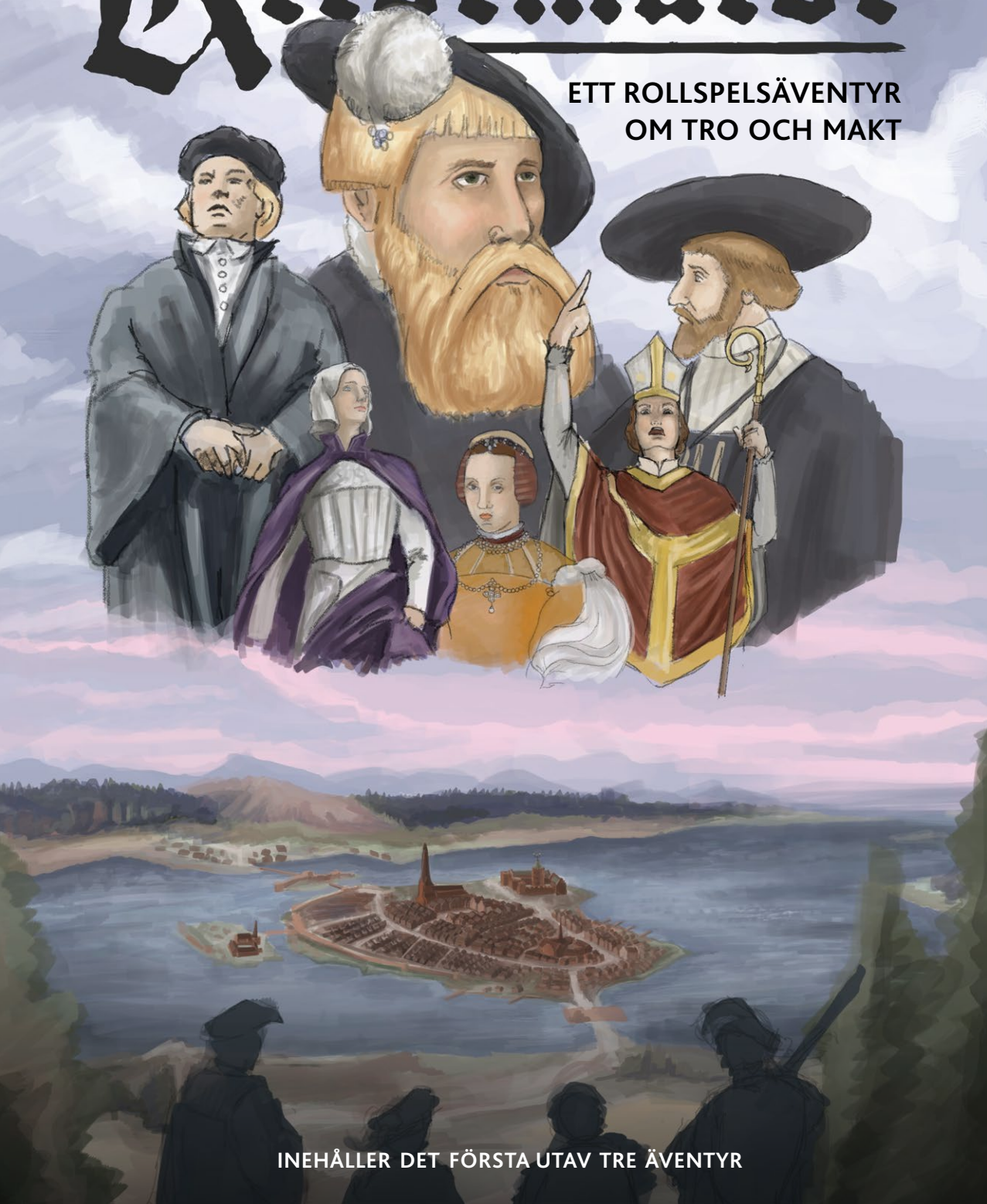


# Reformatör

ETT ROLLSPELSÄVENTYR  
OM TRO OCH MAKT



INEHÅLLER DET FÖRSTA UTAV TRE ÄVENTYR



## Förord

### IDÉ OCH PROJEKLEDNING

Andreas Lindén

### REGLER

Kenth Sanfridsson och Andreas Rovio

### ÄVENTYR

Saga Nyman Renström, David Bjälvegård , Kenth Sanfridsson

### PROJEKTKOORDINATOR

Artemis Lumarker

### TEXTREDIGERING

Anna Hultcrantz

### LAYOUT OCH ILLUSTRATION

Andreas Lindén

### STORT TACK TILL

Speltestare under SvKUngas Påskläger 2017 på Finnåkers kursgård och Sandvikengården  
Svenska kyrkan Västerås stift



Verkligheten överträffar alltid dikten. Idén till det här äventyret kommer från ett historiskt sammanträffande: den svenska övergången till den lutherska kyrkan och början på vår moderna historia vid valet av Gustav Vasa till kung.

De händelser som utspelar sig i det här äventyret räknar vi som avgörande för att vår moderna historia skulle kunna ta sin början, den historia du och jag delar idag.

Historia är viktigt och jag är övertygad om att den lär oss om vår nutid och ger oss verktyg för att tolka och hantera den.

Jag hoppas med det här äventyret kunna visa dig att vår historia är spännande. Så spännande att det är en historia värd att berätta, om och om igen.

*Andreas Lindén*

*Hösten 2017*

**R**ollspelet Reformator är ett så kallat bordsspel, vilket innebär att en grupp människor samlas och spelar ut olika händelser i en påhittad värld. Världen styrs av regelböcker och en spelledare. Resten av gruppen spelar karaktärer, som i den fiktiva världen upplever äventyr, löser problem, utforskar och övervinner faror tillsammans. I ett rollspel finns inga vinnare eller förlorare, det är inte målet med rollspel. Målet är att ha kul, låta fantasin flöda och hantera moraliska dilemman genom att samarbeta. En del spelar rollspel för att få spela karaktärer som är omöjliga att vara i verkligheten. Andra spelar för att få höra spännande berättelser som de kan vara med och påverka. Gemensamt för alla rollspel är att de tillåter spelare att på samma villkor få vara en del i något större, utan att det kräver mer än fantasi och respekt för varandra.

**F**ör användning av rollspel i konfirmations- och ungdomsarbete? Rollspel är ett av många bra sätt att arbeta på i konfirmandundervisning och ungdomsgrupper. Vad som fungerar beror givetvis på vilka ämnen som ska bearbetas och hur olika grupper ser ut. Styrkan med rollspel är att du som konfirmations- och ungdomsledare på ett enkelt sätt kan presentera svåra ämnen och moraliska dilemman för ungdomar. Det kan vara lättare att diskutera ett praktiskt problem än ett teoretiskt exempel, som kan vara svårt att relatera till. Spelarna får också se tydliga konsekvenser av sitt handlande under spelträffarnas gång. Rollspel genomförs i grupp och är ett fantastiskt verktyg för att hjälpa människor att samarbeta, lösa konflikter och resonera sig fram till beslut. När en spelare gör något oväntat och oplanerat går det sällan bra. Grunden i rollspel är just samarbete, inte konkurrens.

Att använda rollspel på det här sättet är inte något nytt. Som pedagogiskt verktyg har rollspel funnits både inom och utanför kyrkan under många år. Exempel är de FN-rollspel som arrangeras på skolor runtom i Sverige och det klassiska inomkyrkliga rollspelet Vägen, som släpptes av Västerås stift 1993. Vårt rollspel är en del av den här traditionen och vi hoppas att spelet kan ge många roliga och lärorika timmar för dig och din grupp.

**N**åden till det här rollspelet kom till under 2017, reformationens 500-årsjubileum. Jubileet markerar de 500 år som passerat sedan den tyske munken Martin Luther, enligt legenden, spikade upp sina 95 teser på kyrkporten i Wittenberg, det som kommer att bli reformationens startskott. Få händelser har påverkat den moderna världen så mycket som reformationen. Några år senare utspelar sig betydelsefulla händelser i Sverige som ger upphov till ett nytt centraliserat kungarike under Gustav Vasa, början till det moderna Sverige. På många sätt är den tid som här beskrivs en brytpunkt. Människor runt om i Europa börjar lämna ett traditionellt tänkande och välkomna en ny värld. Ibland glömmet vi bort hur mycket vår historia har påverkat, och fortsätter att påverka, oss idag. Det är något vi vill att det här spelet ska förmedla.

För oss har det varit viktigt att i äventyret fokusera på en viktig teologisk tanke som reformationen och Luthers tankar förde med sig. Det handlar om nåden, att en människa alltid kan vila i och sätta sin tilltro till en Gud som vill älska, förlåta och skapa relation med oss. Den kommer till människan fullständigt gratis och utan förbehåll och som något vi själva kan säga ja eller nej till.

Det har också varit viktigt för oss att ge olika perspektiv. Det är lätt att i historiska händelser enbart fokusera på de mest kända personerna, Martin Luther, Gustav Vasa och några till med dem. Dessa personer har haft stor betydelse för det som hände, men de var inte ensamma. Speciellt kvinnornas roll glöms ofta bort. Därför har vi försökt att berätta berättelsen från både händelsernas centrum och människorna i periferin, från både koja och slott. Vår historia är allas historia och då måste många olika röster få höras.

**S**lutligen vill vi påminna dig om att väl genomtänkta resonemang och dilemman, väl beskrivna platser och historisk korrekthet är sekundärt. Rollspelets kärna är att ha roligt. Därför vill vi skicka med dig som ledare att det viktigaste är inte att du kan allt om teologi, historia eller rollspel. Det viktigaste är att du vågar ha roligt tillsammans med dina spelare och ger dem en chans att på sitt sätt på upptäcka en av de mest spännande epokerna i vår historia.

**S**pelledaren (SL) är du som har den viktiga uppgiften att spela äventyret och hålla koll på spelarna. Människor är olika och vissa är mer utåtriktade än andra. En del kan vara blyga i nya situationer och då är det SL:s roll att lyfta dessa spelare. Ett bra tips är att under särskilt viktiga moment i rollspelet låta dessa personer få ta plats. Ibland kan ett välriktat slag som räddar dagen vara precis den självförtroendeboost som en blygare person behöver, speciellt när medspelarna glatt hejar på. Det är också viktigt att vara lyhörd. En spelare kan vara trött eller ha tankarna på annat håll vid just den här spelsessionen och då ska SL inte tvinga fram välutvecklade svar på allt. Spelaren kommer sannolikt att bli engagerad när tempot i spelet ökar.

**Ä**ventyret är i första hand skapat för nybörjare och mer ovana rollspelare och spelledare, men fungerar lika bra för mer erfarna spelare. Äventyren är uppdelade i tre akter med ett vägval i varje akt som påverkar äventyret längre fram.

**S**peltiden är en viktig faktor, mitt i upptäckandet, glädjen och skratten i ett spännande äventyr är att inte glömma speltiden. En session brukar hålla på mellan 3-8 timmar. Därför är det viktigt att spelsessionerna genomförs när det verkligen finns tid att spela. När ni spelar är det bra att hinna avsluta äventyret för att inte förlora den energi och lust som byggts upp. Det finns också en risk att spelarna hinner glömma viktiga detaljer som kan vara relevanta senare under äventyrets gång om det går för lång tid mellan sessionerna.

**R**egelsystemet är tänkt att vara enkelt att lära sig, men fortfarande vara så heltäckande som möjligt för spelvärlden. Läs igenom reglerna ordentligt så att du känner dig trygg med dem, men kom ihåg att du som SL står över reglerna. Fattas regler, eller står i vägen för dig, bortse från dem och bestäm själv. Spelarna behöver inte kunna reglerna, det är därför enkelt och smidigt att komma igång.

**B**oken är uppdelad i tre delar. Första delen innehåller introduktion och regler, därefter följer äventyren och i slutet finns alla formulär som behövs för att skapa en spelarkaraktär.

### Tips till dig som spelledare

- *Var förberedd! Läs igenom äventyr och tänk igenom händelserna innan du ska spela.*
- *Provska en egen karaktär så att du vet hur en gör. Läs instruktionerna på baksidan av karaktärsformuläret.*
- *Hitta din balans mellan historisk korrekthet och spelarnas fantasi. Det är du som sätter gränserna!*
- *Om spelarna är vilse, använd spelvärlden, exempelvis en SLP för att leda spelarna på rätt spår. Utmana men motarbeta inte spelarna.*
- *Ha en plan B! Vad händer om spelarna går en annan väg? Pratar med nya människor eller går vilse?*

**T**skrifter av karaktärsformulär och övriga formulär finns tillgängliga på internet för att förenkla att komma igång med karaktärsskapandet. Då kan alla spelare skapa sin rollfigur samtidigt och slipper låna boken för att läsa, vilket gör skapandet smidigare och ni kommer att få mer tid till att spela.

### Detta behövs för att spela

- *Rollspelet Reformator, den här boken*
- *Minst tre sexsidiga tärningar, gärna fler*
- *Pennor och blanka papper*
- *Karaktärsformulär utskrivna till alla spelare*

*Ytterligare formulär, för, karaktärskapande, utrustning, formler etc. finns online. Skriv gärna ut dessa också.*

**Allt material finns att ladda ned på [www.svenskakyrkansunga.se/reformator](http://www.svenskakyrkansunga.se/reformator)**

### Ordlista

<b>SL</b>	<b>Spelledare (SL):</b> Spelledaren är en av personerna i rollspelsgruppen. Hanterar alla uppgifter för att kunna genomföra en spelsession.
<b>SLP</b>	<b>Speladarpersoner (SLP):</b> Alla varelser och personer som SL spelar i världen.
<b>T6</b>	<b>Vanlig Sexsidig tärning:</b> Hur många tärningar som ska användas avgörs av siffrorna framför T6.

**S**werike på 1500-talet var ett väldigt annorlunda Sverige. Landet var ett fattigt bondesamhälle långt upp i norr som låg långt efter resten av Europa. Läskunnigheten var låg och få människor lämnade någonsin sin lilla by. Inom landet stred många olika frälseätter om land och makt. Samtidigt var Sverige vid den här tiden inte ett eget land. Sedan 1397 befann sig landet i en militär och politisk union tillsammans med Norge och Danmark. Unionen hade gjort de tre länderna starka utåt, men på bekostnad av både pengar och resurser som utarmade befolkningen. Detta hade lett till flera större uppror av både adel och bönder under 1400-talet. Flera av Sveriges mer kända upprorsmakare kommer från den här tiden, bland annat Engelbrekt Engelbrektsson och Sten Sture den äldre.

