

Appendix: Karaktärer och "handouts"

Wilhelminas Dikter:

Mårtuna slott, vad backer du är
jag hoppas mitt hem du kan vara
Långväga kommen, men nu är jag här
för att undkomma maktkamp och fara

Ensam jag är och så mår jag gott
ty de flesta jag känner är dumma
låt mig få stanna, o du trolska slott
tills jag dör som en uråldrig gumma

Mårtuna slott, jag vill stanna his dig
helt allena, ja det skulle glädja
en olycklig bortjagad kvinna som mig
hör mig, då jag bedja och bädja

Wilhelmina

Varför ska ödet behandla mig så
när jag lycklig levde, så kom de två
med ondska i släptåg, jag kände det då
mitt hopp var förgäves att de skulle gå

Och Gusten, din krumma, ondsinta man
vad har du gjort, hur stal du min hand
Svekfulle make, till slut du vann
till pris av min kortlevda lycka minsann

Jag skyr dig som pesten, det må du se
aldrig skulle jag kunna leva med det
som du gjort. Jag ska fly, grymma öde, o ve
mig får du aldrig, ej levande

Wilhelmina

Aldrig skulle jag visa vad då
jag skreb om dig, Gusten, min Gusten
förlåt mig min vän, men det kändes som så
att du hänsynslöst sökte lusten

Jag trodde att du drev en djävulskt intrig
för att vinna båd' mig och mitt slott
Jag flydde ett tag, men nu visar det sig
att ett misstag jag måste begått

Du är ful som en dvärg, men väl god som
guld
Käre make, jag älskar dig så
Du jag bär på vårt barn, och min är den
skuld
för den tid vi förlorat vi två

Wilhelmina

Bedömningsformulär

Spelledare:

Lagnamn:

Sensmoral:

INLEVELSE

KONSEKVENES

LAGSPEL

GREVE GUSTEN:

VIDAR:

ALF HULE:

MÄSTER MARTIN:

Spelare

GREVE GUSTEN:

VIDAR:

ALF HULE:

MÄSTER MARTIN:

Bonus

Karaktärsnamn följt av
motivering

[illegible]

Greve Gusten av Mårtuna

Den kortväxte, krumme mannen, som mer liknade en dvärg eller en vätte med sitt spretiga svarta hår och sitt fullständigt hopplöst bångstyriga skägg, gick med korta och vaggande steg genom tronsalen. Han kunde med nöd och näppe hålla det alltför stora svärdet vid hans sida från att släpa i golvet. Med ett stön klättrade han uppför trapporna mot sin tron, och drabbades därefter av en fruktansvärd nysning som kom hans huvud att ringa. "Sabla förbannelse!" muttrade han och snubblade på det ojämna golvet. Med bägge händerna på svärdsfästet, hann han inte parera sitt fall, utan rasade med huvudet före rätt in i stentrönen.

- Exempel ur Greve Gustens gårdag

Bakgrund

Du är Greve Gusten den Sjunde, av Mårtuna Slott. Din titel har du ärvt från din far, Greve Gusten den Sjätte som ärvt den av sin far, Greve Gusten den Femte (osv). Du är oinskränkt herre över Mårtuna Slott, en underlig och fantastisk byggnad mitt på den förtrollade heden Mårtuna Hed. Du är en greve av blod och rätt.

Visserligen är du en fattig greve, eftersom du inte äger någonting mer än just Mårtuna Slott och bara har två personer i din tjänst. Mårtuna Hed är en fullständigt ofruktbar hed som dessutom styrs av Hedlave, Småfolkets Kung. Dina kläder är gamla och slottet är till råga på allt ganska nedslitet. Du har ingen fru och inga barn, du är den siste i din ätt. Din tjänare Vidar är en melankolisk och ångestfylld man, med många underligheter för sig, som sällan varken kan äta eller sova. Din slottsmagiker Alf Hule är en miserabel herre, vars trollkonster sällan fungerar särdeles bra. Sedan du föddes har han aldrig lyckats laga ett mål god mat.

Du föddes i Mårtuna Slott. Din far hette greve Gusten VI och din mor hette Viola. Du minns inte mycket av din far, ty han dog när du ännu var mycket liten och din mor dog strax därefter. Du uppfostrades av den gode Alf Hule, som berättade att han tjänat din släkt i många år. Så har även Vidar, din vän och tjänare.

Du har levt ett gott liv, och trots din fattigdom och din lilla, krumma, fula kropp, har du alltid varit nöjd och glad. Slottet, som är förtrollat det också, har du aldrig kunnat hitta i och tomtarna som tar hand om stället har du aldrig förstått dig på, men du har aldrig låtit dig nedslås härav. Du är ju för bövelen en greve! Således har du aldrig riktigt trott på historien om din släkts förbannelse, att alla dina förfäder dött en hemsk död i sina bästa dagar.

