Sagan Om Greve Gustens Gäld

TEXT: Mårten Haglind, Magnus Rolöf, Kristoffer Schollin ILLUSTRATIONER: Tobias Garsell, Magnus Rolöf, Kristoffer Schollin LAYOUT: Kristoffer Schollin och Doktor Pelle
© 1994 Gargarisma Games

Innehåll

1. Sagan Om Greve Gustens Gäld s.1
   - Synopsis s. 1
   - Spelledarens förarbete s. 1

2. Bakgrund och Historia s.3
   - Mårtuna Hed och Slottet s. 3
   - Gusten, Hin Håle och förbannelsens begynnelse s. 3
   - Alf Hule och Mäster Martin s. 4

3. Om Information Om Karaktärerna s.5
   - Om Greve Gusten s. 5
   - Om Vidar s. 6
   - Om Alf Hules trolldom s. 6
   - Om Mäster Martin Tunfare, alias Kaegma'zuul s. 7

4. Mårtuna Slott s.8
   - Allmänt om Mårtuna Slott s. 8
   - Det kända Mårtuna Slott s. 8
   - En promenad i Mårtuna Slott s. 9
   - Diverse rum s. 10
   - Stallet s. 11
   - Borggården s. 11
   - Balkongen s. 11
   - Trädgården s. 12
   - Begravningsplatsen: s. 13
   - Kapellet s. 13
   - Galleriet s. 14
   - Spegelsalen s. 15
   - Biblioteket s. 15
   - Porten till Helvetet s. 16
   - Sängkammaren s. 17
   - Det Svarta Kapellet s. 18
   - Tornet s. 18
   - Tomtemaskinen - Rådes stol s. 19

5. Mårtuna Hed s.21
   - Bakgrund s. 21
   - Beskrivning s. 21
   - Heden i sagan s. 21
   - Småfolket s. 22
   - Domarringen s. 23
   - Hedlave - hedens herre s. 23

6. Folk och Fä s.25
   - Hustomtarna s. 25
   - Djävulshorden Hloth'pktwüqbaxz s. 25
   - Smådjävlarna s. 26
   - Ugglan s. 27

7. Sagans Gång s.28
   - Röda tråden s. 28
   - Konfliktlösning s. 28
   - Hur skall sagan spelledas? s. 28
   - Exempel på uppläggning s. 29
   - Begreppet "Själ" s. 29
   - Sagans Slut s. 30

Bedömningsmall s. 31

Appendix
   - Wilhelminas dikter
   - Bedömningsformulär
   - Greve Gusten av Mårtuna
   - Vidar Teomiseris Järnhärde
   - Alf Hule
   - Mäster Martin Tunfare

1. Sagan om Greve Gustens Gäld

Synopsis

Sagan om Greve Gustens gäld är en saga om blinda passioner, hat, djävulska intriger och tomtar. Det är historien om den onde Gusten som lurar till sig ett giftermål med en grevinna genom en pakt med Djävulen; hur han byter kropp med sin tjänare Vidar för att sedan lura Djävulen; hur Djävulen i sitt ursinne lägger en förbannelse på Vidar när han inte hittar Gustens själ. Detta är den komplicerade bakgrunden till sagan, en bakgrund som fallit i glömska under de ca tvåhundra år som gått sedan de här händelserna inträffade.

Spelarna kommer att få varsin karaktär, och de kommer att fösas samman för att gemensamt försöka finna ett svar på gåtan: Varför måste greve Gusten drabbas av samma förbannelse som alla hans förfäder? De kommer att få jaga runt i det förtrollade Mårtuna Slott och på den lika trollska omkringliggande heden i sin jakt på ledtrådar. De kommer att konfronteras med tomtar, smådjävlar, spöken, kungen av Småfolket, en uggla, en levande rustning, råttor och korpar och inte minst sig själva. Ty de bär alla på hemligheter, de drivs alla av egna motiv. Förhoppningsvis kommer de under sagans gång komma till insikt om sakers sanna natur, avslöja varandras hemligheter och minnas hemligheter om sig själva.

Karaktärerna är fyra till antalet. Greve Gusten är slottets herre, och han är efterkommande till Vidar, tjänaren som bytte kropp med sin herre och mördades av densamme. Han har tre dagar på sig att lösa mysteriet, sedan kommer han dö av förbannelsen som börjat verka på honom.

Vidar är Gustens tjänare, i verkligheten den ursprunglige Gusten som bytte kropp med sin tjänare. Han minns inget av det inträffade, men det är hans själ Djävulen är ute efter.

Martin är en förklädd djävul som sänts till jorden av Hin Håle för att hitta och hämta själen. Han har tre dagar på sig för detta, och för varje dag föryngras han en smula. Ett vidrigt straff väntar honom om han inte har hittat själen innan dess.

Alf Hule är slottsmagikern, i själva verket illegitim son till Småfolkets kung (Hedlave) som härskar över hela Mårtuna Hed. Han har oanade krafter, men ett uselt självförtroende.

Sagans mål är att avslöja sanningen bakom förbannelsen, blottställa Vidars sanna jag, skipa rättvisa genom att låta Martin ta Vidars själ till Helvetet, låta Gusten få sin kropp tillbaka, låta grevinnans rastlösa vålnad få vila, låta Alf få ett gott rykte hos sin far och ett bättre självförtroende. Vidars mål är självfallet inte detsamma, men han är ju ond och i sagans rike ska de onda åka dit. Det kan hursomhelst gå på många olika sätt. Sagans syfte, å andra sidan, är att ha några timmars riktigt kul rollspelande. Detta är tveklöst det viktigaste av allt (vilket framgår av bedömningsmallen).

Spelledarens Förarbete

Enormt mycket hänger på spelledaren i den här sagan. Han/hon måste ha ett gott grepp i bakgrunden, handlingen, den röda tråden och alla karaktärer. Handlingen är såpass intrikat att det är helt omöjligt att spelleda bra om man inte har läst på ordentligt - det finns ingen tid att läsa boken under sagans gång. Här är några tips om hur boken ska läsas.

Bokens uppläggning

Boken inleds, som du redan insett, med en kort bakgrund och genomgång av Sagan, tips till spelledaren hur han/hon ska läsa igenom Sagan och hur den bör spelas. Därefter följer den stora ansamlingen fakta, som spelledaren bör fundera över.

Därefter följer en noggrann, detaljerad bakgrund, endast för spelledarens ögon. Svar på alla frågor finns förhoppningsvis häri, och det är viktigt att åtminstone spelledaren kan dem.

Varpå beskrivs karaktärerna. De är extremt viktiga, kanske mest från spelarhåll. Om inte de spelas ordentligt, faller sagan i små, små, trista bitar. Spelarna får egna karaktärsblad med all 'officiell' information. Där utesluts de ännu mer hemliga bitar som bara spelledaren sitter inne med, och som beskrivs i boken.

Sedan följer en beskrivning av Mårtuna Slott. Det är i stort sett bara fakta om slottet, hur det fungerar, dess trolldom, vissa av dess invånare samt en beskrivning av dess olika rum och de led-

trådar och möjligheter till rollspel som finns här.

Därpå följer en beskrivning av Mårtuna Hed runtom slottet, dess trolldom och invånare och vad karaktärerna kan tänkas göra och hitta där.

Efter detta kommer en genomgång av alla de olika varelser och figurer som bor i Mårtuna Slott och som kan tänkas dyka upp lite varstans under Sagans gång.

Sedan skrivs det en del om den röda råden, vilket är tips för spelledaren, hur han/hon kan få sagan att gå vidare, i vilken ordning karaktärerna bör hitta ledtrådarna, vad spelledaren absolut inte bör göra osv. Det här stycket är nyttigt att läsa. Här beskrivs också möjliga upplösningar och vad de innebär.

Slutligen följer en bedömningsmall efter vilken spelledaren poängsätter sitt lag.

Allra, allra sist slänger vi in appendixer vilka består av karaktärsblad och några handouts.

Spelledarens nödvändiga förarbete

Spelledaren bör läsa igenom sagan ordentligt en gång, och sedan ett par gånger till. Läs, begrunda, lär känna slottet och dess varelser och dess historia väl. Hitta på röster till karaktärerna, lägg till detaljer i rummen. När du läst hela boken, tänk igenom hela sagan som du tror att den kan komma att bli, lägg upp en egen linje att spela efter. Vi kan bara ge tips om railroading (dvs hur spelledaren skall styra sagan dit han vill), det är du som måste improvisera när karaktärerna börjar springa åt helt fel håll.

Lär känna sagan som om du hade skrivit den själv, så att du inte glömmer viktiga detaljer under spelandet (som att kalla Gusten för Vidar och tvärtom). Läs även igenom spelarnas karaktärsblad, så att du vet vad de vet.

Hur ska sagan spelas?

Först och främst, något ytterligt viktigt: DET HÄR ÄR ROLLSPEL!!! Det är absolut inte meningen att karaktärerna bara ska lösa en massa gåtor och hitta en massa ledtrådar; spelarna ska spela sina karaktärer. Lika lite ska spelledaren pressa spelarna att hitta sagda ledtrådar. Han ska uppmuntra gott rollspelande. I princip ska karaktärerna få tillåtelse att göra hur fel som helst, bara de spelar sina karaktärer. Nu ingår det ju i deras karaktärer att lösa gåtan, så det blir nog inget problem.

Var inte rädd för railroading, men använd det bara när sagan stagnerar, när spelarna inte kommer någonstans, hur bra de än rollspelar (eller om de bara bråkar). Ytterligare tips vilka knep som kan användas ges mot slutet av den här boken.

Kom ihåg att både Gusten och Martin bara har tre dagar på sig - det kommer nog att få fart på dem.

Kontinuitet är viktigt. Glöm inte Gustens ständigt tilltagande förbannelse eller Martins föryngrande. Om de väcker rustningen i grevinnans sängkammare (se nedan) kanske de springer på den igen någon annanstans. Tomtarna finns alltid med i bilden någonstans. Smådjävlar jagar runt i alla hörn. Allt detta ger stämning och en känsla av att saker händer runtomkring karaktärerna oavsett vad de gör.

En ganska bra bild av hur sagan bör spelas kan hämtas i bedömningsmallen. Där framgår ganska klart vad vi anser vara viktigt och oviktigt.

Inte Ars Magica

För alla er som spelat Ars Magica förut: det här är inte Ars Magica. Spelet fungerar endast som inspiration. I kapitlet som heter den röda tråden förklarar vi närmare hur man kan lösa eventuella konflikter och prövningar.

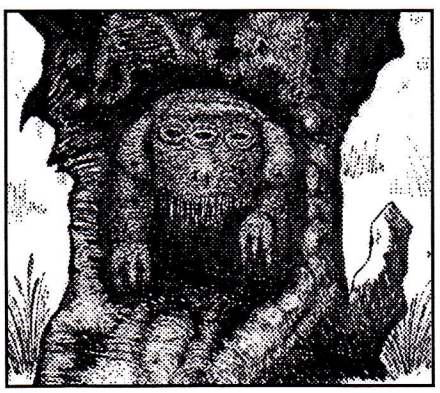
Mythic Europe™ används icke heller. Den miljö vi använder är en kvasi-medeltida, nordisk och mycket sagolik värld. För övrigt utspelas hela sagan på Mårtuna Slott och Mårtuna Hed.

Lycka till med sagan om Greve Gustens gäld. Ytterligare frågor kan riktas hämningslöst till oss via våra telefonnummer:

MÅRTEN HAGLIND:	031-414445
MAGNUS ROLÖF:	031-251927
KRISTOFFER SCHOLLIN:	031-847980

Lycka till!

GARGARISMA



Grok?

2. Bakgrund och Historia

Inledning

I det här kapitlet beskrivs den fullständiga bakgrunden till sagan. Här finns svar på alla frågor som karaktärerna kämpar för att finna. I efterkommande kapitel kommer att ges utförligare beskrivningar av slottet, den omkringliggande heden, sagans folk och fä, ledtrådar mm. Det här kapitlet är en allmän historisk överblick och introduktion.

Mårtuna Hed och Slott

Det var en gång för länge länge sedan en hed, ödslig och vindpinad och mer eller mindre obebodd. Likväl fanns där folk, närmare bestämt Småfolk. Sedan urminnes tider hade de bott där, under ledning och beskydd av den gamle vise Hedlave, som envist slog vakt om sitt rike. Således blev Mårtuna Hed känd bland människor som en förtrollad hed, vilket den faktiskt var, och ingen vågade bosätta sig på den.

Men så kom det sig att Hedlave blev förälskad i en vacker ungmö från människofolket, Ida, och han uppvaktade henne kungligt. Han beordrade sina främsta hantverkare (som var tomtar) att bygga ett slott till henne på Mårtuna Hed, och det gjorde de. Men tomtarna var av underlig natur, och denna underlighet smittade av sig på slottet. När Hedlaves älskade flyttade in i Mårtuna Slott, fann hon sig boende i en drömvärld, där småfolket höll fest, där fåglarna talade, där slottet i sig var besjälat, där korridorer försvann och kom till. Hon flydde efter kort tid och Hedlave, djupt besviken, lämnade slottet. Bara tomtarna bodde kvar, och de underhöll det, byggde om och byggde mer och slottets källare blev förvaringsrum för deras uppfinningar. Ida flydde bort från heden och födde sedan en son, vilken hon döpte till Alf Hule.

Så stod slottet tomt i många år. Även Småfolket fann dess hallar alltför ödsliga och flyttade ut. Men en dag fick slottet en ny ägarinna: Grevinnan Wilhelmina hade just fått sin egen borg uppbränd av ondsinta grannar, och hon flyttade ut på den förtrollade heden för att få ett nytt hem långt från andra människor. Ingen vågade förfölja henne, och Småfolket lät henne vara, sedan länge trötta på slottet. Där levde hon länge i ensamhet.

Gusten, Hin Håle och Förbannelsens Begynnelse

Så hände det en dag, att grevinnans frid stördes av två mänskliga besökare: Gusten, en arvslös bastard från en adelsfamilj sökte härbärge i slottet med sin trogne tjänare Vidar Teomiseris Järnhärde. De var ett udda par, Gusten krum, ful och sur, Vidar vänlig, lång och ståtlig, och grevinnan tog emot dem motvilligt.

Grevinnan Wilhelmina var själv en mycket vacker dam, och Gusten blev rasande förälskad i henne och krävde hennes hand omedelbart. Hon blev vred, och avslog hans begäran - hon avskydde hans fulhet och framfusighet. Gusten blev rasande, och i sitt fruktansvärda vredesmod åkallade han makter från jordens innanmäten: Djävulen själv hade länge hållit ett öga på Gusten, och nu såg han sin chans att korrumpera dennes själ. I mörkaste natten svor Gusten en svart pakt med Hin Håle.

Gusten, jag skall ge dig vad du önskar mest, grevinnan Wilhelminas hand. I utbyte mot detta vill jag ha din själ, och den ska bli min i samma stund som hon föder dig din första son.

Detta gick Gusten med på, och Hin Håle lät försänka grevinnan i ett rus. Gusten kunde nu lätt manipulera henne, och han lät gifta sig med henne och blev således greve Gusten av Mårtuna. När han beseglade äktenskapet med en kyss, vaknade hon dock ur ruset och insåg vad som hade hänt, och blev förfärad. Gråtande stängde hon in sig i sin kammare i ett av slottets torn. Veckorna förflöt, och hon talade bara med den vänlige Vidar genom den låsta dörren, och grevinnan blev kär i hans vänlighet och värme. Men Gustens begär växte och växte, och samtidigt undrade han hur han skulle undslippa Djävulens pakt, ty nu hade han insett vad han lovat bort, och han ångrade sig.

Medan veckorna förflöt formades en plan i Gustens huvud. Han ville byta kropp med sin tjänare Vidar, dels för att erhålla dennes vackra och ståtliga utseende, och dels för att gömma sin egen själ undan från Hin Håle. Gusten tog kontakt med

Hedlave och slöt ännu en pakt, denna gång med Småfolkets herre.

Ja, Gusten, jag ska hjälpa dig att byta kropp med din tjänare, men då får du lova mig att aldrig någonsin lämna Mårtuna Hed igen, och att aldrig försöka göra Mårtuna Hed till ditt rike.

Detta lovade Gusten, och så fick han hjälp av Mårtuna Slotts tomtar, ty de hade en magisk maskin med vilken man kunde byta kropp. Bara de kunde sköta maskinen, och så bytte Gusten kropp med Vidar. Gusten var nu nöjd; han var vacker, lång och säker på att han äntligen kunde få grevinnan. Samtidigt visste han att Den Onde aldrig skulle kunna hitta hans själ som nu gömdes i Vidars kropp. Vidar var inte fullt lika nöjd med kroppsbytet, men han var en lojal tjänare, och svalde förtreten.

