Karaktärer

Våra tankar när vi skrev karaktärerna var att vi ville att de skulle vara androgyna, det vill säga att man inte skulle veta om de var pojkar eller flickor. Det kommer av att karaktärernas kön inte kommer ha någon betydelse i scenariot och således lämnar man vi öppet för spelarna att själva välja kön, eller låta det vara odefinierat. Som spelledare ber vi er att inte påtala detta innan spelet utan vänta till spelarna frågar. Därför bör ni inte kalla spelarnas karaktärer för han eller hon utan vid deras namn. Om spelarna frågar efter kön så fråga först om det har någon betydelse och om de tycker det, låt dem då själva avgöra vilket kön deras karaktär har.

Förutom karaktärsbladen ingår det ett antal magiska besvärjelser som karaktären kan. Dessa magier finns representerade som 40 stycken magikort. Varje karaktär har en magi bestämd för dem och skall sedan få slumpvis dra två till. När spelet startar skall alltså varje karaktär ha tre magier från sitt egna element. Följande magier skall karaktärerna ha.

Nikitza: *Frysa vatten* plus två slumpade vattenmagier.

Timotej: *Mossform* plus två slumpade jordmagier.

Ayesha: *Släcka eld* plus två slumpade eldmagier.

Kimi: *Lyssna i vinden* plus två slumpade vindmagier.

Angående de slumpade magierna är det viktigt att spelarna förstår att de kunnat få andra magier. Förslagsvis håller man fram alla de aktuella magikorten mot dem så de ser hur många det finns att välja mellan innan de drar. Dessutom kan det vara en bra grej att gå igenom karaktärerna och magierna de dragit med spelarna innan berättelsen startar så både de och du förstår vad spelarna kan göra och vilka begränsningar de har.

Varför man färdas mot citadellet

Akt I: Ankomsten.

Dammet har sedan länge fått halsen att tjockna och vägen har plågat fötterna under åskilliga dagsmarscher men nu, när ni kommer över krönet så ser ni den. Staden med citadellet och de blänkande kupolerna...

I Korthet

Man ankommer till citadellet efter att färdas genom staden och fått bannor av sina mästare. Väl där får man lite enklare sysslor som leder en på en tur genom staden och som introducerar miljöerna kring citadellet. Man hjälper ett barn i staden och återvänder så småningom med vin och ost till mästarna. När man senare på kvällen somnat vaknar man av att det istället för dörröppning brinner en stor eldbåge och bortom den ser det ut som en öken breder ut sig. Man går genom bågen.

Scen 1: Ankomst och pårollning

Ankomsten till magikercitadellet är även den anslaget i scenariot. Låt de första fem tio minuterna bestå i lärjungarnas vandring över bördiga fält bredvid sina respektive mästare medan staden tornar upp sig mer och mer emot dem. Använd tiden till att introducera mästarnas karaktärer och även trycka på följande saker om magi:

- Magi kan inte kastas på människor då de skyddas av livskraften. Elementen och kvintessensen, det femte elementet, har ett förbund där de inte rör varandra. Man kan alltså inte slå luften ur lungorna på någon, då denne är skyddad av kvintessensen men man kan förtunna luften runt om kring denne så det blir svårt att andas. Man kan inte sätta eld på någon men man kan sätta eld på saker i dennes närhet och kasta denna brinnande objekt på personen i fråga.
- Elementarmagiker skall inte använda sin magi för att ändra naturen och hjälpa människor. Det gjorde man förut, för flera tusen år sedan, och det resulterade i slutändan i det stora magikerkriget som ödelade stora delar av världen. Således skall man låta vanligt folk klara sig självt.

På grund av att situationen blivit så dålig i landet de senaste åren så är mästarna nu inkallade till citadellet för att diskutera om detta förbud nu skall brytas.

- Tryck på alla mästarnas lilla egna agenda kring magi. Det står redan i karaktärerna men kan vara värt att repetera. Det är:

Enoch *Till Timotej:* Jordmagi behöver tålamod och tid för att verka.

Till Nikitza: Utan närheten till vatten finns det ingen vattenmagi, avståndet är det väsentliga och ju närmare desto mer kontroll och kraft kan man ha i sitt utövande av den.

Marjoa

Till Ayescha: Eldmagi behöver förtära saker för att skapa eld och hetta. Finns det inget i omgivningen att ta av kommer magin ta energi av magikerns egna kropp.

Rakell

Till Kimi: Luftmagi kräver total koncentration då luften är en så flyktig varelse som lätt slinker iväg på små upptåg om man inte ser sig för.

Lo Twon

Dessa lärdomar som inte är så många kan mer än gärna spridas ut genom anslaget fram till pårollningsfasens början så att alla de olika miljöerna man passerar igenom får ett pågående samtal mellan lärjunge och mästare. Efter turen över fälten kommer man i alla fall fram till den stad som breder ut sig runt citadellet. Använd detta första möte till att ge en smak av staden men fastna inte här. Ge en känsla av elände och trängsel samtidigt som det finns kommers och rikedomar. Om du vill kan du ta någon av de stämningskapande händelserna från scen 2 redan här. Se även scen 2 för en beskrivning av staden.