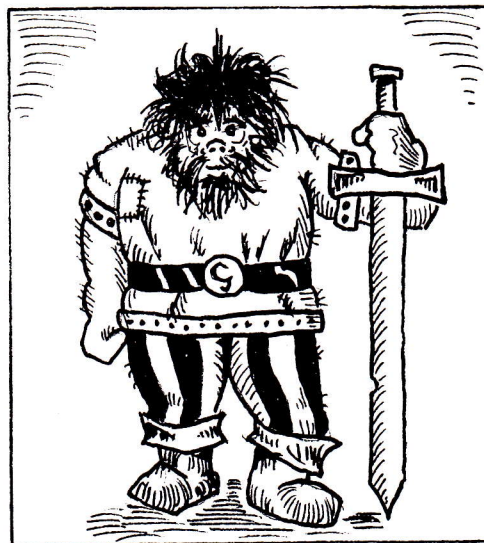
Inte förrän nu, i dina bästa dagar. Det började i går med att du vrickade foten. Därefter fick du

en tegelsten i huvudet. Nå, olyckor händer alla, tänkte du, varpå du drabbades av nackskott, klåda i armhålan, tandvärk och spasmer i ögonlocken. Nu inser du vad som sker: Din tid är kommen.

Förbannelsen kräver ditt liv!

Karaktär

Greve Gusten är en kort, krum och ful liten man, med tjockt svart hår och ett spretigt skägg. Han har gulblek hy med många ärr efter utslag, det ena benet är något kortare än det andra och hans tänder har antagit en gulaktig nyans. Han sluddrar lite när han pratar men har ett fint språk. Hans enda kläder är slitna och lappade, annars av fint snitt. Vid sin sida har han ett stort slagsvärd som gått i arv från greve till greve och trots att det ser löjligt stort ut i Gustens händer, kan han faktiskt använda det. Annars är han en klumpig liten figur, med dålig kroppslukt och ett hår som aldrig tycks kunna bli rent. Runt halsen har han också en stor nyckel som går till den stora huvudporten in till slottet.



Men vad man inte har i kropp får man ha till sinns, resonerar Gusten. Och han är verkligen en god människa. Han är ödmjuk. Han är nöjd med sin lott i livet, med sitt mediokra slott och tjänstefolk. Han tycker om både folk och få och om det någonsin kommit besökare till slottet hade han mottagit dem med öppna armar. Han är ståndaktig, jordnära och tålmodig. Han vill alltid se de goda sidorna hos alla, men han är inte naiv. Han är relativt klarsynt, men istället för att bli arg på någons dumheter, försöker han prata ut om det, förändra det till det bättre. Han är snäll och givmild, bjuder gärna på sig själv.

Gusten är också envis, vägrar ge upp när han föresatt sig något. Han är modig och framåt, aktiv och rakt på sak - en born ledare. Han säger precis vad han tycker och står för det. Men han har inga översittarfasoner och lyssnar gärna till råd. Han anser att alla är ledare i världen, på det de är bra på. Gusten är också mycket rättvis, och även om han sällan straffar någon hårt, har han bestämda meningar om rätt och fel. Det är hans rättesnöre och livsmoral.

Bara några få saker irriterar honom väldans mycket. Gusten är extremt jordnära, och han kan inte riktigt tåla att hans slott är så förtrollat. Utöver tronsalen tycks hela bygget förändras hela tiden, han kan aldrig hitta någonting i det. Även heden utanför är av samma slag, och alla som bor på den. Han har lärt sig avsky denna sorts trolldom som förvränger sinnena och gör tillvaron knepig. En sten borde vara en sten, och ett rum borde ligga där man byggt det. Mystik, hemligheter och underligheter får Gusten på dåligt humör, och han gör allt för att avslöja dem, förstå dem.

Gusten tål heller inte osunt leverne. En sund själ i en sund kropp, tycker han. Nyttig mat, stärkande promenader, frisk luft, det är hans melodi. Alkohol tål han inte, och har aldrig tålt. Ingen i hans släkt har någonsin tålt det, för den delen, det har gått i arv. Alkohol gör honom akut illamående i veckor.

Gusten har också en inbyggd avsky mot folk som ger upp, som inte kommer vidare, som deppar ihop och står stilla på samma fläck. Då tar han tag i saker och ting, uppmuntrar till handling, kanske tar upp en käck sång för att släppa dysterheten. Hans tjänare Vidar kan vara sådan ibland, och det irriterar Gusten en hel del. Men samtidigt tycker han mycket om sin livslånga vän, och vill gärna hjälpa honom. Alf Hule är slottsmagiker, men hans konster bevisar ju att trolldom inte är att lita på. Gusten vill gärna ha råd av den vise Alf Hule, men han försöker alltid få Alf Hule att inse att om han nu inte behärskar trollkonster så bra, kanske han inte borde syssla med det så mycket. Gusten tror

helt enkelt inte på trolldom. Han anser att trolldom är överdrivet, ofta skrock, att det vanligtvis finns en normal förklaring till det mesta.

