säger att det är Guds straff för människans synder och förebud för Domedagen; de hednatroende säger att det är den stora vintern före Världsbranden vid världens slut.

VÄSTMARKISKA VÄRDERINGAR

Gud och wyrd: Ungefär en tredjedel av Västmarks invånare är kristna. Ytterligare en tredjedel bekänner sig som kristna, men blotar i lönn och hedrar de gamla hednagudarna på andra sätt. En tredjedel är hednatroende, mestadels i den gamla saxiska hednatron med skandisk eller galisk hednatro som undantag. En liten del judar och muslimer finns också. Allihop har stor respekt för sina gudar.

De kristna tror på Gud Fadern, världens skapare, domaren, nådegivaren, den allseende och allsmäktige, som sände sin son till världen för att predika sin Faders lära och genom sin död förlösa mänskligheten från arvssynden. Himmelerikets nycklar förvaltas av påven i Rom, Kristi ställföreträdare på jorden.

De hednatroende tror på wyrd, alltings ursprung och sammanflätande. Wyrds trådar börjar i tidens början, då intet fanns annat än *dwimorhem*, tomrummet bortom världstrådet. Det har gått lång tid sedan skapelsen, men samma wyrdtrådar som fanns då väver fortfarande livets väv i världen. Inte ens gudarna är fria från wyrds trådar – de kanske har större makt att påverka wyrd än vad människor har, men gudar och människor är bundna av wyrd.

Heder: Heder är vad som definierar en persons integritet. Heder är det som ingen kan ta ifrån en om man inte ger det ifrån sig. Att vara en hederlig person är att vara en okränkbar person. Denna egenskap värderas högt av frälse och ofrälse.

Ära: Ära är vad man har gjort. Ära är ens föräldrar, ens förflutna, ens dåd och gärningar. Ära behöver inte vinnas på slagfältet utan kan lika gärna vinnas genom råd och dåd, ett gott hantverk, eller genom att vara en hederlig och trofast människa.

Slakten: Slakten är evig. Den är större än vad du är och definierar vem du är. Släktingar ger dig en trygghet i livet och du är skyldig dem allt sedan uppväxten. Att stå utan släkt är att stå utan trygghet och identitet. Man kan tvingas lämna slakten för släktens bästa, och man kan bli utkastad för ens illdåd och ogärningar, men för alla andra så står slakten hela tiden bakom en.

Trohet: Trohet är en grundläggande värdering och går både till jämlikar, överordnade och underordnade. Att överge dessa är ett svek som fläckar ens ära. Dessutom är trofasthet också en trygghet. Så länge som man visar andra trohet så kan man lita på deras stöd och hjälp.

Land: Pengar finns, men är inte så intressanta. Pengar kan bara spenderas och kan aldrig förnyas. Land ger en konstant avkastning och inkomst, och land är därför långt mer värdefullt än pengar. Därför mäts rikedom huvudsakligen i land och avkastning från det, och inte i pengar.

HEDNATRO OCH KRISTENDOM

Det är allt färre hednatroende kvar. Västmark är ett kristet rike, och även om det är en ganska stor andel av befolkningen som är hednatroende eller blotar i lönn så är kungen av Guds nåde. Med trycket uppiifrån har hednatroende adliga konverterat eller dött ut.

Men gott och väl en tredjedel av folket i Västmark är fortfarande hednatroende, och kanske en tredjedel är kristna men upprätthåller fortfarande ett antal ritualer och vanor från hednatron.

VÄSTMARKS STYRE

Alfrid IV är kung över Västmark av Guds nåde och tillhörande förläningar. Kungen är inte allsmäktig,

PENGAR ENLIGT JÄRN

I likhet med *Järns* grundregler är pengar inte så viktigt i *Västmark*, eftersom ekonomin mestadels är i natura. Därför klarar man sig ypperligt med de riktlinjer som står i *Järn*.

Vill man ha mer konkret handel så kan man återanvända »bytesgrupp« från *Västmarks* regelbok. Saker inom en grupp har ungefär samma värde, och varje sak i en grupp hade ungefär samma värde som två saker i gruppen under. »Ett silvermynt« tillhörde bytesgrupp 2, liksom »en riddares måltid« eller »fyra ofrälse måltid« eller »läsa ett brev«.

VALUTAOMRÄKNING

Pund förkortas med tecknet »£«, som är ett snirkligt L och kommer från latinets »libra« eller våg. Shilling förkortas med »s«, och för pence används tecknet »d«. »Mark« förkortas inte.

£ 1£ (pund) = 12s (shilling) = 240d (pence)

£ 1s = 20d

£ 1 mark = 8s = 160d

Därför finns *weregild* eller mansbot, som ger en riktklinje på botens storlek. En person har en *weregild* som bland annat beror på status, rikedom, kön och ålder. Den friborne bonden kan ha en *weregild* på två mark silver, medan en adlig godsägares *weregild* kan ligga på 200 mark silver.

Boten bestäms av tinget utifrån brottets allvarlighet, förövarens *weregild* och offrets *weregild*. För mord utgår man från *weregild* rakt av, medan stöld är värt en andel av *weregild*, och edsbrott kan vara värd dubbel eller till och med trippel *weregild*.

KRIGSMAKT

Kungen har egentligen inte någon egen här. Han har sin *hird*, som från början var hans *huscarlar*, men som numera är det kungliga hovet snarare än en vapenmakt. Men genom hirden har han en liten grupp personliga edsvurna krigare. Han har också tillgång till sina *eorlas* och *thegnas* och deras edsvurna knektar och *huscarlar*.

När det blir orostider kan kungen – och enbart kungen – kalla in *fyrden*. Alla fria män är skyldiga att tjäna i *fyrden*, och man förväntas ta med egna vapen och härskrud. Oftast innebär det en vadderad vapenrock, en huva i läder, en sköld och ett spjut eller en yxa.

Fyrden kan inte kallas in hur som helst. Maximalt kan kungen kräva trettio dagars tjänst i *fyrden*, och aldrig under skördetid. Tiden i tjänst ersätts med en *shilling*. Soldaterna leds vanligen av den *thegn* eller *eorl* som styr över länet från vilka soldaterna kommer, eller av någon av hans *huscarlar*.

Undantaget är häradsfyrden. Varje härad, eller ca 100 hushåll, ska bistå och försörja en person som kan stå till kungens vapentjänst hela tiden, utan att behöva oroa sig för att återvända hem till skörden. Det ska resten av häraden sköta åt personen. Det finns heller ingen övre gräns för häradsfyrdens inkallelse, utan den kan vara inkallad året om och försörjs då av kungen.

TRO OCH TROLLDOM

Motsättningen mellan hednatro och kristendom, plus att kristendomen är så organiserad, gör att *Västmark* har större fokus på religion än *Järn*.

KYRKAN

Den kristna kyrkan är medeltiden. Det finns ingenting i världen som kan vara mäktigare än en kyrka som sanktionerar konungen att styra riket i Guds nåde. Kyrkan är det lim som håller ihop världen.

Kyrkan är toppstyrd från Rom av påven, Kristi ställföreträdare på Jorden. Visserligen är kommunikationen mellan kyrkan i *Västmark* och Rom tämligen sporadisk, men den finns. Det finns inte en enda medlem i prästerskapet som skulle kunna tänka sig att bryta mot en påvlig bulla. Det finns inte en enda kristen själ i hela Europa som inte nås av kyrkans budskap.

Kyrkan har också ofantliga rikedomar. Förutom rätten att ta ut tionde så har kyrkan egna marker och resurser, motsvarande minst en femtedel av all mark i Europa som ägs av kyrkan direkt eller indirekt som klostermark.

Västmarks krona är en gåva från Gud, ett tecken på att kungens status som regent över riket är helgat av Gud Fader själv. Detta symboliseras av att det är ärkebiskopen som sätter kronan på konungens huvud vid kröningen.

Till skillnad från den kontinentala kristendomen, som förekommer i *Estmark*, så är den *västmarkiska* kyrkan mer tolerant. Man lever i den del av världen där den gamla tron är mest påtaglig. Att kasta ut den gamla tron skulle vara lika med politiskt självmord. Man bränner inte folk för häxeri heller. Brottet »förräderi mot Gud« är inte instiftat ännu, även om ett fåtal personer har dömts för att ha dyrkat djävulen.

NORDMÄNNENS OCH GALERNAS HEDNATRO

Nordmännens hednatro är ganska lik den saxiska hednatron. En del av gudarna känner man igen, som Wodan och Oden, Freo och Freja, Tiw och Tyr, Þunor och Tor. Många av vanorna i *sidu* är likartade för nordmännens hedningar, exempelvis blot. Liksom den saxiska hednatron tror man på ett efterliv, men där hämtas döda hjältar av valkyrior till de Fallnas salar för att samlas till en stor här att kämpa mot is- och eldjättarna vid världsbranden.