Men Gusten hade gjort en missberäkning. Hon hade blivit förälskad, inte i Vidars kropp, utan i just hans själ, som nu fanns i Gustens gamla kropp. Således, när hon till slut lämnade sin kammare, fann hon att hennes krumme och fule make blivit varm och vänlig, emedan den vackre tjänaren blivit elak och slug. Så hände det sig att hon blev djupt förälskad i Vidar (i Gustens kropp) emedan hon stötte bort Gusten (i Vidars kropp). Gusten var så övertygad om att hans plan skulle fungera, att han inte märkte vad som skedde.

Efter nio månader födde grevinnan en son, Vidars son, som ärvt Gustens krumma och fula kropp. I samma stund uppenbarade sig Hin Håle för att nu inkräva själen som Gusten bortlovat. Men till sin omätliga vrede fann Djävulen att själen i Gustens kropp inte alls var bortlovad (då det var Vidars själ) och i ett raserianfall uttalade han en fruktansvärd förbannelse över Vidar.

Du, och din son, och dennes son, och alla söner därefter, skola för evig tid och i evig pina få ta del av min förbannelse. Må ni alla drabbas, vid er bästa ålder, av sjukdom, svaghet, åldersvåndor och ledvärk, av smärtor och allehanda olyckor, tills det att ni dör. Så förbannar jag dig, tills dess att den själ som lovats mig blir min.

Lyckan i Mårtuna Slott hade nu kommit till sin ände. Ty Gusten insåg först nu att hans plan slagit slint, att grevinnan avskydde honom, att hans tjänare Vidar själv avlat ett barn med henne. I ursinne grep han ett vapen och kastade sig över Vidar och slog ihjäl honom med ett slag. Grevinnan flydde in i sin kammare och låste åter sin dörr: hennes hjärta var krossat och hennes liv saknade mening. Gusten var nu från vettet: han rusade planlöst runt i slottet, utan att minnas vem han var eller vad som hänt. Vidars son låg ensam och övergiven i sin säng.

Åren gick, och blott tomtarna höll eldarna vid liv och tog hand om barnet. Gusten var alltjämt galen, och grevinnan tynade bort och dog i sin kammare. Hennes vålnad levde dock kvar, rastlös och sorgsen. Hon kunde aldrig få frid förrän Gusten straffats, förrän hans själ äntligen förpassats till Helvetet där den hörde hemma.

Alf Hule och Mäster Martin

Så hände det sig att Alf Hule, sonen till Hedlave och Ida, kom vandrande till heden för att hitta sin far. Men Hedlave blev inte alls glad, tvärtom blev han djupt sårad av de smärtsamma minnena, och han jagade bort sin son från heden. Alf, sorgsen, beslöt sig för att försöka visa sin far att även han kunde uträtta stordåd. Han flyttade till Mårtuna Slott, som nu låg dystert och öde, med en vag plan om att bygga upp det igen. Där fann han Vidars son, och han antog denne vara den framtida greven. Han hittade också den galne Gusten, som han antog vara tjänaren. Tomtarna, som visste sanningen, sade aldrig något, som de tomtar de var.

Efter många år kom Gusten åter till sans, men han hade helt glömt vem han var och vad som hänt, och när Alf berättade vad han trodde var rätt, tog Gusten detta för sanning. Alltsedan den dagen har Gusten, i Vidars kropp, varit den ständige tjänaren till Vidars söner, i Gustens skepnad. Då Djävulen aldrig hittat Gustens själ, har Gusten heller aldrig dött, och han är i den bemärkelsen odödlig. Vidars söner, å andra sidan, har alltid i sin bästa ålder drabbats av Djävulens förbannelse och således dött en hemsk död. Alf, även han odödlig (som allt Småfolk) har ständigt levt med dem, i rollen som slottsmagikern.

Varje greve Gusten (för de har döpts till samma namn) har trots sin avskildhet hittat sig fruar, och således kunnat få barn, vilka alltid varit pojkar. Fruarna hette, i tur och ordning från Gusten II, Emilia, Magdalena, Josephina, Jeanette och Viola. Idag har den sjunde generationen av Vidars söner vuxit upp och precis börjat känna av förbannelsen. Han saknar både fru och söner, och när

han dör, kommer rättvisa aldrig att skipas: grevinnan Wilhelmina kommer för evigt att sörja i sitt slottstorn, Vidar kommer aldrig återfå sin sanna skepnad, Gusten kommer aldrig återfå sin grevliga titel. Men det finns en möjlighet att sagan slutar på ett annat sätt, ty nu har åter Hin Håle intresserat sig för saken.

I många år ville Djävulen bara glömma den pinsamma incidenten - han avskyr att överlistas av dödliga. I många år var det alltså tyst om saken, och Djävulen kunde tillåta sig att låta det bero. Men på senare tid har ryktet spridits om Djävulens fadäs, och de svarta horderna fnissar bakom sin herres rygg, och den diaboliska disciplinen har börjat luckras upp. Detta kan Djävulen icke tillåta, och således har han beordrat en av sina Demoner att hitta Gustens själ och ta med den till Helvetet för dubbel och evig pina. Demonen, vars namn är Kaegma'Zuul, tilldelades en människas kropp och en djävuls krafter, och avreste till de dödligas värld i förklädnad som Mäster Martin Tunfare, en okänd men mäktig magiker. Denne fick ett ultimatum, på tre dagar måste han finna och hämta Gustens själ, och under dessa tre dagar skulle han gradvis bli yngre och yngre, och om han vid de tre dagarnas ände icke funnit själen, skulle han få lida vad Gusten skulle ha lidit istället.

Så börjar sagan om Greve Gustens Gäld, i slottet Mårtuna på Mårtuna Hed. På sin tron satt den dystre Greve Gusten och fruktade förbannelsen, emedan hans trogne tjänare Vidar stod bredvid med en karaff vin. Slottsmagikern Alf Hule satt vid eldstaden och funderade över förbannelsens natur, och i källaren, genom en sedan urminnes tider bortglömd port, stred en mörk man, Mäster Martin.

Snipp, snapp, snut, men sagan är inte slut...

3. Din Information Om Karaktärerna

En kort Notis

Här följer några viktiga bitar information om de olika karaktärerna. Detta kan verka rätt intetsägande om du inte har läst spelarnas information först. Gör det!

Om Greve Gusten

Greve Gusten är Mårtuna slotts herre, en krum, ful men god och vänlig människa.

Vad Gusten vet om sig själv

Innan detta stycke läses, gå igenom spelarens beskrivning på karaktärsbladet. I korthet vet Gusten att han är greve av Mårtuna och att han alltid nöjt sig med det. Han vet att sex grevar föregått honom, att Alf Hule och Vidar tjänat honom hela hans liv (men han tror inte på att de tjänat hans far och farfar osv). Han har aldrig trott på förbannelsen förrän nu, då den drabbat honom. Han vill lösa mysteriet.

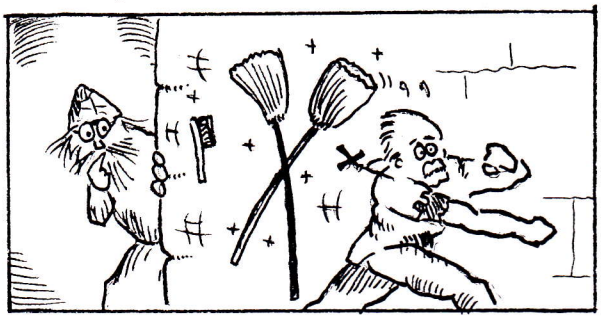
Vad Gusten inte vet om sig själv

Gusten har ingen aning om att han egentligen bebor fel kropp. Hans själ tillhör egentligen den ursprunglige tjänaren Vidars kropp. Varje greve Gusten har ju dött av förbannelsen, och deras själar har ju inte gått omedelbart i arv till nästa greve Gusten. Men Djävulens förbannelse har gjort att inga av grevarnas själar har gått till Himmelen utan stannat på jorden, delvis i tavlorna i Galleriet. Gusten kan inte såsom Vidar fås att inse sanningen (se nedan), men han kan övertygas om den.

Gusten i Sagan

Gusten är onekligen en av nyckelpersonerna i sagan, men han är så jordnära att han inte kan komma på alla de här mystiska sakerna själv. Istället bör han agera motor, med sin järnvilja, sin bestämdhet, envishet och framåtanda. Hans rättvisekänsla kan också spela en avgörande roll i en eventuell slutscen. Hans karaktär bör kunna få sagan i rörelse hela tiden, kanske utan att spelledaren hela tiden måste gå in med railroading.

När du beskriver något för Gusten, speciellt om det är något magiskt såsom heden eller de flytande delarna av slottet, beskriv de som förvirrande eller bara jobbiga. Slarva med detaljerna, Gusten är inte känslig nog för att se nyanser. Exempelvis kan du beskriva den förtrollade, dimhöljda heden där Småfolk viskar i alla snår, på det här sättet: 'Du ser heden, dimman ligger tät, luften är frisk och du går vidare.' Du kan till och med låta Gusten missa vad alla andra ser: Martin använder sin svartkonst för att bränna ner stallet, men Gusten ser bara att stallet brinner. Mer om promenader i slottet och på heden beskrivs nedan. Olika rum och olika personer i sagan reagerar också olika på karaktärerna, men mer om detta står under respektive stycke.



Om Vidar

Vidar Teomiseris Järnhärde är ju egentligen den onde Greve Gustens själ i tjänaren Vidars kropp. (se Historia och Bakgrund) När Alf Hule en gång kom till Mårtuna och fann barnet och den sinnesförvirrade Gusten i Vidars kropp antog han helt enkelt att Vidar var tjänaren och berättade hjälpsamt det för den stackars mannen. Många år har gått och Gusten i Vidars kropp har med tiden till fullo inbillat sig att han är tjänaren Vidar, med kristen tro och rubbet. Återkommande vakendrömmar och hemska visioner (se nedan) är det enda som indikerar att något är fel. Ja förutom att han såklart är odödlig med allt vad det kan innebära. Själen vägrar lämna kroppen före den har någonstans att ta vägen och som det står är ingen intresserad, varken Himmel eller Helvete. Han kan inte sova, behöver inte äta och åldras inte. Skador han får läker sakta och smärtsamt som en slags påminnelse att det här minsann alls inte är naturligt. Kroppen är blek och tanig.

Det skall nämnas att Vidar är så permanent förvirrad att han inte inser att han har levat i 200 år, att han inte någonsin sover och heller aldrig äter. Det finns heller ingen i Mårtuna Slott som kan påpeka det för honom. Alf tycker att sådana saker är helt normala, och Greve Gusten är för jordnära för att se dessa konstigheter.

Visioner

De visioner som Vidar får utlöses av händelser och platser i sagan. Allt som har och göra med hans sanna ondska får honom att reagera. Det är tänkt att visionerna skall trappas upp och mer och mer innehålla bilder av hans vederstyggliga handlingar mot Wilhelmina, den sanne Vidar och hans pakt med Hin Håle.

De första visionerna kan innehålla starka upplevelser av opersonlig fasa. Beskriv t.ex. ett kargt bergslandskap i orangeröd ton med en aveny av korsfästa, levande lik som skriker och jämrar sig allt medan stora svavelosande eldgejsrar skjuter upp runt dem. Späd på med allt djävulusiskt du kan komma på. Efterhand upp-och-ner vända kors, pentagram, behornade onämnbara varelser och oräkneliga plågade själar. Allt för att få Vidar att känna sig syndfull och rädd.

Så småningom kommer fragment från mordet på Gusten att komma tillbaks. Blodet på klubban, hans bön om nåd, skräck, galenskap, mörka körer som ropar utan ord.

Sidoeffekter på visionerna är också att han blir (ännu mer) förvirrad och får problem att minnas och veta vad som är verkligt och inte. Beskriv gärna att han helt plötsligt inte minns vilka personerna runt honom är och var han befinner sig. Dessa effekter klingar av om omständigheterna tillåter det.

Se kapitlet Sagans Gång för en beskrivning av vad som händer när och om Vidar inser att han egentligen är Gusten.

Om Alf Hules Trolldom

Tack vare sitt dåliga självförtroende och det faktum att han är halvblod så kommer Alf som oftast att misslyckas med sin trolldom. Misslyckande betyder dock inte att inget händer, vanligtvis är problemet att det händer alldeles för mycket. Alfs trolldom är nämligen en perfekt möjlighet att trassla till det för karaktärerna och även att bereda lite komisk avslappning.

Hur illa det går beror fullständigt på hur allvarlig situationen är. En vanlig regel är "liten trolldom ger små katastrofer, stor trolldom ger stora katastrofer". T.ex: *Alf tänker tända några ljus i takkronan och knäpper lite nonchalant med fingrarna samtidigt som han viskar något lagom mystiskt. Resultatet blir denna gång att Alfs tumme fattar eld.* Eller: *Greve Gusten önskar sig kött till middag, "men det får inte vara genomstekt som förra gången". Resultat: en vild och ilsken tjur uppenbarar sig på grevens tallrik.*

Naturligtvis kan det också vara roligt att låta Alf drabbas av fullständiga antiklimax. T.ex: *I en tänkbar slutscen konfronterar Alf den onde mäster Martin. I sin vrede försöker han kalla ner en klotblixt för att slå demonen till marken. Stämningen runt bordet är på topp, luften är laddad av förväntan... En åskknall slår genom hallen, och plötsligt börjar det regna stora övermogna tomater från taket. Stämningen förbyts i farsartad komedi.*

Det skall nämnas att en tänkbar väg är att Alf Hule genom prövningar i äventyret återfinner sin övertygelse och sitt självförtroende. I så fall kan han verkligen lyckas bemästra sin trolldom och kanske bli den som blir äventyrets store hjälte. Alf har nämligen enorm potential som trollkarl, och om han återfinner sitt självförtroende är han oerhört mäktig.

Spelledaren bör notera hur Alf agerar i ledarskap, idérikedom, konfrontationen med Hedlave och andra karaktärstest för att avgöra hur väl Alfs trolldom lyder honom.

Om Mäster Martin Tunfare alias Kaegma'zuul

Martins uppdrag från självaste Djävulen är att återhämta Greve Gustens själ som rättmätigen tillhör Hin Håle. När Greve Gustens själ finns tillgänglig och demonhorden tillkallas är Martins uppdrag slut och han kan återvända till Helvetet. Se vidare Sagans Gång.

Till sitt uppdrag har Martin blivit tilldelad vissa krafter. Beskrivningen i karaktärsbladet stämmer rätt bra. Martin är kapabel till det mesta i förstörelseväg med vissa begränsningar. Hur bra hans svarta trollkraft verkar är nämligen helt beroende av var han befinner sig. I det Svarta Kapellet och vid Helvetets port är han mycket mäktig och lite kan gå fel. Däremot i närheten av det kristna kapellet och gravplatsen är hans makt kraftigt försvagad, så gott som obrukbar. Där starka älvakrafter existerar finns också svårigheter för Martin att trolla; i Spegelsalen och Domarringen samt vid Tomtemaskinen t.ex. är hans kraft liten jämfört med Alf Hules. I de neutrala delarna av slottet är de båda trollkarlarna tämligen jämnspelta. Tänk på den gyllene regeln (se Sagans Gång) att det händer som skapar den bästa och mest trovärdiga sagan. Hur Martin lyckas med trollkonster kan alltså bero på hur spelaren väljer sina ord och allmän klurighet. Martin kan i viss mån känna hur stark hans kraft är i ett givet område och bokstavligen lukta sig fram till onda fläckar där hans makt är stor.

Till den tilldelade kraften hör också en kroppslig form. Till en början den av en mycket gammal man (ca 90år). Kroppen kommer efterhand att föryngras i takt med att de givna tre dagarna lider mot sitt slut. Föryngringen sker med den ungefärliga takten av ett till två år per timme, men tillämpa godtycke och känsla när du beskriver detta. Martin vet inte om denna sidoeffekt så det kan bli en rolig överraskning. Särskilt när han mot slutet bara är en baby med urvuxna kläder och pipig röst. (Martins sinne förblir dock detsamma.) Föryngringen kan också ske språngartat om Martin använder kraftig trolldom eller exponeras långvarigt för stark älva- eller gudskraft.