Citadellet

Så kommer man så äntligen inför citadellets massiva portar och där passar det sig att beskriva citadellet för dig som spelledare så du kan återge det senare till spelarna. Citadellet är stort och inrymmer upp mot tusen personer. Enligt legenden så grundades det efter magikerkriget för att de fyra elementen skulle få en arena att umgås på och kunna kommunicera med varandra, reda ut missförstånd och så vidare. Citadellet fungerar som lärosäte för nya magiker och varje element har varsin del samt att det i mitten finns ett gemensamt torn där dispyter och citadellets framtid avgörs. Runt detta enorma centrumtorn ligger det lite inneslutna gårdar och därefter kommer respektive elements huvudbyggnad, en i varje väderstreck. I dessa huvudbyggnader finns det rader av märkliga och fantastiska föremål och företeelser som får nytillkomna studenter att spärra upp ögonen. På innergårdarna övar studenter på dels magi och dels utför de andra sysslor som de är ålagda. Citadellet har även en garnison på runt trehundra soldater som bevakar de yttre murarna och även upprätthåller ordningen i kvarteren närmast citadellet. Soldaterna är stationerade i den byggnad genom vilken entreportarna går.

I alla fall så anländer man till entreportarna och efter en kortare utläggningen mellan mästaren och vaktbefälet blir man insläppta genom porten. Därefter går man genom en valv under byggnaden för att komma ut på en stor innegård mellan tre enorma byggnader. Mästarna sätter alla bestämt sina steg över gårdsplanen bort mot mittenbyggnaden och förväntar sig att sin respektive lärjunge skall följa efter. Låt gärna spelarna få en smak av den magistinna omgivningen när de vandrar fram över gårdsplanen. Låt dem se magiutövare från de olika elementen, kanske någon som flyger, höra en stor explosion och se en eldboll som stiger upp bakom någon mur, låt dem se en gråtande staty, vatten som rinner nerifrån och upp eller bli tilltalade av ett sävligt träd som de går förbi. Känn dig fri att improvisera fram flygande stenblock, onaturliga byggnadsverk eller annat magiskt och exotiskt som passar spelarna.

Karaktärerna leds så småningom in i ett stort runt ganska satt torn som står mitt i komplexet av byggnader och innegårdar och leds där genom korridorer och trapphus på en munter dans innan de av sina respektive mästare blir visade till ett logemente. Även inne i byggnaden, på vägen till logementet, kan du gärna brodera ut omgivningen med uppenbart magiska artefakter, exempelvis tavlor där människorna på tavlorna får den som tittar på tavlans ansikte, mattor vars

vävda motiv rör sig likt film eller uppslagna böcker som bläddrar sig själva när man går förbi. I logementet lämnas de av sina mästare för att packa upp och det är även här som spelarna för första gången får träffas. Rummet är enkelt, två tvåvåningssängar och någon byrå och pall men inte mycket mer. Detta är tänkt som en pårollningsfas där karaktärerna första gången får bilda en grupp tillsammans. Det är även här som scenariot i någon mening börjar, allt innan är bara ett anslag för spelarna. Låt spelarnas introduktion därför ta lite tid och när de känns redo för det kan du låta nästa händelse ske.

Någon gång efter det att karaktärerna är färdiga med sin upp packning kommer mästarna tillbaka, alla fyra tillsammans. De säger att lärjungarna nu skall komma överens för vi kommer nog bli kvar här en stund. Mästarna skall nu sätta sig och överlägga och vill absolut inte bli störda men under tiden skall lärjungarna göra lite saker åt dem. Det som skall göras är att; mästarnas saker skall packas upp i den svit som respektive mästare har; resekläderna skall tvättas; skorna skall sulas; det skall eldas upp i sviterna till kvällen; och det skall till i afton inhandlas två buteljer Beaujoulaise och några blandade goda mögelostar från delikatesboden i staden. Efter detta uppmanar de dem även att öva på sina förmågor och uppgifter och sedan lämnar de lärjungarna vind för våg.

Efter detta fortsätter pårollningsfasen tills det att spelarna lämnar citadellet och ger sig ut i staden. Låt dem tvätta kläder, hämta ved och sula stövlar och slå fast att detta är inget ovanligt för dem, det är kanske inte kul men det är deras vardag till mångt och mycket.

När karaktärerna så bestämmer sig för att lämna citadellet för att införskaffa vin och ost kan man mer än gärna låta dem bli haffade av Myra, en lite äldre elev på läroverket, som bestämt frågar dem varför de inte deltar i klassen. När missförståndet reds ut och hon får reda på att de är lärjungar till mästarna och inte studerar vid citadellet, varnar hon dem för alkemisterna i staden. De är inte riktiga magiker, de följer inte magikoderna utan de leker med krafter de inte klarar av! Sedan önskar hon dem lycka till.

Om spelarna väljer att utforska de olika husen inom citadellet får du brodera ut det med färgstarka personer och sprakande magier bäst du finner passande. De kan röra sig ganska fritt men självfallet finns det ställen där de inte släpps in av olika anledningar.

Stämning

Magikercitadellet är fyllt med underliga tingestar och fantasifulla maniker. De lever i ett överflöd men har hård disciplin över eleverna. Lite känsla av munkorder med koder som man måste följa och inofficiella strikta sociala kontroller av de andra i ordern.