**K**yrkan var på den här tiden den viktigaste samlingspunkten. Eftersom Sverige var ett katolskt land fanns det en kommunikationsväg mellan kyrkorna och klostren som sträckte sig ner över kontinenten och hela vägen ner till Rom. Det gjorde att både kunskap och information kunde sprida sig från präster och munkar till allmogen. Trots det var också vidskepelse och folktro mycket starka och alla var noga med att hålla sig väl med skogens gömda folk. Genom att hålla sig väl med både präst och det okända säkrades goda skördar och ett friskt liv.

**O**mvärlden influerade givetvis det svenska samhället under den här tiden, även om Sverige i många avseenden fortfarande var ett ganska isolerat land. Tyskar utgjorde en stor del av befolkningen i städerna. Handelsmän från Hansan som handlade runt hela Östersjön, birkarlar som besökte samer i norr och en begynnande boktryckarkonst gav folket i Sverige vissa möjligheter till ett kulturellt utbyte med resten av världen. Mötet människor emellan har alltid varit en viktig del för länders utveckling och i rollspelet har vi försökt att hitta och ge en rättvis bild av hur det faktiskt kan ha sett ut vid den här tiden.

**H**istorisk grund för spelet är det senmedeltida Sverige, men även om många av de händelser och personer som spelarna kommer möta i rollspelet är historiska och faktiskt levde under den här tiden har vi tagit oss friheten att också skapa nya personer och händelser. Detta har vi gjort eftersom det har varit viktigt för oss att kunna skapa ett äventyr som både är intressant och spännande. Det här rollspelet är alltså snarare historiskt inspirerat än helt historiskt korrekt.

**Ä**ventyret baseras på verkliga historiska händelser. Ramverket för historien är Gustav Vasas väg till makten och i äventyret vävs den svenska reformationen in med Olaus Petri, den svenske reformatorn i centrum.

Verklighetens Olaus Petri och Gustav Vasa arbetade tätt tillsammans, Olaus var stockholms statssekreterare efter 1524, men för att göra äventyret mer spännande har vi förstorat Olaus roll i det politiska spelet mot dansken. I stora drag börjar äventyret med Stockholms blodbad. Danmark har tagit makten i unionen, bestående av Sverige, Norge och Danmark, och intagit Stockholm. För att försäkra sig om makten gör sig danskarna av med många svenska adelsmän, däribland Gustav Vasas far.

Precis som Gustav Vasa tvingas äventyrarna att fly från danskarna och ansluter sig sedan till upproret mot dem. Därefter följer äventyrarna Gustav Vasas väg tillbaka till Stockholm, via kampen om Västerås för att sedan, när kriget befinner sig i ett dödläge, hjälpa till med förhandlingarna om ekonomiskt stöd från Lübeck. Gustav Vasa behöver pengar till en armé av legosoldater för att slutligen återerövra Stockholm.

Äventyret centraliseras runt Olaus och vi tänker oss att han ser det svenska upproret som en öppning för att implementera de nya reformatoriska tankarna, genom Gustav Vasa.



# Regler

**Reglerna** i Reformator är enkla och grundas i egenskaper och färdigheter. Egenskaper beskriver spelarens fysik och psyke. Färdigheter beskriver vad en spelare är duktig på att utföra, som att rida eller slåss med svärd. Alla spelarnas handlingar ställs mot spelarens egenskaper, det är till exempel lättare för en stark karaktär att lyfta en tung sten. Ett tärningskast avgör om handlingen lyckas eller ej. Spelarna måste inte kunna reglerna för att kunna spela rollspelet (även om det givetvis underlättar), men däremot är det viktigt att spelledaren har bra koll på hur spelet fungerar. För att underlätta för spelledaren under spelsessionerna så finns en spelledarskärm i slutet av boken. Den är enkel att kopiera upp och ha nära till hands under spelets gång för att kunna kolla upp regler och ha koll på viktiga detaljer, utan att behöva stoppa spelet. Kom ihåg att reglerna finns till för att kunna spela spelet på ett enkelt och roligt sätt. Reglerna får aldrig hindra rollspelet! Skulle er grupp av någon anledning ha problem med vissa regler så är det helt öppet att ändra dem, allt efter hur just er grupp fungerar.

**Egenskaper** är det som definierar spelarnas karaktärer. Det finns sex stycken egenskaper: Styrka, Uthållighet, Smidighet, Intelligens, Sinnesnärvaro och Karisma. Alla karaktärer har dessa egenskaper, och hur starka eller svaga egenskaperna är anges i siffror. Det är mot dessa som spelaren slår tärningar för att utföra en handling. För att lyckas krävs det att spelaren slår ett tärningslag som är lika med eller lägre än sin egenskaps siffra. Lyckas spelaren med slaget så kan handlingen genomföras. Misslyckas slaget och därmed handlingen så är det spelledaren som avgör vad som händer. En tumregel är att ju högre siffror spelaren får, desto värre är konsekvensen av den misslyckade handlingen. Det viktiga att komma ihåg för spelledaren är att ett slag alltid leder till någon slags konsekvens. Exakt hur spelaren lyckas/misslyckas beror på kontext och hur mycket tärningslaget skiljer, men spelare tycker alltid att det är roligt med en spelledare som varierar konsekvenserna av misslyckade slag.

**Tärningar** används för att avgöra om en spelare har klarat av att utföra en handling eller ej i spelvärlden, såsom att svinga ett svärd eller hoppa över en spricka. Att slå tärningar för att utföra handlingar kallas för att slå ett handlingslag. I det här rollspelet används vanliga sexsidiga tärningar, som i texten förkortas T6. Om det i en text står att du ska slå 3T6 innebär det att du ska slå tre stycken tärningar. Generellt kan man säga att ju lägre spelaren slår på tärningarna, desto större chans är det att slaget lyckas. För att kunna utföra en handling behöver spelaren berätta för spelledaren vad hen vill göra. Spelledaren avgör vilken egenskap som krävs för att utföra handlingen och avgör sedan svårighetsgraden.

**Svårighetsgraden** varierar beroende på vad för slags handling en spelare vill göra och i vilket sammanhang. Det finns fyra svårighetsgrader: enkelt, medel, svårt och mirakulöst. Alla tärningslag är alltid 3T6, men svårighetsgraden avgör hur mycket extra spelarna behöver lägga till på slaget. Är det ett enkelt slag behöver spelaren bara slå 3T6 mot sin egenskap. Om det däremot är ett mirakulöst slag måste spelaren slå 3T6+6. I tabellen på nästa sida anges hur mycket extra de olika svårighetsgraderna ger och exempel på hur svåra olika handlingar kan vara.

*Exempel: Eric vill hoppa över en klippavsats. Att hoppa går på egenskapen smidighet och Eric har 14 i smidighet. Spelledaren förklarar att detta är ett svårt hopp och att han därför måste slå 3T6+4. Han kastar tärningarna och får 3, 6 och 3, alltså 12 sammanlagt. Eftersom slaget var svårt får han lägga till +4 vilket gör att han får 16, alltså över hans smidighet på 14. Eric misslyckas med hoppet och ramlar ner i sprickan. Han faller ner på en djupare avsats och blir medvetslös.*

# Färdigheter

**Färdigheter** beskriver vilka handlingar en spelare är duktig på att utföra. Även om alla spelare har möjlighet att utföra i princip vilka handlingar som helst i rollspelet (så länge SL godkänner det och handlingslaget lyckas) betyder det inte att det är enkelt att utföra dem. En person som har tränat på något har naturligtvis bättre förutsättningar att klara av det än vad någon som aldrig tränat har. För att representera detta i rollspelet så finns färdigheter. Om en spelare utför en handling som faller under någon av sina färdigheter så räknas en svårighetsgrad bort från handlingslaget. Efter varje avslutat äventyr kan spelarna få fler färdigheter.

**Klassspecifika färdigheter** är unika för respektive klass och kan bara utföras av den klassen. Dessa specifika färdigheter ger inte spelaren en lägre svårighetsgrad när de genomförs.

**Bonusar** är passiva fördelar som återkopplar till spelarens bakgrund. Dessa fördelar används utan att göra ett handlingslag och kan inte misslyckas. Vilken startbonus spelaren får avgörs under valet "stånd" i karaktärsträdet.

**Alla färdigheter** finns listade på nästa uppslag tillsammans med information om hur och när de är relevanta att använda. Vid oklarheter är det alltid SL som avgör om en handling kan underlättas av en färdighet eller inte. Vilka färdigheter spelaren får beror på de val spelaren gör vid karaktärsskapandet. Information om karaktärsskapandet finns på sidan 22.

## Handlingslag

<b>Enkelt: 3D6</b>	Veta vem fogden är, attackera en sovande person, hoppa över en stock.
<b>Medel: 3D6+2</b>	Göra upp en eld, hitta till närmaste by, smyga utombus när det är mörkt.
<b>Svårt: 3D6+4</b>	Klättra i berg, hoppa av en skenande häst, stoppa en större blödning.
<b>Mirakulöst: 3D6+6</b>	Döda en björn med sina bara händer, gömma sig på plan mark eller ducka för en gevärskula.

*Exempel: Katarina ska försöka smyga förbi en vakt vid en av stadens portar. Det finns inte så många ställen att gömma sig på vilket gör att handlingen är svår (3T6+4) men eftersom Katarina har färdigheten "smyga" är svårighetsgraden endast medel för henne (3T6+2). Hon har smidighet 14. Katarina kastar tärningarna och får resultatet 10+2 och har därmed lyckats! Hon har nu smugit sig förbi vakten och kan ta sig in i staden.*



## Listade färdigheter

### **Fylka** KAR

Endast knekt

I stridens hetta när nederlaget är nära växer du och manar dina kamrater att fortsätta kämpa för överlevnad och seger. Denna färdighet får panikslagna och utslagna karaktärer att fortsätta slåss. En utslagen karaktär får tillbaka 2t6 kp. Skador gäller dock fortfarande och ytterligare skada kan tillfogas den som rest sig på nytt för att slåss.

### **Bön** SIN

Endast kyrklig

Efter år av kontemplation har du hittat vägar för att komma närmare Gud med din oro, glädje och sorg. Om det är nog för att få svar är inte alltid tydligt, men du ser ändå klarare nu. Färdigheten ger dig tillgång till böner att använda i spelvärlden, för hjälp och vägledning. Se nästa uppslag.

### **Fördold** SMI

Endast spejare

Du har en naturlig förmåga att försvinna i folkmassor och bli osynlig för din omgivning. Denna färdighet hjälper dig att röra dig obemärkt och förbli oupptäckt så länge du smyger. Stridshandlingar röjer din närvaro.

### **Formelkunskap** INT

Endast filosof

Du har lärt dig att forma omvärld och människor efter din vilja. Är det riktigt kunskap eller bara bluff? Det är omöjligt att veta. Färdigheten ger dig tillgång till formler. Se nästa uppslag. Utrustningen som krävs för att kasta formlerna specificeras även där.

### **Akrobatik** SMI

Du är smidig, vig och kan hantera din kropp på ett sätt som få andra klarar av. Färdigheten används för alla former av kroppsliga utmaningar som att hoppa långt, slänga sig över hinder eller ta sig igenom tränga utrymmen.

### **Astronomi** INT

Du har studerat himlen och erhållit kunskap om hemligheterna bakom stjärnornas konstellationer. Färdigheten kan användas för att samtala med olika lärda vetenskapsmän, navigera skepp eller orientera sig under natten.

### **Avståndsstrid** UTH

Med stor uthållighet och mycket träning har du bemästrat avstånds-vapnens svåra konst. Detta är en färdighet som gör dig till en god skytt med både projektil och krutvapen.

### **Bluffa** KAR

Dina ansikten är många och dina personligheter fler än så. Med trick och konster har du övertygat många om att du både är rikare, mäktigare och farligare än någon någonsin kunnat tro. Färdigheten hjälper dig att ljuga om vem du är eller vad du döljer.

### **Folktro** INT

Du har under lång tid samlat ihop sagor och berättelser från folk runt om i landet om alla de väsen och djur som lever ute i skogen och under nattens slöja. Den här färdigheten hjälper dig att känna igen ljud och läten i skogen, komma på god fot med allmogen och att berätta sagor och legender.

### **Förhandla** KAR

Pruta och köpslå är din specialitet. Du kan övertala den ena försäljaren att sälja billigt och den andra att köpa dyrt. Med den här färdigheten kan du förhandla om bättre priser och byten med köpmän och andra som handlar.

### **Jaga** SIN

Med hjälp av kunskap om hur djur lever och betar sig, hur man gillrar fällor och under vilka förhållanden det är bäst att jaga kan du finna byten i nästan vilken skog som helst. Färdigheten gör att du enklare kan spåra och fälla byten av olika slag.

### **Kasta** STV

Med en kvick tanke och en stark arm kastar du alla former av saker som om de vore pilar och du en båge. Med den här färdigheten kan du lättare kasta olika objekt (som inte innebär en strids handling) och träffa exakt där du vill.

### **Klättra** UTH

Sedan barnsben har du klättrat, högt upp i trädkronor, upp för lodräta husväggar och över steniga raviner. Ingen höjd är för hög för dig och ingen yta för slät! Denna färdighet gör alla former av klättring lättare för dig.

### **Lyfta** STV

“Det finns ingen sten som är för tung för att lyfta, bara muskler för små för att lyckas” det är ditt motto. Du lyfter så tungt att folk runt omkring dig viskar om trolldom. Med den här egenskapen klarar du av att lyfta, bära och flytta på tunga saker.

### **Läsdyrkning** SIN

Du har lärt dig hur olika läsanordningar fungerar och hur du knäcker dem. Med den här färdigheten är du duktig på dyrka upp lås av många olika slag för att komma igenom låsta dörrar och öppna förseglade skrin.

### **LäkeDOM** INT

Du har kunskap om läkeDOM och vet hur du gör växtblandningar, åderlätningar och sårbehandlingar. Med denna färdighet kan du behandla sår, hjälpa en sjuk eller läka en skada.