De diverse smådemoner som står nämnda i karaktärsbeskrivningen kommer om de tillkallas vara mer till besvär än nytta. De är svåra att kontrollera och gillar att leva djävul, om uttrycket ursäktas. Ge dock Martin en chans att om han är lurig kunna få viss användning av dem. Eventuellt frammanande av någon "kunskapsdemon" leder inte till någon ny intressant kunskap om sagan men de berättar gärna istället att Djävulen snart tappat sitt tålamod med Martin och är ute efter honom.

Varna Martin om han skulle få för sig att tända stearinljuset innan flugan har hittat själen. Upplys honom om nödvändigt att hans arbetsgivare inte uppskattar misstag.

Om flugdemonen Dungo

Dungos enda mening här i livet är att lokalisera den försvunna själen. Nu är det så att själen inte är tillgänglig eller möjlig att upptäcka innan Vidar har bringats till insikt (se Sagans Gång). Om Martin släpper ut Dungo innan så har skett kommer den feta flugdemonen bara att surra omkring lite förvirrat innan den återvänder till Martin.

Om själen har blivit tillgänglig kommer Dungo att börja surra triumfatoriskt runt Vidar.

4. Mårtuna Slott

Allmänt om Mårtuna Slott

Slottet byggdes ursprungligen av samma Hustomtar som nu underhåller det. De inte bara bor i slottet, de är en del av det, och de kan röra sig precis hur de vill i det. När de rör sig genom slottet, ändrar det sig efter dem: trappor, korridorer, dörrar, lönndörrar, fönster - allt skapas eller försvinner hela tiden. Mer om hur man förflyttar sig i slottet beskrivs nedan, under *En promenad i Mårtuna Slott* .

Slottet består i korthet av flera våningar över mark, vilka är flytande. Här finns de viktiga rummen som karaktärerna måste hitta under sagans gång. Sedan finns det en stor källare, som även den är flytande. Här finns fler viktiga rum, och de är övervägande mörka och befläckade med ondska.

Slutligen finns det en liten del av slottet som är fast, och den beskrivs här.

Det kända Mårtuna Slott

Ett fåtal av slottets rum förändras inte som de andra, de är alltid desamma. Det är porthallen, tronsalen/matsalen samt vissa korridorer. Det är oftast lätt att komma till de här rummen, och de fungerar i stort som permanent mötesplats.

Porthallen

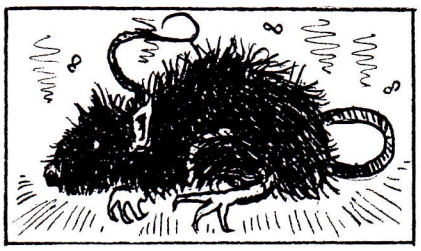
Detta är en liten sal precis innanför den stora träporten som leder ut på borggården. Det är helt byggt i sten, med välvt tak och gobelänger på väggarna. Dörren kan både låsas (medelst en gigantisk nyckel som greve Gusten har) och barrikaderas (medelst en tvärslå). På utsidan av porten finns en stor portklapp i ärgat brons i form av ett vackert kvinnoansikte (Idas ansikte faktiskt). I övrigt finns här inga gluggar eller fönster, inte heller några andra utgångar än porten och valvet som leder in till tronsalen.

Tronsalen

En jättestor sal med högt, välvt tak och tjocka pelare från golv till tak. I mitten finns ett långbord av trä, och här står ofta vackra kandelabrar och den mat som Alf Hule lyckas trolla fram. Stora, tjocka mattor ligger på golvet och väggarna pryds av facklor (som alltid brinner), gobelänger och gamla fina svärd.

På ett podium under de stora fönstrena vid bortre kortväggen står två tronar i sten, helt utan dekorationer (den ena är Gustens, och den andra är Wilhelminas, men det är det ingen som vet). Vid en av långväggarna finns en stor öppen spis, med en varm och skön brasa som alltid brinner utan att behöva ved (se nedan). Ovanför denna finns en rad mindre gluggar som släpper in solljus och vind.

I taket hänger jättestora ljuskronor i trä med brinnande stearinljus. Längst upp i taket (sådär en tio meter ovanför golvet) finns en grov och dammig bjälkkonstruktion för att hålla uppe taket. Här bor det bara råttor, spindlar och insekter. Alla de djävlar som smitit ut ur Helvetesporten i källaren har kommit på att man kan sitta här uppe, och om karaktärerna lyssnar noga kan de höra viskningar härifrån.



Bredvid valvet som leder till porthallen finns en trästege i väggen. Den leder till en träbyggd gångbro som löper från kortväggen ovanför porthallsvalvet, längs med långbordet mellan pelarna och över till kortväggen ovanför tronarna och till ett stort, cirkelformat fönster, nästan helt täckt av damm. Om man putsar av det kan man få en fin utsikt över heden, och man ser faktiskt ända bort till Domarringen.

Vid långväggen mittemot eldstaden, åt det håll som vetter åt resten av slottet, finns tre korridorer.

I den här salen brukar Gusten sitta, eftersom han hittar så dåligt i slottets andra delar. Här finns ett schackbräde, en kortlek, tärningar och andra förmöjelseprylar. Alf Hules dåliga mat står ofta på bordet. Ibland kommer Hustomtarna hit också, för att reparera något, städa eller bara vila lite. Det är också här sagan börjar.

Eld-anden Frrtszzzzz

Brasan i den öppna spisen är i själva verket en av Småfolket, en eld-ande som bosatt sig i den öppna spisen. Han sitter mest och fräser och pyser för sig själv, han tycks stormtrivas i sin bostad, och det är helt omöjligt att föra ett samtal med honom. Om han skräms eller jagas bort (med vatten exempelvis) flyr han ilsket och kommer aldrig tillbaka, med det resultatet att tronsalen blir kall och ruggig. Eld-anden ser bara ut som en brasa, och hans röst låter som en brasa. Om man inte lyssnar ordentligt kanske man inte ens hör honom.

De tre korridorerna

De ser precis likadana ut; stenväggar och stengolv. Tända facklor sitter i väggarna och diverse vapen, sköldar, dukar finns sporadiskt upphängda. När man gått ungefär femton meter in i någon av de här korridorerna, har man kommit in i det flytande Mårtuna Slott, där ingenting är sig likt från dag till dag. Men de första femton metrarna är alltid desamma.

En promenad i Mårtuna Slott

Allmänt

Det är bara Hustomtarna som kan röra sig obehindrat och obesvärat i slottet, som de själva har byggt, och som de är en del av. Det är inte så att de hittar bäst, utan slottet förändrar sig vartefter de går. Om de är hungriga, springer de på köket. Om de ska reparera något, stöter de omedelbart på de rum som är i behov av reparation. Slottet förändras, och förändringarna sker mjukt, utan att någon märker det. Man kan alltså i princip stå med ryggen mot en korridor som plötsligt försvinner, utan att märka det.

När karaktärerna så småningom vågar sig in i slottets flytande delar, kommer de att få erfara de här förändringarna. Beskriv så målande som möjligt omgivningarna: korridorer, trappor, portar, avsatser, hallar, kammare, salar osv. Släng in precis så mycket möblemang du vill; sängar, hyllor, bord, öppna spisar, fönster mm. Alla de här rummen finns verkligen, de är inga illusioner. Om karaktärerna slår sönder en vas i ett rum, är vasen förstörd, den är inte hel nästa gång de kanske kommer in i rummet.

Slottet sover...

Viktigt är att komma ihåg, att slottet har somnat. Detta har den följden att de flesta rummen är dammiga, orörda, fyllda med spindelväv, nedrasade stenar, igenrostade dörrar osv. Detta förfallet har varit vad som hindrat de tidigare grevarna att hitta just de vitala rummen som det är meningen att karaktärerna ska hitta; vägarna dit har helt enkelt varit spärrade. MEN, i och med Martins ankomst har tomtarna vaknat upp och börjat rusta upp slottet igen och det är först nu som karaktärerna *kan* hitta till de rum där ledtrådarna finns. När karaktärerna vandrar genom slottet, beskriv hur de hör hammarslag och ljud av borstning, skrubbning, tvättning hela tiden (Tomtarna städar), och att rum som de vet har varit dammiga nu är rena. Gör det klart för dem att slottet vaknar upp nu, att de kan pröva nya dörrar som de aldrig prövat förut.

Vem promenerar först?

Hur ska då karaktärerna hitta runt i slottet? Beroende på vem som leder gruppen, alltså bestämmer vart de ska gå, kan de komma åt helt olika håll. Här följer en beskrivning av hur de olika karaktärerna kan röra sig runt i slottet.

Det är viktigt att karaktärerna inte från början känner till det här; låt dem komma underfund med det under sagans gång. Det blir roligare så.

Greve Gusten: Greven är av en sund, jordnära natur, och han har aldrig någonsin lyckats hitta någonting i Mårtuna Slott. Han förstår sig helt enkelt inte på huset, och när han leder promenaden, slutar det alltid med att han kommer till Tronsalen.

När Gusten går först, beskriv hur ofattbart konstigt allting ser ut, att han inte har den blekaste aning om vart han ska gå - och sluta med att leda ut honom i Tronsalen.

Vidar: Vidar är något mer hemma i slottet, han har ju trots allt bott här i närmare 200 år. Men han är också en mycket förvirrad och ångestfylld person, och han leder vanligtvis promenaderna till slottets farligare delar; trasiga trappor, fallfärdiga pelare, takkronor med ruttna snören.

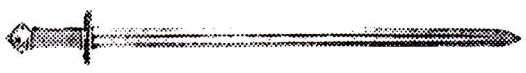
När Vidar går först, beskriv hur förvirrat allt ser ut, hur omgivningarna blir mer och mer otrevliga. Låt det gärna kantas av ett par smärre olyckor. Trots allt kan Vidar hitta till några vitala ställen; Det Svarta Kapellet och grevinnans sängkammare (se Sängkammaren).

Alf Hule: Alf är till hälften Småfolk, till hälften människa och detta gör honom bäst lämpad att hitta i slottet. För honom, och hans underliga natur, är slottet nästan logiskt uppbyggd och han har oftast inga problem att hitta vad han vill. Om han är trött, stöter han på en sängkammare, om han känner för en lång promenad hamnar han i en lång, lång korridor med vackra tavlor.

När Alf går först, beskriv hur självklart slottet är uppbyggt, fråga vad han letar efter och agera på det. Gör det inte för lätt att hitta de viktiga rummen. Bland dem kan Alf hitta följande: grevinnans torn (se Tornet), Biblioteket, Tomtemaskinen, Galleriet, Spegelsalen och Balkongen. Han kan dock inte hitta de mörkare delarna av slottet, där djävulens horder håller till.

Martin: Martin är en djävul, och han tycker att slottet är konstigt, men i viss mån logiskt. Han har en fallenhet att bara hitta de mest otrevliga och mörka rummen, stora, feta spindlar, råttor, ruttnande kött, högar av avskräde och glassplitter på golvet.

När Martin går först, beskriv hur det blir mer och mer otrevligt, späd på med äckelheter tills det blir outhärdligt. Om de går vidare då, låt dem komma fram till Helvetesporten, som bara Martin kan hitta till. I övrigt kan han hitta de här rummen: grevinnans Sängkammare, grevinnans torn och det Svarta Kapellet.



Mårtuna Slott - diverse rum

För att underlätta eventuella promenader i Mårtuna slott, bifogar vi här några förslag på rum som karaktärerna kan komma till. Observera att de här rummen inte innehåller några vidare detaljer för gåtans upplösning. Kom också ihåg att de olika karaktärerna endast kan hitta olika sorters rum (se En promenad i Mårtuna slott). På sätt och vis finns exempelvis flera vinkällare, en hemsk som Martin kan hitta, en farlig som Vidar kan hitta och en trevlig som Alf kan hitta (Gusten kan inte hitta någonting). Ju längre tid som gått i sagan, desto mer städade och reparerade är rummen. Fyll ut med egna detaljer så mycket du vill, både möblemang och eventuella varelser.

Korridorer, trappor, gångar, stegar, avsatser...

De här bitarna fyller ut mellan alla rum, och de varierar i utseende beroende på vem som leder gruppen.

Vind

Kanske jättestor, kanske en massa små rum. Grovt trägolv, gluggar och damm. Möss, spindlar, småfåglar.

Rustkammare

Stor sal med enorma mängder rustningar, svärd, armborst, pilbågar, sköldar osv.

Kök

Kök. Grytor, pannor, eldstäder, bord. Kanske rester av mat (dock inget ätbart).

Matsal

Stor sal med långbord, kanske dukat, med högsäten.

Matlager

Kyffigt rum med säckar, lådor, torkat kött och ostar. Här kan finnas enorma mängder smådjur.

Sängkammare

Mindre kammare med en eller flera sängar, nattduksbord, några stolar, vackert inrett.

Solrum

Kvinnornas egna krypin, fullt med vävstolar, leksaker för barn, vackra vävar, kläder, halvstickade mössor osv.

Vinkällare

Avlång sal, lågt i tak, kyligt och tyst. Stora tunnor med vin, kanske drickbart.

Badrum

Kammare med badkar i trä, hinkar. Kanske också kläder som tvättats här.

Necessarium

Små, små rum med hål i stenbänk för nödvändigt bruk.

Taklucka

Lucka ut på taket.

Mårtuna Slott - viktiga rum:

Stallet

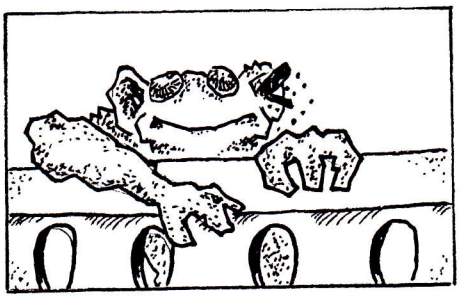
Längs med borgmuren ligger slottets stall. Det är en långsträckt byggnad i trä, med torvtak och ganska låga ingångar. Greve Gusten har inga hästar, och således står båsen tomma. Man skulle kunna tro att stallet borde vara helt förfallet, men nu är det så att detta är Hustomtarnas hemvist.

De bor här, under det stora höloftet. En liten lönndörr leder in till deras privata rum, jordkulor ingrävda i marken. Hit låter de ingen komma och om någon någonsin försöker, ställer de sig prompt ivägen, ber surt om att deras hem verkligen borde bli respekterat. Om någon hotar deras hem, går de till anfall med grepar, högafflar, hackor och knutna nävar (och de är *inte* att leka med).

I själva stallet ligger tomtarnas redskapsbod och verkstad. Här smider de hästskor, kedjor, här slipar de knivar och sågar, här mockar de skit och tvättar gardiner. Från vägg till golv står redskap och allt man kan tänka sig; rep, spadar, plogar, remmar, sadlar, filtar, ljus, facklor, tänger, knivar osv. Praktiskt taget allt i nyttoväg. De är ofta här och arbetar, och blir inte glada om någon stör dem. Om någon av Smådjävlarna kommer in, jagar de ut den genast med en sopkvast.

Borggården

Mårtuna slotts borggård är är stor som en halv fotbollsplan. I mitten finns en liten brunn omgärdad av en låg stenmur. En lång kätting med ett trä-kar i ena änden hänger över brunnens kant. Vattnet är fullt drickbart. Två stycken tre meter höga portar hänger på vid gavel i valvet som vätter ut mot Mårtuna hed. Portarna har inte stängts på många år och har rostat fast i sitt nuvarande läge.



Borggården östra mur utgörs av stallsbyggnaden (se Stallet). Genom en liten portal i västra muren kommer man in i slottets trädgård (se Trädgården).

Balkongen

Någon gång i sitt irrande sökande genom slottet kan det hända att karaktärerna råkar springa på denna lilla stenbalkong som överblickar slottets trädgård. Härifrån kan man se det lilla kapellet som ligger i mitten av trädgårdens labyrint. Balkongen är utsmyckad med diverse skulpturer i sten.

Just som karaktärena står här och blickar ut över trädgården så hörs ett ljudligt gäspande och ett ljud som av sprickande sten. Över kanten häver sig en full liten grodliknande stenvarelse med stora utstående öron. Ur dess ena öra sticker en stor cigarr. Figuren sträcker vällustigt på sig som efter en lång sömn och börjar ivrigt att pilla ut en hel mängd av cigarrer och tobaksrester ur sina öron. Under tiden berättar den högljutt om hur illa den blev behandlad av "det där rökande svinet till greve" som brukade använda hans öra som askkopp. Om Gusten visar sig så hoppar den lilla varelsen över honom med skrik och knytnävar, "där är du din vidriga tobaks-egoist!".