Exempelvis hävdar Alf Hule att han tjänat släkten i flera generationer, men det ser ju vem som helst att han är en herre i sin medelålder. Det som saknar förklaring upprör som sagt vår gode greve.

Mål

En sak som saknar förklaring är den förbannelse som precis drabbat greve Gusten. Fram till denna dag har han aldrig riktigt trott på den, men nu tvingas han att erkänna dess existens. Men Gusten räds inte, han låter sig inte modfällas av detta. Vad som verkligen stör honom är att han inte vet vad det är som händer. Detta skulle han sannerligen vilja veta innan hans tid är förbi. Detta är hans mål, att få veta vad förbannelsen är, varför den drabbar honom och om den kan hävas. Olyckligtvis vet varken Vidar eller Alf Hule mer än han. När Sagan begynner, sitter Gusten på sin stentron och kontemplerar just dessa frågor.

Trots sin egen olycka, skulle Gusten bra gärna vilja hjälpa Vidar med dennes underliga dagdrömmar, eller snarare dagmardrömmar. Han är övertygad om att det beror på hans väns dåliga kostvanor, att han aldrig ger sig ut på långa uppträskande vandringar, att han sover så illa och grubblar så mycket. Det vore en god gärning att hjälpa Vidar.

Dessutom skulle Gusten hemskt gärna vilja att tomtarna kunde rusta upp slottet som förfallit mer och mer under årens lopp. Men tomtarna är obehagligt slappa. Likväl har de bott i slottet längre än Gusten själv, och han skulle ha svårt att banna dem. Gusten skulle älska att rusta upp hela borgen, rensa den vackra trädgården, jaga ut råttorna och reparera det gamla kapellet. Klockorna där har inte ringt på evigheter. Det skulle vara kul att få höra dem igen. Men förbannelsen vilar tungt på Gustens krumma axlar, och tiden rinner iväg. Inom tre dagar ska allt vara över, enligt Alf Hule.

Men skam den som ger sig, tänker Gusten.

Vidar Teomiseris Järnhärde

"Krucifixet runt halsen var Vidar T. Järnhärdes kännetecken, den yttersta symbolen för uppoffring och lidande. Kläderna var föga mer än trasor av en svunnen storhet, ty hans herre var en fattig man. Men Vidar tog alltid en stolthet i att vårda dem och tvätta dem noga. Han höll fanan högt på sitt sätt, trots livets svåra prövningar och gissel. En del skulle nog sagt att han hade varit en vacker och ståtlig man om det inte hade varit för de stora svarta påsarna under ögonen, den böjda gången och den irrande, nervösa blicken."

Bakgrund

Vidar har så vitt han kan minnas alltid varit betjänt åt Greve Gusten av Mårtuna. Mårtuna slott som ligger på Mårtuna hed är ett underligt, lite skrämmande ställe men det är i alla fall hemma. Slottet är så beskaffat att inget är sig likt från dag till dag. Det enda rum Vidar med säkerhet hittar till är tronrummet där Greven oftast sitter.

Greven är en präktig och rejäl karl, även om han är lite ful. Underliga saker har börjat hända sen i går kväll, och alla talar om Förbannelsen som skall ha drabbat Greven. (Ja de vill säga Greven själv och trollkarlen Alf Hule talar om det. De är nämligen de enda tre som bor här, borträknat de illvilliga hustomtarna och alla råttorna förstås.)

Alf Hule är en besvärlig människa. Han kallar sig trollkarl och har varit i grevens tjänst minst lika länge som Vidar själv. Sällan är hans trollkonster goda och hade det inte varit för Grevens vilja hade Vidar kastat ut honom. (Eller i alla fall sagt till på skarpen att sluta trakassera honom med elaka tricks.)



Mål

Vidars lott i livet är att vara tjänare åt Greve Gusten och han utför sina plikter med en sorgsen lojalitet. Det yttersta målet är självklart att komma till Himmelen efter lämpligt kort vistelse i Skärselden. Vidar misstänker dock ibland att så aldrig kommer att bli fallet emedan han känner på sig att han är mycket syndig. Alkohol t.ex. är en last han har. Vin och mjöd är det godaste han vet men han försöker in i det längsta att motstå frestelsen vilket inte alltid lyckas. Han tycker (skamligt nog) även mycket om tobak.