Scen 2: Uppgifter i staden

När lärjungarna lämnar citadellet kommer den andra miljön i scenariot. Staden är tänkt som en kontrast mot citadellet och under deras vin- och ostjakt är det tänkt att de skall passera en rad olika personer och företeelser som skall förstärka denna kontrast. Av dessa är det två som måste ske och övriga är frivilliga.

Staden

Även om citadellet har ett överflöd så är det inte den rådande situationen i den omgivande världen. Snarare har de senaste åren märkts av missväxt, svält och fattigdom. I staden tar det sig uttryck i att befolkningen drastiskt har ökat, folk bor och lever på gatorna i missär, samtidigt som det är det sista hoppet för många. Istället för citadellets stora öppna innegårdar, har staden smala gränder omslutna av trevånings hus, istället för citadellets underverk har staden vanliga människor som kämpar för sin överlevnad, istället för citadellets disciplin har staden kaotisk kommers och tillfredsställelse av mänskliga drifter.

Obligatoriska händelser

Äppelgumman: Då de tillsammans vandrar där mellan bodarna för att införskaffa en butelj Beaujoulaise och några blandade goda mögelostar, springer de in i en gammal gumma som säljer äpplen. Medan de hjälper

till att plocka upp vad de hade ner beklagar sig gumman om att elementarmagikerna har vänt folket ryggen och att alkemisterna är så dyra att bara herremän och kungar kan hyra deras tjänster. Förr i tiden fanns det i alla fall fé-folket som hjälpte en, fast egentligen var det väl inte bättre då heller. Därefter bjuder hon barnen på varsitt äpple och fortsätter försöka kalla på förbipasserade människors uppmärksamhet för att kunna prångla sina frukter.

Barnet: Stöter de på ett litet barn, runt sju år gammal, vars katt just blev tagen av en grupp tioåriga barn, för att de tänkte sig äta upp den. Barnet är förtvivlat och undrar om det är så här som människor skall vara och ber spelarna om hjälp. Låt spelarna jaga efter tioåringarna som inte har tagit katten långt, efter en lite jakt är de fast i en återvändsgränd. Tioåringarna försvarar sig med att det är en riktig ful ärrad elak katt som stör omgivningen och river småbarn. Om spelarna ändå ger sig på dem så kan de efter lite handgemäng så återbörda katten till barnet. Katten är förövrigt svår hanterlig, den river och fräser efter spelarna men lugnar sig i barnets närhet. Barnet ger dem varsin sak som det hämtar ur en gömma och som den förklarar är dess skatter, nämligen: en vandringskäpp, en vacker stenkula, ett grovt träsvärd och en liten trasig tennmugg. Om man frågar så kan barnet även guida en genom staden till delikatessboden och tillbaka igen.

Denna händelse är lite svår för det underlättar längre fram om spelarna hjälpt barnet. Därför måste man som spelledare spela på rätt strängar för att få spelarna att ställa upp och hämta den hemska katten. Slå på sympati genom att låta barnet gråta, locka spelarna genom att låta barnet prata om att de kan få barnets skatter.

Övriga Händelser

Alkemistens underdroppar: Vid något torg eller gata står en alkemist och säljer "underdroppar mot gikt och snuva" och när karaktärerna passerar blir alkemisten hårt ansatt av en missnöjd kund. Låt kunden bråka på om att det inte fungerade, alkemisten svarar att man måste använda dem rätt som beskrivningen sade, låt kunden berätta om sina barn som svälter och tigga om att få pengarna tillbaka och låt alkemisten tillslut ge med sig.

Tuppslakt: för att visa på den mer köttsliga, fysiska tillvaron i staden i kontrast till citadellet kan man låta karaktärerna passera en bakgård där man håller på att slakta en tupp. Beskriv tuppens fruktlösa dödskamp när den kämpar mot bödelns stenhårda nypor med svettiga fjädrar, snor strömandes ner för näbben och ögon som rullar i sina hålor innan dess huvud slutligen hamnar på huggkubben och yxan faller och blodet sprutar.

Bärstol: För att visa på missförhållandena i staden kan man ha en scen där en hungrande tiggare av misstag råkar kliva i vägen för en framfarande bärstol. Låt sedan köpmannen i bärstolen ge tiggarens vänner en slant för att hålla fast den klumpiga tiggaren medan köpmannen piskar honom för hans oförsiktighet. Folket runt om kring bryr sig inte utan är upptagna med sitt.

Stämning

Lidande och mänsklig kamp för överlevnad. Lera och smuts, trängsel och oordning. Låt spelarna behandlas riktigt väl om de nämner att de är från citadellet, likt hundar som kryper för sina herrar, men låt spelarna få en känsla av att det inte är av kärlek man kryper, utan av hat och fruktan.

Scen 3: Insomnande och uppvaknande – mot äventyret.

Så småningom blir de i alla fall färdiga med sysslorna och återvänder med korgen fylld av ost och vin till citadellet. Här finns det en möjlighet för att igen ta sig en titt på citadellet och kanske presentera någon av de karaktärer som förekommer senare, se akt 6. Annars finns det inte så mycket att göra förutom att elda i sina mästares sviter och krypa till kojs.

Då alla sover i samma trånga rum vaknar de tillsammans av att det är svår att sova. De svettas och tycker att det är onaturligt ljust i rummet. När de vaknat till ordentligt hör de att det sprakar och de ser ett par stora gyllene brinnande portar har tagit platsen där dörren

förut stod. Bakom portarna breder ett rött landskap ut sig. Akten slutar med att de fyra träder igenom portarna och finner sig stående i en röd öken där de på håll hör klappret av hovar som närmar sig.