Stentomten som är ganska stark och väldigt hård bör gå ganska hårt åt den stackars greven. Om de andra griper in och hjälper Gusten så försöker varelsen fly över balkongen eller in i slottet. Om de inte lyckas fånga den så syns den inte till mer i äventyret.

Varelsen har naturligtvis förväxlat greve Gusten med den ursprunglige greve Gusten (nr I) som ofta stod här och rökte, och då brukade aska i statyns öron.

Trädgården

Mårtuna slotts trädgård är en vacker och lummig plats där man kan slappna av och ta det lugnt i några timmar eller år. All tre invånarna i slottet brukar slappna av här då och då. Med jämna mellanrum kan man höra grevinnan Wilhelminas klagorop eka uppifrån hennes torn.

Ända tills igår var trädgården en riktigt grön och prunkande anläggning med meterhögt ängsgräs, tjocka buskage och korta små körsbärsträd. Nu lider all växtlighet rätt illa av skadedjursangrepp (insekter överallt) och det mesta ser lite sjukt och kalt ut. Insekterna som är ännu en version av alla små äckliga demoner som har följt mäster Martin lämnar bollar av sjukt slem och tuggar sönder bladen till avskyvärda former. Om man undersöker vegetationen finner man att angreppen avtar ju närmare mitten av trädgården man befinner sig. Trädgården tar hand om sig själv och man ser aldrig till tomtarna här (även om man kan höra dem jobba inne i slottet).

Genom en liten port i trädgårdens bortre ände kommer man till en avskild del av trädgården där slottets grevar och grevinnor är begravda (se Begravningsplatsen).

Labyrinten

Mitten av trädgården utgörs av en trädgårdslabyrint. Tre meter höga, täta och välklippta häckar formar en avancerad labyrint runt slottets lilla kapell. Det här är en stor jävla labyrint där syn och hörsel är ytterst begränsade. Precis som mycket annat på Mårtuna slott är labyrinten på ett sätt en levande varelse, dock inte en speciellt medveten sådan. Genom åren har den påverkats av kapellets heliga inflytande och fungerar nu som ett skydd för kapellet.

Till en början är labyrinten välvilligt inställd och ganska sömnig. Detta yttrar sig i dess utseende och attityd, häckarna är då välluktande och lummiga cypresser. Labyrintens utseende är alltså beroende av dess "humör". Om karaktärerna "provocerar" labyrinten (genom att börja hugga eller elda t.ex) så kommer snart vegetationen att bli alltmer otrevlig (jätte-tistlar och järnek t.ex). Observera att järnek är enormt motståndskraftig mot eld.

Att färdas genom labyrinten är ytterst förvillande, man kommer nästan aldrig tillbaka till platser som man känner igen och nya platser uppenbarar sig ideligen. Om karaktärerna får för sig att rita en karta så låt dem göra det (om de kan hitta papper och bläck) men detta kommer inte att vara till någon som helst nytta eftersom ingenting kommer att stämma när de går tillbaka där de kom ifrån. Att ta sig igenom labyrinten är det enda sättet att komma in till Mårtunas kapell.

Att komma till kapellet är inget problem för greve Gusten eller Vidar. De kan bara traska på. Men labyrinten kommer att se till att varken mäster Martin (som är en demon) och Alf Hule (som tillhör småfolket) kommer i närheten av det kristna kapellet. Om Gusten eller Vidar har följe genom labyrinten med nån av dessa två kommer de på något sätt att komma ifrån varandra.

Ett exempel: *Alla karaktärerna är på väg genom labyrinten. Martin, som går först, svänger runt ett hörn. När Gusten och Vidar kommer fram till hörnet ser de att stigen slutar i en återvändsgränd. De vänder sig om för att fråga Alf om detta men finnar att han också är borta. Alf Hule undrar då vart de andra tagit vägen och får svaret att han råkade få en gren i ansiktet och när han tittade upp var de andra borta. Alla börjar då ropa på varandra men rösterna verkar komma från olika ställen och dör snart ut. Om de hade på något sätt provocerat labyrinten skulle den tagit till mindre subtila och mer drastiska metoder.*

Om karaktärerna får för sig att knyta ihop varandra på något sätt så kommer de aldrig fram till kapellet.

Dammen

I trädgårdens västra ände ligger en liten mörk vattendamm täckt med andmat och näckrosor. Vanligtvis är dammen full med små lekfulla vattenödlor, men idag är här alldeles tyst och öde. En lätt ruttnande odör vilar över dammen (vanligtvis luktar här mycket friskt). Dammen är numera full av stora mörkröda blodiglar (ännu en manifestation av Martins infernaliska närvaro). Om man gräver runt lite under vattnet kan man få upp en halvt levande vattenödla, helt täckt av slemmiga iglar. Beskriv detta riktigt äckligt! Känsliga karaktärer får gärna spy. De som sticker ner någon kroppsdel i vattnet utsätter sig för livsfara i och med att iglarna är giftiga (i och för sig är Martin och Alf immuna mot gift och Vidar är ju odödlig, men Gusten kan ju råka illa ut i alla fall).

Tornväggen

Om man strular runt i trädgårdens södra del springer man nog förr eller senare på Wilhelminas torn. Tornväggen är helt beväxt av en kraftig murgröna som klättrar ända upp till översta våningen. Det är ju tänkbart att någon karaktär får för sig att ta den här vägen till den skrikande grevinnan. I så fall kan det vara honom till hjälp att det finns en fönsterglugg på varje våning där han kan vila ut.

1:a våningen: Den här gluggen leder in i slottet igen.

2:a våningen: Här är gluggen igenspikad av okänt skäl.

3:e våningen: Här håller en av tomtarna just på att städa. Han kommer att bli mycket arg på den person som sliter på den fina murgrönan och ge honom ett par slag med kvasten (stor chans att falla här).

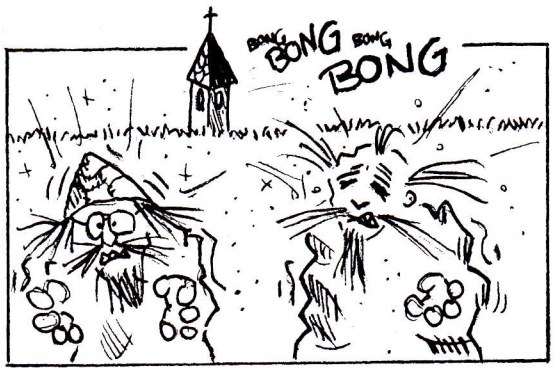
4:e våningen: Här kan man klättra in i Wilhelminas hemsökta rum.

Begravningsplatsen

I anslutning till trädgården ligger begravningsplatsen för Mårtuna slotts grevar och grevinnor genom tiderna. Platsen är kall och övergiven, en ödslig vind blåser alltid genom det långa gulnande gräset. Gravarna är individuella och totalt sett finns det 10 stycken. Fem gravar för greve Gusten II t.o.m. greve Gusten VI. Fem gravar för grevinnorna Emilia, Magdalena, Josephina, Jeanette och Viola.

Alla grevarna har dött vid en ålder mellan 27-36 år. Alla dödsrunorna nämner någonting om att de dog när de var på toppen av sin mannadom. T.ex: *Greve Gusten II 32 år "I sina bästa år kallade Gud Fader honom hem. Han sörjes närmast av sin trogna maka Emilia".*

Observera att varken greve Gusten I eller Wilhelmina finns begravda här, vilket självklart inte skall påpekas explicit för spelarna.



Kapellet

I mitten av Trädgården ligger ett litet kristet kapell i grå sten. Byggnaden är rund så när som på ett litet utskjutande klocktorn och är nästan helt täckt av klängrosor. Fönsteröppningarna (utan glas) är också nästan helt täckta av rosor, byggnaden andas lugn och tillförsikt. En välvd dörröppning leder in i kapellet.

Bygganden består av ett bönerum med altare och två träbänkar, och en liten skrubb i klocktornet där rep hänger ner från taket. Vidar brukar komma hit för att tända ett ljus och läsa Bibeln.

Altaret

Detta är en enkel möbel av trä, ungefär som en slags byrå. Överdelen som är av hamrat silver täcks nästan helt av stelnat stearin. En tung (4 kg) medeltida Bibel vilar här, den är uppslagen på Domarboken.

Tänk på att om någon tar med sig Bibeln måste Martin vägra att befatta sig med den, annars kommer den att bränna honom vilket skulle äventyra hans maskerad.

I en utdragbar djup låda ligger ett tiotal stearinljus. Längst in i denna låda har Vidar gömt klubban som han slog ihjäl sin tjänare med för så länge sedan. Klubban är inte helt uppenbar vid första ögonkastet men om det kan tänkas att man kan märka blodfläckar på ett av ljusen om man tar upp ett, eller så hör man hur klubban rullar när man drar ut lådan.

Klubban

Detta är klubban som Gusten I (i Vidars kropp) slog ihjäl sin tjänare med. Den är fortfarande indränkt med färskt blod och även om den torkas av blir den snart blodig igen.

Vidars reaktion

Det är viktigt att förstå att Vidar som totalt har förträngt allt som har med klubban att göra inte kommer att se vare sig klubban eller spår som leder fram till den. Om Gusten (som borde vara den enda som kan komma hit med Vidar) inte verkligen trycker upp den i näsan på sin tjänare och beordrar honom att se på den så kommer Vidar helt enkelt att filtrera bort alla intryck som har med klubban att göra. Han kommer också att göra allt för att komma bort ifrån den. (Spelledaren bör ge Vidar många goda ursäkter för detta, "Oj vad du just blev nödig Vidar, du måste nog gå härifrån", "Din herre verkar vilja säga dig något Vidar, men

du kom just på att rustningarna måste putsas idag, det känns väldigt viktigt att du gör det nu.")

Om Vidar är den som först tittar efter i altarets låda så skall inte spelledaren nämna vare sig blodet eller konstiga ljud. Däremot är det tänkbart att Gusten ser blodfläckar på Vidars hand.

Om Vidar verkligen tvingas att se på klubban kommer han att få ännu en av sina visioner och ett hysteriskt anfall modell värre. Efter ett antal minuters skrikande kommer han att kollapsa på golvet. Efter detta kommer han återigen att vägra erkänna klubbans existens.

Klocktornet

Ingen har ringt i kyrkklockorna på många många år. Följaktligen har de rostat och det krävs mer eller mindre att man hänger sig i repen för att få igång dem. Klockornas klang är det däremot inget fel på och de hörs över hela slottet. Om man ringer i klockorna kommer detta att påverka alla som tillhör en annan maktsfär än Himmelens. Alf Hule och mäster Martin får genast stora skälvan och drabbas av akut panik och illamående. Båda dessa kommer att vara skakiga och försvagade i flera timmar framöver. Martins demoner kommer att springa och gömma sig och dyker heller inte upp igen på flera timmar. Även slottets robusta tomtar kommer att få sig en chock, vilket olyckligtvis inträffar just när de är i ett kritiskt skede av att reparera takbjälkarna i någon sal. Resultatet blir att ett enormt brak ljuder inifrån slottet följt av tomtarnas högljudda svordomar. Denna incident kan leda karaktärerna till en sal som de ännu inte har besökt.

Galleriet

Beskrivning

Galleriet ligger beläget högt upp i slottet. Det är en avlång sal, högt i tak med ett grovt, knarrande trägolv och stenväggar som helt saknar fönster. Spindelnät hänger som draperier från taket och väggarna, men i övrigt råder en spänd stillhet här, med en tystnad som man kan höra. På väggarna hänger jättelika tavlor, helfigursporträtt över de olika grevarna och deras fruar; på ena långväggen hänger grevarna Gusten och på den andra deras respektive grevinnor.

När man kommer in genom den enda porten är den första tavlan man ser en bild på Gusten VI, alltså den nuvarande Gustens far. Sedan finner man, i tur och ordning, Gusten V, Gusten IV, Gusten III, Gusten II och Gusten I (alltså den Gusten som bytte kropp med Vidar). I korthet kan man beskriva dem så här:

Tavlorna

- Varje Gusten (även den första) är lik varje annan Gusten till utseende: kort, ful, krum, spretigt svart hår, mörka ögon. Alla är målade sådär i trettioårsåldern.
- Ju äldre målningen är, desto äldre kläder.
- Tavlorna har olika målare: de är helt enkelt målade av förbipasserande konstnärer. Inget konstigt med det. Den som målat greven, har också målat respektive grevinna, DOCK inte när det gäller Gusten I. De har två olika målare, ty de målades vid två olika tillfällen (se nedan).
- Den äldsta målningen är den mest intressanta. Alla grevarna ser stolta och nöjda ut, men den första tavlan visar en Gusten med mungiporna nedåt, en skarp rynka i pannan och en slug blick i ögonen. Gör det inte övertydligt - men det här är ju den ursprungliga, elaka Gusten. Tavlan är målad innan Gusten bytte kropp med Vidar, under de månader som Wilhelmina gömde sig på sitt torn.
- Varje målning har en respektive grevinna på motsatt vägg. Beskriv fritt ur hjärtat hur de ser ut. Mitt emot Gusten I finns ett porträtt på Wilhelmina, och hon är lång, mycket vacker och ljus. Hon ser lycklig ut på tavlan, ty den är målad medan hon mådde bra tillsammans med Vidar, som då bytt kropp med Gusten (innan hon födde barnet).

Galleriet i Sagan

Galleriet är för övrigt magiskt; slottets trolldom har smittat av sig på tavlorna, och det är faktiskt möjligt att få dem att tala. Detta gäller dock bara grevarna, och det beror på att den förbannelse de alla drabbats av har gjort att ingen av dem riktigt har lämnat denna värld. De lever i viss mån kvar i just tavlorna. Detta gäller alla grevetavlor utom just Gusten I (eftersom han fortfarande lever, i den nuvarande Vidars kropp).

Den nuvarande Gusten är den enda som kan tala med dem. Detta kan ske om han helt enkelt talar till dem passionerat (såsom i en frustrerad bön). Då hör han dova röster, utan direkt sammanhang, dystra spökröster som klagar över ett ont öde, en hemsk förbannelse, varningar, frågor och ångest. Tavlorna saknar intelligens, de kan inte svara på frågor. Om de börjar tala, kan Gusten höra vilka tavlor som säger vad; han kan alltså lista ut att Gusten I är helt stum.

Vidar kan inte tala med tavlorna. Däremot känner han igen alla grevarna, eftersom han tjänstgjort för dem alla.

Alf Hule känner genast att rummet är förtrollat när han stiger in, och att det är greve-tavlorna som är mest magiska. Han kan, med trolldom och gott rollspelande, få tavlorna att tala, men han snappar bara upp lösryckta ord och förstår ingenting.

Mäster Martin känner också trollkraften i rummet, men tavlorna vägrar svara om han åberopar dem, eller använder sin svartkonst. Tavlorna känner att han är delaktig i det onda som drabbat dem, och om han någonsin försöker tala med dem, blir de helt tysta, och rummet fylls av en laddad stämning, som elektricitet.

Spegelsalen

Denna sal byggdes på direkt beställning av Hedlave för att han skulle kunna skåda och beundra sin älskade Ida från alla vinklar och i alla förstoringar och belysningar. Salen har en stark dominans av Älvakrafter. Alf Hule känner sig vital (och kanske svårmodig eftersom han känner Hedlaves smärtsamma saknad tydligt i salen), Martin känner sig svag och yngre och de andra två blir något illa till mods.

Väggarna är helt täckta av speglar i alla former och av alla material; stora, små, runda, fyrkantiga, oktagonala, med guldramar, helt kala, med mystiska inskriptioner, av silver, av glas, förstorande och förminskade. Det kupolformade taket är givetvis också en spegel som kastar förvridna och bizzarra reflektioner av sällskapet som kommer in här. Överallt sitter lampor av alla former och kulörer, som kastar skuggor som vrider sig i olika former på det skinande rena marmorgolvet.

Salen verkar vid första anblick hisnande, omöjligt stor på grund av alla reflektioner men är i själva verket kanske tiondet meter i diameter. Det är svårt att avgöra rummets egentliga form. Ljus flimrar och bländar ständigt.

I mitten av rummet finns en "sminkbänk" med en oval svängbar spegel, en liten stol och en mängd dyrbara smycken, ringar, tiaror, halsband, ansiktsfärger, slipade stora ädelstenar, hårspännen och kammar m.m.; ett smyckesskrin av ebenholz bär den lilla sirliga inskriptionen "*Till min gudinna, min älskade, mitt allt, Ida från H, evigt Din.*" Andra dyrbara föremål har liknande svåruppträckta texter, alla med samma innebörd.