### **Närstrid** STV

Du har under många år lärt dig stridskonst. Med den här färdigheten klarar du dig bättre i handgemäng och kan handskas med närstridsvapen.

### **Omvärldskunskap** INT

Du är kunskapsörstande. Du har läst eller frågat ut äventyrare och handelsmän om nyheter från världens alla hörn. Med den här färdigheten har du större möjlighet att känna till olika saker i din omvärld såsom kungalängder, var olika länder ligger eller ditt hemlands historia.

### **Reparera** SIN

“Det finns inget som är så trasigt att det inte går att göra något med det” brukar du säga. Du är en mästare på att spika, limma och snöra ihop det mesta som har gått sönder. Med denna färdighet kan du enklare reparera olika objekt eller göra något nytt av resterna från det som inte går att laga.

### **Rida** SMI

Du har ridit sedan barnsben och kan bli ett med din häst. Du är lika stabil på hästryggen som andra människor är till fots. Med den här färdigheten kan du strida, jaga och rida ikapp andra ryttare mycket lättare.

### **Sabotage** STV

Med tillräckligt mycket krut kan självaste slottet Tre Kronor gå upp i rök. Du har bemästrat all form av skadegörelse. Men den här färdigheten kan du enklare sabotera konstruktioner såsom lås, vapen eller hela byggnader!

### **Simma** SMI

Inget vatten är för kallt, djupt eller strömt för att du ska hoppa i och simma. Med den här färdigheten kan du enklare simma över vattendrag, även om det är både långt och strömt.

### **Skrämna** KAR

En svag kung betalar för tystnad, en mäktig kung skrämmar till tystnad. Du har lärt dig att med endast ditt anlete skrämna fiender till tystnad och lydnad. Med den här färdigheten kan du hota och skrämna fiender till att ge upp eller göra det du vill.

### **Smyga** SMI

Du har under lång tid bemästrat skuggans alla egenskaper, tyst och osynlig, men ändå ständigt närvarande. Med den här färdigheten klarar du att enklare ta dig förbi motståndare utan att de ser dig eller att hastigt gömma dig igen om du skulle bli uppträckt när du smyger omkring.

### **Spåra** SIN

Med hjälp av syn, doft och hörsel kan du hitta den minsta mus eller snabbaste hare i skogens djupaste hjärta. Den här färdigheten gör att du enklare att spåra människor, finner stigar och orienterar dig i både stad och landsbygd.

### **Stjåla** SMI

Du har flinka fingrar, en smidig tunga och är bra på att spela oskyldig. Viktiga egenskaper för att bli en bra tjuv! Med den här färdigheten kan du lättare stjåla saker obemärkt.

### **VäderspådOM** SIN

En blick på himlen och du vet hur vädret kommer att bli. Med den här färdigheten förutspår du vädret och kan därmed förbereda dig för regn, kyla, vind och gassande solsken.

### **Växtkunskap** INT

Du har ett stort intresse för allt som naturen ger oss från marken. Örter, växter, träd och buskar, du känner till de alla och vet vad de gör. Men den här färdigheten kan du identifiera olika växter och deras egenskaper.

### **Övertyga** KAR

Med hjälp av komplimanger, manipulation, fjäsk eller stenhård retorik kan du övertyga vem som helst om vad som helst, till slut. Färdigheten ger dig möjlighet få tag på hemlig information, att övertyga en fiende om att lägga ner sina vapen eller få en person att tycka som du vill.

## Strid

**S**trid skiljer sig från andra handlingar eftersom det inte bara är spelarna som slår tärningar. I en strid slåss spelaren antingen mot fiender som styrs av spelledaren (SLP) eller mot andra spelare (i mer ovanliga situationer). Strider sker väldigt snabbt och ofta finns inte mycket tid att tänka. Därför är det viktigt att du som spelledare håller tempot uppe och låter spelarna känna sig lite stressade, det är en del av upplevelsen.

Striden är uppdelad i flera rundor där alla får möjlighet att utföra handlingar. Striden slutar när någon grupp ger upp eller har blivit helt nedgjord. Nedan följer ordningen för en strid.

**Turordningen** avgör vilken spelare eller SLP som får börja attackera. Turordningen avgörs genom egenskapen smidighet där den som har högst siffra får börja. Har två spelare/SLP samma siffra avgör ett tärningslag. SL gör en lista på turordningen. Turordningen ändras inte under stridens gång. Om en eller flera spelare gör en smygattack, går den attacken först. Sedan går turordningen tillbaka till den ursprungliga.

**Rundor** innefattar alla stridandes handlingar i tur och ordning. Varje stridande får utföra två handlingar, en handlingsmanöver och en stridsmanöver. Vissa egenskaper kan ge en spelare fler än två handlingar och det specificeras vid dessa fall. Det spelar ingen roll i vilken ordning som spelaren utför sina handlingar. När spelaren genomfört sina handlingar går turen vidare till nästa spelare. När sista stridande har utfört sin handling börjar nästa runda.

**Handlingsmanöver** är en enklare handling som inte innefattar strid. Exempel på handlingsmanövrar är att röra sig till en annan plats, ducka för att få bättre skydd, dra ett vapen för att kunna slåss eller ge ett objekt till en annan spelare. En spelare kan använda sin handlingsmanöver för att förbereda sin nästa attack och får då -1 på tärningslaget vid nästa attack.

**Stridsmanöver** är handlingar som innebär att spelaren hamnar i en duell. Det kan vara att attackera någon med vapen eller att slå och sparka mot någon.

**Duell** utspelar sig alltid mellan två stridande och går till på följande sätt: anfallaren berättar vad hen vill göra mot försvararen. Svårighetsgraden på attacken avgörs alltid av det vapen som används.

Försvararen får välja att antingen blockera, ducka eller göra en motattack. Försvararen får därefter slå ett handlingsslag beroende på vilken handling hen har deklarerat. När detta är klart får anfallaren fortsätta med sin attack. Om anfallaren och/eller försvararen lyckas med någon av sina attacker räknas dessa ut med hjälp av vapnets skadepoäng minus eventuella skydd. Detta gäller även om anfallaren hinner bli nedgjord av försvararens attack, eftersom attacken och motattacken egentligen sker i stort sett samtidigt i spelvärlden, trots att det kanske inte verkar så när man räknar rundor och skriver turordningslistor. Slutligen berättar båda parter vad som hände med karaktärerna och rundan går över till nästa person.

**Blockera** kan försvararen göra om hen har en sköld. Då slår försvararen ett uthållighetsslag. Lyckas slaget får försvararen räkna av lika många skadepoäng som sköldens värde. Misslyckas handlingen händer ingenting.

**Ducka** ger försvararen en chans att helt undvika slaget. Försvararen slår ett smidighetsslag. Lyckas försvararen får anfallaren inte utföra sin attack. Oavsett om handlingen lyckas eller misslyckas förlorar försvararen sin nästa handlingsmanöver.

**Motattack** ger försvararen möjlighet att slå tillbaka men med en högre svårighetsgrad än vanligt. Lyckas slaget får anfallaren en skada baserad på försvararens skadepoäng. Misslyckas slaget händer ingenting. Anfallarens attack genomförs oavsett om motattacken går igenom eller inte.

## Stridsordning

- |                |   |
|----------------|---|
| <b>Steg 1:</b> | <i>Angriparen annonserar sin handling</i>                                       |
| <b>Steg 2:</b> | <i>Försvararen väljer att blockera, ducka eller motattack</i>                   |
| <b>Steg 3:</b> | <i>Försvararen slår sitt tärningslag</i>  |
| <b>Steg 4:</b> | <i>Angriparen slår sitt tärningslag</i>   |
| <b>Steg 5:</b> | <i>Räkna ut eventuella skador</i>   |
| <b>Steg 6:</b> | <i>Angriparen beskriver sin handling och försvararen beskriver sin handling</i> |
|                | <i>Nästa persons tur</i>  |

*Exempel: Johannes ska gå in i en duell med en landsknekt. Han väljer att attackera honom med sitt kortsvärd. Han berättar att han först vill hoppa ner från bordet han står på för att sen slå med sitt kortsvärd mot axeln på knekten. SL förklarar att det kommer kräva både en handlingsmanöver och en stridsmanöver. Landsknekten väljer att göra en motattack. Knekten använder ett hillebard och får därför svårighetsgraden 3T6+6 (+2 eftersom det är en motattack). Knekten har styrka 15 men slår sammanlagt 17 och misslyckas därför med sin motattack. Johannes får nu slå sitt slag för närstrid. Med ett kortsvärd ger det svårighetsgraden medel, alltså 3T6+2. Johannes har styrka 12 men slår sammanlagt 10 och har därför lyckats med sin attack. Johannes har nu hoppat ner från bordet och lyckats hugga knekten i axeln. Han får slå skadepoäng (kortsvärdet har 2T6) och får 8. Eftersom knekten inte har någon rustning tar han nu 8 i skada, en rejäl smäll och hans axel är helt förstörd! Turen går sen vidare till nästa spelare.*

**Panik** är något som kan drabba spelare under en strid. Detta kan hända antingen som en del i äventyret (då specificeras det) eller om spelaren vid en skada förlorar mer än halva sin kroppspoäng (KP). För att inte drabbas av panik måste spelaren göra ett enkelt sinnesnärvarslag. Misslyckas testet grips personen av fullständig panik och personen flyr ögonblickligen från faran till närmaste säkra plats. Om slaget lyckas händer ingenting mer.





**Kroppspoäng** beskriver spelarens ork att slåss. När en anfallaren räknat ut hur många skadepoäng ett vapen har gjort och dragit bort eventuella skydd från rustning eller sköld (RP) är det den summan som motståndaren drar av från sina kroppspoäng (KP). När en karaktärs temporära KP hamnar på 0 har spelaren förlorat så mycket energi och blivit så slagen att hen inte längre klarar att slåss. Efter striden kvicknar alla utslagna spelare till och får 1KP.

**Skador** som är större uppstår när en spelare får minus i sina temporära kroppspoäng, såsom ett större kötsår, ett brutet ben eller en rejäl hjärnskakning. Vad för slags skada och vart spelaren blev skadad avgörs av SL. En skada sänker spelarens totala KP med 3. Läks skadan återställs antalet totala KP till det ursprungliga. En spelare kan endast få en skada per strid. (om inget annan specificeras.)

**Läkande** av temporär KP sker automatisk med 5KP/dag eller med hjälp av ett medelsvårt intelligensslag. Ett lyckat slag återställer 2T6KP på den skadade. Skador som påverkat en spelares totala KP har svårighetsgraden mirakulös och kan bara behandlas med färdigheten läkedom. En spelare kan aldrig hela sig själv. Läkande får utföras efter varje strid samt en gång per dag. Vissa objekt kan användas för att förenkla läkande, exempelvis örter eller bandage.

*Exempel 1 — Hela kroppspoäng (KP): Johannes har blivit skadad i strid. Han har 8 KP av sammanlagt 20 KP. Katarina vill hjälpa honom och försöker hela honom. Hon har intelligens 10 men inte färdigheten läkedom. Svårighetsgraden är medel då skadan inte är särskilt stor. Hon testar och får tärningslagen 4 och 3. Det innebär att Johannes får tillbaka 7 KP och kan gå vidare i äventyret mindre tilltufsad.*

*Exempel 2 — Läka en skada: Eric blev nedgjord i den senaste striden och har för närvarande 1 KP (som han återfick då striden tog slut) och en skada (kötsår i det högra benet). Hans maximala KP är 19, men då han nu har en skada sänks den till 16. Irja vill nu försöka hela Eric's kritiska skada. Irja har 13 i intelligens och färdigheten läkedom (vilket gör att hon kan utföra handlingen). Irja försöker hela Johannes skada. Svårighetsgraden är svår (då Irja har läkedom) och hon får tärningslaget 12. Det är ett lyckat slag mot hennes intelligens på 13 och Johannes skada blir helad. Johannes kan stryka den på sitt rollformulär och återfår sina fyra max KP (vilket gör att hans max KP nu är 19 igen). Dessvärre är Johannes nuvarande KP fortfarande 1.*

**Stridens slut** sker när någon part hamnar i ett så stort underläge att de försöka fly eller ge upp. Hinner de inte fly eller om de råkat på en synnerligen obarmhärtig grupp finns risken att man blir ihjälslagen. Så kan det gå. Tack och lov är det bara på låtsas.

**Död** är alltid en närvarande fara i strid. Om din karaktär har så många skador att din totala KP är lika med 0 så är karaktären död och kan inte längre användas i rollspelet, skadorna blev helt enkelt för allvarliga. Även om de kritiska skadorna inte är nog många är det möjligt för SL att förklara en attack dödlig om situationen kräver det. Det skulle exempelvis kunna vara om en karaktär ramlar ner från ett berg, blir överrumplad av för många fiender eller hamnar under vattnet och drunknar. Vid såna fall är det SL som bestämmer hur och när en sådan död förekommer. När en karaktär är död går den inte längre att spela i rollspelet och en ny karaktär behöver skapas.



**B**ön handlar om färdigheten att som kyrklig kunna be om Guds hjälp. Prästen under medeltiden sågs som en medlare mellan Gud och människa. Han var dessutom ansvarig för att frambära försoningsoffret inför mässan, en slags tanke att Jesus offer skulle aktualiseras igen i takt med att människor syndade. Detta blev en viktig affär i den medeltida kyrkan där privatpersoner kunde köpa sig en mässa för att göra upp med olika synder en begått. På så vis fick prästen ett stort ansvar och besatt en stor andlig makt. Att prästen kunde utföra sakramentshandlingarna och avlösa den kristne från sin synd på Guds uppdrag var en förutsättning för att inte samhället skulle drabbas av Guds vrede. Därför var prästen upphöjd gentemot sin församling som utvald av Gud genom en speciell kontakt. Prästen kunde därför åberopa Guds hjälp på ett särskilt sätt utan att själv äga gudomliga krafter.