Att tänka på i akt 1:
Nyckelhändelser
Vad som leder till vad och vilka konsekvenser detta får senare.

Karaktärer:
De fyra mästarna.
Kvintessensen

Akt II: Eldens elementarande

I korthet

Scen 1: Uppdraget

De står i ett sandhav och ser på ökengryningen. Den eldröda ilskna solen är på väg upp över horisonten och himlen kring den flammar. Luften är ännu inte uppvärmd utan snarare lite kylig och ingen ting rör sig förutom skuggorna som sakteliga kryper ihop när solen stiger. Portarna de gick igenom tynar sakta bort och när de står där i valet och kvalet med att gå tillbaka eller stanna kvar så hör de ett frustande. Och så, över en sanddyn i siluett mot solens brinnande skiva tornar sig plötslig upp en häst, stegrandes med manen flygande innan den i full karriär dånar ner mot dem.

Gör detta första möte så dramatiskt som möjligt, beskriv hästens svettiga flanker och toviga vildvårdade man. Hästen är mörkt röd, manen och svansen är grandgul och i dess ögon brinner det som eldar, av oberäknelighet och vildhet. Fast det är sand som den galopperar fram på slår det då och då gnistor från hovarna. Dess rush mot spelarna verkar lekfull som den av ett föl eller valp men hästens muskulösa storlek med en mankhöjd upp mot hundraåttio centimeter ger den samtidigt en hotande uppenbarelse. Den springer i några snabba lovar kring lärjungarna innan den stannar framför dem med ett frustande som luktar rök. Sedan till allas förvåning börjar hästen prata med dem.

Följande saker förmedlas:

- Hästen talar med slutna ögon. Så fort något sägs sluter hästen ögonen och i pauserna mellan orden tittar hon istället. Observera att detta gäller alla andar i akt 2-5.
- Med mullrande stämma presenterar sig hästen Eldens elementarande samtidigt den blåser rök ur nosen. Hästen konfirmerar att det var den som tog dem från citadellet till öknen, då andarna

kommit överens att inte störa citadellet med sin närvaro.

- Hästen berättar att elementen behöver hjälp för att återställa balansen mellan desamma och att de fyra har blivit utvalda att göra detta.
- De gamla mästarna har vänt världen ryggen men elementanden kan inte stå bredvid och se världen förfaras. Därför har de fyra (lärjungarna) blivit utvalda att förena elementen och återställa balansen till världen.
- Hästen kallar lärjungarna för de utvalda, *Tetragrammaton*, enligt en gammal profetia.

Det anden vill att spelarna skall göra är följande.

- I dessa tider är läget mellan de fyra elementen spänt. Alla elementandarna väntar på att något av de andra skall försöka göra ett maktövertagande. Det är som stämningen var innan magikerkrigen.
- Eldanden fick nyss reda på att ett odjur härjar i en av jordsandens domäner och eldanden är rädd för att det kan vara en utlösande faktor och skapa en konflikt mellan elementen. Odjuret skall nämligen spruta eld vilket gör att eldanden tror att någon försöker starta en konflikt mellan eld och jord.
- Därför vill anden att lärjungarna, tetragrammaton, skall fånga in odjuret och föra ut det till ökenranden där eldanden själv kan studera och ta reda på varifrån odjuret kommer. Anden kan själv inte inträdda i skogen då det definitivt skulle ses som en provokation.

Ger alla varsitt hårstrå från sin man vilket gör att när man äter det får man nya kunskaper om eld (man får dra en ny eldmagi eller man höjer sin rang i eld med ett steg, men det varar bara i tre timmar.)

Utmaningen

Efter att karaktärerna accepterat uppgiften ber hästen dem alla sitta upp på sin rygg och bär dem iväg till en skog.

Metaplot: Häxan (häxorna) har rövat bort en man (kallad: prins) som skall bli hennes gemål (eller förtäras eller liknande). Mannens gemål försökte befria honom men hon blev förvandlad till ett eldsprutande vildsvin av häxan och satt (tvingad) till att hemsöka byn därifrån hon kom. I förbannelsen ingår även att mannens familj skall slå ihjäl vildsvinet.

Spelarna kommer in i det hela genom att eldanden inte tycker om att ett magiskt vildsvin springer runt och eldar ner jordandens skog. För att undvika en konflikt mellan eld och jord vill således eldanden att spelarna hjälper vildsvinet, befriar det, eller neutraliserar det. Dock poängterar anden skall de inte döda vildsvinet för anden vill studera det och försöka förstå varför ett eldsprutande vildsvin skulle uppstå. Fånga vildsvinet och led ut det i öknen där det inte kan bränna ner träden mer.

Scen 2: Jakt

- Hitta vildsvinet och fånga det.
    - Problem med att hitta det? Andra skogsfaror man snubblar in i? Troll i skogen som sköter stor byken och ligger och tvättar. Förvirrar spelarna så de bara går runt och kommer tillbaka till trollet om de inte går baklänges eller ger trollet deras hår. Hotar man trollet nog mycket så berättar hon hur man gör.
- Prinsens släkt som är på jakt efter vildsvinet.