Galernas hednatro skiljer sig däremot starkt. De dyrkar Gudinnan och de tror att hela världen är besjälad. De tror på reinkarnation snarare än ett efterliv, och de lever mycket närmare älvafolk och alver.

DEN GAMLA TRON

Den gamla tron är på tillbakagång, men den är fortfarande stark. Åtminstone en tredjedel av befolkningen bekänner sig till den gamla tron, och en tredjedel till blotar i lönn eller hedrar de gamla gudarna på något annat sätt. Kristendomen har anammat en hel del av de gamla sedvänjorna, fast under en tunn fernissa med kristen symbolik.

Den gamla tron är inte en enad och organiserad tro med en helig skrift med metaforer om hur man lever ett rättfärdigt liv eller lärdomar från gudarna. Vad som finns är något betydligt mer pragmatiskt och jordnära.

Det finns vissa gemensamma saker i hednatron. Myter och gudadikter sprids muntligen och är en del av den gemensamma traditionen som kallas sidu. Uppfattningen om rätt och fel tillhör också samma tradition. Vissa större högtider är också gemensamma, och man samlas ofta från när och fjärran för att helga Wotan och Eostre.

Reglerna om ett rättfärdigt liv kommer inte från gudarna, utan från att det är så som man måste uppträda i ett samhälle utan en hierarkisk organisation, utan att det ska förfalla i evig blodsfejd. Till och med gudarna måste lyda dessa regler; det går ofta dåligt till och med för gudarna i sagorna om dem om de inte lever rättfärdigt.

Efterlivet är viktigt. Lever man ett gott liv kommer man till sina förfäders salar, tillsammans med de gåvor man får med sig i graven. Lever man ett icke-rättfärdigt liv eller får en dålig begravning tvingas man vandra i världen som en gast när man inte släpps in i förfädernas salar.

Samtidigt lever alla i gränslandet mellan erda och wyrd. Alver och vättar finns på närmare håll än gudarna (vars domäner ganska sällan påverkar vanligt folk), och det lönar sig mer att blidka dem än gudarna.

Gudadyrkan riktas oftast mot en eller ett fåtal gudar, oftast någon av de högsta gudarna, en ätts stamfader (hövdinga- och kungaätterna drar nästan alltid sin härstamning till gudarna på ett eller annat sätt) eller någon som är av särskilt intresse för ätten.

Wodan är en dödsgud och en krigsgud, som hedras i blot inför slag samt varje höstblot. Wodan är härskare över *wælcyrge*, dödsgudinnor som för de döda till de fallnas salar.

Eostre firas varje vår, och festen till hennes ära har levt kvar som den kristna påsken. Det är en gryningsgudinna, en fredsgudinna och en förnyelsegu-

dinna. På många sätt är Eostre och Wodan varandras motsatser.

Eorðe är en jordgudinna och firas vid skördetid.

Freo är fruktsamhetens gudinna och mor till alvernans härskarinna Arafine. Vid skördetid firar man Freos ära i hopp om hennes välsignelse.

Frige är Wodans hustru och en kärleksgudinna.

Wuldor är vinterns och jägarnas gud. Man ber till honom nu när vintern är ovanligt hård för att han ska släppa greppet om landet och låta Eostre välsigna landet.

Tiw är en krigsgud. Han står för den enskilda krigaren, snarare än slaget som är Wodans domän. Hednakrigare ristar ofta in en tiw-runa på sina vapen för att få Tiws styrka.

Punor är en stormgud och en åskgud. Han är en fåfång och snarstucken gud, men också en gud med stor makt och styrka, och han håller thursar, jättar och andra odjur borta. Men han är en vän till vanligt folk.

Sunne är solgudinnan. Varje morgon färdas hon över himlen i sin vagn från långt bortom bergen i öster till långt bortom havet i väster.

Hreðe är en krigsgudinna och en gudinna för hjältemod.

Seaxneat är Wodans son. Än idag drar Västmarks kungar sin ättelinje till Seaxneat: »Wodan, Seaxneat, Gesecg, Andsecg, Swæppa, Sigefugel, Bedca, Offa, Rollo« är ättelinjen till första kungen av Västmark.

BLOT OCH SYMBEL

Vanligt folk har inte så stor insikt i *wyrd*, andevärlden och drömmar. Om man verkligen råkar illa ut på detta plan så letar man upp en sejdare eller esepräst som kan hjälpa en. Men för det mesta räcker det ganska bra med blot och symbel, de vanligaste formerna av dyrkan för vanligt folk.

Varje år firar man två blot, ett under senhösten och ett vid midvinter. Vid dessa tillfällen slaktar man offerdjur, huvudsakligen svin eller hästar. Blotet som tappas används för att helga såväl platsen som deltagarna som gudabilder som är närvarande. Köttet kokas i kittlar och delas med alla närvarande. Öl och mjöd dricker man aldrig ensam; det skickas från person till person och helgas när bågaren eller hornet går från den ene till den andre. Det är en helig stund, då man kan dela en måltid tillsammans med gudar och alver.

Ælfblot, eller alvablot, är privat och leds alltid av husfrun. Det är för den enskilda familjens gagn, och utomstående är sällan välkomna. På många sätt är



ælfblot den viktigaste högtiden, eftersom det för familjen i kontakt med de högre makter som är direkt inpå knuten.

Idesblot är kvinnornas blot, som utförs varje år vid vårdagjämningen. Det är inte bara ett blot där männen är uteslutna och enbart kvinnor får närvara, utan dessutom ett blot som tillägnas de kvinnliga andeväsen som kallas ides.

Blot är för gudarnas gagn, medan **symbol** är för människor. För utomstående kan symbol verka vara svärande av eder, drickande och skrytande, men det är i själva verket en allvarlig ritual.

Symbol ges alltid inomhus. Där helgas öl eller mjöd och bärs fram. Bägaren går sedan runt. Först dricker man till gudarna, sedan till förfäderna, och slutligen står det en fritt att svära eder eller skryta. Denna rituella form av skryt kallas *gielp* och är ingenting som man ser ner på. För att inga eder ska sväras lättsinnigt så finns en *thyle*, en särskild hövitsman som har som uppgift att ifrågasätta eden. En *thyle* har dessutom uppgiften att utmana en *gielp*, så att den inte heller står oemotsagd.

IRMINSTAVEN

Esepräster och sejdkonor bär ofta på en irminstav, omkring fem fot lång och antingen rikt utsirad eller smyckad med brons och silver i flät- och lövmönster med starka runor. Flätmönstret representerar wyrd, och lövmönstret representerar världsträdet Irmin-sul. Ibland är staven försedd med ett ornamenterat huvud, och ibland är det snidat. Staven tillverkas av eseprästen eller sejdkonan själv.

En person som bär på en irminstav är respekterad och fruktad. Det är olycka att bära en irminstav om man inte är behörig, och att bära någon annans irminstav är farligt då själva staven kan bli vred. Därför går den sällan i arv.

ÄLVAFOLK

Utöver kyrkan finns ännu en makt som man måste ta hänsyn till: älvafolken. Älvafolken är lite av kyrkans antites samt en makt som kyrkan inte kan bevinga. De har stått emot folkvandringens framvälande folkmassor och kristendomens trångsynthet som en klippa ignorerar vinden.

Därför finns det en slags trippeldans: kyrkan försöker ignorera älvafolken, älvafolken försöker undvika kyrkan, och världsliga kungar försöker undvika att trampa någondera på tårna.

Älvadrottningen Arafine är dotter till gudinnan Freo och äldre än någon levande varelse. Ibland



SKAPA LÄN

Det finns en kungamakt i Västmark, men på grund av att riket är stort och kommunikationerna är ganska dåliga så kan kronan inte styra riket direkt. Landet hålls istället av länsherrar, som inte bara äger eller förläna marken utan dessutom fungerar som kungens förlängda arm. Det finns inget system för detta utom att länsherrar svär kungen trohet.

- ♣ **Diskussion om länet:** nya diskussionspunkter
- ♣ **Gör en karta:** som tidigare
- ♣ **Viktiga saker i länet:** nya viktiga saker
- ♣ **Gudar:** hur förhåller sig kristendomen och hednatron till varandra?
- ♣ **Viktiga personer i länet:** nya viktiga personer
- ♣ **Viktiga personers attribut:** som tidigare
- ♣ **Anhängare:** som tidigare
- ♣ **Anhängares attribut:** som tidigare
- ♣ **Relationer:** som tidigare
- ♣ **Rollpersoner:** själsform används inte, nya folkslag, annars som tidigare

DISKUSSION OM LÄNET

Diskussion om länet sker på ungefär samma sätt som diskussionen om klanen i grundreglerna, men anpassas förstås efter länet.