**P**rästen var inte den enda som hade en viktig religiös funktion i den medeltida kyrkan. På den här tiden fanns ett stort och utbyggt system av kloster runt om i Europa. I klostren fanns munkar och nunnor som avlagt livslånga löften om att viga sina liv åt att följa Kristus i ord och handling. Med stränga löften om kyskhet, fattigdom och lydnad skulle de arbeta och be för människor och samhällets väl. Vissa ordnar avskiljde sig från världen genom hårt arbete och böneliv medan andra öppnade sig för världen genom socialt arbete. I klostren kopierades och studerades gamla och antika texter och en stor kunskap om läkedom och vetenskap växte fram genom olika undersökningar och experiment. Mellan städer reste tiggardordnarna för att predika, bikta och utfärda bot till människor som syndat. De hade även en uppgift att se till att rätt lära spreds bland befolkningen. Under medeltiden spreds många olika kristna synsätt som sågs som ett stort hot av kyrkan. Då fick tiggardordnarna, speciellt dominikanerna i uppgift att bekämpa dem. Dessa munkar blev kallade för inkvisitorer med speciella befogenheter att förhöra och döma människor med fel tro. På så vis hade de ett ansvar, inte bara för människors liv utan också deras död.

**F**ärdigheten bön är en färdighet som endast karaktärer som har valt att spela kyrkliga får tillgång till. Bön kan användas obegränsat under spelsessionerna (om inget annat anges) och går på egenskapen sinnesnärvaro (SIN). Som kyrklig får du automatiskt tre stycken böner som är baserade på ditt yrke. Vi rekommenderar att de spelare som vill spela kyrkliga har sina böner utskrivna under spelsessionerna. Bönerna finner du på sidan 20.

**H**elgon och tron på dessa var en av de viktigaste aspekterna av den religiösa tron för gemene man i Sverige på den här tiden. Människor som var speciellt andliga och goda som man kunde se upp till och be till för extra hjälp och stöd. Olika helgon skyddade olika människor vilket gjorde att de var lätta att relatera till utifrån vilket yrke och stånd man tillhörde i samhället. Helgondyrkan var så populärt att det fortsatte många hundra år efter att reformationen förbjöd det i Sverige. Därför får varje spelare välja ett skyddshelgon. Förutom ett extra grundegenskapspoäng ger det varje spelare möjlighet att be sitt helgon om hjälp. För att använda sin helgonbön berättar spelaren för SL att hen vill be. Inga slag behöver genomföras för att lyckas med bönen. Bönen kan endast användas en gång per dag om inget annat specificeras. När bönen kraft har verkat så slutar den automatiskt att gälla. Vilka helgon som finns och vad de olika bönerna ger för effekt finner du i karaktärsträden på sidan 86.



**F**ilosofi och vetenskap förändrades i Europa under den tid då Reformator utspelar sig. Renässansen, med nya tankar och idéer, ledde till att man började ifrågasätta den medeltida världsbilden där kollektivet och Gud var i fokus och istället bygga en världsbild med individen och människan som alltings centrum. Uppfinnare som Leonardo Da Vinci utvecklade nya spännande uppfinningar och forskare som Copernicus och Tycho Brahe utmanade med häpnadsväckande tankar om hur universum egentligen såg ut. Även konsten utvecklades av målare som Michelangelo och hans fresker i Sixtinska kapellet. Samtidigt var många av dessa nya tankar och idéer fortfarande långt ifrån Sverige som i mångt och mycket var kvar i den medeltida tankevärlden. På medeltiden fanns precis som nu en nyfikenhet och en önskan om att förstå hur världen fungerade, men fokus var ett annat än vad det skulle komma att bli under renässansen. Att försöka förstå världen och hur den fungerade var på medeltiden ett sätt att förstå Gud och människans relation till det gudomliga. Det gjorde att det, till skillnad från idag, inte fanns en separation mellan vetenskap och tro. Tvärtom var de komplement till varandra, två sidor av samma mynt. Många av de som utförde vetenskapliga experiment var präster och munkar. På klostren och universitetet skrevs långa uppsatser om

olika religiösa och filosofiska ämnen där man försökte harmonisera det som observerades i naturen med det som sades i Bibeln. Men det fanns också adelsmän och förmögna borgare som på fritiden utforskade världen, ofta genom att studera ämnen som astronomi och alkemi. Astronomerna undersökte stjärnor och planeternas omlopp i universum, ibland med en förhoppning om att få ledtrådar om vad som skulle ske i framtiden. Alkemisten försökte med hjälp av olika tungmetaller och magiska ramsor omvandla metaller till guld och andra värdefulla ämnen. En av de mest kända försöken var att framställa 'De vises sten' – ett ämne som skulle ge evigt liv. Dessa kallades för hermetiker. Även bland bönderna fanns kloka gummar och gubbar som vigde sitt liv åt att försöka förstå läkandets konst genom att studera växter och djurliv. Ibland ledde dessa experiment till ny kunskap om världen medan de fullständigt misslyckades i andra fall. En del av dessa vetenskapsmän sågs redan på medeltiden som bluffmakare och kvacksalvare som försökte tjäna pengar på människors rädslor och okunskap. Andra ansågs vara för radikala i sina tolkningar av världen, blev stämplade som heretiker och brändes på bål. Den medeltida vetenskapen befann sig alltid på gränsen mellan klokhet och dårskap och det gällde att inte förarga fel personer med sina upptäckter.

Trots dessa inledande försök till vetenskap var folktron mycket stark i samhället. Människor var övertygade om att det fanns oknytt i skogen, tomtar som levde på gården och smådjävlar som orsakade ond, bråd död. Det var en självklarhet att den gamla folktron var lika sann som den kristna tron och därför var det också viktigt att den religiösa ritualen kompletterades med den folkloriska. Detta kunde se ut på olika sätt. Allt ifrån småramsor och märkliga ceremonier vid tandont och andra åkommor till att ställa ut gröt till gårdstomten eller rulla sig i daggen på midsommardagens morgon kunde ge människan tur eller välstånd för den kommande tiden. Det fanns också de som påstods stå i maskopi med den onde, djävulen som hade fått både krafter och kunskap som var onaturligt och skrämmande.

## Böner

Handlingslag: Enkel

Handlingslag: Medel

Handlingslag: Svår

### St Valentins

Sankt Valentin var en biskop på 200-talet som led martyrdöden genom halshuggning på order av Kejsaren i Rom, efter att han valt att viga ett kristet par.

**Vid lyckat slag:** återfår en spelare +1t6 kp under en strid. Bönen används som stridsmanöver när den utförs.

### St Lucias

Sankta Lucia levde på 300-talet i Italien. Blev bortgift mot sin vilja till en man. Hon vägrade att gifta sig och blev angiven inför kejsaren. Flera försök att döda henne gjordes, men det misslyckades.

**Vid lyckat slag:** en spelare får räkna bort nästa lyckade attack mot sig från en fiende. Kan endast göras en gång per strid.

### St Petrus

Petrus var Jesus närmaste lärjunge. Traditionen säger att han fått nycklarna till himmelriket. Led martyrdöden genom att bli uppspikad upp och ner.

**Vid lyckat slag:** får en spelare tillfälligt 1t6 extra i uthållighet under en strid. Kan endast användas en gång per strid.

### St Joan av Arcs

Frankrikes skyddshelgon. Känd för sina uppenbarelser och som kvinnlig härförare. Hon blev dömd som kättare och brändes på bål av engelsmännen endast 19 år gammal.

**Vid lyckat slag:** får en spelare ta bort en svårighetsnivå vid en attack. Bönen används som stridsmanöver när den utförs.

### David av Munktorps

Västanlands skyddshelgon. Blev utsänd att missionera i mälarområdet. Sägs ha utfört mirakulösa handlingar såsom att få ett barn att hosta upp en nål och hända sin ena vante på en solstråle.

**Vid lyckat slag:** blir en spelare immun mot panik vid nästa panikslag.

### St Patriks

Irlands skyddshelgon. Blev kidnappad av irländska pirater och tagen som slav som ung, men lyckades fly och återvände senare till Irland för att kristna det. Skrämdes då bort alla ormar från landet.

**Vid lyckat slag:** får en spelare som bedjaren väljer göra om ett duckslag. Det skrämmer samtidigt bort alla ormar som eventuellt finns i området.

### Sankt Anthonys

Levde på 300-talet i Egypten och ses som den första kristna munken. Han är speciellt känd för de frestelser han utstod under sina ökenvandringar, bland annat demoner som försökte döda honom.

**Vid lyckat slag:** får en person som bedjaren väljer lägga till +1t6 på sin vapenskada vid nästa attack. Bönen används som stridsmanöver när den utförs.

### Heliga Valborg

Levde på 700-talet och reste till Germanien för att konvertera hedningar. Efter hennes död kopplades hon till en kult mot häxkonst där man tände bål på hennes festdag; Valborgsmässoafton.

**Vid lyckat slag:** måste en fiende som bedjaren väljer göra ett panikslag. Utförs bönen under en strid räknas den som en stridsmanöver och en handling-smanöver.

### Sankt Bonifaces

Tysklands skyddshelgon. Levde på 700-talet och kristnade Frisien och Germanien. Högg ner den kända Torseken som fick många att konvertera. Dödades av en grupp banditer.

**Vid lyckat slag:** får bedjaren välja en fiende som förlorar halva egenskapen i styrka i 1t6 timmar. Utförs bönen under en strid räknas den som en stridsmanöver och kan endast användas en gång per stridstillfälle.

## Formler

Handlingslag: Enkel

Handlingslag: Medel

Handlingslag: Svår

### Se in i framtiden

”Det är uppenbart att våra öden står skrivna i himlavalvet”  
– Klaudios Ptolemaios 90-170 e. Kr

**Vid lyckat slag:** En glimt av framtiden uppenbarar sig. Ger en person -2 vid nästa handlingslag/stridsmanöver.

**Vid misslyckat slag:** Spelaren ger en felaktig bild av framtiden. Ger en person +2 vid nästa handlingslag/stridsmanöver.

### Be om råd

”Astronomi tvingar själen till att se uppåt och för oss från denna världen till en annan.” – Platon 427-347 f. Kr

**Vid lyckat slag:** SL kan ge spelaren en känsla för vad som är rätt när svåra beslut ska tas eller ledtrådar om gruppen kört fast.

**Vid misslyckat slag:** Slå ett svårt Sin-slag. Misslyckas slaget får hen -2 Sin och -2 Int i 3T6 timmar.

### Inhämta kunskap

”Himlakropparna orsakar allt som sker under månen.”  
– Thomas av Aquino 1225-1274 e. Kr

**Vid lyckat slag:** Spelaren får information om ett objekt eller en person som hen rör vid.

**Vid misslyckat slag:** Spelaren läser av objektet eller personen felaktigt i tron att det stämmer.

### Läkande dryck

”Jag ska själv lära dig om örternas kraft. För din hälsa och din stolthet.”  
– Canterburysägner 1389 e. Kr

**Vid lyckat slag:** En person återfår 2T6 KP.

**Vid misslyckat slag:** Spelaren får en allergisk reaktion mot någon av växterna och såret sväller upp ytterligare. Spelaren tar 1T6 i KP. Kan leda till en skada.

### Styrkedryck

”Väppling, järnört, johannesört, dill, hindra allt vad häxorna vill”  
– Gammal skyddsformel

**Vid lyckat slag:** Ger en person +2 Sty, +2 Uth, +2 Sin i 3T6 timmar.

**Vid misslyckat slag:** En felaktigt växt har smugit sig i blandningen. Ger -1 Sty, -1 Uth, -1 Sin i 3T6 timmar.

### Sömnmedel

”Vallmoblom i vin får vem som helst att somna in”  
– Myddfai läkare 1300-tal

**Vid lyckat slag:** En person faller i en djup sömn, i 3t6 timmar, kan ej väckas.

**Vid misslyckat slag:** Slå en tärning:  
1-2: Misslyckad styrkedryck  
3-4: Misslyckad läkande dryck  
5-6: Personen somnar, men vaknar strax med hallucinationer i 1T6 timmar.

### Rökmoln

”På himlen och på jorden skall jag låta tecken visa sig: blod och eld och pelare av rök.” – Bibeln, Joel 2:30.

**Vid lyckat slag:** Illaluktande rök sprider sig 5m runt angiven plats i 1T6 minuter. Förhindrar all sikt och skadar alla som befinner sig i rökmolnet, -1T6 KP/per stridsrunda.

**Vid misslyckat slag:** Röken exploderar. För att inte bli skadad krävs ett svårt Smi slag. Misslyckas slaget förlorar spelaren -1 Sty, -1 Smi, -1 Uth under 1T6 minuter.

### Årutbomber

”Från den oerhörda kraften av det salt som kallas salpeter”  
– Opus Majus, 1267 e. Kr

**Vid lyckat slag:** En bomb skapas. Dessa går på färdigheten kasta. Vapnet har svårighetsgrad medel och skadevärde 3T6. De som träffas måste göra ett Sin-slag för att inte drabbas av panik.

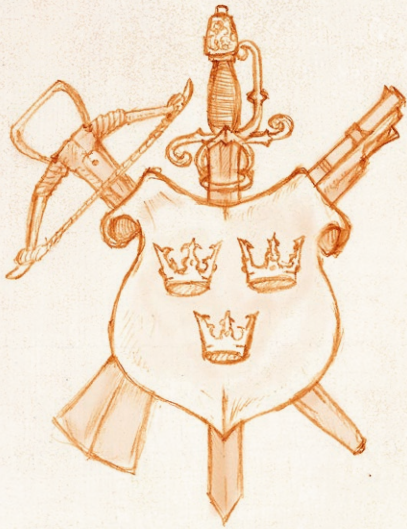
**Vid misslyckat slag:** Exploderar och spelaren tar 2T6 i KP.

### Imitera guld

”O alla ni sökande efter denna vetenskap, guldets hemlighet och myntets konst”  
– Filosofernas skrifter 900 e. Kr

**Vid lyckat slag:** Vid beröring omvandlas ett metallobjekt, stort som en hand, till synes till guld. Med ett svårt intelligensslag är det möjligt att upptäcka bluffen.

**Vid misslyckat slag:** Metallobjektet brinner upp och lämnar efter sig en svart illaluktande klump.



**Att skapa en karaktär** behöver varje spelare göra för att kunna delta i rollspelet. Spelarnas uppgift i äventyret är att gestalta sina karaktärer när de reser runt i spelvärlden och interagerar med varandra och världen. I Reformator är det enkelt att skapa sin karaktär. Genom ett karaktärsträd gör spelaren fyra val som resulterar i karaktärens egenskaper och färdigheter. Spelaren skriver sen in all information om sin karaktär i sitt rollformulär. Till alla formulär finns tydliga instruktioner för karaktärsskapandet. SL gör klokt i att läsa igenom instruktionerna innan så att hen kan hjälpa sina spelare om de har frågor.