Scen 3: Belöningen och vidare

Efter att man gjort elementarandens önskan uppfylld så blir man tackad av de man hjälpt och av anden. Allt verkar ha blivit väldigt bra.

Att tänka på:

Karaktärer

Eldsanden

Akt III Jordens elementarande.

Elementaranden finns i ett grönt hav av högt, högt gräs som man seglar ut på med en båt. Är någon slags jätteorm.
Ormen talar med slutna ögon. Så fort något sägs sluter ormen ögonen och i pauserna mellan orden tittar hon istället. Observera att detta gäller alla andar i akt 2-5.

Efter att den givit uppdraget ger den alla lärjungarna varsitt fjäll från sin hud vilket gör att när man äter det får man nya kunskaper om jord (man får dra en ny jordmagi eller man höjer sin rang i jord med ett steg, men det varar bara i tre timmar.)

Från Akt II: Trollet har om hon fått håret gjort en jätte fin peruk och kan då gå i byn i människohamn, Därav är det en rad småstölder och gruff i byn när spelarna är där, annars inte.

Uppdrag:

En av andens följeslagare har bett om hjälp men anden kan inte nå denne i berget som är luftandens tillhåll, därför skickas tetragramaton i stället som bär alla elementen inom sig.

Man skall hjälpa en tvåhövdad jätte som heter Rikt-och-Orikt, ett huvud heter Rikt och ett Orikt. Jätten är Jordelementarandens utsände men har blivit förvirrad av häxan. Jätten har nämligen bestämmande rätt om bröllop är lagliga, är de lagliga skyddar rikt dem och är de olagliga kastar Orikt sten på kyrkan.

Således måste man avgöra om bröllopet är legimt eller ej. Det är det inte då häxan har tagit brudens plats och förtrollat prinsen till att inte märka det.

Att ta sig in på bröllopet: Inga män eller pojkar får närvara så man måste klä sig som töser. Häxans soldater vaktar så ingen kommer in. Se mer info om soldaterna nedan i Akt IV.

Inne på bröllopet måste man hitta ledtrådar om bruden är bruden eller inte.

- Pratar man med hennes nära har hon ändrat humör de senaste dagarna och är nu mycket mer befallande och inte så undfallande som hon var. Dessutom har hennes soldater som lyder henne blivit konstiga, bleka och rykiga. Se Akt IV.
- Häxan har svans även i brud form så ser man innanför hennes klänning kan man se den och avslöja henne.
- Pratar man med hennes gamla mor kan man få fram detaljer som bruden borde veta men som inte häxan vet, ex moderns mitten namn eller vad brudens tama lamm heter.
- Häxan har en slöja av spindelväv, mystiskt men kanske inte avslöjande. Ledtråd till nästa akt.

När man avslöjat häxan kan man antingen konfrontera henne, vilket gör att hon snärjer en i ett nät och kidnappar prinsen, eller så kan man berätta det för jätten som då börjar kasta sten på kyrkan, vilket avslöjar att bröllopet är oheligt och gör att byborna driver häxan på flykten som dock även då får med sig prinsen.

Är spelarna ettriga så får du slänga nog mycket soldater mot dem så de inte når fram och kan rädda prinsen.

Elementaranden är tacksam, och skickar en vidare till luft.

Akt IV: Luftanden

I en grotta sitter luftanden i form av en väldig fågel, en gigantisk albatross, och när lärjungarna når fram dit ber den om hjälp av de utvalda, av Tetragrammaton.
Albatrossen talar med slutna ögon. Så fort något sägs sluter fågeln ögonen och i pauserna mellan orden tittar hon istället. Observera att detta gäller alla andar i akt 2-5.

Luftens ande vill ha hjälp för att undvika konflikt med vattnet, vill att man skall befria prinsen som är fångand men som också är en av luftandens utvalda. Då prinsen är fångad i ett slott på en ö utanför kusten, nedanför bergen kan inte luftanden ingripa själv, det är vattenandens område.

Efter att den givit uppdraget ger den alla lärjungarna varsitt fjäder från sin skrud vilket gör att när man äter det får man nya kunskaper om luft (man får dra en ny luftmagi eller man höjer sin rang i luft med ett steg, men det varar bara i tre timmar.)

Situation:
Häxan bor i ett slott på en ö. Det finns en lite fiskeby som kör ut mat och personal till slottet med jämna mellanrum för att slippa repressalier från och få beskydd av beskydd häxan.

Vägar in i slottet: Det finns i korthet tre vägar in i slottet och det är under, genom eller över murarna. Under murarna kan man ta sig i någon av de tunnlar som kommer ut under vattnet, dels avlopp men även en större tunnel från fängelsehålan där fångar får en sista möjlighet att fly av den sadistiska häxan. Tunneln är närmare femhundra meter lång under vattnet vilket gör den närmast omöjlig att simma om man inte har med sig någon slags luftreserv. Dessutom kryllar vattnet av många farliga fiskar, sjöborrar och maneter som inte är alltför hälsosamma att simma in i.
Över murarna kan man bara ta sig om man flyger eller är en ypperlig klättrare. Dock patrullerar det soldater på bröstvärnet dygnet runt.

Genom muren går det bara att ta sig genom porten där soldaterna släpper in de varor och slavar som fiskebyborna tar med sig. Häxan låter enbart unga pojkar arbeta för henne i hushållet så det är framförallt sådana personer som släpps in. Byborna själva släpps aldrig genom portarna.