En helt rak väggtäckande och outsmyckad spegel står i ett hörn. Den är förtrollad och har egenskapen att visa upp de speglades sanna natur. Mäster Martin visas upp som ett halvruttet lik hängt från fötterna från en galge (upp och ner alltså). Alf Hule ser ut som en liten ledsen gosse mitt på en vindpinad hed. Spegeln förstår sig inte på Vidar/Gusten och Gusten/Vidar och bläddrar därför en kavalkad av okända ansikten fram och tillbaka ett tag och bestämmer sig sen för att inte visa deras spegelbilder alls.

Om någon försöker något oegentligt som stör salens obehagliga frid märks att rummet reagerar. (Eller också om de har stannat här länge) Speglar spicker, ljusreflektionerna blir vilda och bländande och skuggorna på golvet bildar underliga och hotfulla former. Alla känner på sig att det är farligt och vill gå därifrån. (I själva verket ganska harmlöst.) Om de vägrar gå, blir salen till slut blek, ledsen och allmänt deprimerande.

Salen hittas bara en gång om inte sällskapet finner ut något finurligt sätt att komma dit en gång till.

Biblioteket

Biblioteket kan Alf Hule och Vidar hitta till. Det är ett ganska stort rum med högt tak, fyllt med luntor och böcker som står huller om buller i robusta hyllor. I mitten av rummet finns också ett podium med ett bokställ, och där ligger en tjock bok som är de olika grevarnas dagbok (se nedan). I övrigt finns här en mängd biblar, romaner, diktverk, grekiska fabler och allt man kan tänka sig.

Om karaktärerna letar ordentligt kan de hitta mycket intressant här. Wilhelmina skrev nämligen dikter genom hela sitt liv och här i biblioteket ligger tre av dem, vilka kan ge karaktärerna en ledtråd till historien om hennes liv (se nedan). Den ena är skriven innan Gusten och Vidar kom, den andra när Gusten just har tvingat henne att gifta sig och den tredje när Wilhelmina tror att Gusten blivit vänlig och hon är med barn. Om Vidar får läsa de här breven, kommer han få en fruktansvärd vision. Om Gusten läser dem kommer han att känna sig underligt sorgsen.

Dessutom finns här ett fåtal diaboliska böcker, som den gamle Gusten glömt kvar här. Martin

kan hitta dem utan problem. Det är inga viktiga böcker, bara några små elaka formler och trollkonster. På insidan av pärmen står ett enkelt G. Om Vidar ser de här böckerna, får han ännu en ångestattack.

I ena långväggen finns avlånga smala fönstergluggar och i en av kortväggarna finns en liten port som är låst. Man behöver dock bara sparka till dörren så öppnas den. Där inne ligger salongen.

Grevarna Gustens Dagbok

På bokstället i mitten av biblioteket ligger denna stora, läderinbundna bok som gått i arv från greve till greve. Där har de alla skrivit sina historier från det att de kunde skriva tills det att de dog. Det framgår ganska tydligt att det är olika grevar, även om handstilarna är mycket snarlika.

Den första Gusten (alltså han som bytte kropp med Vidar) är ju Vidar idag, och han har aldrig skrivit i boken. Alltså börjar dagboken med Gusten II (Wilhelminas och Gustens (Vidars) son). I korthet kan man säga att alla de fem grevarna har skrivit samma sak, vilket kan sammanfattas i några punkter:

- Alla tycks ha levt ett lyckligt liv; beskriv hur de varit nöjda och glada.
- Slottet tycks ha somnat in mer och mer från greve till greve. Beskriv hur grevarna berättar om hur tomtarna blir dåsigare, hur det blir svårare att hitta vissa rum, och hur mycket mer dammigt det blir med åren.
- Alla berättar att de haft Alf Hule som slottsmagiker, och att han alltid gjort usel mat.
- Alla nämner Vidar som sin tjänare, men låt det inte framgå att det är samma Vidar.
- Alla berättar hur de dött i förbannelsen; det börjar med små olyckor, sedan ett hemskt klagande från ett av tornen (ingen vet vad det är), sedan mer olyckor och till slut bryts dagboken tvärt. Sedan tar nästa greve upp skrivandet och inleder med att beskriva hur deras fader dog (pelare i huvudet, drunknade i brunnen osv).

Den nuvarande Gusten (Gusten VII) har aldrig sett boken förr, han har aldrig hittat till biblioteket. Vidar kände inte ens till att den fanns, inte Alf Hule heller.

Salongen

Denna lilla kammare var den förste Gustens privata rum, där han brukade sitta och fundera, smida sina planer och dricka vin. Här finns ett ganska stort barskåp på vilket det står med stora bokstäver inristade i träluckan:

GUSTENS PRIVATA SKÅP! PILLA INTE!

Där inne finns en mängd buteljer med vin av olika märken. Detta borde få den nuvarande Gusten att undra, eftersom hans släkt aldrig tålt alkohol. Vinflaskorna är för övrigt exakt de märken som Vidar tycker bäst om.

Porten till Helvetet

I den allra mest avlägsna delen av källaren finns en port till Helvetet. En tre meter hög dörr av svart trä med järnbeslag står på glänt och där bakom skymtar en stentrappa. Kolonner och statyer kantar väggarna fram mot porten. De förvridna och onda skulpturerna verkar fulla av oheligt liv, och det är de också. De sjunger och viskar tyst sina vidriga sånger. Längs portens kanter sträcker sig slingrande mönster upp mot en blodröd inskription:

PER ME SI VA TRA LA PERDUTA GENTRE
LASCIATE OGNI SPERANZA VOI CH'ENTRATE!

Orden kan kännas igen av t.ex. Alf som betydelsen "Den här vägen till de fördömda som ej får förskoning. Given upp allt hopp, ni som här inträder!"

Området kring porten formligen kryllar av smådemoner, skalbaggar, spindlar och råttor. De krafsar och nafsar på alla som går här och kryper in under byxlinningen. Det är ytterst otrevligt att vistas här. (Utom för Martin som trivs rätt bra, förutom alla småkräk som klänger på honom i klasar.) *Låt det med eftertryck och på alla sätt framgå att man inte vill gå vidare eller ens vara här!*

Den långa trappan bakom dörren leder rakt ner i Helvetet. Lyssnar man noga kan man höra de plågade själarna skrika ut sina smärtor långt där nere. Det strålar upp värme och en och annan eldsflamma kan anas när den söker sig uppför trappan.

Om någon går ner i Helvetet

Till en början borde ingen välspelad karaktär ha motiv att gå ner här. Om de nu mot allt sunt förnuft ändå gör det, låt den kilometerlånga trappan ned kantas av hemska demoner som blir allt mer hotfulla och farliga. Det blir varmare och varmare, luktar värre och värre. Till slut kommer alla att dö på något sätt, och deras själar kommer att gå rätt till Helvetet (utom Vidars, som blir kvar i något limbo). Alla är förlorade.

Informera Martin om att genom de andras död förlorar han alla chanser att finna själen, om han inte redan fattat det. Han vinner inget på att de andra kommer ner till Helvetet.

Sängkammaren

Välkommen till gemaket där Wilhelmina födde sin son, där den Onde själv uppenbarade sig för att hämta sin lovade själ och där Gusten I i Vidars skepnad slog ihjäl sin (o)trogne tjänare.

När man slår upp dörren formligen väller en enorm svärm av feta spyflugor med illröda ögon ut genom öppningen. Kammaren är kvav och har inte städats sen tomtarna bar bort mordoffret för så länge sedan. Här luktar ondska, svavel och levrat blod. Flugornas surrande omöjliggör nästan all konversation.

Rummet är kalt så när som på en barnsäng, en vuxensäng, och en hel riddarrustning. Lakanen i den stora sängen är brunfläckade av blod (mycket gammalt).

På mitten av golvet sprider sig en pöl med halvt om halvt levrat blod. Detta är platsen där Gusten den förste slog ihjäl sin tjänare, Vidar. Blodpölen är en del av förbannelsen och går inte att torka bort.

Det onda hörnet

Ett av rummets hörn är onaturligt mörkt, härifrån kommer en från doft av svavel. Om man närmar sig hörnet ser man en mängd röda ögon som plirar ut ur skuggorna, svaga viskningar och hånskratt tycks komma därifrån. Om någon hämtar ljus för att lysa upp hörnet försvinner ögonen och ljuden samtidigt med skuggorna. Kvar på golvet finns en stor svart fläck. Om man tar på fläcken blir man alldeles sotig, en svärta som inte går att torka bort. Fläcken på golvet går heller inte bort hur hårt man än sliter, däremot blir alla redskap för evigt nedsvärtade. Det var naturligtvis här som djävulen uppenbarade sig för en helt oförstående Vidar (i Gusten den förstes kropp).

Rustningen

Ännu en del av förbannelsen är den stora prydnadsrustningen som står uppställd vid ena väggen. Den är försedd med en stor sköld men saknar vapen. Vad som hände var att Gusten I i sin vrede mot sin tjänare slet till sig rustningens stridsklubba och dödade sin tjänare. Rustningen saknar naturligtvis sin klubba och vill ha tillbaks denna.

Om man börjar undersöka rustningen vaknar den till liv och talar med en ihålig och sävlig röst. Mycket artigt börjar den fråga efter sin stridsklubba. "Det var bara en prydnad. Det var inte meningen att den skulle användas.". Sen ger den sig iväg på stolpiga ben för att leta efter klubban. Rustningen är mycket stark men slåss inte eftersom den bara är en prydnad. Rustningen kan inte höra och svarar följaktligen inte på frågor (Varför frågar den då efter sin klubba? Ja... det var en bra fråga. Flera bra frågor?).

Om någon på något sätt skadar rustningen eller börjar montera ned den så ber rustningen denne vänligt att upphöra med detta eftersom den måste söka reda på sin klubba.

Ännu en relevant illustration för trötta spelledare.

Om någon dum jävel får för sig att sätta på sig delar av rustningen kommer dessa delar att ta kontroll över kroppsdelen i fråga för att fortsätta letandet. Detta kan ge upphov till en del komiska situationer. Även om rustningen monteras ner kommer respektive delar att fortsätta letandet så gott som möjligt.

Om någon har hittat klubban i kapellet och ger denna till rustningen så marscherar den snällt tillbaka till sängkammaren och ställer sig till rätta. Sen vaknar den aldrig till liv igen om ingen börjar tafsa på klubban.

Om karaktärerna låter rustningen gå iväg för att leta efter klubban (vilket de nästan måste göra eftersom rustningen visserligen är icke-våldsam men mycket stark och bestämd) kan de komma att stöta på den igen senare i äventyret. Rustningen kan inte hitta klubban på eget bevåg.

Det svarta kapellet

Detta är det onda kapell där Greve Gusten idkade sin svartkonst och tillbad Djävulen. Det trånga rummet saknar fönster och formligen stinker av ondska. De infernaliska krafterna får alla utom Martin att känna sig djupt disharmoniska. Överallt finns spindelnät och feta spindlar ramlar ned på golvet om man gör för yviga rörelser. Värmen här inne är tryckande och luften stinker av onämnbara ting. Flera smådjur kryper omkring i vrårna.

Mitt på golvet syns ett pentagram kantat av stearinljus och rökelsekar. Underliga symboler är ingraverade, varav en del kan ses tydligt och andra ligger begravda under det tjocka damm som täcker stora delar av rummet. Det här är faktiskt den ceremoniella cirkel där Gusten slöt sin pakt med Hin Håle och både Martin och Vidar kan uttyda det om de tar sig tid att noga tyda symbolerna. Det är nästintill omöjligt att avgöra några detaljer kring avtalet; vem som slöt det och innebörden.

I bortre änden av rummet står själva altaret komplett med upp-och-ned-vänt kors, svarta dukar och ljus. De skrovliga stenväggarna är helt nedklottrade med diverse trollformler och onda symboler.

En stor arbetsbänk står lite åt sidan med flera små glasburkar och underliga anordningar på. En tung svart bok med titlen *De fördömdas väg* ligger mitt bland röran av kattskelett och hårtestar. Den är skriven av Dumezi af Hoekdamm och är inbunden i mänsklig hud. Den är en slags svartkonstbok för nybörjare.

I det svarta kapellet är Martins kraft stor och hans trolldom nästintill oslagbar. Tomtarna kommer aldrig in här.

Tornet

Detta är tornet där grevinnan Wilhelmina låste in sig för att begrunda sitt hemska öde och platsen där hon slutligen dog av sorg och undernäring. Om man kommer hit genom slottet måste man först sparka upp dörren på något sätt. Detta är lätt gjort eftersom dörren är mycket gammal och multen runt låset.

Rummet hemsöks av grevinnans osaliga ande, och det är viktigt att skapa en riktigt spöklig stämning när karaktärena är här inne. Allmänt så huserar även en mängd av små demoniska varelser här, i form av diverse äckliga flygfän, spindlar och råttor.

I rummet råder ett underligt ljus, vad det än är för väder så får man känslan av att det är en grå mulen vinterdag utanför. Det är uppenbart att rummet är möblerat för en kvinna. Små spetsdukar pryder nästan varje möbel, vackra prydnads-statyetter står överallt, slitna blekgröna gardiner hänger i fönstret. Det hela är mycket estetiskt och väl ordnat, förutom att allt är ytterst dammigt och slitet.

I enkla ordalag finns här en säng, en soffgrupp och ett toalettbord. På toalettbordet kan man finna ett litet smyckeskrin med namnet "Wilhelmina" ingraverat. Underligt nog finns här inga smycken (korparna har snott allt som inte var för stort).

På toalettbordet står även en stor spegel. Om man blickar in i denna ser man rummet bakom sig reflekteras som det var när Wilhelmina bodde här; dammet är borta, vaxljus brinner på kaffebordet etc.

Korparna

På torntaket har en bunt elaka korpar gjort sig ett bo. De brukar cirkla runt tornet och flyger då och då in i tornrummet (fönsterluckorna har ruttnat sönder). Detta är några riktigt elaka kräk som gärna trakasserar karaktärerna. I sitt bo på taket har de gömt alla grevinnans små smycken, däribland hennes vigselring. Ringen, som fortfarande sitter på grevinnan ringfingerben, bär graveringen "Gusten + Wilhelmina".

Korparna är av en släkt som har bott här ända sen slottet uppfördes. Under den tid då Gusten I huserade som värst plockade de upp vissa trevliga och färgglada uttryck som denne man svängde sig med. "Vidarrrr, din slöfock! Aaarrr", "Putsa mina skor Vidarrrr, kraa!", "Arrk! Vid Belsubub!" etc. Dessa uttryck har passerat genom generation efter generation av korpar. Korparna tycker dessa uttryck är ytterst festliga och använder dem fritt. Detta kan ge karaktärerna ännu en ledtråd och bereder dessutom spelledaren nöjet att skräna åt sina spelare (öva dina franska "r" så låter det bra).

Grevinnan in på scenen

När man har huserat en stund i tornet kan det vara dags att låta Wilhelmina göra sitt framträdande. Det börjar med att man kan höra svaga ihåliga suckar ur en kvinnas hals. Ljuden tilltar sakta i styrka. Sedan slås dörren upp som av en osynlig hand. Utan att man ser något kan man känna att någonting passerar genom rummet, försök nu att bygga en kuslig stämning.

Om någon tittar in i spegeln så syns grevinnans spöklika skepnad glida runt i rummet. Om någon försöker tala med grevinnan genom spegeln kan olika saker hända:

Om denne någon är greve Gusten brister grevinnan ut i gråt och börjar jämra sig. "Du lurade mig! Hur kunde du? Men sen blev du så snäll, jag älskar dig så." Detta sagt ytterst osammanhängande emellan gråtattackerna.

Om Alf Hule försöker prata med henne så kan man kanske få den minst förvirrade versionen av historien. Grevinnan vet att hennes make på något sätt lurade henne att gifta sig med honom, och att det var någon svartkonst i görningen. Till en början var hennes make ett svin, men sen blev han konstigt nog väldans snäll. Grevinnan som är djupt religiös är mycket oroad över att hon inte kan komma till Himmelen där hon med rätta hör hemma.

Om Martin talar med Wilhelmina så blir hon alldeles tyst och förfärad, sen drar hon sig sakta bort, in i spegeln.