- ♣ **Vad heter länet?** Varför heter det så? Är det uppkallat efter en person, en ort, ett berg, en skog eller en klan?
- ♣ **Var ligger länet?** I inlandet, vid kusten eller längs en flod? Hur ser terrängen ut?
- ♣ **Vad lever man på i länet?** Ca 90-95 % lär producera mat, men är de bönder, fiskare eller boskapsbrukare? Och vad gör resten? Finns det någon stad? Vilka hantverk är länet känt för?
- ♣ **Vad är det största hotet mot länet?** Härjande nordmän, troll från bergen, fiendskapen med grannlänet?
- ♣ **Vad fruktar man mest?** Det behöver inte vara samma sak som det största hotet, utan kan vara något annat: främlingar, trolldom, alver, en dålig död, vikingar, de gamla gudarna, misslyckad skörd.

GÖR EN KARTA

Kartan gör man på samma sätt som i grundreglerna.

VIKTIGA SAKER I LÄNET

Kyrkan: Vilken roll har kyrkan i länet? Är det ett biskopssäte med en katedral, eller finns det bara

byssocknar med små bykyrkor där? Finns det ett berömt kloster? Eller kanske en vallfärdsort?

Rivalen: Länsherren har en rival någonstans. Är det grannlänet som helst vill ta över länet? En gammal fiende från något krig i det förflutna? Är det kanske länsherrens herre som tröttnat på sin undersåtes självvådliga tilltag? Eller kanske en kyrkoman som är trött på slappheten gentemot hedningar?

Kronan: Kungamakten är i högsta grad personlig för länsherrarna. Lagen tvingar inte länsherrarna att vara trogna mot kyrkan, men trohetsederna gör det däremot. Hur förhåller sig länsherren till kronan, och tvärtom?

Det stora kriget: Krig är inte ovanliga i Västmark. Vanligen är det mellan prinsar som bråkar om arvsrätt till kronan, vilket drar in deras edsvurna undersåtar, eller så är det länsherrar som bråkar om privilegier eller land. Ibland är det krig mellan riken, ofta om de komplexa arven eftersom kungaätter gifter in sig i varandras familjer att nästan alla har anspråk på andras troner på något sätt. Och nu senast har hedningarna från norden härjat vid kusten. Vilket var det senaste kriget, och hur påverkade det länet?

Monstret: Dalby härjades en gång av en vindorm, och en gång i tiden försökte älvafolken suga livskraften ur folket i Övre Ålsala. Och sen var det blodströdet i skogen utanför Vimmerby som en gång varje generation kräver en ung pojke och en ung flicka som offer. Och nu när den hårda vintern kommer har vargarna blivit fler och fler. Är det något monster som plågar länet?

Den stora skogen: Skogar är farliga. Det finns inte bara odjur och rövare och fredlösa i dem, det vimlar av oknytt och älvafolk. Det är landet där lyktans sken inte når och där marken inte är odlad. Det är platsen där träden talar med varandra med knakande och knarrande röster. Hur påverkar den stora skogen länet?

Offerlunden: Det finns knappt någon by som inte har en gammal offerlund tillägnad de gamla gudarna. Oftast är det bara någon gammal gumma som minns offerlunden, men minnet lever ofta kvar som ordspråk som varnar för gamla ekar, pilträd och askträd. Finns det någon sådan i länet?

De gamla gudarna: Den gamla tron är fortfarande stark i Västmark, men på tillbakagång. Officiellt kristnades riket år 720 e.Kr, men även om det finns kyrkor överallt så blotar många i lönn eller vänder sig till en völva för hjälp. Hur är det i länet? Hur accepterat är det med hednatron?

§ · F H K F · F R I E J · F F E J § · F F T X I P R N · F I R F · H J § · M F R J · § § F · F F H

GUDAR

Gudar är enkelt: det finns den gamla saxiska hednatron och den kristna tron. Möjligen kan det också finnas rester av den galiska hednatron, och nordmännen tar sin hednatro med sig, framförallt till Thulemark.

VIKTIGA PERSONER I LÄNET

Länsherren: En *eorl* eller en *thegn* kan ha ärvt länet, fått det som en del av en allians, eller fått det förlänt av kungen. Det är också möjligt att länsherren är för ung och måste ha en förmyndare som sköter länet tills länsherren blir myndig. Om länsherren eller regenten är svag så kan det vara en storbonde eller biskop som är länets de facto herre.

Västmarkisk lag säger inte något om huruvida en *eorl* eller *thegn* måste vara man eller kvinna. Däremot säger lagen uttryckligen att kvinnans ägodelar inte går över till hennes make om hon gifter sig.

Hur är det i länet? Vem är det som styr, hur är relationen med länets invånare, och vad tycker grannlänerna om saken?

Biskopen: Stiftet leds av dess biskop från stiftets katedral (vilket betyder »biskopssäte« och inte nödvändigtvis är en stor stenbyggnad). Under honom – det är alltid en man enligt katolsk dogma – finns ett antal präster som leder församlingarna i stiftet. Stiftet och länet brukar överlappa någorlunda. Biskopen lyder under ärkebiskopen och i slutändan den heliga stolen i Vatikanen i Rom, och länsherren har formellt sett inget att säga till om i kyrkans affärer och vice versa. Men hur är förhållandet mellan biskopen och länsherren? Och vad tycker folket om biskopen?

Länsherrens gemål: I de övre samhällsskikten i Västmark handlar äktenskap om arvsrätt och politik, och har inte med kärlek, kyrkan, Gud eller välsignelser att göra. Om länsherren är kvinna så kan det sitta en make som trånar efter hustruns mark och status men inte får den. Hur är maktförhållandet mellan länsherren och dennes gemål i länet, och hur påverkar det folket i länet?

Fogden: Fogden eller *gerefa* är den som driver in skatt i länet och upprätthåller lagarna. Fogden utses av kungen eller kungens råd, inte av länsherren. Vem är fogden, och hur är förhållandet till länsherren?

Länsherrens arvinge: Enligt västmarkisk rätt kan man utse vem som helst som har blodsband eller svurit blodsed som sin arvinge. En länsherres rådgivare måste dock godkänna valet och kan lägga veto

om de anser att den utsedda personen är olämplig. Vem är det som länsherren har utsett, och vad tycker rådgivarna om saken? Och vad säger arvingen själv, och övriga arvingar?

Kvarnmästaren: Kvarnmästaren driver länets kvarn och har rätt till en skopa säd från varje säck som mals i kvarnen. Kvarnen är en naturlig mötespunkt, eftersom alla måste mala sin säd ändå och handkvarnar tar för mycket tid och energi. Vad händer vid kvarnen, och vilka möts där?

Jordemor: Det är nästan alltid samma kvinna som hjälper andra kvinnor att föda sina barn, och hon har därför en särskild ställning i samhället. Många jordemödrar kan också sköta om sjuka och sårade och känner till många av läkekonstens hemligheter, och har ofta en själavårdande uppgift gentemot länets andra kvinnor. Vem är hon, och vad tycker kyrkan om henne?

Jägmästaren: Jägmästaren övervakar skogarna i länet. Det är framförallt länsherrens skogsägor som behöver skyddas från otillbörlig avverkning och jakt, men utöver det så finns det allmänningar som inte kan nyttjas hur som helst. Jakt och svinbete går bra, men skogsbruk ska vara förankrat hos ting och länsherre.

Rustsmeden: Det är dyrt att importera järnvapen och järnrustningar. Även om smeden saknar kunskapen att göra så gott stål att man kan göra svärd så finns det ändå ett stort behov av pilspetsar, spjutspetsar, yxhuvuden och knivar, och ringbrynja av järntråd kräver tid, inte så mycket skicklighet. Är smeden skicklig nog för att kunna göra svärd, och i så fall, har smeden kunder utanför länet? Är det kanske basen i en lokal vapenindustri?

Åldermannen: Åldermannen är den äldsta och visaste personen i samhället och har en hel del inflytande. Funktionen som ålderman håller på att sakta förskjutas mot adeln, men traditionen är fortfarande väldigt stark. Vem är åldermannen – eller för den delen ålderkvinnan – och hur är förhållandet mellan denne och samhället och länsherren?

Storbonden: Det finns alltid någon bonde som äger mer än de andra och som dominerar framförallt arrendebönderna men även de fria bönderna i länet. Om storbonden står nära länsherren uppstår ofta en rivalitet mellan denne och länets övriga bönder, och om storbonden står nära de andra bönderna så står rivaliteten ofta mellan bönderna som helhet och länsherren. Vem är storbonden och vem står denne närmast?



RESTEN AV LÄNSKAPANDET

De viktiga personernas attribut, deras anhängare och anhängarnas attribut bestäms som i grundreglerna. Relationer sätts sedan på samma sätt som i grundreglerna.

ROLLPERSONER OCH SJÄLSFORM

Två saker skiljer rollpersonsskapandet från regelboken. Det ena är att man har andra folkslag. Se Folkslag nedan.