Värderingar

Vidar är vad man skulle kunna kalla ångestkristen. Han tror starkt på arvsynden, domedagen och den straffande Guden. Skuldkänslor och orosattacker plågar honom därför varje timma på dygnet, ibland helt utan vettig anledning. Det mesta som händer är en prövning för honom, ett straff från ovan för mänsklighetens synder.

Vidar försöker vara dygdig men lyckas inte i alla lägen. Renlighet, rättvisa, sanning och kristen etik är inte alltid lätt att uppehålla när t.ex. slottsmagikern Alf Hule ständigt och jämt är på honom med ont försåt. Hule är ju direkt farlig och på alla sätt skrämmande. En gång för länge sedan förtrolade Hule Mårtunas alla kvastar som jagade Vidar kors och tvärs i slottet och han är fortfarande sur för det. Men Vidar ser det som ännu en Gudomlig prövning för att testa hans trosstyrka. Trollkarlen accepteras ju dessutom av Greven så då får man väl finna sig.

I tjänarens roll försöker Vidar vara till lags, vilket heller inte är lätt. Viss värdighet får man ändå ha, och därför insisterar han på att bli kallad sitt fulla namn Vidar Teomiseris Järnhärde och kallar de andra vid sina fulla namn. Han kan vara insistent och principfast i frågor som han anser

vara hans ansvarsområde dvs. allt som har med skötseln av slottet (rent och fint skall det vara) och grevens välbefinnande att göra. Fult språk tolererar han inte och kontrar varje gång någon svär med fromma ord eller bibelcitat.

Svagheter

–Rädslor. Vidar är rädd för allt möjligt, i synnerhet smuts, råttor, köld och Alf Hules trolldom. Den mycket starka aversionen för trolldom och svartkonst har gjort att han inte vågar äta Hules förtrollande måltider (den enda föda som bjuds på Mårtuna) och således är smal som en sticka.

–Grubblare. Vidar lever i en egen förvirrad drömvärld och kan ibland förefalla ytterst vilsen. Filosofiska, religiösa och moraliska argument ålтар han fram och tillbaka. Hans förvrängda logik gör att slutledningarna konsekvent blir deprimerande och nedslående. Det är egentligen inte så att Vidar har dåligt självförtroende, det är bara det att han är negativ mot allt, och vill gärna bevisa att han har rätt i den världssynen. Ofta har Vidar problem med minnet. Saker förvirras och blandas ihop. Mitt i en konversation kan han glömma vad den andra personen just sade. Detta är förklaringen till att han så ofta refererar till sitt fulla namn; han är helt enkelt rädd att han kanske skulle glömma bort det.

–Mardrömmar. Hemska drömmar och vakenvisioner drabbar ibland Vidar och gör så att han inte har vågat sova på väldigt, väldigt länge. Därav de svarta ringarna under ögonen.

–Vidar är förutom ovanstående också hypokondriker och lider av akut bacillskräck. Detta ytt-rar sig t.ex så att han sällan går ut, klagar på drag och hosta och aldrig nuddar någon annan.

Färdigheter och Föremål

Förutom de mörka, lappade kläderna äger Vidar ett krucifix, en fickbibel och en stor, slö kniv. Inte mycket kan man tycka, men man får vara nöjd med det lilla om man är slottstjänare på Mårtuna.

Vidar kan inte laga mat, däremot är han om han får säga det själv en hejare på bibelkunskap med ett särskilt nästan sjukligt intresse för exorcism. Eftersom han är välbyggd och smidig har han lätt för allt som har med kroppsliga göromål att skaffa. Det är bara det att Vidar skulle aldrig komma på tanken att säga t.ex. klättra upp för en vägg emedan han skulle vara rädd för att ramla och slå sig, bryta benen, dra på sig lungsot, smut-sa ned kläderna och så.

Alf Hule

"Nåväl kära vänner, låt oss inte bli nedstämda! Det här fixar jag på nolltid, inga problem alls, allting går som smort. Faktum är att just den här trolldomen har jag studerat ytterst intensivt. Ja, jag vill till och med drista mig att säga att jag är den ledande auktoriteten inom området. Nej nej nej, oroa dig inte Vidar! Det är helt ofarligt. Nej, säger jag ju! Ingenting kommer att explodera! Nåväl, stå still nu, koncentrera dig på flaskan. Just så.

Natura Non Facit Saltus, Nemo Saltat Sobrius! Pulvis et Umbra!

Nej men oj då!!! Ja, det här var ju faktiskt inte mitt fel! Om Vidar inte hade rört på sig så skulle allt ha fungerat mycket bra. Skyll inte på mig herr greve. Det är inte så lätt som det ser ut. Kan ni göra bättre kanske? Hmmf, jag skulle vilja se hur bra ni två skulle klara er utan er slottsmagiker som fixar allt för er."