När Vidar försöker tala med grevinnan (eller om hon får syn på honom vid sidan av spegeln) blir hon alldeles hysterisk och börjar skrika "mördare, mördare! Du dödade min älskade!" Samtidigt börjar osynliga händer att kasta alla lösa saker i rummet på Vidar. Denna scen torde sluta med att Vidar måste retirera ut ur rummet, följd av Grevinnans förbannelser och kanske ett och annat "Kroo! Vidarrr, slöfock!". Antagligen passar det bra att ge Vidar ett hysteriskt anfall här också.

Tomtemaskinen - Rådes Stol

Bakgrund

Tomtarna i Mårtuna Slott har alltid varit duktiga hantverkare, både av normala och förtrollade ting (de gör själv ingen skillnad på de två). En dag blev Tåle avundsjuk på sin äldre bror Faste för dennes styrka, emedan Faste var avundsjuk på Tåle för dennes händighet. Råde, som var den äldste, byggde en förtrollad stol som han bjöd de två yngre bröderna att sitta i. Så gjorde de, och med ens bytte de kropp med varandra. Tåle insåg nu att hans forna snabbhet och skarpa ögon försvunnit, emedan Faste nu förstod att han var svagare och mindre uthållig. Bägge bad Råde om hjälp, och efter att ha suttit i stolen ännu en gång, återfick de sina vanliga kroppar och allt var frid och fröjd igen.

Tomtemaskinen (eller Rådes Stol som de själva kallade den) packades undan i en liten kammare i Mårtuna slotts källare. Inte förrän långt senare, när Gusten I hade slutit pakten med Hedlave var de tvungna att använda den igen. Råde var inte nöjd med detta eftersom han byggt stolen bara för sina bröder och när det hela var över, låste han dörren och gömde kammaren ordentligt.

När tomtarna nio månader senare hittade Gustens kropp ihjälslagen (av Vidar) i grevinnans sängkammare undrade de vad de skulle göra med den. De kunde inte ge den en kristen begravning, eftersom de inte kunde med den heliga kyrkogården. Istället tog Råde kroppen och bar ner den till kammaren där Rådes Stol fanns.

Beskrivning

En låst, mycket bastant trädörr spärrar vägen till kammaren. Den är mer eller mindre omöjlig att sparka in, och det är bara Råde som har nyckeln. Den kan i princip öppnas med trolldom, men bara en ganska mäktig sådan. Om karaktärerna vill in här, kommer Råde att dyka upp och försöka stoppa dem. Han tycker att maskinen använts för mycket och att den borde få vara ifred. Han kan, med mycket goda argument, övertalas.

Kammaren i sig är ganska liten, lågt i tak och ett tjockt lager av damm på stengolvet. Mitt i rummet står en konstruktion i mörkt ekträ. Det ser ut som två stolar ställda med ryggen mot varandra, men de sitter ihop. De saknar helt dekorationer, men ovanför ryggstödet sitter en vindflöjel av koppar i form av en liten tomte som har en hink i ena handen och ett ös-kar i andra.

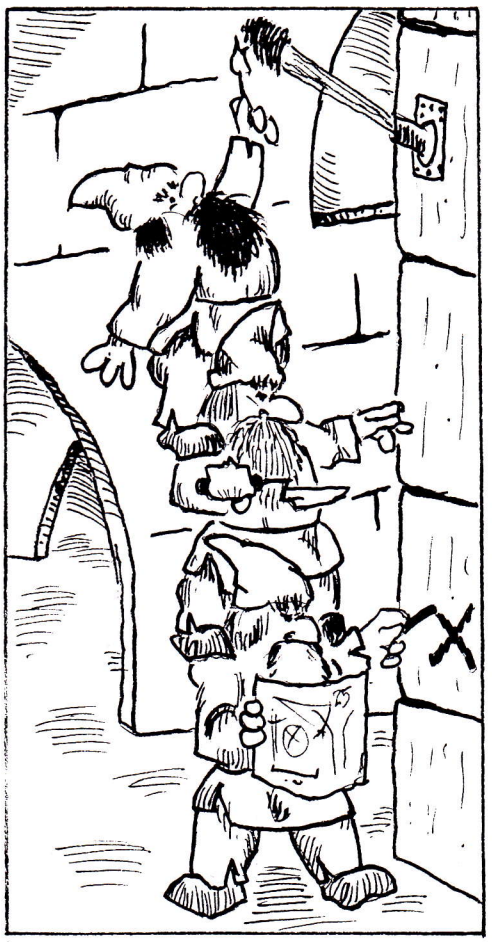
Hela maskinen utstrålar en mycket underlig trolldom som inte ens Alf Hule förstår sig på. Om två personer sätter sig i stolen med ryggarna mot varandra kommer vindflöjeln att långsamt snurra ett helt varv. Med hinken fångar han upp den enes själ och med ös-karet ger han den andre samma själ. Samma procedur för bägge och vips! - personerna har bytt kropp. Inget annat behövs än att man sätter sig och väntar i femton sekunder.

I ett hörn av kammaren ligger ett skelett, resterna av Gusten I som Vidar slog ihjäl. Det är ett kortväxt, krumt skelett med en elak krossskada på kraniet. Kläderna är ruttnade men kvar finns några spretiga, svarta hårtestar på huvudet. Om Vidar får se det här (om han ännu inte insett vem han är) kommer han troligtvis att svimma av fruktansvärda visioner.

Tomtemaskinen i Sagan

I den här kammaren finns en möjlig upplösning på sagan. Om Vidar och Gusten kan förmås att byta kropp med varandra på något sätt, kommer Gustens själ att vara tillgänglig, Martin kan låta sin demonhord hämta den, Vidar kommer äntligen att få sin rättmätiga kropp åter och slippa den orättvisa förbannelsen. Givetvis kan alla byta kropp med varandra i stolen, som är kraftig nog att övervinna både Alf Hules och Martins trollkrafter. Det kan bli en intressant vändning i sagan.

Om karaktärerna bara leker med stolen, eller försöker ha sönder den, kommer Råde åter att dyka upp och undra vad de håller på med. Han är stolt över sitt hantverk och vill inte att den ska förstöras. Han bryr sig inte om vem som har rätt eller fel, han vill bara att hans stol ska få vara ifred. Kanske tillåter han bara att karaktärerna får använda den en enda gång till och sedan aldrig mer.



5. Mårtuna Hed

Bakgrund

Det var en gång en glänta i en stor skog, och i denna glänta bodde Hedlave, en yngling av Småfolket. Han levde i gläntan och tog hand om den, och han täckte den med fin, röd ljung. All skogens Småfolk tyckte om att retas med honom, för hans hem var så litet medan deras var så stort. Efter en lång tid blev Hedlave vred, och han svor att göra sitt rike större än deras skog. Så började en lång, lång fejd mellan Hedlaves skara och skogens härskara.

Med sin alldeles speciella trolldom lyckades Hedlave förändra väderleken så att skogen tunnades ut och ersattes av ljung. Gradvis växte Hedlaves glänta, och därmed även hans makt. Efter århundraden var heden lika stor som skogen en gång varit, och Hedlave hade vunnit striden. Han var nu herre över ett mycket stort område, och en hel mängd Småfolk levde i hans rike. Vid denna tiden drabbades Hedlave av övermod, och ämnade expandera sina gränser ännu längre.

Men då mötte han människofolket, som kom dragandes med sina oxar, plogar, yxor och värst av allt- kyrkklockor. Hedlave var oförmögen att expandera, och i ren ilska började han ansätta människobyarna hårt. Han sände troll att terrorisera gårdarna, knytt att plåga bönderna, vättar att tortera djuren. Genom åren fick Hedlave rykte om sig att vara en elak figur, och männsikofolket satte hårt mot hårt, och kallade in sina präster att konfrontera plågoanden.

Hedlave insåg nu att han gått för långt, och han lade en förtrollning över heden för att prästerna inte skulle kunna invadera hans rike. Täta dimmor steg upp ur marken, alla stigar och vägar försvann och landskapet blev flytande, så att ingen kunde hitta på heden. Åren gick, och prästerna gav upp. Bönderna var glada för att Hedlave slutat plåga dem, men de undvek heden som pesten. Den var för evigt tabu, en plats där människor inte hade att göra, där Hedens Herre styrde oinskränkt.

Beskrivning

Mårtuna Hed, så kallas den av människofolket runt omkring, är en vidsträckt ljunghed. Exakt hur stor den är vet ingen, för den går inte att kartlägga och ingen har någonsin mätt den. Landskapet är lätt kuperat, främst bestående av knähög ljung och enstaka lösa stenblock utspridda i terrängen. Här finns inga stigar, inga vägar, och det är farligt att gå omkring på heden av flera anledningar.

För det första gör dimman det mycket, mycket lätt att gå vilse på heden. När man väl kommit vilse, är det omöjligt att hitta rätt igen. Vanligtvis hamnar man någon i hedens utkanter, ofta flera mil från det ställe där man gick in på den (även om man bara gått i några timmar). För det andra finns under ljungen många förrädiska gropar och hål, vissa mycket djupa. Ibland täcker ljungen farliga sumpområden och även strida älvar som inte syns från ovansidan. För det tredje lever det en massa underliga figurer på heden, somliga bara irriterande och busiga, andra rent farliga och elaka.

Heden i Sagan

Mårtuna Hed ligger runt hela Mårtuna Slott i alla riktningar, och ingen av karaktärerna ska i princip kunna lämna den. Slottet ligger i en dalsänka, omgiven av ganska kompakta dimridåer. Sikten är ganska dålig, men man kan se en bit ut åtminstone (bla till Domarringen). Hedlave vill inte att Mårtuna Slotts befolkning ska gå omkring på heden, han tycker inte om att ha människor så nära inpå sig. Han tycker särskilt illa om kapellet som har byggts på slottet. När kyrkklockorna ringer, flyr allt Småfolk utom hörhåll och lämnar den omkringliggande heden underligt tom och tyst. Inga smådjävlar kan gå ut på heden, inte ens Martins Djävulshord.

Karaktärerna kommer kanske att ge sig ut på heden i alla fall, och nedan beskrivs vad som kan hända då. De olika karaktärerna förhåller sig olika till heden, och det tar sig olika uttryck.

Greve Gusten

Greve Gusten kan aldrig hitta på heden, och han är alltför jordnära för att Småfolket någonsin ska bry sig om honom. Han kan alltså röra sig relativt ohämmat på heden, men han kan sällan hitta någonting. Han har ett ganska skarpt öga för farorna (groparna, sumpmarkerna) och klarar sig i allmänhet bra. Han har aldrig mött Hedlave.

Vidar

Som framgår av historien (ovan) har Gusten i Vidars kropp slutit en pakt med Hedlave för 200 år sedan att aldrig lämna heden. Den nuvarande Vidar har givetvis glömt det, men pakten råder ännu. Så fort han går ut på heden, går han vilse i dimmorna, bara för att irra runt en stund och sedan återvända till Mårtuna Slott. Om karaktärerna på något sätt lyckas få honom med sig (knyter ett snöre runt hans hals) går alla vilse. Småfolket kan ställa till hyss för Vidar, men de vågar aldrig vara för elaka, eftersom han har affärer med Hedlave, deras kung.

Alf Hule

Alf är ju Hedlaves son och kan röra sig fullständigt obehindrat på heden. För honom är den helt naturlig. Hedlave däremot vägrar ju att erkänna honom som sin son (se historien) och visar sig i allmänhet inte för honom. Detta gör att Småfolket vågar ha kul med Alf dubbelt så mycket; när han rör sig på heden, omges han av Småfolk som retar honom, kastar saker på honom, lurar honom åt fel håll, lägger fälleben för honom osv. Detta tycker de är mycket roligt.

Mäster Martin

Martin tycker inte om heden, ty här är hans kraft försvagad, men han kan med ansträngning hitta rätt. Småfolket avskyr honom, för de känner att han inte hör hemma här överhuvudtaget, och de smyger efter honom hela tiden, surt blängande, mumlande. Men bara ibland vågar de verkligen göra något mot honom, eftersom de är rädda för hans krafter.

Småfolket

Småfolket på heden är inte en homogen samling, de är alla olika och saknar egentlig sammanhållning. Alla erkänner Hedlave som kung, men i stort sett är de självständiga och individuella. Somliga lyder Hedlave blint, andra knappast alls; men ingen motsätter sig honom öppet. Hedlave är lagen på heden.

Om karaktärerna tar en promenad på Mårtuna Hed, beskriv så målande du kan hur omgivningarna ser ut. Ta hänsyn till vem som går först och leder sällskapet (se ovan). Här ges några exempel på vad karaktärerna kan möta.

Älvornas sumpmark

En grupp underbart vackra älvor dansar på silverfärgad ljung under vilken döljer sig en förrädisk sumpmark. De ler och skrattar klingande mot sällskapet, speciellt mot Vidar och Alf Hule. "Dansa med oss!" sjunger de, och skrattar sedan gott om någon går ner sig och börjar sjunka. De är dock rädda för Martin och bryr sig inte det minsta om Gusten.

Älvagubben

Mellan två kullar ligger en stillsam äng och i mitten står en rest bautasten. Detta är i själva verket en dold älv som flyter under ljungen som på ett mystiskt vis ligger helt stilla. Om karaktärerna går ned sig i älven får de sannerligen kämpa för sina liv. Om Martin ens går nära älven försöker Älvagubben fånga honom och dra med sig honom i djupet. Älvagubben ser ut som en mycket mager, blåaktig gammal gubbe med långt skägg och gröna ögon.

Vättarnas Jordkulor

På en kulle lever en grupp elaka vättar i jordkulor. Ljungen döljer deras otaliga hål in i underjorden och det kan lätt hända att någon trampar ned i dem. Då blir illvättarna mycket sura och kastar sten på sällskapet: små stenar på Vidar, mellanstora stenar på Alf Hule och stora stenar på Martin. De hyser stor respekt till Gusten, för han ser ut som en storväxt vätte själv. Han kan faktiskt få dem att utföra smärre uppdrag åt dem just därför (som att hämta Hedlave eller visa vägen till Domarringen).

Tuvo - Hedlaves skyddsling

Tuvo heter en ganska kort figur, med röd mustasch, rävöron och ljusrött skinn. Han är Hedlaves gunstling, dvs Hedlave har ett gott öga till honom för att han är så kvick och slug. Detta är Tuvo mycket stolt över och han är övermodig och skrytsam. Om karaktärerna möter honom kommer han säga att han är hedens herre och ge de en rad dumma direktiv (tvätta fötterna, stå på händer och vissla mm). Han är extremt avundsjuk på Alf Hule (som ju är Hedlaves son) och gör allt för att göra livet surt för denne. Om karaktärerna beter sig illa mot Tuvo, kommer han förfölja dem resten av Sagan. Om de skadar Tuvo, anländer Hedlave (!!!).

Domarringen

Bakgrund

När Hedlave slöt sin pakt med Gusten I lät han uppresa en förtrollad domarring på Mårtuna Hed för att befästa de ömsesidiga löftena. Den lade samtidigt en förtrollning på Gusten som gjorde att denne aldrig skulle kunna lämna heden eller överhuvudtaget kunna göra något på heden. Så länge domarringen håller, håller pakten. Även om Gusten sedan bytte kropp med Vidar, påverkade detta icke pakten. Idag är det Vidar som inte kan lämna heden.

Beskrivning

Domarringen är en ganska stor konstruktion, med ett tjugotal midjehöga stenar resta i en perfekt cirkel på ett litet krön med utsikt över Mårtuna slott. I cirkelns mitt står en bastant (och i stort sett menlös) ekpåle. Domarringen omges av ljung som når upp till knäna. Det är ett tyst, stillsamt ställe där vinden inte blåser och där dimmorna inte är så täta. Domarringen kan för övrigt ses från det runda fönstret i Tronsalen.

Domarringen är i själva verket en av Småfolket, en mycket stillsam personlighet med bara ett mål här i livet: Att uppehålla pakten. Den tillbringar sin tid i ett halvslumrande men vakande tillstånd, spejande ut över både slottet och heden, alltid övervakande Vidar. Domarringen ÄR pakten; så fort Vidar lämnar slottet, vaknar domarringen och leder Vidar tillbaka till där han hör hemma. Detta kommer domarringen att fortsätta med tills pakten bryts (genom att Vidar återfår sin riktiga kropp, Gustens kropp).