Det andra är själsform, som inte riktigt passar i Västmark-miljön. Strunta därför i detta moment. Rollpersoner får inte någon själsform och inga påslag från dem, och själsformen slår inte igenom vid exceptionella slag för Wyrld.

ANDRA SAKER MAN KAN GÖRA

Västmark för Järn slutar inte med Västmark. Det är en stor värld fullt med möjligheter och konflikter.

- ⌘ Athelstans erövring av Nordmörke ställer kristna saxare mot hednaskander. Eftersom skanderna är så integrerade i Nordmörke innebär det slitningar inom samhällen och till och med inom familjer.

- ⌘ Ælfwynn, frun av Mark, håller fortfarande Väst-saxa stången, men Athelstan är helt inriktad på att ena alla saxare under en krona och kasta ut skanderna från ön.
- ⌘ Albas kung är frankisk-vänlig, medan galerna i höglanden och på västkusten negligeras eller förtrycks.
- ⌘ I Skandinavien är det bråk mellan Harald Hårfager och Sigtrygg Gnupasson, inte som krig utan som råder och nålstick samt ränker och konspirationer.
- ⌘ Res i österled till rusernas rike och Miklagård.
- ⌘ Reconquistan har börjat och Córdoba-emiratet har börjat så sakteliga tappa mark när de kristna reser sig.

SPRÅKLISTA

Här är en lista på några språk som talas i Västmarks närhet. Vissa språk är nära besläktade med andra språk. Då kan man förstå dem men med risk för missförstånd, vilket uttrycks som en modifikation på -20 %.

Språk	Talas	Närbesläktat med
Saxiska	Lyonia utom Dymred, Västsaxa, Nordmörke	Skandiska, Weldländska, Frisiska
Skandiska	Skandinavien, Thulemark, Nordmörke, östra Västsaxa, Rusland	Weldländska, Saxiska, Frisiska
Cymraeg	Cymru	Gaeilge
Gaeilge	Eiru, Dymred, Alba	Cymraeg
Latin	Lärde, kyrkan	Romanska
Weldländska	Weldland	Skandiska, Saxiska, Frisiska
Frisiska	Frisland	Saxiska, Skandiska, Weldländska
Romanska	Västfrankiska riket, Burgund	Latin
Alviska	Alver	

Språk för Västmark

Personattribut

Maktdysten

Vis

Älskvärd

Kyrkan

Snarstucken

Kort trubin

Bildskön

Altruistisk

Mystisk

Främmande

Stark

Manipulativ

Egoistisk

Frånvarande

Omtänksam

Listig

Länsherrrens gemål

Namn

Attribut

Gemålens stöd

Länsherrren

Namn

Attribut

Länsherrrens stöd

Länsherrrens arvtagare

Namn

Attribut

Arvtagarens stöd

Kronan

OfferLunden

Gruppattribut

Konservativa

Pärryckande

Tålmodiga

Flertaliga

Populära

Oumbärliga

Väldsamma

Intrigerande

Egensinnade

Splittrade

Inflytelserika

Dominanta

Diskreta

Krävande

Intoleranta

Extrema

Fogden

Namn

Attribut

Fogdens stöd

1

Namn

Öde

2

Namn

Öde

3

Namn

Öde

4

Jordenodern

Namn

Attribut

Jordenoderns stöd

Rustsmeden

Namn

Attribut

Rustsmedens stöd

5

Namn

Öde

6

Namn

Attribut

Biskopens stöd

Biskopen

Relationer

Är älskare till

Är barn till

Är syskon till

Är blodsbunden till

Högaktar

Dyrkar

Avskyr

Är rival med

Är förskjuren av

Är beroende av

Har en skuld till

Är utfrusen av

Är bästa vän med

Jägmästaren

Namn

Attribut

Jägmästarens stöd

Kvarnmästaren

Namn

Attribut

Storbondens stöd

Storbonden

Namn

Attribut

Kvarnmästarens stöd

Äldermannen

Namn

Attribut

Äldermannens stöd

Monstret

Har en inestående skuld från

Högaktas av

Avskys av

De gamla gudarna

Det stora skogen

Det stora kriget

NYA FOLKSLAG

HALVFOLK

Halvfolken sägs vara ättlingar till avkomman mellan älvafolk och människor. Det kan ligga i blodet i generationer innan det kommer i öppen dager, då alltid i form av ett djurs svans och öron som växer ut först vid puberteten. I kristna familjer är det en förbannelse som ofta leder till att man förvisas från sin familj eller stympas. Det är lite lättare i hednatroende familjer, där det är en välsignelse från gudarna och ett tecken att man är ämnad som sejdkona eller gudatalare. Men kristna grannar kan utöva påtryckningar att göra sig av med halvfolksynglet.

Förvisade halvfolk är ofta bittra och fientliga mot främlingar och tyr sig mest till varandra. De bildar ofta egna byar eller samhällen i skogarna, eller tas upp av resande halvfolk som driver land och rike runt i sina ponnydragna vagnar.

Eftersom halvfolk har vanliga föräldrar, vanligen saxare eller galer, så har de fått namn från sina föräldrars folk.

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +2T6 Ritt, +2T6 Husmannaskap, +5T6 Spana, +5T6 Stigvana

GALER

Galerna har pressats ut till Europias västra utkanter. En gång i tiden dominerade de världen utanför det romerska riket och var ett stolt krigarsläkte. Men sedan kom romarna och kuvade galerna, först i Gallien och sedan på Britannien. Och när det romerska riket föll så var det inte galerna som kom tillbaka. Istället var det angler, saxare och jutar som tog över på Skymningsöarna, och på kontinenten reste sig det frankiska riket i tomrummet efter romarna.

Idag finns det bara galiska riken på Eiru, i norra och sydvästra Britannien samt på Lyonia, de platser som romarna aldrig brydde sig om att erövra efter att ha krossat druiderna på Anglesey. Galernas hednatro hämtade sig inte heller, utan istället kom Eirus galer att vara bland de första som kristnades på Skymningsöarna.

Galer är våldsamt frihetliga och väldigt vördnadsfulla för naturen. De har en stark muntlig tradition och kan ofta citera släktled tillbaka till tiden innan romarna.

Kvinnonamn: Ailis, Beasag, Cairistìne, Ceit, Ceiteag, Ciorstag, Ciorstan, Diorbhail, Feidlimid, Flòraidh, Ge-

novefa, Gormlaith, Isbeil, Liùsaidh, Mòrag, Raghnaid, Raodhailt, Raonaid, Seònaid, Sìlis, Simeag

Mansnamn: Àed, Alasdair, Bradán, Bréanainn, Cairside, Caomhainn, Conn, Donaidh, Elisedd, Eògan, Eòin, Fàelàn Gille-Crìosd, Grannd, Labhrann, Maol-Chaluim, Micheil, Muireach, Nechtan, Niallghus, Ninian, Nialghus, Oisean, Padruig, Pàra, Sandaidh, Seisyll, Tadhg, Uailean

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Husmannaskap, +5T6 Stigvana, +5T6 Skaldekonst

FRANKER

Det är inte mycket som återstår av Karl den Stores rike. Riket delades i tre delar som sedan splittrades ännu mer till små furstendömen och hertigdömen. De räknar stolt sin härkomst från Karl den Store, men mycket mer än så har de svårt att enas om. Till och med språket har söndrats från dialekter till närbesläktade språk, från langedokiska i söder till frankiska i norr.

Franker är en stor minoritet i Estmark och en mindre minoritet i Thulemark och Västmark. I Dymred vistas de inte.

Franker är stolta över arvet av Karl den Store. De ser sig som kristendomens och civilisationens ljus, och sprider det gärna till de mindre civiliserade grannarna.

Kvinnonamn: Adalinda, Adaltrude, Adelheid, Aldeberga, Amalrica, Aubirge, Audeca, Audofleda, Berenga, Bertrada, Clothild, Eadgithu, Ealhwine, Ecgwine, Emma, Ermengard, Ermentrudis, Fara, Fastrada, Freawara, Genofeva, Gersvinda, Gudula, Gundrada, Herleva, Hildegard, Hrodwinda, Giltrude, Hodierna, Irmgard, Mechtild, Melisende, Moschia, Oda, Ogiva, Radogund, Redburga, Rosamund, Rotrude, Ruothilde, Sicfara, Theodelinda, Theoderada, Theudifara, Thrudhelga, Waldrada, Wendila

Mansnamn: Agilbert, Benild, Byrthnoth, Childeric, Ealfred, Ekkehart, Fardulf, Fulcuald, Folcman, Gandulf, Godun, Grifo, Hadubrand, Hagibert, Halinard, Hilcekin, Hrothgar, Isebert, Isenhardt, Leuthere, Maraulf, Merovech, Nothhelm, Orderic, Pepin, Pilgrim, Ragnfred, Seaxburh, Sigibert, Sigmar, Sindolf, Theodulf, Theuderic, Vigor, Wala, Walaric, Waltgaud, Wulfram

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Gårdsmannaskap, +5T6 Husmannaskap, +5T6 Lagmannaskap



SAXARE

Västmark är ett saxiskt rike, så naturligtvis är de flesta invånare saxare. Den saxiska sfären sträcker sig från Nordmörke i norr till Västmark i sydväst, samt på kontinenten längs med nordkusten. Sfären är inte ett rike, utan ett stort antal kungariken eller hertigdömen som har ett gemensamt språk och en gemensam kultur. Det finns en stor saxisk befolkning i Thulemark och Estmark och en mindre i Dymred. Saxare är i allmänhet kristna, men det finns en stor hednatroende minoritet, och många hedniska sedvänjor lever kvar, till exempel i form av veckodagarnas namn och många högtiders namn.