På sida 3 finns information om var du kan ladda ned alla formulär. Längst bak i boken på sida 85 finns karaktär och-klassformulär att kopiera upp vid behov. Färdigskrivna figurer finns online.

**Välja klass** är spelarnas första uppgift. I Reformator finns fyra olika klasser; knekt, kyrklig, spejare och filosof. Varje klass är specialiserad för att kunna utföra en viss uppgift extra bra. Nedan följer en beskrivning av de klasser spelarna kan välja. I början av den första spelsessionen kan SL läsa upp klassernas olika egenskaper eller låta spelarna själva läsa detta uppslag.

**Knekten** är den mest stridsdugliga klassen. Som knekt får du börja med bättre vapen och med kunskap om strid, både på avstånd eller i närstrid. Knektens uppgift i en grupp blir ofta att vara den som går längst fram i ledet och tar emot de värsta smällarna. Det är också den karaktär som ofta får hantera oresonliga eller hotfulla karaktärer som gruppen möter, antingen med skrämmande hot eller vapen. Bösseskytten är dödligast på avstånd, men svagare i närstrid. Armborstskytten är duglig både på avstånd och i närstrid. Landsknekten är specialiserad på närstrid, men är i gengäld svagare på avstånd.

**Kyrklig** är olika yrken med bakgrund i den kristna kyrkan. Med god utbildning har de stor kunskap om världen. De vet ofta hur de ska föra sig i sociala sammanhang, men klarar sig sämre när de hamnar i våldsamma situationer. De kyrkliga karaktärerna har tillgång till en speciell färdighet, bön. Religiösa krafter som på olika sätt kan hjälpa till i tillvaron. Munken/nunnan har krafter som skyddar och hjälper hans medspelare. Prästen har krafter som gör spelarna starkare på olika sätt. Inkvisitorn är den karaktär som har den mest offensiva kraften som är till för att skada eller skrämma fiender på olika sätt.

**Spejaren** är den klass som med flinka fingrar, list, bluff och charm övervinner problem och besegrar fiender. I den här klassen finner du upprorsmakare, tjuvar och spioner. De är väldigt smidiga och är vana att smita från svåra och farliga situationer, både på stadens gator och i skogarnas djup. Tjuvens specialitet är att med list och smidighet stjäla allt från pengar och vapen till viktiga dokument. Upprorsmakaren tar hjälp av sin retorik och sociala makt för att skapa uppror och förändring. Spionen jobbar i det fördolda för att få fram hemlig information och sabotera motståndarens planer och utrustning.

**Filosofen** använder hemlig och ibland förbjuden kunskap för att kunna påverka djur, natur och människor omkring sig. Filosofen påstår att hen förvaltar en kunskap som sträcker sig tillbaka många tusen år. Kunskapen möts både med nyfikenhet och rädsla av samhället. Apotekaren använder sig av växter och djur för att producera drycker och medel som hjälper eller skadar människor. Alkemisten utnyttjar metallers egenskaper för att omvandla dem efter sitt tycke. Astronomen använder sig av himlavalvet för att försöka få information om sina medmänniskor och till och med försöka blicka in i framtiden.



**Gruppens sammansättning** Oavsett vilken klass en person väljer att spela i Reformator så finns det för- och nackdelar med alla. Det viktigaste är att utgå från vad man själv tycker verkar intressant och roligt att gestalta. Det är också viktigt att ta hänsyn till gruppens sammansättning. Om en spelare är dålig på att slåss kan det vara bra att ha en annan som är duktig på det, för att gruppen ska kunna lösa problem på många olika sätt. En grupp som bara består utav präster kommer få svårt att slåss eller utföra akrobatiska handlingar, medan en grupp med bara knektar kommer ha svårt för att föra sig i socialt spel. Det är också viktigt att komma ihåg att spelarna man spelar tillsammans med aldrig är fiender. Reformator är ett gruppspel och det krävs samarbete för att lyckas. Självklart kan man kamratligt retas och bråka med varandra ibland, men man ska inte försöka förstöra för sina medspelare med flit. Rollspel blir alltid som roligast när alla får komma till tals och pröva olika idéer i spelvärlden.



# Akt

**L**edning SL börjar med att läsa följande text för spelarna. *Det är herrens år, 1520. Norden har under mer än ett århundrade befunnit sig i en politisk allians kallad Kalmarunionen. Tanken med förbundet var att tillsammans skapa en militär motvikt mot Nordens fiender. Trots det har unionen nu långsamt börjat vittra sönder och Sverige har under flera år legat i inbördeskrig med Danmark under ledning av Kristian II, eller som han senare skall komma att kallas i svensk folkmun, Kristian Tyrann. Mot honom stod Sveriges ledare, riksföreståndaren Sten Sture den yngre. Striderna har varit hårda och förlusterna stora på båda sidor, men till slut så har Kristian lyckats slå ner svenskarna och Sten Sture har stupat i slaget på Åsundens is. Trots nederlaget har flera svenskar fortsatt upproret, däribland Stures änka, Kristina Nilsdotter Gyllenstierna, som vägrat lämna ifrån sig Stockholm. Flera månader har gått och somliga har börjat tappa hoppet om en svensk seger. Dessutom hörs viskningar söderifrån om en munk som valt att sätta sig upp emot självaste påven. Kanske är man på väg ur askan i elden?* Nedan följer tre förslag på fortsättningar som SL kan läsa för gruppen beroende på vad som förenat dem i början av det här äventyret. Självklart står det fritt för SL att hitta på andra förklaringar till varför spelarna är tillsammans med varandra.

**P**engar Nöden är stor i Sverige efter de långa striderna med danskarna. Gårdar och åkrar är brända, rövarband har slagit sig ner överallt för att sko sig på de redan lidande och städerna är plundrade och utfattiga. Ni är några av alla de som dragit nitlotten under den här tiden och förlorat nästan allt ni äger. En dag blir ni alla plötsligt kontaktade av en man vid namn Mattias Gregersson, biskop av Strängnäs stift, en rik och mäktig man. Han har sett den stora nöden som drabbat landet och av välvilja valt att hjälpa just er om ni utför ett litet ärende åt honom. Uppdraget låter nästan för enkelt.

— *Far till Lübeck och hämta tillbaka ett skrin och ni ska bli rikligt belönade.*

Efter vapenstilleståndet med Danmark borde det vara lätt som en fjäder.

**M**akt Sten Sture har stupat. Riksföreståndaren som hade en dröm om ett självständigt Sverige är nu borta och med honom hela den gamla eliten i Sverige. Nu gäller det att handla snabbt och klokt för att hamna på den vinnande sidan i konflikten. Med hjälp av era kontakter har ni fått ett möte med biskopen av Strängnäs, Mattias Gregersson, en man med stor makt i Sverige. Att hjälpa honom kan vara en stor hjälp för att komma upp sig i samhället och uppdraget han har erbjudit er låter ju trots allt ganska enkelt.

— *Frakta ett skrin från Lübeck till Stockholm och ni ska få audiens hos självaste konungen.*

**F**rihet Kriget har inte bara kostat pengar och resurser. Otaliga människor har förlorat både familj och vänner och ännu fler har fått överge sina hem för att överleva. En del har dragit till skogs för att bedriva tjuvjakt eller plundra köpmän och bönder. Det ger inte mycket, men är nog för att klara dagen. Däremot kan de som blir fångade inte förvänta sig någon nåd, utan för dem väntar dödsstraff. Av olika anledningar har ni blivit tillfångatagna för olika brott ni begått under kriget: stöld, mord, uppror, trolöshet mot överheten eller så har ni blivit oskyldigt anklagade för något av dessa. (Hitta gärna på vilka brott spelarna har begått.) Brott utan chans till frigivning, ända tills ni får besök av en man vid namn Mattias Gregersson. Hans erbjudande låter nästan för bra för att vara sant:

— *Res till Lübeck och frakta tillbaka ett skrin så skall ni åter få er frihet. Men svik mig och ni kommer dömas till fredlöshet för resten av era liv...*

**S**lutligen Förutominformationerna ovan ger han spelarna en färdkassa på 300 penningar samt en lapp med namnet på kontakten de ska hitta i Lübeck: *Hans Stürm*. Med det önskar han spelarna lycka till och han avslutar med att säga:

— *Vad ni än gör, berätta inte för någon annan om det här uppdraget eller om skrinets existens, för min och er egen skull. När uppdraget är genomfört reser ni tillbaka till Stockholm och möter mig. Var försiktiga och må Guds rika välsignelse vara med er!*

**Första delen** I den första delen av äventyret får spelarna lära känna den av Hansan ägda storstaden Lübeck. I staden kommer de få möjlighet att träffa på en lutheranhängare, en tiggarflicka och en förmögen handelsman. Det är också i det här avsnittet som spelarna träffar på sin framtida fiende, Gustav Trolle. Spelarna får både möjlighet att prova på strid och socialt spel. Målet med äventyret är att träffa en handelsman vid namn Hans Sturm och börja den långa färden hem för att överlämna skrinet till Mattias Gregersson.

**Lübeck** Det är en händelselös resa som för gruppen mellan Stockholm och Lübeck. Östersjön är lugn och trots rykten om härljande sjörövare ser man knappt ett annat skepp på hela resan, än mindre ett fientligt sådant. Handelsfartyget Die Möwe är lugnt och pålitligt. Först i Lübeckbukten får man nämnvärt sällskap, andra handels skepp på väg till och från Hansans rika huvudstad. Die Möwes sjömän och handlare drar en suck av lättnad när de slutligen ser Lübecks välbekanta skepnad.

I hamnen möts en av människor från hela Nordeuropa. Skandinaver, engelsmän, skottar och ryssar, balter, holländare, polacker och givetvis tyskar samlas där för att lasta varor mellan staden och de talrika skeppen. Om någon ur gruppen frågar efter detaljer om varorna kan svaret variera från fall till fall, men det mesta är lagt i tunnor eller buteljerat. Vin, spannmål, en del bärnsten och varma pälsar kan nämnas, men om en vill köpa något hänvisas en till ett av stadens många torg. Om gruppen vill finna någonstans att lämna sin utrustning och kanske få sig ett mål mat rekommenderas de att fråga efter värdshuset Der Silbergreif.

**Mannen på taket** På väg från hamnen och in mot staden rör sig gruppen genom ett område smockfullt med folk. Från ett av hustaken hörs en stark och dånande, predikande stämma. En man med vildvuxet skägg och klädd i en enkel vit skjorta står där, och han verkar ha hållit på ett tag. Spelledaren kan citera eller återberätta följande:

— *Mina vänner, fruktat ni inte helvetet? Fruktat ni inte de eviga plågor som väntar oss på andra sidan detta liv,*

*det som man från Rom lärt oss sedan barnsben? Har ni inte lärt er att era handlingar i detta liv, era många synder, är det som leder till detta? Har ni inte lärt er att ni är fast i arvssynden? Och har ni inte lärt er att det enda som kan befria er från denna börda är era egna handlingar och era anhörigas försorg? Måhända har ni också hört att denna förlåtelse kan köpas för pengar!?*

Mannen gör en konstpaus när många av de som lyssnat börjar diskutera mannens predikan med varandra. — *Det ni lärt er från Rom är fel! Vi är inte alls fast i evig synd. Vi har redan mottagit dopet! Förstå att vi genom daglig förlåtelse alltmer förnyas till Guds beläte, och att vi inte behöver betala någonting för denna gåva! Sannerligen jag säger er, ni är redan förlättna. Genom tron på Guds nåd och Jesus kärlek är vi räddade och det kan inga handlingar eller avlatsbrev påverka! Detta är vad Luther säger!*

Längre hinner han inte förrän en rova kastas upp mot taket där han står. Lybska stadsvakter börjar tränga sig fram i massan för att stoppa honom och grälen i folkhoppen blir allt mer högljudda. Mannen på taket försvinner ner medan några av vakterna skyndar efter honom, utom synhåll.

Vid det laget har några bland folkmassan blivit näst intill våldsamma. Många vråker ur sig fula ord om "Den kätterske pajasen" och hotar folk som visar uppskattning för vad som sagts; andra gormar om att de är trötta på att "Slicka påvens ända". Få Lübeckare lämnas oberörda. Ett dussin stadsvakter marscherar in och gör sitt bästa för att upprätthålla ordningen och detta verkar till en början fungera. Just som folkmassan börjar skingras exploderar dock det hela när en storväxt kvinna klipper till den lille man som tidigare kastade rovan. Ett regelrätt slagsmål bryter ut och fler vakter rusar in för att kväsa de begynnande kravallerna. Gruppen dras inte in om de håller sig undan. Det går att konstatera att påveanhängarna är långt fler än talarens sympatisörer.

Oavsett om gruppen smiter iväg eller stannar i närheten lyckas vakterna till slut få pli på massan innan den sprider sig utanför hamnen. Främst en grupp som applåderat talaren tas om hand och slängs i arresten.



**inna Hans** Gruppen ställs nu inför sitt första stora val. Hur ska man få tag på handelsmannen Hans Sturm? Ska man bara fråga runt på måfå eller försöka vara lite mer diskret? Hela uppdraget som Mattias Gregersson givit dem osar av hemlighetsmakeri och han kommer troligen bli mycket arg om någon utomstående får kännedom om skrinets existens och börjar visa intresse för det.