Domarringen i Sagan

Om karaktärerna hittar domarringen kommer åtminstone Alf och kanske också Vidar och Martin att kunna prata med den. De måste tilltala den först, varpå den svarar med en djup, långsam och monoton röst, som snarast anas mer än hörs. Det den säger går ut på att den är paktens väktare, att pakten ännu är aktiv, att bägge parterna hållit sina ord. En ramsa den kan upprepa i all evighet är:

Hedmöte herremän skapade mig
tvenne löften i cirkeln
aldrig skulle klockans klang klämta hos ene
och dold var den andre för onde

Något mer än så säger aldrig domarringen. Om någon försöker rubba någon sten är detta fullständigt lönlöst, eftersom domarringens styrka kommer från pakten, inte tvärtom. När pakten bryts, kommer stenarna försvinna ner i marken utan ett spår.

Hedlave - Hedens Herre

Bakgrund

Lika lite som Hedlave kunde ha funnits utan Mårtuna Hed kunde Mårtuna Hed ha funnits utan Hedlave. De två är i själva verket ett, de har växt upp tillsammans, blivit starka tillsammans. Århundraden har förflutit medan Hedlave levt som oinskränkt härskare över sin hed, långt borta från människofolk och kyrkklockor. Bara tre gånger har Hedlave beblandat sig med dem: Den första gången terroriserade han byarna utanför heden, den andra gången blev han kär i en av deras ungmöer och den tredje gången slöt han en pakt med greve Gusten I. Allt detta står närmare beskrivet i sagans bakgrund.

Beskrivning

Hedlave är en mycket lång man, som mest liknar en avlång björk. Han är extremt mager, med långa greniga armar som slutar i fingrar som ser ut som kvistar. Han har två något tjockare ben som alltid tycks vara rotade i marken. Hans ansikte är avlångt och smalt, med ett skägg av röd ljung och djupa, svarta ögon. Hans hår är en trasslig samling löv, ljung och gräs. Trots detta kan han röra sig fort, hans lemmar är sega och starka. Han har en röst som en bris över hedmarkerna och han utstrålar uråldrighet.

Han kan också anta andra skepnader, såsom en fisk, en ekorre, en ljungtuva, en (riktig) björk, ja även som dimma. Han kan röra sig hur han vill över heden, och i princip kan han se och höra allt som sker på den eftersom han är så intimt förknippad med heden. Han råder över dimmorna som han kan styra hur han vill, hedens landskap böjer sig efter hans vilja och de flesta av hans undersåtar lyder honom.

Hedlave är dock inte särdeles vis, trots sin ålder. I stället är han ganska egoistisk och bitter. Han avskyr människofolk och deras kyrkklockor, vilket troligen är det enda han verkligen är rädd för. Guds kraft skrämmer honom, men kan inte skada honom på heden som han aldrig lämnar. Hans andra svaghet är Ida, hans förlorade käresta för tvåhundra år sedan (eller var det igår? tiden flyter konstigt för Hedlave). Han är mycket sorgsen

över att hon flydde från honom, och han blir bitter så fort han påminns om henne. Därför vill han helst inte veta av varken Mårtuna slott eller sin son Alf Hule.

Hedlave i Sagan

Hedlave sitter inne med mycket information, men han är svår att komma in på barken. Han känner självfallet till hela historien om Ida och Mårtuna Slotts grundande, men han har aldrig hört talas om grevinnan Wilhelmina eller Gustens pakt med Djävulen. Däremot slöt han ju en pakt med den onde Gusten när denne ville byta kropp med Vidar, i utbyte mot att Gusten aldrig skulle låta expandera sina ägor (och kyrkklockorna, som Hedlave avskyr) eller lämna heden. Han känner inte till detaljerna eftersom hans tomtar på Mårtuna Slott skötte allt det praktiska, men han vet att Gusten ville byta kropp med någon, inte varför. Därför lät Hedlave bygga Domarringen för att befästa pakten.

Hedlave är inte lätt att få kontakt med, men han kan lockas fram genom att hota hans hed på något sätt, reta honom eller hans skyddsling Tuvo, eller kanske bara genom gott rollspelande. Förutsätt att Hedlave alltid vet allt som händer på heden. Om han kommer fram, beter han sig på olika sätt mot de olika karaktärerna.

Greve Gusten

Hedlave föraktar denne man för hans tråkighet och motståndskraft. Han är bara fullständigt tråkig och inte värd särskilt mycket uppmärksamhet från hedens herre, den mäktige Hedlave. Hedlave antar att Gusten VII är Gusten I som han slöt pakten med, och han behandlar honom därefter (tex 'Vad gör du här igen? Håll ditt löfte och försvinn tillbaka till ditt slott!'). Hedlave bryr sig inte om vem som är vem så länge domarringen ännu fungerar (han har ett snurrigt sätt att tänka, ja!).

Vidar

Hedlave avskyr denne man för hans kristna göromål, hur vacklande de än är. Han vägrar prata med honom, blir mycket irriterad om Vidar börjar be eller vifta med kors. Han bryr sig inte ett dugg om honom i övrigt.

Alf Hule

Detta är en öm rot för Hedlave; Alf är hans och Idas son. Men han vill inte bli påmind om sin förlorade älskling, och han stöter konsekvent bort sin son. Han tror inte att denne är kapabel till någonting överhuvudtaget, och det skulle mycket till om Hedlave skulle våga acceptera Alf. Hedlave undviker Alf i görligaste mån, men vill samtidigt inte skada honom. Hellre jagar han bort honom från heden, för att slippa de smärtsamma minnena. Likväl är det bara Alf som kan beröra Hedlave (som innerst, innerst inne vill ha en äkta son). Sanningen är den, att om bara Hedlave vågade, skulle de två kunna lösa varandras svåra problem. Men däremellan ligger mycket rollspelande.

Martin

Hedlave förnimmer att Martin inte hör hemma här, men han kan inte riktigt förstå varför. Han känner sig hotad av Martin och håller ett vakande öga på denne. Han vet inte att Martin är en djävul, men om han visste skulle han göra allt för att jaga bort honom. Hedlave vet faktiskt inte om att Mårtuna Slott är infekterat av demoner och om han visste det, skulle han bli mycket bekymrad. (Om Alf Hule löste det skulle han stå i mycket bättre kurs hos Hedlave än nu.) I princip kan dock inte Martin mäta sig med Hedlave på heden, men kanske på slottsområdet.

6. Folk och Fä

Hustomtarna

Bakgrund

När Hedlave ville bygga Mårtuna Slott bad han tre legendariskt duktiga tomtar om hjälp. Deras namn var Råde, Faste och Tåle. Råde var den äldste av de tre bröderna, den självklare ledaren. Han planerade slottet och anförskaffade allt material. Faste var den näst äldste och han var den skickligaste hantverkaren. Han murade, lade golv och tak, högg ut pelare och det mesta grovjobbet. Tåle var den yngste av de tre, och han var den som hade godast öga för finarbetet: han dekorerade pelarna och valvbågarna, inredde rummen, satte upp facklorna.

När Mårtuna Slott stod färdigt stannade de tre kvar för att underhålla det. Råde höll ett öga på vad som behövde repareras eller ändras, Faste gjorde grovarbetet och Tåle finputsade. Men till slut somnade ju slottet, och eftersom tomtarna var en del av slottet blev även de dåsiga och lata, och därför förföll slottet gradvis.

Beskrivning

Tomtarna är lika korta (omkring trettio centimeter) med grova, tjocka kläder och diverse redskap hängande i de breda läderbältena. De har givetvis strutmössor, mörkgrå sådana, samt fodrade kängor. Råde, den äldste har vitt skägg, Faste har grått och Tåle, den yngste, har svart skägg. I övrigt är de mycket lika, med pliriga svarta ögon och vindbitna ansikten. Försök anlägga någon dialekt när du pratar som de, exempelvis skånska eller norrländska. Karaktärerna borde bli mycket frustrerade över dem, inget biter på dem, inte ens den svartaste trolldom. De bara ruskar på sig och mumlar: "Sluta upp med det där!"

Råde har dessutom en nyckel på sig, som han aldrig lämnar ifrån sig. Den leder till kammaren med Tomtemaskinen.

Tomtarna i Sagan

Tomtarna har ju bott i slottet sedan det byggdes och därför känner de till hela historien med Hedlave och Ida, grevinnan Wilhelmina, Gusten och Vidar. Dock känner de inte till pakten med Djävulen. Det var även de som möjliggjorde Gustens kroppsbyte med sin Tomtemaskin, som de också byggt och som nu står gömd i källaren. Alltså kan karaktärerna i princip få alla sina svar hos tomtarna. Men tomtarna är mycket pragmatiska och bryr sig inte om petitesser i det förflutna, alltså vägrar de blankt att tala om det. Det enda som intresserar dem är vad de har för handen: att damma av en hylla, tvätta ett golv, slipa en kniv. Att bara tala med dem leder ingen vart.

Om man försöker hota dem blir de mycket buttra och mumlar något i stil med "komma här och komma", "ohyfsade pack" och säger absolut ingenting. Om man till råga på allt anfaller dem på något vis, samlas alla tre på några sekunder (de kan ju röra sig hur de vill i Slottet) och med ett rungande "nu får det vara nog!" går de till motanfall för att slänga ut vederbörande ur slottet. Tomtarna är så extremt jordnära att ingen magi biter på dem (varken Alf Hules eller Martins), dessutom är de fruktansvärt starka. Om någon gör något riktigt dumt, låt tomtarna slänga dem tvärs över borggården eller in i en vägg.

Kan man då få ut någonting av tomtarna? De säger aldrig någonting rent ut (det skulle göra sagan alltför kort och enkel), med de kan ju ge ledtrådar. Exempelvis kan de säga att de håller på att rensa upp i gången som leder till Wilhelminas torn. När spelarna undrar vem Wilhelmina är, vägrar de svara: "Vad som är gjort är gjort, så är det."

Djävulshorden Hloth'pktwüqbaxz

Bakgrund

När Djävulen sände ut Martin på dennes uppdrag gav han honom ett svart stearinljus som han skulle tända när han visste var greve Gustens själ verkligen befann sig. Så fort ljuset var tänt, skulle en hord av demoner komma till hans undsättning.

Beskrivning

Horden av demoner är fruktansvärda varelser, hälften skuggor, hälften tänder och klor. När de kommer, hörs galna skrik och kaotiska tjut, skuggor

tycks hopa sig i luften och i detta onaturliga mörker kan man se gnistrande röda ögon, skarpa tänder och blixtrande klor. Man hör elaka skratt och fnissanden, triumferande tjut. Det är omöjligt att klart urskilja figurer, man ser bara en vilt dansande samling skuggor med klor och tänder.

Horden består av flera individer, men de kan bara fungera i en oformlig klump och kan alltså inte vara på flera ställen på en gång. Man kan bara kommunicera med alla på en gång, och då svarar alla på en gång men alltid samma sak (exempelvis skulle det uttrycka ett 'ja' som ett rabblande, väsande 'jovisst, javisst, sannerligen, jo, jaha'). När de slåss, ser det ut som om deras offer omvälvs av skuggor och på det sättet kan de anfalla från alla håll samtidigt. De river och biter snabbt men inte alltför starkt; en fullvuxen man skulle väl överleva i kanske en minut. En duktig krigare skulle kanske kunna besegra dem, men inte utan tjogvis med blödande sår.

Djävulshorden i Sagan

Djävulshorden är ett fruktansvärt vapen som dessutom kan slå åt två håll; om Martin åkallar dem för tidigt, kan hela sagan vara körd (för hans del). Dessutom är det viktigt att spelledaren vet hur horden fungerar. Därför bör han/hon först läsa stycket om Vidars själ (se Sagans Gång) noga, för att inte göra fel när det svarta stearinljuset brinner.

Horden finns inte i kroppslig form förrän ljuset tänds, och när det slocknar, försvinner de igen. Det är alltså möjligt att helt enkelt blåsa ut ljuset för att få dem att försvinna. När ljuset tänds kastar det inte ljus, utan skuggor, och ur dessa skuggor materialiseras demonhorden i en kakafoni av skratt, tjut och väsanden. När de väl har antagit kroppslig form är de snabba, farliga och extremt aggressiva. Det enda de vill är att få den själ som Djävulen har beordrat dem att hämta. De lyder inte Martin blint, men han kan tänkas prata med dem, övertyga dem eller till och med lura dem. Om någon försöker hindra dem att ta Gustens själ, anfaller de obarmhärtigt men om den hindrande flyr, jagar de honom inte. Behandla dem som intelligenta, men extremt maniska.

Om de åkallas utan att kunna hämta Vidars själ, tar de Martin istället, och då är de lika maniska när det gäller honom. Han kan givetvis försöka kommunicera med dem (eller blåsa ut ljuset).

När inget ljus återstår att tända kan demonhorden inte komma fram alls.

Smådjävlarna

Bakgrund

I det djupaste och mörkaste av Mårtuna Slotts källare ligger ju en port till Helvetet, och den står vanligtvis öppen. Genom den slinker titt som tätt smådjävlar av allehanda slag, och de smyger runt i slottet i fysisk form. De fyller ingen direkt funktion, men de tycker det är mycket roligt att spionera på slottets invånare. Ofta ställer de till med småsaker också, som att välta vinglas, äta upp böcker, stjäla mynt osv.

Beskrivning

Smådjävlarna har alltid en något så när normal form, dvs de ser ut som råttor, spindlar, grodor, fladdermöss, feta flugor och dylika otrevligheter. Likväl är det alltid något som skiljer dem från vanliga djur; en hemsk odör, en knallröd svans, variga ögon, groda med päls eller så. De rör sig oftast i smyg, spionerar, slår till när ingen ser. De flesta kan inte prata, och ljuden de använder kan också vara helt fel: en groda som piper, en råtta som kluckar.

Smådjävlarna i Sagan

Smådjävlarna är bara med för att ge en viss känsla av förfall och mörker. Låt dem aldrig komma i förgrunden. Låt bara karaktärerna ana dem, höra deras tasslande, kanske skymta en svans eller glänsande ögon i mörkret. Om Alf använder sin magi på dem, flyr de skrikande. Djävlarna kommer nästan alltid undan, men om karaktärerna verkligen anstränger sig, kan de väl få fånga en. Djävlarna är dock så små och obetydliga att de inte vet någonting (om de nu överhuvudtaget kan prata).

Mest rör sig djävlarna i källaren, runt det Svarta Kapellet och Helvetesporten. I övrigt dras de till sådana ställen där ondska finns; således kan man stöta på dem i grevinnans Sängkammare och grevinnans Torn. En annan kul detalj är att de dras till Mäster Martin, utan att egentligen mena något med det. Hans ondska är som ett ledljus för dem. Således är de ständigt Martin i faggorna; låt inte karaktärerna inse detta förrän de verkligen lyssnar eller spanar. Djävlarna ställer också till med hyss, nästan alltid utan att någon märker det; plötsligt är halsduken borta, råttlort på det viktiga pergamentet osv. Naturligt nog inträffar de här

hyssen alltid omkring Martin (eftersom djävlarna kretsar kring honom).

Ugglan

Bakgrund

Ugglor är, som bekant, nattliga djur, knutna till mörkret. De står inte i tjänst hos varken Himmel eller Helvete, utan dras av sin natur till platser där ondskan driver sitt spel. De är vittnen, de förstår och samlar mörkrets visdom, men de lägger sig aldrig i.

Innan Gusten kom till Mårtuna Slott, fanns här ingen ondska, och heller ingen uggla. Men samma natt som Gusten svor sin fruktansvärda pakt med Djävulen, anlände en uggla, för att sedan bosätta sig i Mårtuna Slott. När grevinnan dött i sitt torn lämnade ugglan slottet, och kom aldrig åter. Sedan dess har ingen uggla besökt slottet.

Förrän nu. Martin för färsk ondska med sig från Helvetet, och i samma stund som han stiger in i tronsalen, kommer ugglan in genom ett av fönstergluggarna, sätter sig i bjälkverket i taket och betraktar tyst det mörka spelet under resten av sagan.

Beskrivning

Ugglan är ganska liten och helt svart, med stora gula ögon. Han är mycket stillsam och svår att upptäcka i mörkret. Han väcker mycket lite uppmärksamhet, jagar endast i ensamhet och han ser allt.

Ugglan i Sagan

Ugglan kommer samtidigt med Martin, och den följer Martin i allt denne gör. Detta innebär inte att alla alltid ser ugglan; låt den vara gömd större delen av sagan. Den är inte skygg, bara försiktig. Om någon av de andra karaktärerna gör något ondskefullt, kommer ugglan att vara där. Så fort det händer något ondskefullt (karaktärerna läser svartkonstböckerna i biblioteket, exempelvis) kommer ugglan närvara och bevittna. Ingen upptäcker dock ugglan om de inte letar efter honom.