Alf vid första ögonkastet

Det enklaste sättet att beskriva Alf Hule är att han ser ut som en korsning mellan en fågelskrämma och en gammal uggla. Hans intensiva men flackande blick stirrar ut bakom hans spretiga lugg genom ett par enorma glasögon som tycks vara på väg att ramla av hans långa knotiga näsa.

Alf är mycket lång, tunn som en sticka och över hans axlar hänger en sliten mantel som är alldeles för kort. Under en grå och lappad luva sticker hans rödbruna och vildvuxna hår fram, denna hårväxt som även växer i ojämna testar på Alfs kinder och haka påminner mest om den vilda lungen som täcker hela Mårtuna hed.

För att runda av Alfs något avstickande utseende så är han behängd av ett otal hängsmycken; halsband, talismaner, stenbitar etc. Han rör sig med yviga och svepande gester (där hans smycken kan få rassla och pingla) och har en stark förkärlek för dramatiska poser som passar en stor och vördnadsbjudande magiker.



Alfs historia

Alf Hule är son till Hedlave av småfolket och människokvinnan Ida. Han fick av sin mor veta historien bakom sitt ursprung:

Hans far, kungen av Småfolket på Mårtuna hed, blev en gång vansinnigt förälskad i Ida. Som bröllopgåva lät han bygga ett stort underligt slott mitt på heden. Alfs mor bodde ett tag i detta slott men dess omänskliga arkitektur och ständigt föränderliga natur drev henne till slut till vansinnet gräns. För att rädda sig själv från galenskapen flydde hon från heden och födde senare sitt barn bland människorna.

Alf växte upp bland människor men hans blandade blod yttrade sig redan i tidig ålder. Hans underliga utseende och trolska förmågor gjorde honom till allas hackkyckling och syndabock, dessutom mådde Alf illa av kyrkklockornas klang och kunde aldrig förmå sig att sätta foten i en kyrka.

Alltså lämnade Alf sin hemby vid unga år och gav sig av för att söka sin far i hopp om att bli bättre mottagen där. Men Hedlave som aldrig hade kunnat förmå sig att glömma sin älskade Ida blev inte alls glad över att påminnas om sin sorg och drev bort den stackars Alf.

Med krossat självförtroende och utan egen identitet råkade Alf så på slottet Mårtuna. Därinne fann han tre hustomtar, en halvt galen människospillra vid namn Vidar Teomiseris Järnhärde och ett spädbarn som tomtarna tog hand om.

Efter att ha hittat ett tavelgalleri i slottet slöt Alf sig till att spädbarnet måste vara son till greve Gusten I och att den andre mannen var en tjänare vid namn Vidar. Tydligen hade något hemskt inträffat här. Barnets far och mor var ju helt försvunna och den stackars tjänaren led av akut sinnesförvirring. Tomtarna var praktiska varelser som inte brydde sig om mycket annat än att ta hand

om slottet och vägrade envist att berätta om vad som hade hänt.

Alf Hule såg här sitt kall och ett mål med sitt liv. Han tog hand om den unga greven och uppfostrade honom. Han rehabiliterade den förvirrade Vidar, men kunde aldrig få bukt med dennes dagdrömmar och hallucinationer. Själv utnämnde han sig till slottsmagiker och satte igång att utveckla sin trollkraft.

Med tiden växte Gusten II upp till en redig greve trots att han blev precis så ful som sin far. Han gifte sig med en kvinna som råkade komma till slottet och gjorde henne till grevinna. Tillsammans fick de en son som döptes till Gusten III.

Tjänaren Vidar var lite konstig för att vara människa. Han sov aldrig och åt ingenting, inte heller åldrades han, dessutom drabbades han av tillfälliga hysteriska anfall då han skrek och ylade. Men han var en god tjänare till greven och gjorde aldrig en fluga förnär.

När Gusten II blev 32 år gammal drabbades han av diverse sjukdomar och olyckor. Samtidigt började spöklika kvinnoskrik ljuda genom slottet. Inom en vecka var han död. Hans son, Gusten III, blev nu greve.

Många generationer av grevar har nu gått förbi, alla lika fula men till hjärtat mycket goda män. Runt 30 års ålder har alla grevama drabbats av olyckor och sjukdomar, och avlidit inom ungefär tre dagar. Varje gång har de underliga kvinnoskriken hörts. Alf har sen länge slutit sig till att greve-ätten är drabbad av en slags förbannelse men har ännu inte kunnat finna bot. Tjänaren Vidar lever ännu och är lika förvirrad och deprimerad som vanligt.