**Mannen i gränden** När spelarna passerar en av stadens gränder får de se hur en ensam man mishandlas grovt av ett gäng knektar i färggranna kläder och blänkande harnesk (knektarna är lika många som gruppen -1). Ett lyckat intelligensslag bekräftar att dessa knektar är i tjänst under en av påvens kardinaler. De är beväpnade med svärd och hillebarder och verkar inte bekymrade över att gruppen ser dem. Gruppen är

inte ensam om att ha sett vad knektarna håller på med, men folk passerar bara förbi och låtsas som om ingenting händer. Gruppen känner direkt igen den blodige mannen. Framför sig i gränden har de den man som predikade från taket borta vid hamnen. Han ser upp på dem och hojtar till med ett igenkännande ansiktsuttryck. — *Snälla ni, hjälp mig! De kommer döda mig om ni inte stoppar dem!*

Han avbryts sedan av en ny skur slag. Om spelarna griper in och försöker övertala knektarna att sluta mishandla mannen kommer de först att få berättat för sig att det inte rör dem. Skulle spelarna argumentera emot kommer knektarna vända sitt intresse från mannen på marken till spelarna. Hotfullt kommer de förolämpa gruppen och varna dem vad som väntar dem som stöttar "kättare." Kardinalens knektar är dock inte helt

## Lübeck



Lübeck ligger på en ö omgärdad av floden Trave som binder den samman med Östersjön. Höga murar skyddar dess gränser och redan från skeppet kan man tydligt se de kyrktorn som markerar Mariakyrkan och stadens domkyrka. Hansestaden Lübeck är med sina 25 000 invånare mycket större än någon svensk stad, trots den ekonomiska nedgången det senaste århundradet.

1. Hamnen
2. Världshuset Der Silbergreif
3. Världshuset Svarta Hornet
4. Lübecks domkyrka
5. Mariakyrkan
6. Wenzels hus
7. Hans Stürms lägenhet
8. Järntorget
9. Tygtorget
10. Vintorget
11. Johannis Apotekers bod

omöjliga att resonera med, och ett svårt karismasslag kan vara nog för att få dem att lämna platsen.

— *Vi har trots allt redan fullföljt vårt uppdrag säger en av dem. Misslyckas spelarna eller är öppet hotfulla tillbaka (såsom att dra vapen) kommer knektarna attackera gruppen.*

Knektarna kommer dock att fly direkt om det visar sig att de håller på att förlora. Regler för påvliga knektar finns i slutet av äventyret. Slutligen har spelarna också givetvis möjligheten att göra som alla andra, att gå vidare och glömma att det någonsin skett.

Om deräddarmannen så har han inte hunnit bli så illa skadad att han måste uppsöka läkare. Efter en kort stunds återhämtning presenterar hans sig, på tyska givetvis: — *Tack främlingar för att ni hjälpte mig. Jag vet inte hur långt det här skulle kunnat gå. Jag är riddar Konrad von Königsberg. Får jag den äran att lära känna era namn?*

Konrad är vänligt inställd, och om gruppen frågar varför knektarna gått på honom är han tillmötesgående. Han förklarar för gruppen att han nyligen av sagt sig all anknytning med den Tyska orden för att istället följa Luthers ord, och predika för de som vill lyssna. Detta har dock inte suttit väl med de trogna katolikerna i staden. Att både avsvära sig en helig ordens löften och dessutom sprida "irrläror" ses av många som straffbart med döden. Ett medelsvårt intelligensslag avslöjar att Tyska orden är en förfallen katolsk riddarstat i Preussen.

*Tyska orden var ett brödraskap som skapades 1197 under det tredje korståget till Jersusalem. Under korståget behandlades tyskarna mycket sämre än korsriddare från andra länder och ordens uppgift var att hjälpa de tyska soldaterna och pilgrimerna så gott de kunde. Senare utvecklades den till en riddarorden och slog sig ner i norra Preussen för att bedriva korståg mot Nordöstra Europa. Under mitten av 1400-talet och framåt förlorade Tyska orden mycket av sin makt och på 1500-talet försvagades den kraftigt när den framryckande protestantismen tog över och deras egna ordensmästare konverterade 1525 till den lutherska tron.*

Konrad hjälper gärna gruppen bäst han kan, men även han är en främling i staden. Om spelarna vill hämnas på knektarna för övergreppet säger Konrad att det inte gör någon skillnad eftersom

— *De vet inte vad de gör.*

Konrad tackar gruppen hjärtligt innan han ger sig av. Han nämner att han kanske ska resa till Luthers Wittenberg, men att han ännu inte bestämt sig.

**T**iggarflickan Berätta för gruppen att en ung kvinna sitter vid kanten av en gata, invirad i tjocka tyger för att hålla sig varm i den kyliga havsluften. Alternativt kan spelaren välja att låta henne komma fram till dem om de befinner sig i ett världshus eller en annan inrättning. Liksom mannen de mötte tidigare ignoreras hon hur som helst av stadens invånare. När gruppen passerar henne, säger hon till dem på tyska:

— *Snälla vänner, skänk mig en slant så att jag överlever dagen. Handelsman Wenzel gav mig sparken och nu sitter jag här och har ingenstans att ta vägen.*

Gruppen får själv ta ställning till hur de gör med kvinnan. Talar de mer med henne visar det sig att hon heter Martha och varken har familj eller någonstans att bo. Om spelarna frågar efter handelsmannen Hans nämner hon att hennes förre arbetsgivare Wenzel känner en sådan man.

Om spelarna väljer att fortsätta på det spåret erbjuder



sig Martha att visa vägen. Om spelarna varit vänliga mot henne frågar hon också om de kan tala för hennes sak och försöka få henne anställd som hushållerska av köpmannen igen.

**Köpmannen Wenzel** Oavsett om det är genom Martha eller ej så kommer deras sökande efter Hans Sturm att leda dem till köpman Wenzels boning (en stor byggnad, men inte bland de största, i stadens finare delar), då han sägs göra affärer med och känna de flesta. I dörren möts de av en tjänare som, om en är lite flink med munlädret eller genom en mindre muta, kan släppa in en för att träffa husets herre. Wenzel visar in dem på sitt kontor, ett välordnat rum där han samlar alla kontrakt. Han visar sig tala knackig skandinaviska från sin tid i Visby, men svårigheten med språket döljer inte att han gärna avslutar mötet så snabbt som möjligt. Han är stram till personligheten, men inte omöjlig att resonera med. Går spelarna rakt på sak och frågar efter Hans skrattar han faktiskt lite och undrar vad spelarna vill den mannen. Han ger dock därefter ut informationen om att Hans håller till nära muren i de "mindre välbärgade" delarna av staden. —*Vi behöver alla en sån man som Hans, men ni förstår, det betyder inte att vi är stolta över det.*

Wenzel har använt Hans för att smuggla in varor i Lübeck vid tidigare tillfällen, men talar helst inte om det av förståeliga skäl. Och allra sist, om spelarna träffat Martha och valt att hjälpa henne kan de övertyga honom anställa henne igen genom ett medelsvärt slag på karisma. Han bryr sig inte mycket om tjänarna och kan utan vidare återge henne sitt forna arbete. Hon hade fått sparken för att ge plats åt en annan, men så noga är det inte. Därefter ber han gruppen att gå.

**Hans bostad** Hans bor i en trång och illaluktande del av Lübeck. Husen här är solblekta, och gatorna hala av det avfall som kastas rakt ut från fönstren, ner på gatorna under. Här och var syns krossade fönsterrutor, folk som rör sig i skuggorna av de smala gränderna, och ögon som nyfiket eller föraktfullt kikar på dem bakom gardiner. När spelarna sökt sig hem till Hans lägenhet öppnar han försiktigt dörren och välkomnar dem tafatt. De visas in i en stökig och dragig

hall där böcker och papper ligger utspridda på golvet. En obehaglig doft av tjära och instängdhet ligger över hallen men Hans verkar inte störas av det alls, ett tecken på att han är van vid lägenhetens unkna skick.

Hans leder spelarna in i en sjaskig matsal, där långa tjocka gardiner, tunga av damm, hänger framför oljiga fönster och en unken lukt av sot och matos fyller luften. Mitt i rummet finns några skrangliga möbler, och mot väggen som vetter mot hallen finns en öppen spis, där Hans tänt en liten eld i ett försök att lätta upp stämningen. På spiselkransen står en statyett av en pojke med en korg äpplen. Statyetten är betydligt renare än resten av det solkiga rummet, kanske ett tecken på att det är en värderad ägodel. Skulle spelarna fråga Hans om den, bedyrar han att den är en enkel sak som har värde endast för honom, och att det skulle vara en stor sorg att mista den. På bordet mitt i rummet ligger flera upprivna brev strödda i kaotiska små högar. Det går med enkelhet att urskilja att dessa är brevväxlingar mellan Hans och en handelsman i Stockholm. Brevet talar om det ansträngda handelsläget som råder på grund av den politiska instabilitet som plågar den svenska affärsmarknaden. Tydligt har Hansan helt brutit sin handel med de svenska städerna.



Ordväxlingen är kryptisk, men spelarna anar att de är kumpaner i en inte helt laglig organisation som försöker kringgå det hela. Klarar spelarna dessutom ett medelsvärt slag på sinnesnärvaro, kan de även få avsändarens namn och adress trots bläckplumparna som spillts över brevet: Mikael Öster, Kornhamnstorg. Brevet har varit förseglade med ett sigill med en utter på. (Ett av breven finns att dela ut till spelarna på sidan 82.)

*Hans Sturm tillhör en hemlig organisation av smugglare som trots förbudet från Hansan fortsätter att skicka varor mellan Sverige och Lübeck. Detta är en farlig operation, speciellt eftersom danska kaparskepp finns på Östersjön för att säkra förbudet. För den girige finns det dock stora pengar att tjäna i smugglandet av diverse varor till de nödställda svenskarna.*

**Skrinet** Hans sätter sig nervöst ner vid bordet, efter att han hämtat en stort skrin ur ett angränsande rum. Han gestikulerar mot spelarna att ansluta sig till honom vid bordet. Skrinet är lika dammigt som resten av lägenheten, med gamla spännen av brons och stora band i stål spända över locket. Det är ungefär en halvmeter långt, men är endast någon decimeter högt. Sedan tar han till orda:

—*Ja, brm... Ni vet ju varför ni är här. Jag skulle erbjuda er något att äta eller dricka, men jag ska erkänna att jag är ganska angelägen om att få överlämna skrinet till er, och ämnar inte tala någon längre stund med er om det, dess köpare eller dess innehåll.*

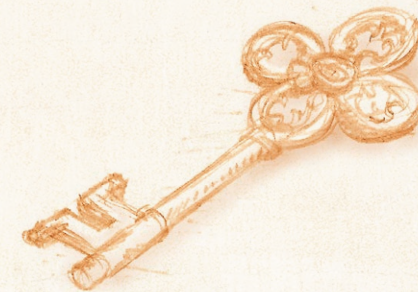
Hans torkar sig nervöst i pannan med en solkig näsduk som han drar upp ur bröstfickan på sin förvånansvärt rena väst, och han talar som om han övat in orden i förväg.

—*Allt ni behöver veta, är den information ni redan har, förmodar jag. Detta skrin skall så fort som möjligt överlämnas till Mattias Gregersson. Försändelsen är redan betald, och ni kommer få ersättning av biskopen vid överlåtandet, i form av en passande summa för ert arbete. Detta på villkoret att skrinet under inga omständigheter får läsas upp, och att dess innehåll förblir för er okänt.*

Hans drar upp en gammal järnnyckel ur ena fickan, lägger den i ett kuvert och sträcker fram det till spelarna.

—*Denna nyckel jag överlämnar till er ger er inte rätten att öppna skrinet, utan är endast för Mattias Gregerssons bruk. Det var allt jag behövde säga till er. Jag vill också att ni ska veta, att jag själv inte är ansvarig för och inte vill associeras med skrinets innehåll. Lita på mig när jag säger att ni gör klokt i att hålla det där locket låst och förseglat, som om det vore gjort av självaste underjordens sten.*

Hans nervösa uppsyn ger spelarna en olustig känsla och det blir inte bättre av att han plötsligt ser ut genom fönstret med en orolig blick.



—*Just det ja, några sista ord innan ni går. Det är inte bara i Lübeck som viskningar hörs om reformation, om nya åsikter och synsätt i en ny kyrka. Det finns en anledning till att kistan ni bär på inte är för allmänhetens ögon. Jag förmodar att ni i staden också hört talas om denne "Luther", och hans åsikter. För att tala sanningen måste jag säga att han snart försatt hela Tyskland i ett sorts kaos. Inte många vill erkänna detännu, men hans reformatoriska rep slingrar sig allt längre bort, och ni har säkert märkt även i Sverige att det finns folk som skulle utnyttja det politiskt ansträngda läget för att låta Luther knyta sig fast även där. Men rep är bräckliga, lätta att skära av, och lätt att slå knut på. Tag i akt, är vad jag säger till er, för vilka band ni knyter eller kapar. Vi kan aldrig veta någons sanna agenda. Det är i alla fall min mening.*

Hans reser sig därefter tvärt, och stegar ut mot hallen. Hans ropar på dem att de ska komma ut i hallen och verkar vilja att de ska gå. När spelarna gör en ansats att öppna dörren och gå, bryter Hans in.



— Vid gryningen imorgon kommer ett skepp att avgå från Lübecks hamn. Det är en av mina egna bundsförvanter som ni kan få åka med. Vad er anbelangar så ska skeppet endast tillfälligt stanna i Stockholm för att resa vidare till Reval. Det kan dock ta er direkt till Stockholm. Fråga efter kapten Slaghök och berätta att Svarta korpen skickat er. Han är inte svår att missa. Gammal man, långt grått hår och han avskyr människor, men jag varnar er, inte ett ord till någon annan om det här, om ni värderar era liv. Gå nu, och må Gud och den helige modern skydda er färd.

*Skrinet som Hans Sturm ger till spelarna är ovärderligt. Det är av yttersta vikt att SL ser till att de behåller skrinet. Det är nämligen så att skrinet beställts av Biskop Mattias Gregersson efter övertalning av Olof Petterson (Olaus Petri), en av hans lärjungar. Om spelarna försöker bryta upp kistan krävs ett svårt sinnesnärvaroslag. I skrinet finns Nya testamentet, översatt till svenska. Med det här kan alla möta Guds ord på sitt eget språk och Gud kan tala till var och en av oss menar Petri.*

Efter att spelarna hämtat kistan hos Hans har de möjlighet att fortsätta strosa runt på Lübecks gator. Det finns många olika affärsstånd och handlare som gärna säljer sina varor till spelarna. Det finns tre större torg i staden som alla är uppkallade efter de varor som säljs på respektive: Järntorget, Tygtorget och Vintorget. Skulle någon spelare vara skadad kan de också bege sig till Johannes Apotekers bod vid handelsbostäderna för att få hjälp. När gruppen känner sig färdiga är det dags att ta sig ner mot hamnen.