Kristna saxare är gudfruktiga, medan hednatroende saxare värdesätter heder och ära. De flesta saxare håller hårt på gästfrihet, oavsett om de är hedningar eller kristna.

Kvinnonamn: Ælfgifu, Ælftryð, Æðelflæd, Aldrith, Aldreda, Brihtith, Cyneburg, Eadburg, Eadrun, Eda, Elfleda, Elfride, Esgitha, Freda, Friðuswið, Godgifu, Harflœd, Heitha, Hild, Hildred, Oshil, Pehtrun, Rædny, Sigrun, Sunniva, Tathflœd, Ulfhild, Wilfreda, Winnifred

Mansnamn: Ælfgar, Ælfheah, Ælfric, Æscwine, Beorhtic, Beorhtsige, Briththere, Ceadda, Cenhelm, Ceolmund, Cerdic, Cyneric, Cyneweard, Edwin, Einon, Deorwine, Dunstan, Eadwuld, Ealdræd, Garæth, Godwine, Harwald, Hlothere, Ine, Leofstan, Leofwealh, Octa, Æric, Pehtrum, Rædgar, Sigfor, Tathmund, Ulfhad, Werthar

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Uthållighet, +5T6 Husmannaskap, +5T6 Gårdmannaskap

SKANDER

Skanderna har erövrat och koloniserat Thulemark, som numera ingår i det skandiska samväldet. Det skandiska samväldet är en lös samling med kungariken som sträcker sig från Eiru i väster till Novgorod i öster. Det lyder inte under en enskild kung, men har likartade lagar och är mer sammanhållet än de saxiska, germanska eller frankiska folken.

I Thulemark, Eiru och östra Britannien (framförallt Nordmörke och Essex) finns en stor skandisk befolkning, och Gengu-Hrolf Ragnvaldsson har fått en stor del av norra västfrankiska riket som förläning av den frankiske kung Karl den Einfaldige, i utbyte mot att skydda frankerna mot skanderna och att Hrolf lät sig döpas.

Skander håller hårt på heder och ära. Listighet och skaldekonst är en dygd hos skanderna. De har en stor äventyrlusta och många ser fram emot vårens handels- och krigståg till sjöss.

Kvinnonamn: Alva, Alfhild, Arnbjörg, Asa, Asdis, Astrið, Bergljot, Birte, Björg, Brit, Brynja, Dagrún, Eir, Elfa, Freya, Friða, Gyta, Groa, Gurdrun, Hel, Helga, Hlíf, Huld, Idun, Ingegerd, Ingvild, Jorun, Nanna, Reidun, Runa, Saga, Sassa, Sif, Sigrid, Signe, Sigrun, Skadi, Solfrid, Solvig, Svana, Svenja, Tone, Torfrid, Tofa, Tora, Toril, Tuva, Tyra, Ulla, Unn, Vigdis, Ylva

Mansnamn: Agmundr, Áki, Aleifr, Alf, Alvis, Barðr, Brand, Brynjar, Bui, Ebbe, Eirik, Einar, Eindriði, Gjorð, Gunnar, Gunne, Hakon, Halfdan, Halle, Halvar, Hrafn, Hreiðar, Hrolf, Ingolf, Jari, Jarl, Jerk, Kori, Loke, Magni, Olav, Sigurð, Snorri, Stian, Stait, Torgeir, Tiw, Tollak, Ulf, Vali, Vigi, Venn

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Gårdsmannaskap, +5T6 Husmannaskap, +5T6 Sjömannaskap



DJUR OCH ODJUR

Drakar, lindormar och andra mytiska odjur förekommer mest i konst och berättelser. Däremot finns det gott om vanliga bestar i vildmarken och i fångenskap.

HUND

Hundar är väl ansedda och högt prisade djur i Västmark och används för jakt för att driva bytet och hämta bytet, för att vakta gård och hem, och för att valla boskapen. Vilda hundar är inte lika väl ansedda. De anses tvärtom vara värre än vargar.

SPELDATA FÖR HUNDFLOCK

Svärn (8 hundar), Skrämmande

Hälsa: 5 (per hund)

Färdigheter: Bitar 65 %, Manövrer 55 %, Skälla och morra 55 %, Förfölja 65 %

Dreglande käftar, skada 2T6, Fångande

SPELDATA FÖR VALLHUND

Hälsa: 10

Färdigheter: Bitar 55 %, Manövrer 65 %, Skälla och morra 65 %, Uthållighet 65 %, Spana 65 %, Hålla ihop flock 65 %, Gosa 55 %

Dreglande käftar, skada 2T6, Fångande

SPELDATA FÖR VAKTHUND

Skrämmande

Gard: 15 Hälsa: 15

Färdigheter: Bitar 55 %, Manövrer 45 %, Skälla och morra 75 %, Spana 75 %, Hålla ihop flock 65 %, Styrkeprov 65 %, Envishet 55 %

Dreglande käftar, skada 2T6, Fångande

SPELDATA FÖR SPÅRHUND

Gard: 10 Hälsa: 10

Färdigheter: Bitar 55 %, Manövrer 45 %, Skälla och morra 45 %, Uthållighet 55 %, Spana 45 %, Spåra 75 %, Leta 65 %, Envishet 55 %

Dreglande käftar, skada 2T6, Fångande

BJÖRN

Björnar är farligare än man tror. Björn orsakar fler dödsfall än varg, i synnerhet under våren då björnhonorna skyddar sina ungar mot allt farligt. En vuxen björn är så stor att den är nästan immun mot svärd och yxa. Ett rejält jaktspjut kan fälla en björn, men annars bör man lura dem i en fälla eller undvika dem helt.

SPELDATA FÖR BJÖRN

Skrämmande, Stor

Gard: 25 Hälsa: 30

Färdigheter: Bitar 65 %, Klösa och riva 65 %, Krama 45 %, Manövrer 45 %, Klättra 55 %, Nosa 75 %, Styrkeprov 75 %, Envishet 55 %

Dreglande käftar, skada 3T6, Krossande

Rivande björnklor, skada 3T6, Egg

Björnkram, skada 2T6, Fångande

Björnpäls, skydd 2T6

VILDSVIN

Vildsvin ska man inte underskatta. De är populära jaktbyten för adeln, men de är kraftfulla och försvarar sig våldsamt mot intrång på sitt territorium. Med sina kraftiga käkar och betar kan de bita igenom såväl ben som brynja. Det är fler än en adelsman som har fallit offer för vildsvin under jakten.

SPELDATA FÖR VILDSVIN

Skrämmande

Gard: 20 Hälsa: 25

Färdigheter: Bitar 65 %, Stånga 65 %, Manövrer 45 %, Böka 75 %, Styrkeprov 55 %, Envishet 75 %

Kraftiga betar, skada 3T6, Krossande

Vildsvinshud, skydd 2T6

JAKTFÅGEL

Jakt med jaktfågel är ett populärt tidsfördriv hos adeln.

SPELDATA FÖR JAKTFALK

Flygande

Gard: 20 Hälsa: 5

Färdigheter: Flyga 75 %, Spana 75 %, Dräpa fågel 65 %, Dräpa fisk 45 %, Manövrer 55 %

Näbbar och klor, skada 1T6, Krossande

SPELDATA FÖR JAKTÖRN

Flygande

Gard: 20 Hälsa: 10

Färdigheter: Flyga 65 %, Spana 65 %, Dräpa fågel 65 %, Dräpa fisk 65 %, Manövrer 45 %

Näbbar och klor, skada 2T6, Krossande

FF·XJHKLJFY·PJQRNLF·NXLJR·NJQYQXNM·NJR·EIL·PJQN

HAVETS DRAKAR

Fyrden kallas in! Drakskeppen har setts vid kusten, och nu kallas alla vapenföra för att kasta ut sjörövarna.

ATT SPELLEDA HAVETS DRAKAR

Du behöver inte så mycket för att kunna köra *Havets drakar*. I stort sett behövs bara en länsherre eller en fogde som kan kalla på fyrden, och eventuellt leda den om inte det faller på någon rollperson. Eftersom Västmark inte är så stort så är det inte så viktigt att det ligger nära kusten.