Ugglan är arvinge till den uggla som bodde här för 200 år sedan (när Gusten svor sin pakt) och han kommer inte ihåg några detaljer av vad hans förfader visste. Han vet att en svart pakt slutits i slottet för länge sedan, att pakten aldrig fullföljdes. Han vet inte vem eller varför. Han vet vidare att ett brutalt mord skett här. Han vet inte att Martin är en djävul, men han kan se med sina nattvana ögon att Martin omsluts av ren ondska. Han kan också se att Vidar har en slumrande ondska i sig. Men ugglan drar inga slutsatser, han väntar och bevittnar.

Hur kan då karaktärerna få reda på ledtrådar från ugglan? Först och främst måste de hitta honom; han gömmer sig med vilje. Sedan måste de locka fram honom, och detta sker enklast med ondska. Därpå måste de övertala honom att prata, och det är inte lätt (bara Alf Hule och Martin kan det). Ugglan är extremt försiktig, talar djupt och långsamt, ofta i gåtor med en rad ordspråk som ingen förstår ("Som skogsmusen slumrar, så faller kotten stilla"). Han lägger som sagt aldrig upp teorier eller antaganden, han kan bara redogöra för vad han faktiskt vet. Alltså säger han inte "Martin är en djävul", utan "den gamle står i mörkret, med kedjade fötter", eller något i den stilen. Babbla på så gott du kan, svara inte på frågor som är alltför ledande (tex "Är Gusten elak?").

7. Sagans Gång

Röda tråden

Detta nyttiga kapitel innehåller tips för hur du skall få sagan att flyta, potentiella slut och annan viktig information. Först kommer ett avsnitt om konfliktlösning (I) och hur man hanterar händelser i ett regelbefriat system. Sedan följer allmänna tips (II) och ett exempel på "spel" av sagan (III). Sist kommer naturligtvis slutet, dvs hur sagan kan sluta (IV).

I. Konfliktlösning

Det är ytterst tänkbart att konflikter kan uppstå mellan karaktärerna och andra eller inom gruppen. Tänk på saken i förväg så att du vet vad som kan hända och vad resultatet i så fall blir. Använd gott omdöme och känsla, här är några tips:

Trolldom

Den viktigaste aspekten på konfliktlösning vad beträffar trolldom är var i slottet eller på heden karaktärerna befinner sig. Tre maktsfärer existerar: Älvakraft, Djävulskraft och Gudskraft. De flesta intressanta rum ligger mer eller mindre i någon influenssfär. Martin har alltså ett övertag i rum som har en stark diabolisk aura; Det svarta kapellet, Helvetesporten och Sängkammaren. Alf Hule är som starkast på Heden, i Spegelsalen, vid Domarringen och vid Tomtemaskinen. Alfs möjligheter hänger också mycket på hans självförtroende (se "Om Alf Hules trolldom").

I övrigt hänger mycket på vilket sätt karaktärerna lägger fram vad de vill göra. Det som är trovärdigt och roligt händer. Om spelarna skulle bli missnöjda med detta så rulla några tärningar i hemlighet och bestäm sedan vad som händer ändå.

> Den Sagolika Gyllene Tumregeln:
>
> *"Det inträffar som gör att sagan blir mest trovärdig som saga."*

Andra konflikter

Läs igenom karaktärsbeskrivningarna och extrapolera. T.ex. är Vidar en stark och smidig person om han bara vill, medans Alf Hule är smal som en sticka och blir andfådd av att gå upp för en trappa. Se Den Sagolika Gyllene Tumregeln.

II. Hur skall sagan spelledas?

Det är viktigt att vara bekant med detta häftes innehåll. Läs igenom det och tänk. Känn dig inte begränsad till de platser och figurer som finns angivna. Du är varmt välkommen att hitta på egna detaljer och vinklingar. Kom ihåg att det som räknas är rollspelandet. Om spelarna "löser" sagan eller inte har inget att göra med själva tävlingsmomentet. Således har du rätt så fria händer att lägga till och dra ifrån.

Vi rekommenderar att du lägger upp en egen linje hur du tänker leda sagan och skriver stödanteckingar i häftet. Självklart är det bra om sagan inte rusar fram för fort eller tråkigt långsamt. Viktiga ledtrådar skall inte avslöjas för tidigt. Se nedan för att få en idé om i vilken ordning allt bör inträffa.

Låt gärna spelarna bekanta sig väl med sina karaktärer. Det kan ta en liten stund att läsa igenom och förstå allt. Låt detta ta sin tid och hjälp till med att svara på frågor etc.

Du har som spelledare många inbyggda "maktmedel" för att få karaktärerna dit du vill:
–Tomtarna. De vet egentligen allt av värde utom Gusten den förstes pakt med Djävulen. Om karaktärerna kör in i väggen och somnar, ge dem en käck ledtråd i stil med att tomtarna säger: "Det var ett fasligt liv från tornet, vi får nog ta och städa där".
–Ugglan. Denna ondskans vittne kan plötsligt komma ihåg något viktigt och komma och sätta sig på Martins axel och berätta om han blir tilltalad.
–Vidars visioner skall bli allt klarare och detta kan vara en bra grej för att få något att hända.

III. Exempel på upplägg

Här följer ett exempel på hur det skulle kunna gå till att spela sagan. Ta det inte bokstavligt men använd det gärna som inspiration.

Fas 0. Sagan begynner

Tronsalen, en ruggig kväll. Gusten, Alf Hule och Vidar umgås, förbannelsen har verkat sen någon gång i går.

Låt spelarna bli varma i kläderna en stund innan du slänger in Mäster Martin i sagan. Han kommer från Helvetesporten och skrider rätt in i Tronsalen till de andras förvåning.

Tomtarna sitter i Tronsalen och lyssnar slött till karaktärernas prat. När de hör om förbannelsen, eller om Gusten som den siste av sin ätt, reser de sig med ett ryck och börjar prata inbördes. De har varit alltför sömniga för att inse att Gusten inte har några barn, att förbannelsen nu kommit till den allra siste greven av Mårtuna. De beslutar sig för att börja väcka slottet till liv, att reparera dess mystiska rum. Om någon frågar, svarar de inte med mer än "Det är nog hög tid nu!". De vet inte varför, men de känner att de borde vakna nu. De hämtar sina verktyg och försvinner sedan in i slottet.

Fas 1. Mysteriet tätnar

I den här fasen av sagan lär karaktärerna känna varandra och hittar en samspelsform. Mycket skumt händer men inget som egentligen avslöjar mysteriets kärna.

Rum som kan besökas: *Balkongen, Trädgården, Kapellet, Domarringen, Kyrkogården, Galleriet och Spegelsalen*

Vidars visioner: Neutrala bilder av helvetiska landskap och opersonligt lidande

Slottet: Bankande och fejande hörs överallt ifrån. Tomtarna smånynnar och reser fallna kolonner m.m. Fortfarande mycket rörigt att gå omkring och det mest är förfallet.

Martins ålder: Från att ha varit en nittioårig gubbe blir han kontinuerligt yngre till ungefärlig ålder av en grånad femtioåring.

Förbannelsen: Småsten rasar på greven, han går på krattor som glömts av tomtarna, får en blåsa på tungan.

Fas 2. Insikt och Misstankar

Nu börjar karaktärerna bli allt mer stressade och misstänksamma. Sluga spelare kan redan här ana

Begreppet "Själ"

I den här sagan är det underliga och omstridda begreppet själ starkt knutet till människans insikt om sitt eget väsen. En människa som inte känner sin mest grundläggande natur och i varje tanke och handling förnekar den, i vilken mån kan hon då sägas besitta denna natur? Den människa som inte känner sig själv kan i ett hänseende sägas sakna en själ.

Vidar som inte har någon kännedom om sitt verkliga jag och aktivt skulle förneka den om han fick kunskap om den är alltså inte i besittning av sin själ. I vilket fall som helst är hans band till denna själ så svaga att de omöjligen kan upptäckas. Alltså är hans själ otillgänglig för den Ondes hantlangare. Tills vidare finns själen i någon slags Limbo-värld.

Dock, om han på något sätt bringas insikt om sin sanna natur kommer hans själ att återvända till sin ursprungliga boning och är åter synlig för de mörka makterna.

Hur bringar man då Vidar till insikt? Ett sätt är att tvinga in honom i tomtemaskinen. Transformationen kommer då att återställa han insikt om sig själv.

Ett annat svårare sätt är att karaktärerna provocerar fram denna insikt hos Vidar (detta kräver alltså att de har löst mysteriet, och är på det klara med vad som hänt). Vidar kommer naturligtvis att förneka sanningen i detta. Men genom att framlägga bevis efter bevis för Vidar i samband med att föra honom till emotionellt laddade platser och t.ex använda stridsklubban från kapellet samt att Gusten använder sin myndighet som Vidars herre kan det kanske lyckas. Det här kommer att utsätta Vidar för fler och fler mardrömmar, den ena värre än den andra. Om pressen bibehålls är det möjligt att spräcka hans djupt rotade självförnekelse och på så sätt utlösa insikten. Om denna sista utväg skall fungera beror i högsta grad på rollspelande och stämning. Speledaren får beskriva för Vidar den enorma panik som dessa onda lögner utlöser inom honom. Om stämningen når ett tryckande klimax och Vidars spelare fullständigt skriker i vånda och förnekelse så är det nog rätt att låta den slugiltiga insikten drabba honom.

varthän det barkar. Konflikter mellan karaktärerna är tänkbara.

Rum som kan besökas: *Biblioteket, Porten till Helvetet, Sängkammaren och det Svarta Kapellet*
Vidars visioner: Vidar får känslan av att något stort och farligt kallar på honom, en begynnande insikt om att han är odödlig och vaga minnesbilder från när klubban träffade Greven i pannan.
Slottet: Tomtarna grejar fortfarande mycket. Hittills okända korridorer hittas ideligen. Beskriv underliga rum som de aldrig förut sett. (Inte ens Alf Hule.)
Martins ålder: Från gråhad äldre herre till trettioårig herre i sina bästa år.
Förbannelsen: Greven faller ner för trappor, slår av ett finger, kräks på Vidar, och drabbas av alltmer hemska och smärtsamma saker.

Fas 3. Konklusion och Apokalyps?

Här får sagan sin upplösning. Många saker klarnar och karaktärernas mål kolliderar med en smäll.

Rum som kan besökas: *Grevinnans torn och Tomtemaskinen*
Vidars visioner: Slutligen kommer han att inse att han är Greve Gusten. Det kommer förhoppningsvis fram naturligt under sagans gång.
Slottet: Tomtarna har slutat feja och slottet är helt vaket och mer livfullt än någonsin.
Martins ålder: Till slut blir det bara ett spädbarn kvar av den en gång gamle mannen.
Förbannelsen: Greven kanske blir förlamad i benen, tappar fingrar och hud. Till slut så kommer, ungefär samtidigt som Martin blir ett spädbarn, något fatalt att inträffa och Greve Gusten dör och sagan får ett snöpligt slut.

IV. Sagans slut

Gusten och Vidar byter kroppar och Martin tillkallar Demonhorden.

Om tomtemaskinen används för att byta kroppar på Gusten och Vidar kommer de båda att inse vilka de är och vad som har hänt. Den riktige Vidar är en god och trogen människa medans Gusten är intill roten ond och galen. Flugdemonen Dungo kan då identifiera den sökta själen och om det svarta stearinljuset tänds kommer horden och hämtar den onde Greve Gusten för att lida Helvetets alla kval i evigheters evighet. Vidar kommer att åldras som vanligt och förmodligen gå i kloster eller bli bonde nånstans långt borta. Wilhelmina får frid och Martin har lyckats med sitt uppdrag och kommer belönas i Helvetet.

Vidar inser vem han är.

Om Vidar inser med hela sitt svarta hjärta att han faktisk är Greve Gusten kommer hans själ bli tillgänglig för avhämtning av horden. Om detta sker kommer förbannelsen hävas och den riktige Vidar nu i Gustens kropp kommer att fortsätta leva gudsfruktigt. Pakten med Hedlave bryts inte så han får stanna på Mårtuna. Wilhelmina får frid och kommer bara manifestera sig som ett allmänt välgillande och myspys genom hela slottet.

Någon dör.

Om Vidars kropp dör (svårt, men möjligt om huvudet huggs av och kvarlevorna bränns) kommer Gustens själ att bli kvar i Limbo.

Om Gusten eller Alf Hule dör är det tråkigt och mysteriet kanske aldrig löses. Martin dör givetvis inte i någon vanlig svensk bemärkelse.

Bedömningsmall

Hoppas ni har haft trevligt tillsammans. Här följer den tråkiga och svåra biten av spelledeeriet; bedömningen av rollspelandet.

Spelledaren skall bedöma var och en av spelarna i laget enligt poängskalan nedan, alltså en bedömning per spelare. Gargarisma reserverar rätten att utse vinnare och skamlöst ändra i spelledarnas bedömning (om det av någon anledning det skulle bli nödvändigt). Fyll i det lilla bedömningsformuläret och lämna det till oss. Om du inte kan bestämma dig för någon poäng, välj gärna den lägre för att undvika inflation.

Inlevelse

Med inlevelse menas hur mycket spelare "går in" i sin karaktär. Utagerande, tonfall, kroppsspråk, ansiktsutryck och ordval visar förhoppningsvis detta.

0- Spelaren är helt distanserad och använder "Martin säger..." istället för att helt enkelt säga vad karaktären säger med lämpligt tonfall.
1- Spelaren är mer sig själv än karaktären, men spelar med en viss känsla.
2- God inlevelse.
3- Full inlevelse. Spelaren ÄR sin karaktär.

Konsekvens

Den enligt vår uppfattning viktigaste rollspelsegenskapen är konsekvens. Med detta menar vi hur trovärdigt spelaren tolkar sin karaktär, själva karaktärsrollspelandet. God konsekvens innebär att man inte kompromissar med sin karaktär bara för att man är trött och vill komma vidare med sagan. Dålig konsekvens är när man inte kan se skillnad på spelaren själv och karaktären (T.ex kan spelaren vara modigare än sin karaktär och spelar hjälte när han borde gömma sig). Att man anpassar karaktären trovärdigt efter nya situationer tyder på bra konsekvens. Spelarens tolkning behöver inte nödvändigtvis vara identisk med den vi tänkt oss bara den är konsekvent och trovärdig. (Det är inte omöjligt att få 0 i inlevelse och 5 i konsekvens, fast nästan.)

0- Karaktären är någon helt annan än den beskrivna. (Mäster Martin är snäll.)
1- Viss konsekvens i rollspelandet
2- God konsekvens. Det mesta karaktären företar sig är genomtänkt och trovärdigt.
3- Mycket god konsekvens.
4- Spelaren extrapolerar från karaktärsbeskrivningen för att möta nya situationer. Karaktären växer och förändras trovärdigt. Väldigt god konsekvens.
5- Den borne rollspelaren, när det gäller konsekvens.

Lagspel

Detta representerar spelarens förmåga att arbeta i ett "lag" inom karaktärernas ramar, och skulle kunna kallas rollspelsteknik, här bedöms hur stilfullt och smidigt spelare beter sig vid bordet. En spelare måste lämna utrymme för de andra att få blomma och ha roligt. Dåligt lagspel kan innebära att spelaren breder ut sig kroppsligen och på andra sätt hindrar de andra spelarna att föra fram sina karaktärer. Att karaktärerna eventuellt ryker ihop betyder inte alls automatisk dåligt lagspel, eftersom sagan i viss mån är uppbyggd för just detta. Här gynnas ofta lag där spelarna har spelat tillsammans förut.

0- Spelaren beter sig onödigt svinigt, och hindrar de andra i sitt rollspelande.
1- Gott samarbetare inom karaktärens ramar.
2- Smidig och teknisk rollspelare som är mycket bra på att lyfta fram de andra karaktärerna.

Bonus

En(1) bonuspoäng kan utdelas per spelaren om han/hon gjort något annorlunda, påhittigt och/eller roligt så att hela sagan lyfte, stämningen steg och laget och spelledaren hade roligt. Bifoga motivering.

Sensmoral

När sagan avslutats skall spelarna hitta på en lämplig sensmoral för det genomlidna. Du som spelledare får gärna förklara (för oss) varför sensmoralen var särskilt på pricken för din version av sagan.

Slutligen

Tack för din kämpainsats som spelledare och din rättvisa bedömning. Vi hoppas att vi syns igen nästa gång och att ni haft roligt.

Hälsningar från Tomteskogen,

-GARGARISMA