Denna undervattens gång samt vilka begränsningar det finns vid portarna kan byborna berätta för en, de hatar och fruktar häxan men kommer inte hjälpa till. Visst om lärjungarna vill det kan de sälja dem som slavar till slottet men annars tar de nog inte med dem i båten som åker över en gång i veckan. Dock kan de berätta att problemet när man väl tagit sig in i slottet är att undvika upptäckt av de många vakterna. Häxan har många hemska soldater samt att hon nästan verkar kunna se som omgivning med sin svarta magi och avslöja försök att komma åt henne. Det har skett ett antal mordförsök på häxan men inget har varit när att lyckas för häxan verkar hela tiden ligga ett steg före. Antagligen har hon spioner i byn.

Om uppdragets utveckling.
Mitt förslag på hur inträdet i slottet med det efterkommande räddningsförsöket skall ske är att man kan låta dem ta sig in, bli upptäckta och infångade, få fly, möta häxan i strid, slåss med henne men inte döda henne utan sly igen, rädda prinsen och komma undan.

Detaljer i slottet
Häxan har bara pojkar som arbetare som hon äter upp när de når en viss ålder, blir könsmogna. Låt lärjungarna springa in i ett rum med en stor benhög med unga skelett.

När man blir infångad blir man inlindad i nät och hängd upp och ner från taket. Det är svårt att ta sig ut men spelarnas magier borde kunna fixa det.

Striden med häxan
Låt häxan vara dels stryktålig, dels använda sig av många hemska magier. Låt magierna vara kopplade till spindlar på något sätt, saker som osynliga nät, att hon kan känna vad som händer någon annan stans, hon har klor /

tänder med bedövande gift, slänger trådar som snärjer en, förvandlar småspindlar i sin närhet till soldater som anfaller spelarna och liknande. Som klimax kan hon förvandla sig till en gigantisk spindel, ett stort groteskt monster som skall vara mer eller mindre odödligt av spelarna i detta läge.

Häxans soldater

Häxans soldater är egentligen förtrollade spindlar i människohamn. I strid framkommer det att de inte kan slåss med vapnen de har utan istället slänger de kladdiga nät över sina motståndare och har giftiga gaddar. När de dör luckras deras kroppar upp i en svärm småspindlar som springer åt alla olika håll.

Akt 5: Vattnets elementarande

Vattnets ande är en jättestor sköldpadda och vill ha hjälp att fördriva häxan från ön. Vill fördriva häxan då hon har plågat de andra elementarandarna och vatten inte vill stöta sig med dem.

Sköldpaddan talar med slutna ögon. Så fort något sägs sluter sköldpaddan ögonen och i pauserna mellan orden tittar hon istället. Observera att detta gäller alla andar i akt 2-5.

Häxans magi är dock så stark att man behöver en magisk sten för att kunna fördriva henne. Denna sten finns i magiker citadellet men magikerna vägrar låna ut den då de inte vill lägga sig i världen. Vattenanden säger att "det som magikerna inte förstår är att genom att inte handla så påverkar de också världen, genom att göra inget så påverkar de kanske mer än om de faktiskt skulle handla. I detta fall genom att inte låna ut kristallen." Vattenanden har en utsänd, en mäktig alkemist som skall göra en magisk dryck av kristallen och som har försökt få magikerna att lämna ifrån sig den. Nu vill vattenanden att lärjungarna skall hämta kristallen och ge den till alkemisten. "Ni måste sluta tänka i termer av vi, elementarmagiker och dom, alkemister. Det är alla tillsammans som måste samarbeta för att göra världen till en bra plats." Elementarmagikerna lyssnar inte längre på sina andar, ni Tetragrammaton är vårat ända hopp.

De kristall ni skall ta finns i källaren till det högsta tornet, i den mittersta byggnaden. Den är inte bevakad för den är inte speciellt viktig. I rummet kommer det nog finnas flera kristaller men den som glittrar i alla regnbågens färger är den ni söker.

Vattenanden ger dem varsin magi men råder dem samtidigt att använda magierna varsamt inom citadellet då magikerna kommer tycka det är mystiskt att lärjungar kan sådana saker. Elementarmagikerna är inskränkta och tror att man bara bör ha ett element inom sig som om vi element låg i fejd med varandra. De förstår inte att alla elementen behövs för helheten. Men ser de er använda magi ni inte bör behärska så kommer de nog att bli misstänksamma och de vill vi inte, för magikercitadellet är många hundra gånger mäktigare än häxan. Det bästa är bara att smyga in som vanliga elever och ta det ni kom för. Ingen kommer nog fråga något om ni inte ställer till det. Alkemisten möter sedan upp med er på "Sjungande Illern", en taverna där ni kan vänta och vila er medan han gör elixiret så ni kan besegra häxan.

Efter att den givit uppdraget ger den alla lärjungarna varsin liten pärla ur sin mun vilket gör att när man äter det får man nya kunskaper om vatten (man får dra en ny vattenmagi eller man höjer sin rang i vatten med ett steg, men det varar bara i tre timmar.)

Borta bra men…

Efter instruktionerna så ger elementaranden dem en möjlighet att färdas hem genom stora blåa portar och de kommer då ut i sitt rum igen. Sedan är det bara upp till dem att göra som instruktionerna sade och gå vidare till akt sex.