**G**alet i hamnen När spelarna till slut kommer fram har de tid att ta sig en ordentlig titt på hamnen. Det är en ganska stor men trång hamn på grund av alla lådor och tunnor som står upptravade. Ett fåtal skepp ligger förtöjda med tjocka rep. I hamnen finns en liten grupp människor, några handelsmän står uppslukade med en köpare i en livlig diskussion om priset på bläckhorn, och en brokig skara av vad som ser ut som besättningsmedlemmar från skeppen, sitter och spelar tärning på några uppochnervända trällåror.

Förr eller senare kommer spelarna oundvikligen behöva gå fram och prata med de tärningsspelande männen. De ser ut att vara mycket uppslukade av sitt spel, och en man med röd kappa och kraftiga kängor i ljust läder krafsar girigt åt sig en liten hög med mynt som ligger på det provisoriska bordet. Mannen presenterar sig på tyska som Erik Uddhult, men när han inser att spelarna talar svenska, ser han betydligt muntrare ut. Han berättar glatt att han är kapten på skeppet *Kristiansstrand*. Erik sträcker fram en smutsig näve och skakar händer med alla spelarna. Han ser nyfiket på skrinet som de bär med sig, och vill gärna veta vad det innehåller. Oavsett om han tror att skrinets innehåll är värdefullt, eller behöver övervakas på något sätt, blir han genast mycket angelägen om att det är just hans skepp som spelarna borde åka med. När Erik pekar ut skeppet ser spelarna att det är ganska litet, men seglen är stora och skrovet ser robust och inbjudande ut. Kristiansstrand ska tillbaka till Kalmar, och med sig på det relativt lilla fartyget har Erik Uddhult och "hans män", som han kallar dem, lastat en stor mängd salt som ska säljas i Sverige. Med en skämtsam min säger Erik:

— Som det är just nu skulle jag inte våga åka på något annat skepp än ett svenskt.

Han kastar menande blickar mot de andra skeppen i hamnen. Spelarna får intrycket av att en färd med *Kristiansstrand* skulle vara säker och behaglig, men däremot skulle det innebära att resten av vägen upp till Stockholm fortfarande är okänd, och kommer att ta lång tid.



**E**n alternativ hemväg När spelarna säger att deras slutdestination är Stockholm, tittar en annan av männen upp. Denne kallar sig Werther, och ger inte spelarna något efternamn. Werther är en tysk skraddare på väg till Gotland. Han håller hela tiden ett fast tag om en kappsäck, och kramar den i sina händer som om den innehöll något mycket kärt. Han bär en brun klädnad och en liten svart hatt på huvudet. Hans ansikte är färat av ålder, och han verkar vara en vänlig, om än lite underlig, man. Werther kan inte mycket svenska, men han förstod Stockholm. Det skepp han själv ämnar resa med, kallat *Freundin*, ska nämligen just dit, men ska först stanna till i Visby. Werther varnar spelarna för att resa till Kalmar och vidare till Stockholm, tydligen är vägen genom Småland livsfarlig för tillfället då flera bondeuppror rest sig i området. Han säger med oro i rösten:

— De verkar inte särskilt glada i varken svenskar eller danskar för tillfället...

Erik bryter in med en fnysning:

— Jag skulle lita mer på svenska bönder än danska pirater i alla fall!

Werther svarar med en ansträngd min och frågar spelarna om de vill att han ska ta dem till kaptenen och se om det finns mer plats på skeppet.

Kaptenen befinner sig i ett av hamnförråden lite längre bort. Han är en kort man med långt stripigt grått hår och en lång brun rock. När han ser upp på spelarna ser de ett flertal ärr i hans ansikte och när han öppnar sin mun blottar han ett fåtal gula tänder. (För SLs vetskap är detta kapten Slaghök)

— Vad är det ni vill? Ser ni inte att jag är upptagen?!

Oavsett om spelarna eller Werther för deras talan inför kaptenen så är han orubblig. Det finns inga fler platser på skeppet och även om det skulle finnas det hade han inte velat ha med sig några landstrykare som ser ut som spelarna gör ändå. Han fräser:

— Så det är lika bra att ni drar inman jag får riktigt dåligt humör!

**1. Om spelarna säger något om den Svarta korpen eller Slaghök** så vänder han plötsligt i sitt humör. Han tittar först skeptiskt på dem och frågar sammanbitet vart de fått informationen ifrån. Om spelarna förklarar hela historien med Sturm kommer han bara fnysa åt dem och mumla:

— Jaja, ni får väl åka med då.. men då får ni punga ut 20 penningar var! Och tro inte ni slipper arbeta på skeppet!

**2. Om spelarna däremot ljuger ihop något eller vägrar förklara** kommer kaptenen vara mycket mer skeptisk och det krävs ett svårt karismaslag för att få honom att ta med dem.

**E**tt möte med en biskop Morgonen efter när spelarna är på väg till hamnen för att åka hem igen hörs plötsligt ett högljutt trumpetljud och spelarna kan höra hovslag som närmar sig. Väljer spelarna att stå kvar får de strax syn på två riddare till häst som rider förbi dem. I händerna håller de två fanor som med ett medelsvårt intelligensslag kan kännas igen som den danska och påvliga flaggan.

Kort därefter följer en större trävagn som dras av två stycken hästar. Vagnen rör sig betydligt långsammare än ryttarna. På dörren finns det en vapensköld målad, med ett troll utan huvud. Runt vagnen vandrar ett dussintal danska knektar.

Medan gruppen står och ser detta kommer en knekt med en stålig grön fjäder i hatten och knuffar en av spelarna, förslagsvis skrinbäraren, som stod för nära så denna ramlar till marken och får ett sår på armen (personen förlorar 1t6 KP). På bred östgötska ryter knekten ifrån till rollspelaren

— *Undan med dig ditt kryckel, annars får du smaka på svärdet!*

Hans röst får kortegen att stanna upp och spelarna kan se hur folk runt omkring står kvar och ser nyfiket på det som händer. Skulle spelarna gå i konflikt med knekten kommer han dra sitt svärd och börja hota spelarna. Ingen av de andra knektarna drar några vapen men börjar långsamt gå mot spelarna. De kommer snart se att de är i underläge och en strid kommer inte bli lätt (det finns lika många knektar som spelarna +2). Om de inte skulle se detta är det okej för SL att påpeka det. Väljer spelarna att bemöta honom lugnt och sansat kommer han inte dra något vapen men fortsätta att häckla spelarna som inte visar respekt mot det påvliga sändebudet. Efter ett tag kommer konflikten avbrytas av att dörren på vagnen slås upp och ett huvud sticker ut. Ansiktet som sticker ut är smalt men högrött och på huvudet sitter en biskopsmössa.

— *Varför har vi stannat?! Har jag beordrat er att stanna och tala med sånt patrisk? Sätt genast fart!*

kommenderar han med gäll röst och slår sedan igen dörren med en hård smäll, knekten tar ögonblickligen ner sitt vapen och kortegen börjar röra på sig igen.

**A**vslut Vare sig de väljer det svenska Kristiansstrand eller smugglarskeppet Freundin blåser friska och ljumma vindar över skeppet, mer ivriga än de lugna ilar som lett dem till staden. Kostnaden för att få åka med på respektive skepp landar på 20 penningar per spelare. Med sig på färden har de givetvis Erik eller Werther så de är inte ensamma. Dessa kan de gärna samtala med om de känner för det, även om kaptenernas arbete hindrar dem från att sällskapa någon längre stund åt gången. Besättningen består av en stor blandning av folkgrupper, och spelarna kan komma i kontakt med både svenskar, tyskar och danskar. När dessa får möjlighet att vila sysslar de helst med enklare nöjen, som tärningsspel och att berätta skräror för varandra, aktiviteter som gruppen gärna får delta i. Slutligen finns på skeppet de tre birgittinsystrarna Anna, Karin och Ingeborg, nunnor på väg till klostret Nydala för att lämna en relik. Och således avslutas gruppens äventyr i Lübeck, i alla fall för denna gång.

Här nedan följer två olika alternativ för rollspelsgruppen. (Om spelaren valt att segla med Kristiansstrand är det bara att följa texten på nästa sida. Om de däremot har valt den lybska koggen Freundin så fortsätter äventyret "På däck" på sidan page 45.)



**L**andra delen i del två får spelarna uppleva konsekvenserna av sitt val. Om de bestämt sig för att åka till Kalmar kommer de snabbt upptäcka att landvägen inte var så säker som de först trodde. Till sjöss kommer de bli fångslade av danskar för att senare på Göta landsväg möta rövare och slutligen träffa på några svenska bönder på deras färd till Stockholm. Väljer de däremot sjövägen till Visby kommer de råka ut för den hårda lag som gäller på skepp vid den här tiden. De kommer också hamna i sjöstrid med ett danskt kaparskepp, bli inblandade i en kärlekshistoria och slutligen få ett erbjudande som "de inte kan motstå."

**S**pela detta avsnitt om spelarna har valt att resa från Lübeck till Kalmar.

*"Då sjökrig hotar, utveckla nordborna, framför allt götar, svear och finnar, ett synnerligen nit i sin sträfvan att utestänga fientliga flottan eller möta dess anfall."*

— Olaus Magnus Sveriges Ärkebiskop 1544 - 1557

**S**kepp i sikte Båtfärden sker utan några större svårigheter. Kristiansstrands besättning är van att färdas på sträckan mellan Lübeck och Kalmar och vädret är lugnt, trots att det är i slutet av oktober. På båten får spelarna hjälpa till att arbeta på olika sätt. Segel som behöver revas, mat som behöver förberedas och tunnor med last som behöver inspekteras och repareras. På den fria tiden finns det tid för tärningsspel med besättningen och umgås med de andra passagerarna. Nunnorna håller sig mest för sig själva men är inte omöjliga att inleda ett samtal med. Är någon i gruppen en kyrklig karaktär är det ännu lättare. Nunnorna är tydligen på väg till ett kloster i Nydala för att lämna en relik efter en lång pilgrimsfärd till Rom. De talar livligt och med glädje om den stora staden med alla dess dofter och intryck. Stolt visar de dessutom upp ett avlatsbrev som de har köpt. När seglatsen med Kristiansstrand äntligen får den svenska kusten inom synhåll hojtar spanaren uppe i masten ut ett

— *Skepp på ingång! De har dannebrogen hissad!*

Detta följs av en hel del oroligheter bland besättningen och passagerarna, för ingen hade anat att danskarna skulle fört kriget så långt norrut, än mindre att de skulle ha intagit Kalmar. En granskning från gruppen bekräftar bara utkikens ord, för tre galärer rör sig snabbt, med siktet inställt på handelskeppet. Kaptenen ger order om att genast ändra kurs och lägga så långt avstånd som möjligt mellan Kristiansstrand och danskarna. Ett av de närmande skeppen avlossar en varnande kanonsalva.

**R**ådvilla Även om skeppet gruppen färdas med må vara långt från långsamt så är, det är klumpigt och svårt att vända; så när skeppet väl börjat sätta av från fienden har redan mycket tid förlorats. Det tar därför inte lång tid för danskarna att jaga ikapp Kristiansstrand. Kapten Erik kallar till sig styrman Göran, besättningen och spelargruppen för att diskutera nästa handling. Kristiansstrand kan knappast bekämpa tre örlogsfartyg och kan inte heller fly. Erik menar att danskarna nödvändigtvis inte heller ser handelskeppet som en fiende, men definitivt kommer göra det om man kämpar emot. I numerärt underläge och med färre kanoner ser han inga andra alternativ än att reva in seglen och göra som man blir tillsagd. Styrman Göran kan inte göra annat än hålla med.

**1. Om spelarna håller med Erik om att ge upp ser han till att få stopp på skeppet:** Några danska knektar kliver därefter upp på Kristiansstrands däck och kungör följande:

— *Staden Kalmar tillhör nu Kristian II, Danmarks och Norges konung! Det var Kristus Jesus själv som utvalde honom till detta, så våga icke säga annat! På konungens personliga påbud skall all handel tills fred inträder begränsas till landvägen mot Danmark, och därför skall alla skepp och dess varor beslagtogs tills vidare. Ni konungens undersåtar, ni ska följa med oss till staden! Allt motstånd kommer att ses som landsförräderi*

Sagt och gjort eskorteras sedan Kristiansstrand av galärerna till Kalmar. (Gå direkt till scenen "Kalmar" på sidan 32)

**2. Om spelarna istället vill kämpa mot danskarna:** krävs antingen riktigt goda argument och en

vansinnig mängd charm eller en stor mängd list för att lura danskarna på något sätt. För att övertyga Erik och Göran om det kloka i att bekämpa övermakten måste man spela på deras fosterlandskärlek och deras förtröstan i att Gud står på deras sida. Utöver detta behövs ett svårt karisslag. En övertygad kapten Erik kommer i såna fall ge order om att göra alla redo inför strid och ladda de få kanoner som finns till hands. Striden kommer vara svår när deras båt står i så stort numerärt underläge.

Kanonkulorna börjar vina mellan skeppen och Kristiansstrand mottar flera skott som får träsplinter att flyga omkring spelarna. För att inte bli träffade krävs det att spelarna gör ett medelsvårt smidighetslag annars tar de 1t6 i skada. Efter ett tag visar det sig deras båt inte klarar att handskas med alla tre skepp. Det största och snabbaste av de danska skeppen närmar sig Kristiansstrand och danskarna verkar vilja borda. Spelarna har nu ett val att antingen ge upp och slänga sig i danskarnas våld eller att fortsätta striden på däck.

**Sjöslog** För att få till striden föreslås det att SL bara fokuserar på just spelarnas strid och låter allt annat skötas i bakgrunden. Ge gruppen spelarmängd +2 danska knektar att besegra. Lyckas de märker snart besättningen på Kristiansstrand att de håller på att vinna striden. Efter ett litet tag har de sista danska knektarna blivit nedhuggna och plötsligt står de ensamma som segrare på skeppet. Här har spelarna möjlighet att tillsammans med besättningen på Kristiansstrand borda det danska fartyget och försöka fly från platsen. Detta kommer de med nöd och näppe lyckas med medan kanonkulorna viner omkring dem. När de är utom räckhåll från danskarna kommer kaptenen Erik samla ihop besättningen och förklara att det som de har gjort nu i princip kan ses som landsförräderi. Den enda chans de har är att ta sig till Visby och tala med den danska guvernören och försöka förklara vad det är som hänt.