Rollpersonerna bör vara sådana som kan komma att kallas in i fyrden, det vill säga vapenföra personer (män eller kvinnor) och andra som kan behövas när fyrden drar ut i fält.

KUNGENS ORDER

Kungen tar hotet från nordmännen på allvar, och när han hör om flottan med långskepp så kallar han omedelbart in fyrden genom att skicka ut kurirer till rikets alla hörn med budkavlar. Häradsfyrden skickas med en gång tillsammans med andra som är redo, och den vanliga fyrden får komma när den är mönstrad. Det är lämpligt om rollpersonerna tillhör den första vägen.

Eftersom kungen inte vet var nordmännen kommer att stiga iland så är han tvungen att försvara hela kusten. De bildar en lång kedja med vårdkasar så att de kan tända eldar när någon ser var långskeppen kommer in. Sedan kommer man skicka ryttare för att samla in fyrden dit det behövs. Häradsfyrden får ligga kvar där de är, utifall att det är en skenmanöver.

NORDMÄNNENS PLAN

Jarl Eskil leder nordmännens flotta. Han är ute efter klostret Thrifern som ligger en bit inåt landet och som har rykte om sig att vara ett rikt kloster. Det blir svårt att göra ett överraskande anfall eftersom det ligger så pass långt in i landet.

Därför har nordmännen en stor flotta som de med avsikt har låtit bli sedd ute till havs för att dra ut styrkorna längs med hela kusten. Sedan gör de ett anfall mot hamnstaden Linforth, som visserligen i sig kommer vara lönsamt men som bara är en skenmanöver för att dra styrkorna bort från Thrifern.

Ett skepp har gett sig upp för floden Fern för att spana i förväg innan anfallet på klostret.

FYRDEN PÅ MARSCH

Rollpersonerna kommer att skickas på ilmarsch till kusten med fyrden. Det är en tuff marsch, som kan hanteras som en resa enligt receptet i regelboken på sidan 63. Konsekvenserna av att utmaningen går dåligt kan vara:

- ⌘ utmattade rollpersoner som har tappat 2T6 Gard från början
- ⌘ att fyrden är utspridd så att man inte har hela fyrden tillgänglig
- ⌘ att fyrden inte är helt stridsduglig på grund av skador eller utmattning

Oavsett slag så kommer fyrden inte fram till kusten, eftersom rollpersonerna snubblar över ett långskepp i floden Fern, en bit nedströms från klostret Thrifern. Antingen upptäcker de långskeppet, eller så uppmärksammas de på långskeppet av någon boende. De blir därför tvungna att ta itu med långskeppet.

VAD HÄNDER NU

Om rollpersonerna struntar i långskeppet och marscherar vidare så kommer nordmännen att anfalla Linforth. Listiga rollpersoner kanske inser att Linforth är en skenmanöver baserat på långskeppet i floden Fern, och överger sin post för att rusa tillbaka för att göra något åt saken. I så fall kan du återgå till långskeppet.

Om rollpersonerna istället överger sin post för att marschera till Linforth så kan de delta i försvaret av staden, men kommer sedan få rejäla bannor för att ha övergett sin post.

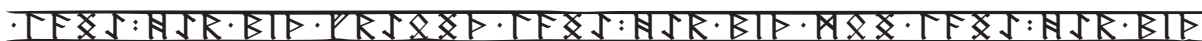
Om de stannar vid sin post händer inte så mycket. De missar både långskeppet och slaget om Linforth, och får ingen möjlighet att göra sig ett namn på slagfältet.

Om de däremot tar itu med långskeppet så är chansen stor att de blir delaktiga om slaget vid klostret Thrifern.

SLAGET OM THRIFERN

Sköt slaget om Thrifern som en motsatt utmaning enligt reglerna på sidan 61 i reglerna. Låt spelarna lägga upp en plan och slå sedan ett motsatt slag i taget. Mellan varje motsatt slag utvecklas fältslaget delvis beroende på slaget och delvis beroende på respektive sidors plan.

Om rollpersoner slänger sig in i striden så sker slaget samtidigt som striderna. Kör ett par rundor



strid, ta sedan ett motsatt slag i fältslaget och beskriv resultatet, följt av några rundor strid till, och så vidare.

Fyrden: Gissningsvis borde häradsfyrden från rollpersonernas län kunna upp i ca 30 personer plus rollpersonerna. Då består den av ett halvdussin fogdeknektar plus en person per hundra hushåll som ska näras och utrustas av resten av häraden. De är tränade, men inte erfarna. Därtill kommer rollpersonerna, som borde vara lite mer speciella i länet.

Sigrids styrkor: Sigrid Tvygges besättning är totalt tjugonio personer, plus henne själv. De är tränade och erfarna. De är inte riktigt lika många som fyrden, men det tar de igen i erfarenhet, så de båda sidorna borde vara ungefär jämbördiga.

Sigrids plan: Sigrid Tvygge prioriterar två saker: uppdraget att spana i förväg på klostret, och sitt skepp. Om hon upptäcker rollpersonerna och fyrden så kommer hon försöka nedgöra dem illa fort. Om slaget vänder till hennes nackdel kommer hon illa snabbt kalla tillbaka besättningen och kasta loss, och sätta fart ned för floden Fern.

Sigrid har två påsar drakeldspulver, en magisk mixtur som om det slängs på en eld flammar upp i en ljusstark grönfärgad låga som syns ända ut till havs. De är ämnade som signal till jarl Eskil om hennes uppdrag misslyckas. Om Eskil inte ser en grönfärgad låga, eller om Sigrid inte kommer tillbaka för att varna, kommer tre andra långskepp smyga sig upp för floden Fern vid midnatt efter anfallet mot Linforth, för att ansluta sig till Sigrid och anfälla klostret vid gryningen.

Om han däremot ser den gröna lågan vet han att Sigrid är upptäckt och kan avbryta eller skynda på anfallet mot Thrifern, efter hur situationen ser ut. Samma sak gäller om Sigrid kommer tillbaka.

Fördelar: Båda sidor kan skaffa sig fördelar på olika sätt. Fördelarna kan manifesteras i form av en modifikation på 20 % på färdigheten för ett slag på någon sida i den motsatta utmaningen.

♠ **Moral:** Sigrid och hennes nordmän är erfarna veteraner. De flesta i fyrden är oerfarna bönder som nu hamnar i riktig strid för första gången. Det ger Sigrid en fördel.

♠ **Numerär:** Om rollpersonerna sölar tills Sigrid har fått förstärkning, eller om de tappar bort delar av fyrden på grund av en dålig marsch, så är det en fördel för Sigrid.

♠ **Hälsa:** Om marschen tröttar ut eller skadar fyrden så är det en fördel för Sigrid. Hennes män är utvilade och redo.

♠ **Överraskning:** Med stor sannolikhet kan rollpersonerna överraska nordmännen. I så fall är det en fördel för dem. Om de klantar sig i marschen kan det bli så att nordmännen lägger sig i bakhåll för dem, och de får då överraskning och fördel.

♠ **Drakeldspulvret:** Det läskiga gröna skenet från drakeldspulvret lär skrämma vem som helst. När det används så ger det Sigrid en fördel. Dessutom, de personer som är i samma zon som drakpulvret när det antänds får en innestående modifikation på -20 % på nästa slag, då man lätt blir överraskad och bländad av ljusblinten.

♠ **Terräng:** Nordmännen har ryggen mot vattnet och skydd av flodbanken. Det är till fördel för dem, om inte spelarna kommer på ett sätt att vända det till deras fördel.

Resultat: Går det katastrofalt dåligt för nordmännen så kan rollpersonerna lyckas sänka Sigrids skepp. Sigrid kommer då att slåss in i döden om hon kan, så att hon stupar i strid och tas upp till de fallnas salar. Går det bara dåligt så flyr nordmännen när det är uppenbart att deras uppdrag misslyckas, och de får ta ganska rejäla förluster.

Om det går dåligt för rollpersonerna så slås de tillbaka. Om Sigrid uppfattar rollpersonerna som starka ändå, eller om hon ser att de skickar ut kurirer för att hämta förstärkningar, så inser hon att uppdraget är misslyckat och vänder ut till havs igen. Annars chansar hon och väntar på förstärkningarna. Hon sänder också ut spanare för att se om det kommer förstärkningar. Om inget annat händer slår Sigrid, nu förstärkt av tre långskepp till, mot klostret vid gryningen.

Om det går katastrofalt dåligt för rollpersonerna kan det hända att de tas till fånga eller till och med stupar.

SIGRID TVYGGE

Sigrid Tvygge är hövding över förtruppen på floden Fern. Hon är en reslig blond kvinna med breda axlar och kroknäsa och är bland de listigare hövdingarna i jarl Eskils flotta. Därför har hon fått uppdraget att spana i förväg.

Sigrid är en synnerligen kompetent sjöfarare och ledare. Det är inte längre någon tvekan om att hon är ledare för männen på sitt skepp – de som tvivlade

har antingen lärt sig eller slängts överbord sedan länge.