Greve Gusten VII är en redig pojk som dock inte har funnit någon grevinna, dessutom har han just börjat drabbas av ättens förbannelse och om allt följer mönstret så kommer han att vara död inom tre dagar. Alf känner sig mycket skuldtyngd inför detta faktum, som grevens slottsmagiker är det ju hans plikt att bota förbannelsen.

Alf på djupet

Under sin optimistiska fasad döljer Alf Hule ett enormt dåligt självförtroende. Hans fars avvisande attityd har gett honom ett enormt behov av att visa att han duger något till, men trots år av träning och ansträngning så har han varken lyckats bemästra sitt trollska arv eller lösa grevornas förbannelse. Alf har i mångt och mycket hängt upp sin självkänsla på sin identitet som slottsmagiker och beskyddare av grevens ätt. Han är trots allt

den ende trollkunnige på Mårtuna slott och på detta bygger han sin värdighet. Alf ser inte med blida ögon på trollkarlar utifrån, dessa gör att han känner sig hotad och utmanad.

Alf längtar efter en riktig utmaning där han kan få mäta sin trollkraft mot någonting riktigt farligt. Samtidigt är han rädd, hittills har alltid hans kontroll över trolldomen svikit honom när det verkligen har gällt.

Eftersom Alf alltid misslyckas med de viktiga sakerna har han utvecklat en enorm förmåga att skyla över och att urskulda sig. Det är alltid någon annans fel att saker och ting går fel. Samtidigt försöker han alltid att dölja sitt dåliga självförtroende genom att hitta på nya vansinniga sätt att angripa problemen på. Idéer som vanligtvis slutar i katastrof.

Alf är till viss del manodepressiv, oftast spelar han rollen av den evige optimisten och låter sig inte nedslås av alla misslyckanden, men ibland rämnar hans optimistiska skal och han förfaller i djupt missmod och apati.

Alf ser gåtan med grevens förbannelse som hans största utmaning, om han kunde lösa den skulle han bevisa sitt värde inte bara för sig själv utan kanske också för sin far.

Relationen till fadern Hedlave präglar Alf djupt. Han har aldrig kommit över Hedlaves grymma ord och hans innersta önskan är att bli omtyckt av sin far. Detta är kanske det viktigaste för Alf.

Han är dock mycket rädd för Hedlave och vill inte träffa honom förrän han har åstadkommit något stort.

Gentemot greve Gusten och tjänaren Vidar intar Alf en något faderlig roll. Han tycker synd om dem båda och vill skydda dem. Speciellt tycker han synd om Vidar som alltid är så sorgsen, han försöker ofta liva upp dennes vardag genom små trevliga trollkonster.

Mårtuna hed

Alf går sällan ut på den vidsträckta ljungbevuxna heden. Dels för att han är rädd för att träffa på sin far dels för att allt annat småfolk som bor ute på heden trakasserar honom.

Mårtuna slott

Under alla de år som Alf har levt på Mårtuna slott har han trivts gott. Slottet är som en stor varm och snäll mamma för honom. Alfs inte helt mänskliga koncept av tid och rum tilltalas av slottets udda arkitektur. Rum och korridorer flyttar konstant om

sig för att passa Alfs önskan och behov. Om han råkar springa in i köket när han var på väg till sin studerkammare så vet Alf att detta är slottets sätt att påminna honom om att han är hungrig.

De tre tomtarna håller slottet i skick och ordning. Men Alf har lagt märke till att både de och slottet liksom sakta har somnat bort. Tomtarna har blivit slöare och flera rum har fallit i vanvård och sedan i glömska för att till sist helt försvinna. Redan de första åren som Alf tillbringade i slottet försvann ett antal rum (däribland slottets bibliotek). Alf har aldrig kunnat återfinna de försvunna rummen. Samtidigt har det blivit svårare att ta sig fram i slottet, det kan ta timmar att hitta det rum man söker efter. Numera är det nästan bara Tronsalen (tjänstgör som matsal och vardagsrum), köket, sovgemaken, borggården, stallen, och trädgården som går att hitta utan krångel.

Alfs trolldom

Du har i dina bästa stunder slapp kontroll över din trolldom. Ofta springer den bara iväg och tar sig oanade uttryck. Eftersom misstagen blir större och mer katastrofala ju värre trolldom du försöker dig på så brukar du begränsa dig. Men detta får inte framgå för de andra, du måste inge förtroende som den store trollkarl du egentligen är.

Alf är den som vanligen trollar fram kvällsvaran. Sålunda har greve Gusten och Vidar fått vänja sig att bli serverade de mest varierade kulinariska kompositioner, såsom bränd Boeuf Bourignon med vaniljsås eller Helstekt flodhäst späckad med rutten spenat. Alfs trolldom kan delas in i fem klasser:

Frambåesvärjning (inte så god kontroll)

Alf kan trolla fram saker och ting ur tomma luften. Oftast lyckas han med själva framtrollningen, men det är mer sällan som verkligheten motsvarar det som önskades. Alf kan även trolla fram skadliga saker som eld eller blixnar, men detta passar egentligen inte hans fredliga natur.