Vad händer om

De redan här uppsöker mästarna med sin berättelse – de är för upptagna för att lyssna på sådan rappakalja.

De kastar magi i andras närvaro – låt dem upptäcka att magiker pekar på dem och kommer stegande åt deras håll för att ta redan på vad som försegår. Det magikerna ser är ju lärjungar som kastar femagi och det gör dem upprörda men formulera deras anstormning mot spelarna som hotfull så att spelarna flyr och inte står kvar och förklarar.

De tar andra saker i rummet med kristallerna – det finns självfallet ett antal väldigt mäktiga artefakter lagrade under citadellet och väljer spelarna att plocka på sig sådana tingestar är det upp till dig som spelledare att hitta på vad sakerna gör. Men om spelarna tar någon av de andre kristallerna så kan man tänka sig följande: Varje kristall symboliserar ett element, den gröna kristallen jord, röd – eld,

blå – vatten och genomskinlig – luft. Om kristallerna bortförs från rummet och inte återgäldas kommer elementen så småningom hamna i obalans. Är blå kristall borta kan man tänka sig torka eller översvämningar, är röd så kyla eller hetta osv. Dessa effekter tar dock veckor att manifestera sig… Dessutom kan inte elementarmagikerna kalla på ”de riktiga” elementarandarna om de inte har tillgång till respektive kristallerna.

Överlämnandet

Efter det att man tagit kristallen och lämnat den till alkemisten går han för att göra ett elixir. Han vill inte ha en massa lärjungar springandes i hans laboratorium utan ber spelarna vänta utanför, alternativt på ”Sjungande Illern”, kanske ber han dem förbereda sig inför attacken mot häxan genom att uppmuntra spelarna köpa sådant de kan tänkas behöva. Själva bryggandet kommer att ta en stund så det är bara att vänta.

Akt 6: Upplösning

Och vänta får de. Efter några timmar är fortfarande inte alkemisten tillbaka och går man och letar upp honom är hans rum tomt, oavsett om man övervakat det eller inte. Så småningom återvänder man till citadellet eller blir uppspårade av mästarna. Observera att inga spår av elementarandarna eller alkemisten finns att tillgå. När mästarna kommer fram till lärjungarna är de redigt sura på dem och anklagar dem för att ha stulit något av stort värde.

- I uppläxningen av lärjungarna skall det framkomma att den kristallen man tagit var elementet kvintessensens kristall och att hela världen är i fara om den inte sitter bland de andra fyra elementen.
- När mästarna får reda på att lärjungarna gjort det på uppmaning av elementarandarna blir de chockade och beslutar sig sedan för att frammana andarna och fråga varför. För att frammana andarna krävs respektive av de andra kristallerna från källarrummet. Framför lärjungarna framträder så elementarandarna men till lärjungarnas förskräckelse så är de inte samma andar som de själva talat med. Eldanden är en stor röd brinnande tupp, jord är en talandes hjort, vind är en örn som det slår blixtar om och vatten är någon slags uråldrig reptil. Andarna säger saker i stil med "Skulle jag talat med det där barnet? Jag framträder ju bara för femte rangens mästare och det vet du mycket väl!"
- Lärjungarnas extrakrafter visar sig dessutom vara borta. Alla magikort som man fått under akt 2-5 fungerar inte längre. Varför vet inte lärjungarna men egentligen var krafterna skapade av feernas illusion och nu när de inte förtrollar världen kring lärjungarna längre så har de inte några extra krafter heller.
- I ilskan över deras handlande frågar i alla fall mästarna vad de gjorde med kristallen. När de fick reda på att de givit den till alkemisterna utbryter de ett ramaskri och rusar dit för att kräva tillbaka den.
- Hos alkemisterna förnekar man att de tagit emot dem och det hela håller på att explodera innan man kan konstatera att den alkemist som lärjungarna säger sig ha lämnat kristallen till inte finns, ingen känner igen denne. Här efter är det inte bara mästarna och andra högt uppsatta elementarmagiker som följer med utan även ett halvt dussin alkemister följer med, "för om kvintessensen är borta är det något som berör oss alla." Använd dessa båda läger till att låta gamla konflikter bubbla upp till ytan.
  - *Det är precis som vintern 684 då ni missade...*
  - *Vi vet alla att det var erat fel från början för om inte Snuddas den torre, hösten 621 hade undlåtit att...*
  - Så fokus sätts igen på karaktärerna och deras historia. Mästarna tror de har ljugit och kastat falska anklagelser så de är inte alltför muntra.
- Slutligen ber man dem berätta sin historia igen, speciellt om dessa andar som har närmat sig en och bett en göra detta. De fyra andarna lärjungarna möte har ett drag gemensamt (talar med slutna ögon) och en skäggig gammal magiker kan genast säga att det allt är kvintessensens kännetecken.
- Om lärjungarna flikar i att kvintessensen allt verkar ha velat gå över till alkemisterna blir magikerna likbleka och beslutar sig genast för att frammana kvintessensens ande. Dock är det en osäkerhet som magikerna poängterar, då kvintessensens kristall är borta är det inte säkert att kvintessensen hör en åkallan, till

exempel om den råkar vara inkarnerad för tillfället, men om det nu var kvintessensen som lurat lärjungarna så är inte det möjligt. Kvintessensen har inte sina krafter fullt ut när den är inkarnerad och skulle då inte simulera lärjungarnas krafter, förklarar magikerna. D.v.s. de krafter som lärjungarna verkade ha under akt 2-5.