SPELDATA FÖR SIGRID TVYGGE

Gard: 25 Hälsa: 25

Färdigheter: Slåss 65 %, Härkonst 75 %, Sjömannaskap 75 %, Ledarskap 75 %, Handel 55 %, Språk 45 %, Status 55 %, Väderkunskap 55 %, Uthållighet 65 %, Manövrer 65 %

Yxa, Skada 4T6, Egg, Krossande, Låsande

Sköld, Skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Ringbrynja, Skydd 3T6, Hindrande, Hårt, Hög status, Tung

GORM HALVDANSSON

Sigrids närmaste man, Gorm, är en kraftig man med skevt ansikte och ett blint öga. Man säger att han kan krossa en mans skalle med sina bara händer. Han är erfaren, stridsärrad och vidrest, och har till och med färdats bort till fjärran Miklagård. Han är fullständigt lojal mot Sigrid, och det sägs att Sigrid är den enda kämpe som han har förlorat en strid mot.

Gorm är också en gammal hednatroende som vet att snart kommer åldern ta ut sin rätt. Förr eller senare kommer han inte orka resa på krigståg, men han hoppas att han innan dess dör en bra död och hämtas av valkyrjorna till de Fallnas salar. Han tar inte onödiga risker, för han vet att det inte spelar någon roll. »Wyrd går dit hon vill«, och wyrd kommer till honom i sinom tid.

SPELDATA FÖR GORM HALVDANSSON

Gard: 30 Hälsa: 25

Färdigheter: Slåss 75 %, Spana 55 %, Manövrer 65 %, Härkonst 55 %, Sjömannaskap 55 %, Språk 55 %, Styrkeprov 75 %, Uthållighet 55 %

Svärd, Skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status

Sköld, Skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Ringbrynja, Skydd 3T6, Hindrande, Hårt, Hög status, Tung

JELLINGE-FENJA

Jellinge-Fenja har sitt namn eftersom hennes familj utvandrade från Jellinge till Jorvik. När Athelstan inledde sin invasion av Nordmörke gick ryktet om vad Athelstans trupper gjorde med fångar av skandiskt ursprung: männen dödades rätt av, medan kvinnorna råkade ut för ett värre öde. Så Fenja smög

ombord på Sigrids skepp som fripassagerare och blev upptäckt först till havs.

Sigrid bara skrattade åt saken och gjorde klart för Fenja att hon antingen fick göra skäl för sin plats ombord eller simma tillbaka hem. Sedan dess har hon följt med Sigrid och rott, riggat segel och kämpat som besättningens jämlike.

Jellinge-Fenja är den som kan flest språk ombord: hon talar såväl saxiska, romanska och frisiska utöver skandiska, och hon kan nog hanka sig fram på weldländska också.

SPELDATA FÖR JELLINGE-FENJA

Gard: 15 Hälsa: 20

Färdigheter: Spana 75 %, Slåss 55 %, Manövrer 65 %, Sjömannaskap 55 %, Väderkunskap 55 %, Språk 75 %, Lärdom 45 %, Handel 65 %, Skaldekonst 55 %

Spjut, skada 4T6, Egg, Fällande, Långt, Otympligt

Sköld, Skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig,

Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Vadderad vapenrock, Skydd 2T6, Går lätt sönder, Mjukt

NORDMANSKÄMPAR

Med skeppet följer en mängd kämpar. De rollpersoner som inte drabbas av Sigrid och Trygg kan få en nordmanskämpe eller till och med en hord mot sig.

SPELDATA FÖR NORDMANSKÄMPE

Gard: 25 Hälsa: 25

Färdigheter: Slåss 75 %, Manövrer 65 %, Uthållighet 55 %

Yxa, Skada 4T6, Egg, Krossande, Låsande

Spjut, skada 4T6, Egg, Fällande, Långt, Otympligt

Sköld, Skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig,

Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Ringbrynja, Skydd 3T6, Hindrande, Hårt, Hög status, Tung

SPELDATA FÖR NORDMANSHORD

Hord (8 håriga skander)

Hälsa: 5 (per nordman)

Färdigheter: Sköldmur 65 %, Slåss 65 %, Manövrer 55 %

Spjut, skada 4T6, Egg, Fällande, Långt, Otympligt

Sköld, Skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig,

Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Vadderad vapenrock, Skydd 2T6, Går lätt sönder, Mjukt

FFP·HXXYXR·XX·MXXJ:XJHFY·NIM·HNSFXR·FY·RNXJ:YIF

MITT BARN, MITT BARN

För att råda bot på sin barnlöshet slöt Herewald ett avtal med älvafolken. De skulle se till att han fick barn, i utbyte mot deras förstfödda när denne blev vuxen. I ren desperation gick Herewald med på det. Nu har det gått tolv år sedan Freoric föddes, och det är dags för skulden att återbetalas.

ATT SPELLEDA MITT BARN, MITT BARN

Äventyret fungerar bäst när man har bollat upp för det. När länet skapas bör man få in Herewald på länsformuläret. Sätter man inte in Fricka och Freoric på länsformuläret när länet skapas så bör de sättas in innan äventyret startas. Det är bra med relationer till Herewald, Fricka och Freoric också.

- ♠ Herewald kan vara thegn och länsherre, Freoric blir arvtagare och Fricka länsherrens gemål.
- ♠ Freoric skulle kunna vara väpnare till en rollperson som är Storman eller Huskrigare.
- ♠ Rollpersoner kan vara Herewalds förtrogna på andra sätt.
- ♠ Fricka skulle kunna ha en kvinnlig rollperson som kammarjungfru eller förtrogna.

»Mitt barn, mitt barn« bör inte vara det första äventyret man spelar. Man bör ha spelat något annat

VARNING FÖR ÄLVAFOLK

Fricka varnar hushållet och gästerna innan älvafolken gör entré vid middagen att inte äta eller dricka något som de bjuder på, inte acceptera gåvor, och inte ha naket järn i deras närvaro (inklusive knivar). Om nu någon skulle få för sig att bryta mot Frickas varningar så får det konsekvenser.

Äta eller dricka älvafolkens mat eller dryck: Att ta emot och äta av älvafolkens mat och dryck kan leda till alla möjliga effekter. Man kan somna i hundra år, eller få åsneöron och åsnesvans, eller bli dödsfäst i första person man ser. Det är tråkigt om en rollperson somnar i hundra år, så välj en annan effekt.

Acceptera inte gåvor: Om du accepterar en gåva från älvafolk så är du skyldig givaren något med motsvarande värde. Älvafolken värderar dock inte saker på samma sätt som människor, vilket Herewald har blivit varse.

Järn och älvafolk: Naket järn och stål tycker älvafolk inte om. Det är i synnerhet de mindre älvafolken som avskyr järn (eftersom de skadas av järnvapen). Alver skadas inte av järnvapen, men de tar definitivt illa upp. Féer och vättar blir direkt aggressiva. Båda ser det som ett brott mot gästfrihetens lagar.

äventyr så att Herewald, Fricka och Freoric är etablerade och relationerna har spelats ut.

Själva äventyret utspelar sig under en natt, med mycket frihet för spelarna att lösa problemet. Det kräver diplomati och interaktion, och våld kommer garanterat bara ställa till det mer.

INTRODUKTION

En höstdagjämningafton kommer ett älvasällskap ridande i form av furst Hreisu och hans hustru Kirire med följe. De inkvarteras och hushållet dukar upp en festmåltid till det furstliga sällskapet. Under middagen inser Herewald vilka hans gäster är och vad det innebär – Hreisu är där för att inkassera skulden och hämta Herewalds förstfödde, det vill säga Freoric.

Under middagen får Herewalds son Freoric servera gästerna, för det är kutym. Furst Hreisu talar vänligt med pojken och gör gott intryck på honom och säger som i förbigående att han gärna skulle se Freoric i hans hemland.

HÄNDELSEFÖRLOPPET

Äventyret kommer nu utspela sig under timmarna till gryningen, då furst Hreisu färdas vidare. Om inte problemet är löst innan dess så kommer han ta med sig Freoric.

Middagen: Efter att gästerna anländer, inkvarteras och får möjlighet att tvätta sig så kommer husets herre (det antas vara Herewald om inte länet gjorts på annat sätt) att bjuda sina gäster på en middag.

Hela hushållet, inklusive rollpersonerna, varnas av Fricka att inte äta eller dricka något som älvafolk bjuder på, inte acceptera några gåvor alls från dem, och inte ha järn eller stål i älvafolkens närvaro.

Spela ut middagen och den underliga övernaturliga stämningen av att ha alver och älvafolk vid middagsbordet. Kirire spelar och sjunger vacker och överjordisk musik. Féer svävar i luften, vättar smyger under borden, och en puck med bockhorn, bockfötter och grön rock försöker förföra någon som han fattar tycke för.