Kommunikation (god kontroll)

Alf kan med lätthet tala med de flesta levande varelser. Hit räknas även stenar. Detta kan dock ta väldigt lång tid, beroende på samtalspartnerns natur (Alf tillbringade en gång två månader med att fråga ett berg om hur det mådde).

Läkeedom (mycket god kontroll)

Detta är en trolldom som Alf aldrig misslyckas med. Däremot är den bedrövt långsam. Genom att smeka och andas på skadade varelser och växter kan han återställa de flesta skador. Alf brukar ofta ta en promenad i slottsträdgården där han botar de stackars träderna som lider av angrepp från skadedjur.

Huslig trolldom (mindre god kontroll)

Alf kan tända ljus och facklor genom en knäpp med fingrarna, han kan få kvastar att sopa golven, vatten kan fås att koka på en minut. Alf brukar använda dessa konster för att lätta upp livet för den plågade Vidar. Ofta klantar han sig dock och ställer till med en jökla röra. Vidar kommer ännu ihåg när han jagades runt hela slottet av en hel armé fientliga kvastar.

Färdigheter och kunskaper

Alf är en aktiv anti-atletiker och aktar sig noga för sådana aktiviteter. Dessutom passar de inte en stor och värdig trollkarl. Han har god hand med djur och växter. Alf har en naturlig fallenhet för språk och chiffer, han är en baddare på korsord. Han gillar dessutom att spå i kort och att dricka öl.

Skarpsyn

En av Alfs nedärvda förmågor är att han kan uppfatta auror och känslor runt platser och personer. Han kan känna om det är trolldom i farten eller om ett brott nyligen har begåtts.

Mäster Martin Tunfare

"En vis gammal man skred in i salen. Hans mörka krumma skepnad var prydd utav en mystisk huva och i dess skugga spelade tusen rynkor en serenad kring de pliriga ögonen. Det långa skägget var snårigt och helt vitt förutom de ljusgrå fläckar av resdamm som kommer av långa vandringar från Tun till Tun. Som stöd, den gamle, hade han en knotig stav och mycken visdom på sin hjässa".

Bakgrund

Ditt riktiga namn är Kaegma'zuul och du är en djävul, bokstavligt talat. Detta trivs du rätt bra med eftersom dina favoritsysselsättningar är att ljuga, förleda och vara allmänt ondskefull. Helvetet kan vara riktigt trevligt om man bara känner rätt personer, som du brukar säga. Den Onde själv till exempel. Det är han som har skickat ut dig på det här, ditt senaste och viktigaste uppdrag. Du ser det som en jättechans att komma upp dig i den diaboliska hierarkin och bevisa din slughet för den Svarte Herren. Men om du skulle misslyckas kan du se fram emot att putsa toaletterna i helvetets allra nedersta källarskrubb för obotliga finnklämmare med tandborste i minst två evigheter, vilket är ganska länge med tanke på att du själv bara levat en halv evighet. Nåväl, ditt uppdrag torde vara tämligen enkelt. Du skall hämta hem en mänslig själ som tillhör Djävulen. Eller för att vara mer exakt skall du med hjälp av den slöa flugdemonen Dungo, som du fått med dig i en liten ask, avgöra var den sökta själen befinner sig och sedan tillkalla demonhorden Hloth'pktivüqbazx av de tusen ansiktena för att hämta varan.



Du har råkat höra de för din store onde arbetsgivare pinsamma ryktena i Helvetet att den aktuella själen på något sätt sluppit undan Den Svartes grepp och du anar att mycket prestige ligger bakom Djävulens intresse i Mårtuna Slott dit du skall ta dig. Eftersom du är en synnerligen listig, slug och djävulusisk demon om du får säga det själv så har du gjort vissa efterforskningar i ärendet innan du begav dig upp på jorden.

Från mullvadsdemonen Rréék Khatuung hörde du att Mårtuna slotts herre Greve Gusten är drabbad av en förbannelse av dödlig natur. Från den blinda demonen Ftttp'epa tvingade du vidare fram en profetia som du tror kan hjälpa dig:

*"Från klockor hörs ett mäktigt dån
och Ftttp'epa är en ond demon
I domarringen står en påle
för det sade han Hin Håle
När ätten slutar, han förklarte
vår Herre, Kung, Den Svarte
då slottet vaknar, inte fel
då sista chansen går för Hel"*

Du har också med ditt oändliga kunnande lyckats hitta en trappa som skall leda hela vägen från Helvetet till Mårtuna Slott. Du har fått tre dagar av Djävulen och blivit tilldelad infernaliska krafter samt en lämplig mänsklig kropp. Du skall lura och förleda slottets invånare för att listigt lösa mysteriet. De får på inga villkor ana vem du är innan själen är lokaliserad.