- Mästarna försöker så åkallar kvintessensens ande men den hörsammar dem inte. Mästarna är nu lovligt förtvivlade och undrar varför kvintessensen har övergivit dem. I ett sista försök sätter de sig ner och pratar med lärjungarna igen, de kommer inte långt innan en av de närvarande alkemisterna kommer fram, pekar på någon av sakerna man fick av barnet i akt 1 och säger att enligt hennes instrument så utstrålar dessa saker en hög kvintessens, så hög att de måste komma från kvintessensen själv. "Det bevisar saken", säger mästarna, "dessa saker fick ni väl under något av era uppdrag med elementarandarna?" När lärjungarna konstaterar att det inte var så utan att det var ett litet barn som givit de till dem så blir mästarna chockade. "Ett litet barn? Det måste vara kvintessensen inkarnerad, och då kan ju inte kvintessensen ligga bakom stölden ändå?"
- Man går igenom lärjungarnas berättelse igen och en gammal grå och snustorr magiker konstaterar att det allt finns mycket sagosymboler i dem. Genast reagerar någon av de andra. "Jag tyckte väl att hästen var bekant! Visst sa ni att ni kunde rida allihop på honom? Det är Bäckahästen, Näcken, det måste vara feerna som ligger bakom det hela!"
- Nu diskuterar mästarna snabbt och hetsigt om vad konsekvensen av att feerna har kristallen blir. De får förklarat för sig av trångsynta akademiker att kvintessensen styr vilken magi som levande väsen kan kasta och om feerna har den kan de, när kvintessensen återvänder till kristallen få alla framtida barn att bara kunna kasta fe-magi vilket skulle betyda feernas återintåg i världen. Vidskepelsen skulle komma tillbaka och magikernas långa kamp mot skrock och folktro skulle gå förlorad, i bästa fall. Med kvintessensen i sitt grepp skulle feerna även kunna släcka allt liv på jorden eftersom kvintessensen genomkorsar allt levande. Kristallen måste återbördas till citadellet! Men förvisso, så länge kvintessensen är inkarnerad har man inte kontroll över den genom kristallen, så således måste man även hitta inkarnationen och hindra den från att dö.
- Mästarna tar på sig det viktigaste, att hitta kristallen och hindra feerna från att ta den från denna världen, till månen där feerna egentligen bor och lärjungarna blir de som skall leda någon av de andra gamla akademiska magikerna på jakt efter inkarationen som bara de har sett. De mäktigaste elementarmagikerna och alkemisterna

Jakten på ett barn

Detta är själva klimax på scenariot där man skall ge sig ut i staden och jaga efter barnet man såg i akt 1. Då feerna också är på jakt efter barnet kommer man kunna ana dem i personer man passerar. Låt gestalter man möter och ser ha drag av olika bipersoner man möt, låt någon påminna om en häst, en annan om ett orm, en tredje om en prins och så vidare. Dessa gestalter kommer man inte kunna konfrontera utan de är mer med som villospår, som irrbloss för att förvirra spelarna från sin riktiga uppgift, att hitta barnet.

Slutligen kommer man springa in i barnet som sakta är påväg att ledas bort av en gammal gumma. Låt spelarna känna igen henne som äppelförsäljerskan i akt 1, men även om häxan, som sköldpaddan, som alkemisten som tog kristallen och som en rad andra personer.

Detta är Puck scenariots antagonist som hela tiden funnits med i olika former. Observera att slutstriden från Pucks sida, inte så mycket handlar om att fysiskt slåss utan mer om att förvirra och bedra. Illusioner och trick är det han använder för att få sin vilja fram och så även här. Låt han be som den blåögde prinsen om att spelarna skall låta honom ta barnet be för sitt liv, för att sedan om de nekar förvandla sig till något hotfullt, kanske häxans spindelform och då hota dem, kalla dem dårar för att de försöker stoppa henne och försöka skrämma iväg dem. Om lärjungarna synar bluffen, exempelvis genom att attackera den försvinner spindeln och en dimma sprider ut sig i vilken irrbloss flyger runt och alla ljud förvrängs till ekon som snurrar bort i dunklet. Man vet inte vart Puck eller barnet tog vägen men har man kvar några av barnets gåvor från akt ett kommer dessa börja dra åt rätt håll. Om man inte har med sig dem kan man låta katten från akt ett visa en vägen. Så slutligen kommer man ur illusionen och kan då rädda barnet medan Puck besviket flyr. Sina sista illusioner använder han till att försäkra sig om sitt eget skin, exempelvis genom att fejka sin egen död, men från håll kan man höra honom svära på att komma tillbaka. Kristallen har han inte på sig men barnet kan man i alla fall föra i säkerhet bakom citadellets murar.

Och där någonstans slutar scenariot. Kristallen är borta och mästarna återvänder inte. Vad man skall göra för att återställa ordningen till världen vet man inte riktigt men man har i alla fall räddat en liten bit av kakan så inte allt är förlorat. Så länge barnet lever kommer inte feerna kunna kontrollera kvintessensen.