Det ska också framkomma att Kirire inte är förtjust i sin make. Äktenskapet är arrangerat, och även om hon spelar rollen som den väna hustrun så avskyr hon sin make. Hreisu är förstas medveten om det, men bryr sig inte eftersom han är så självupptagen som han är.

I enlighet med seden får Herewalds barn servera gästerna. Furst Hreisu talar vänligt med Freoric och

· B I E · H J · E J · N I U · Y R J O P J · X J H J F C E J E · X J · H K J F E · X F J R J · N

gör gott intryck på honom. I förbigående säger han att han gärna skulle se Freoric i hans hemland. Det är då som Herewald inser vilka hans gäster är och vad de är ute efter. Han blir chockad och mer och mer ledsen och frånvarande.

Efter middagen: Herewald blir allt mer desperat, men det är två saker han inte kan göra: bryta ett avtal och låta en gäst skadas. Båda hade varit illa nog om det hade gällt människor, men nu gäller det älva-folk. För dem är löften bindande som stälkedjor, och att bryta ett avtal eller ett löfte om gästfrihet ställt till älva-folk är likställt med att skada dem fysiskt. Att göra alverna illa är alltså uteslutet. Eftersom Herewald inte ser någon väg ut ber han rollpersonerna om hjälp – i förtroende, förstås.

Under natten: Hreisu tar inte egna initiativ under natten. Han njuter mest av att se Herewald plågas, som den sadistiske översittare han är. Herewald sliter mest sitt hår och vet inte hur han ska komma ur situationen. Så dem emellan är det mest schack-matt.

Fricka ser sin makes ångest. När hon får veta vad som händer blir hon först förbannad på sin make som har slutit avtalet, och sedan börjar hon konspirera för att ha ihjäl furst Hreisu.

Kirire kommer försöka förföra någon, vem som helst, så länge som det gör hennes make upprörd.

Puck kommer också försöka förföra någon, men han är bara ute efter njutningen och erövringen.

POTENTIELLA LÖSNINGAR

Det finns lite olika sätt man kan lösa situationen på.

Mörda furst Hreisu: Gör man som Fricka vill och mördar furst Hreisu så blir det en hederssak mellan älva-folk och Herewalds hushåll. Hreisu är en formidabel motståndare och kommer ge rollpersonerna problem. Det är möjligt att rollpersonerna också försöker mörda Kirire, bara för att vara säkra. Om Hreisu överlever så stormar han omedelbart därifrån och lämnar en otäck förbannelse bakom sig. Kirire drar också omedelbart hem om hon överlever.

Saken slutar inte där, utan vid nästa ting kommer Hreisu eller Kirire, eller någon annan representant för Arafine om ingendera har överlevt att kräva Herewalds huvud som mansbot.

Ett nytt avtal: Furst Hreisu är inte omöjlig att förhandla med, men priset bör motsvara det i det gamla avtalet. Vad motsvarar priset av ett förstfött

barn? Det finns ett recept för förhandlingar på sidan 62 i regelboken.

Skjuta upp betalningen: En annan möjlighet är att skjuta återbetalningen på framtiden. Med lite »tur« kanske man kan knuffa fram det till nästa generation. Även detta kan skötas som en förhandling enligt receptet i regelboken.

Ställa Kirire mot Hreisu: Den snyggaste lösningen är förmodligen den som Kirire öppnar för om hon har en affär med någon. I så fall är det möjligt att låta ett illdåd ta ut ett annat. Frågan är mest hur man gör det snyggt så att ingen tar allt för illa upp. Ju mer diskret det hanteras desto bättre är det för alla inblandade. Då kan Kirire gå därifrån efter att ha knäppt sin make på näsan, Hreisu och Herewald kan komma ur avtalet med ansiktet i behåll, och Fricka slipper mörda någon. Men ju mer offentligt det är desto större är skandalen. Utgången blir densamma – Hreisu tar inte med sig Freoric, men åtminstone en ny fiendskap inleds.

SLUTET?

Om ingen lösning uppkommer lämnar Hreisu med följe Herewalds gård vid gryningen och tar Freoric med sig.

Oavsett vilket så är risken stor att lösningen på den omedelbara kommer ge fler och mer långsiktiga konsekvenser än avsett, inklusive personlig fejd eller ättefejd.

För upp Hreisu, Puck och Kirire på länsformuläret och dra lämpliga relationer, och använd dem i framtida äventyr.

HEREWALD

Herewalds och Frickas barnlöshet var ett stort problem en gång i tiden, och när präster och läkare inte kunde hjälpa honom så vände han sig till älva-folken, som gav honom en alruna att lägga under sängen. Sedan dess har Herewald och Fricka fått åtta barn på tolv år. Fem av dem lever ännu och Freoric är äldst av dem. Herewald har helt glömt avtalet med älva-folken, fram till ikväll.

Herewalds mål är att på något sätt slingra sig ur avtalet med furst Hreisu, men han kan inte hur som helst göra avkall på sin heder eller gästfrihetens bud. Till saken hör att Freoric är trolovad, vilket gör att om Hreisu tar med honom så bryts dessutom trolovningen. Han är bokstavligt talat mellan två eldar (eller kanske tre), och har inte mycket hopp att lösa situationen på ett tillfredsställande sätt.



ha affärer vid sidan av, och se till att hennes make aldrig får någon avkomma och arvtagare.

Kirire bär spjutet Draktand, ett långt spjut med en krökt eneggad klinga som spets. Det kan krympa så att den inte är längre än en hårpinne och sitter mycket riktigt dolt i hennes hår, redo att växa till dess fulla storlek om det behövs. Dess svepande hugg struntar i härskrud som om den inte vore där.

SPELDATA FÖR KIRIRE

Gard: 30 Hälsa: 20

Färdigheter: Sång 75 %, Harpospel 75 %, Bedårande vacker 65 %, Diplomati 75 %, Slåss 65 %, Manövrer 75 %, Härkonst 55 %, Status 85 %

Spjutet Draktand, skada 4T6, Egg, Fällande, Långt, Otympligt, Krympande, Ignorerar härskrud

PUCK

»Puck« är inte Pucks namn, utan snarare det som hans sort kallas. Han har ett namn, men vare sig Hreisu eller Kirire har bemödat sig att lära sig det. Istället kallar de honom »Puck«, på samma sätt som en kung kallar sin narr för »Narr«. Puck bryr sig inte så mycket. Han använder till och med »Puck« om sig själv och talar om sig själv i tredje person.

Puck är en hedonist, och den lille satyren i grön rock är bara ute efter sex och fylla, helst samtidigt. Han är heller inte så noga med vem han har sex, utom möjligen att han inte vågar stöta på Hreisu eller Kirire. I övrigt går ingen säker, vare sig män, kvinnor, pojkar eller flickor.

SPELDATA FÖR PUCK

Gard: 15 Hälsa: 15

Färdigheter: Smöra 75 %, Le förföriskt 55 %, Sjunga ekivoka sånger 65 %, Supa ikapp 65 %, Viska bedårande små ord i någons öra 65 %, Manövrer 65 %, Slåss 55 %

Bockspark, skada 2T6, Trubbig, Kort

FÉER OCH VÄTTAR

Hreisu och Kirire åtföljs av ett hov av féer och vättar som till lika stor del irriterar som passar upp och smörar för sina husbönder. Deras utseende varierar, från små älvalika bevingade varelser som fladdrar i luften till gröna pysslingar och katter som går på bakbenen.

De är inte direkt intelligenta och saknar framförhållning. De härmar gärna husbönderna och håller ett eget litet hov när Hreisu och Kirire inte tittar på.

De har inte mycket respekt för människor ens om de är gäster, men de vågar inte trotsa Hreisu och Kirire.

SPELDATA FÖR FÉER

Flygande, Svärm

Hälsa: 10

Färdigheter: Busa 55 %, Flyga 75 %, Irritera 65 %, Sjunga 55 %,

En svärm av ilskna bett, Skada 2T6, Egg

Svärm, skydd 5T6 mot vapen som inte har Yttäckande

SPELDATA FÖR VÄTTAR

Hord (8 vättar)

Hälsa: 5 (per vätte)

Färdigheter: Slåss 45 %, Manövrer 55 %

Obeväpnad, skada 1T6, Trubbig

Bett, skada 2T6, Låsande, Långsam

NYA EGENSKAPER

NYA MYTISKA VAPENEGENSKAPER

Dödligt: Om vapnet gör skada på Hälsa så blir målet Sargat, även om skadan inte kommer över Hälso-tröskeln.

Krympande: Vapnet kan krympas så att det inte tar plats och kan gömmas ytterst lätt. Det växer till sin fulla storlek i samma handling som man drar det (vapenhandlingen Överblick).

Ignorerar härskrud: Vapnet passerar härskrud som om det vore luft. Dra inte av skydd från netto-skadan.