På något sätt måste du hitta på en lämplig lögn som förklarar ditt uppdykande på slottet. Kanske kan du säga att du hörde ett rykte om grevens förbannelsen och gärna vill bidra med din visdom för att hjälpa till...

Du måste använda hela din djävulusiska lurighet för att vinna deras förtroende som den vise gamle gubben Mäster Martin Tunfare. Det hela skall väl vara avklarat på ett kick. Hoppas du...

Mål

Martins mål är självklart att utföra Djävulens uppdrag som det uttalades ovan. Vad som driver honom är huvudsakligen oformlig skräck, men en tanke om att avancera i den diaboliska hierarkin ligger också bakom. Kan han vinna några själar till Helvetet genom att korrumpera människor till ondska är detta ett plus. Dessutom riktigt skoj.

Svagheter

–Rädsla. Martin är absolut skräckslagen inför Djävulens makt och vågar inte ens tänka på vad som händer om han skulle misslyckas. Överallt har Han ögon och öron. Andra makter skrämmar honom också, framförallt den onämbare ovan som Gud Fader kallas. Visserligen är Martins herres makt större men själv saknar han möjligheter att bemöta Guds änglars svärd, och det skrämmar honom. Martin är faktiskt rädd för allting till en gräns, eftersom:

–Dygdlös. Martin saknar helt de egenskaper som kallas dygder eftersom han är helt igenom ondska. De äkta känslorna rättvisa, mod, givmildhet, måttlighet, förlåtande och fromhet existerar helt enkelt inte för honom. Med slughet kan han visserligen simulera godhet för att lura och förleda människor (och han gör det ideligen), men det är dömt att misslyckas i längden eftersom han inte har något riktigt koncept om sann godhet. Martins kunskaper är också begränsade av detta faktum. T.ex kan han inte ett ord ur Bibeln. (Däremot flera svarta sådana utantill.)

–Fult språk. Martin svär och använder fult språk i alla möjliga och omöjliga sammanhang. Det känns skönt att svära och det krävs djup koncentration för att låta bli.

Färdigheter och Krafter

Martin känner till flera smådemoner som han snabbt kan kalla på och tvinga göra saker åt honom. Att frammana dessa har sina uppenbara nackdelar. Det blir t.ex. svårt att uppehålla skenet som Mäster Martin om han börjar tala i tungor och djävulska saker börjar hända runt omkring. Här är några exempel på smådemoner han känner till:

–*Klax och Flamm Helelde*, dessa ständigt brinnande röda smådjävlar kan frammana och kontrollera eld i alla former. De är lynniga och svåra att kontrollera.

–*Luftmästaren Kargassan* är en slug och smygande varelse som oftast är omöjlig att upptäcka med blotta ögat. Han lyfter saker och får vin-

dar att blåsa. Eftersom han är temperamentsfull har han en viss tendens att kasta stora saker runt sig, pianon t.ex. Det kan vara farligt att umgås med honom i längden. Han omges av ett nästan outhärdligt vinande ljud.

–*Worsha Blodsugaren* kommer oftast frivilligt om det vankas människoblod. Han ser ut som ett litet extremt fult troll med jättearmar och huggtänder. Worsha brukar hänga sig runt axlarna på första bästa människa och börja bita, slita och suga blod tills han blir mätt.

Martin har egna infemaliska krafter tilldelade sig särskilt för detta uppdrag. Han känner inte riktigt till sin makts begränsning, bara att det utslutande rör sig om destruktiva och förstörande krafter så som eld och förrutnelse. Han kan nog få det mesta att ruttna och rosta, framkalla kramper, huvudvärk och vårtor samt elda upp och spränga saker. En bedragelse-aura vilar runt honom för att inte hans infemaliska natur synas för tydligt.

Kraften att kommunicera med onda djur som råttor och spindlar har Martin givetvis. Dessutom kan han känna lukten av ondska och korruption varhelst den finns.

Martin bär med dig ett svart stearinljus och en liten träask dolda i fickorna på hans mörka kåpa. I träasken finns den slöa flugdemonen Dungo. Han visar var den sökta själen finns genom att flyga och sätta sig på personen ifråga. När väl Dungo har säkert visat var själen finns skall Martin tända stearinljuset. Då frammanas demonhorden Hloth'pktwüqbaxz och tar raskt iväg själen till Helvetet. Om Martin tänder ljuset före själen är hittad är risken överhängande att något ytterligt otrevligt händer.