— *Kanske han ger oss en rättvis rättegång, om vi har tur.*  
(Gå då vidare till "Visby" sidan 48)

*Kalmar hade sedan mer än hundra år tillbaka varit den viktigaste av alla Nordens städer eftersom staden utgjort centrum för Kalmarunionen. Hit färdades varje sommar kungen och rikenas allra viktigaste stormän för att samtala om Nordeuropas politiska frågor. Tidigare hade också staden varit ansluten till Hansan. Trots unionens tillbakagång är Kalmar ännu idag en av de vackraste städerna i Sverige, med knappt några fattigkvarter, och Storkyrkan tillägnad sankt Nikolaus är en av Nordens pampigaste och mest omtalade. Staden är muromgärdad och borgens anses vara ointaglig. Inte långt från borgen har också dominikanerorden, svartmunkarna, ett kloster.*



**Kalmar** När Kristiansstrand släpper ankar i hamnen är skeppet inte ensamt. Ett tjog andra handelskepp har redan samlats vid bryggorna i väntan på bättre tider. Sjömännen och passagerarna ställs på led vid vattnet och danska knektar ställer frågor för att ta reda på vad för slags typer de har att göra med. Man delas upp i tre grupper, besättningen, de tre nunnorna och spelargruppen. Den danske översten förklarar att stadens nye ståthållare, Berend von Melen, vill tala med representanter för vardera grupp, men att han är en upptagen man. Spelargruppen anses vara liten nog för att i sin helhet få träffa ståthållaren, så de förs tillsammans med Erik och nunnorna genom staden. Skrinet, tillsammans med all annan packning och alla vapen lämnas kvar på skeppet tills det hela löst sig. Alla protester ignoreras.

Trots att det är mitt på dagen är det knappt någon ute på gatorna och från ett stort vårdshus hörs skratt och prat med höga danska stämmor. I jämförelse med Lübeck är Kalmar en byhåla, men ödsligheten är fortfarande påtaglig. Nunnorna ser väldigt oroliga ut medan kapten Erik håller minen. Kalmar slott är en medeltida befästning omgärdad av en ringmur. Här, liksom på de danska skeppen, vajar den röda fanan med det vita korset. På vägen till slottet berättar knektarna för sin eskort att slaget om Kalmar var kort. Berend von Melens landsknektar belägrade staden från land medan amiral Sören Norby bombarderade från havet. Danskarnas herravälde sträcker sig över både mark och hav.

**Berend von Melen** Gruppen leds in i en stor sal med ett långbord. Vid dess ände sitter två män och en kvinna i vackra kläder. Den ene mannen är extremt rödhårig. Kläderna visar antydning till de tyska landsknektarna med sin pösighet och de många slitsarna, men en elegans tyder på någonting mer än en enkel krigsman. Han ler övertygande. Den andra mannen är blond och ser dystert men sträng ut, och hans hållning ger intrycket av att han är mer militärt sinnad än Berend. Intrycket förstärks av faktumet att han saknar sin vänstra arm och istället bär en metallisk protes där den skulle vara. Han är klädd i

något omoderna och enkla kläder och är ett huvud längre än de flesta. Kvinnan är kort och ganska ung, och är snarare någon av männens hustru än dotter (båda visar sig dock vara fel). Det är kallt, trots en brinnande eldstad, och det blir inte bättre av att gruppen placeras vid den ände av bordet som är längst från värmen, utan stolar. Om inte gruppen gör det självmant gör knektarna gester om att man ska knäfalla inför mannen och kvinnan. Den leende mannen reser sig upp och presenterar sig:

— *Jag är ståthållare Berend von Melen, tysk man i dansk tjänst, som med erövrarens rätt nu är Kalmars herre, och vars plikt är att se till så att staden håller sig lojal till kung Kristian.*

Han talar med bruten men klar tyska och ler.

— *Mannen här är riddar Niels Rosencrantz, min kära vän och rådgivare i krigsfrågor. Frun här är Anna Eriksdotter Bielke, tills vidare slottets herre och min ärade vän.*

När Berend kallar henne vän ser gruppen hur hon gör en ofrivillig grimas. Det är uppenbart för alla att Annas närvaro i rummet är långt från frivillig och att hon är borgens herre enbart till namnet.

— *Vi befinner oss i ett ytterst historiskt viktigt rum, Riddarsalen. Här slöt drottning Margareta och Nordens högfrälse för ett och ett halvt århundrade sedan det avtal som skapade Kalmarunionen. Ytterst anmärkningsvärt, då unionen är den stormakt som vår konung söker upprätthålla.*

Ståthållaren har en förkärlek det dramatiska och för tal med viss flärd. Gruppen kan se hur riddar Niels kväver en gäspning.

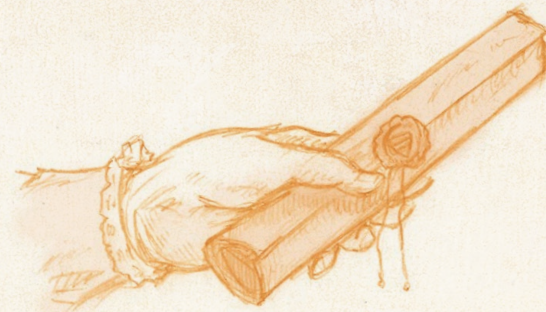
**Örhör** Berend börjar därefter i tur och ordning fråga ut nunnorna, kapten Erik och spelargruppen. Nunnorna berättar om sin pilgrimsfärd till Rom och hur de nu är på väg till klostret i Nydala och senare Vadstena, sitt hem. von Melen ler och uppvisar sympati för deras trängmål och beklagar att de hamnat mitt i all politik. Riddar Niels föreslår ståthållaren att de ska få resa vidare mot sitt mål och bli eskorterade av några knektar. Vägarna är farliga i dessa dagar, menar han. Nunnorna Anna, Karin och Ingeborg hälsar således adjö och leds ut ur rummet av några av vakterna.

Förhöret av Erik Uddhult antar dock en hårdare ton. Helt plötsligt är det som att befinna sig i en rättssal och inte en matsal. Berend går fram och tillbaka och frågar ut Erik om det ena och det andra. Erik måste svara på varifrån hans släkt kommer (en liten by utanför Kalmar), var hans lojalitet ligger (hos konungen såklart), hur länge han varit kapten över Kristiansstrand (fem år), och så vidare. Särskilt stort intresse visar Berend för lasten som Kristiansstrand bär, och vart den skulle levereras. Han menar nämligen att det är väldigt sent på året för att transportera varor, särskilt mitt under ett brinnande krig. Erik försvarar sig med att säga att det är just därför som han tagit färden. Sverige är fortfarande i brist på salt vilket höjt priset, och som detta är sista chansen att resa över Östersjön så tog han den, förvissad om att kunna ta en lugn vinter dä-



refter. Ståthållaren vänder sig till spelargruppen då och då för att kontrollera om det som Erik säger stämmer. Hans förhör blir allt hårdare; det framgår att han misstänker Erik för att försöka smugla sitt salt till kung Kristians motståndare. I detta är både Niels och Anna tysta. Berend är inte oresonlig i sina anklagelser, och med gruppens hjälp kan han bli övertygad om Eriks oskuld. Beroende på hur gruppens roller hanterar sina argument är det ett svårt karismaslag, givetvis modifierat beroende på hur starka argumenten är. Om de lyckas ombeds Erik återvända till Kristiansstrand och se om sin besättning i väntan på vidare order. Om gruppen inte lyckas dömer von Melen Erik till döden. Därefter bärs den smäländske kaptenen chockad och utan kamp iväg för att invänta sin avrättning.

Sedan vänder Berend till gruppen. Han frågar också om vad gruppen har att göra i Kalmar. Det är givetvis helt upp till gruppen om de vill tala sanning eller ej. Om de bara säger att de ska till Stockholm i något annat ärende, eller hittar på en annan ort, då är Berend benägen att tro dem. Han förklarar att han inte är en skurk som lägger sig i andras affärer. Om gruppen däremot berättar om skrinet visar han intresse för den och säger att han måste se dess innehåll innan han kan låta gruppen gå. Annars skulle ju gruppen kunna vara smugglare av icke önskvärda föremål in i fiendetrakter. Ståthållaren bjuder i sådana fall gruppen på en måltid under tiden som man inväntar att skrinet hämtas. När skrinet väl öppnas, med dyrk om ingen nyckel ges till danskarna, ögnar Berend igenom manuskriptet som ligger däri. Han knackar även på den och vänder och vrider på dem som om han letade efter någonting. Efteråt förklarar han att det är hemliga order eller hemlig information som han letat efter, vilket kan ha dolts i skrifterna. Dåliga översättningar av bibeln känns inte som ett iögonenfallande ställe att dölja sådan information på, varför Berend avfärdar det. Således kommer det sig att vare sig gruppen ljuger om skrinet eller ej så kommer de hela, om än lätt skakade, undan dansken i Kalmar. Berend von Melen önskar dem lycka till. Riddar Niels lovar att be inatt, så Sankt Kristoffer vakar över gruppen längs vägarna.



**B**rev till Gyllenstierna Väl på väg ut ur Kalmar slott blir de stoppade av en knekt som med rätt svärbegriplig smäländska förklarar att fru Anna önskar tala med dem innan de beger sig vidare. De leds om de samtycker till hennes privata sovsal, där hon sitter och väntar. Hon måste ha tagit sig från Riddarsalen strax efter dem. Anna har hunnit byta om till en mindre proper men fortfarande klädsam klänning. På väggen sitter en tavla föreställande en man (hennes framlidne make, Johan) klädd i rustning och med havet som bakgrund. "Tack för att ni tar er tid för att tala med mig privat. Just nu vajar danska fanan från slottet, men det är skönt att se att ni ändå lyssnar till den svenska ätten Bielkes ord." Hon berättar bittert om den korta belägring som danskarna höll mot Kalmar, och hur hon i egenskap av borgens herre tvingades agera befälhavare, till ingen nytta vad det verkar. Tydligt har Kristian erbjudit alla upprorsmakare amnesti mot att de lägger ner sina vapen och erkänner honom som kung, vilket betyder att hon varit tämligen ensam i sin kamp. Hon beklagar sig över hur selektivt minne somliga visst verkar ha.

*I detta slott ska exempelvis Kristians far för många år sedan utan grund ha avrättat Kalmars borgmästare och de närmsta i dennes råd. Ändå kan så många i den svenska adeln svälja sin stolthet och böja knä för Kristian och hans släkt! Endast ett fåtal kämpar fortfarande." Ilskan hotar att ta överhanden innan hon kommer på sig själv och andas lite.*

*"Jag önskar att min man varit i livet. En kunde i alla fall lita på att han aldrig skulle böja knä för en man som*

*von Melen. Han är listig som en räv och slemmig som en snigel, den där tysken... Sen så har vi några småfiskar som omöjligt kan lyckas åstadkomma någonting. För någon månad sedan passerade en ung adelsman vid namn Gustav Eriksson genom Kalmar. Detta var innan danskarna tagit staden från mig, så de flesta struntade i honom. Han lär finnas kvar i landet och söker förgäves hitta nya bundsförvanter bland adeln."*

Anna kommer slutligen till saken. Hon kommenterar att gruppen ska till Stockholm (vilket hon fått reda på från gruppen tidigare eller genom annan okänd informant). Hon frågar gruppen om de kan tänka sig att leverera ett ytterst viktigt brev när de ändå är där. Brevet ska till riksföreståndare Sten Stures änka Kristina Gyllenstierna. Hon om någon är den som leder kampen mot Kristian. Hon ska ha skickat brev över hela landet i hopp om att ena motståndarna. Gruppen får brevet och dessutom en förskottsbetalning bestående av 150 penningar. Som sista tillägg säger hon att det är väldigt viktigt att gruppen levererar brevet direkt till Kristina, så det inte hamnar på villovägar. Därefter är de fria att gå. (Brevet finns att ge till spelarna på sidan 82.)

**V**ägen ut ur Kalmar Gruppen får tillbaka alla sina tillhörigheter, inklusive skrinet. Fria att göra vad de vill i staden kan de ta sig en sväng till marknaden om de så önskar, innan den långa färden mot Stockholm fortsätter. Marknaden är inte stor på grund av kriget, men både proviant och hästar finns att skaffa för en resonlig summa. Om SL vill slänga in någon extra händelse kan den med fördel använda mötet med tjuven i Visby på sidan 49.

Om det gick sig så illa har gruppen innan avfärd möjlighet att se förmannen Erik Uddhults avrättning. Han halshuggs på Kalmar torg utan någon större ceremoni. Många ur Kristiansstrands besättning närvarar och de är synnerligen oroliga över sin framtid. Om Erik däremot klarade sig med livet i behåll har gruppen möjlighet att träffa honom. Han är skräddad men tacksam över gruppens hjälp. Erik kommer stanna i staden över vintern och lovar vara gruppen till tjänst om de någonsin träffas igen.

**R**övarna När spelarna lämnat Kalmar på väg mot Stockholm slår de in på en mindre landsväg. När de gått en stund på den vackra vägen som kantas av vilda blommor, börjar spelarna känna sig glada i hågen och hoppfulla efter händelserna i Kalmar. Det är därför med gott mod som gruppen kan riska börja prata högljutt om både det ena och det andra, säkra på att de färdas tryggt på vägen. Detta ska dock visa sig inte vara fallet. När de promenerat ytterligare en stund, blir de nämligen överfallna på vägen av en grupp om fem stråtrövare. Stråtrövarna överraskar spelarna till den grad att de är inträngda mellan deras vapen redan innan någon av dem lyckats lyfta ett finger. Den figur som spelarna tror är ledaren, går fram mot dem. Ledaren är en ung kvinna, med stort mörkt hår, och en bister uppsyn i ansiktet. Hon håller i handen ett förvånansvärt skinande svärd, något som gruppen finner ganska udda med tanke på att de är stråtrövare. Kvinnan stannar framför gruppen, och fäster blicken först på skrinet, och sen på en av spelarna. Hon släpper inte blicken från den person hon spetsat in sig på, men hon tilltalar hela gruppen.

— *Vad gör ni här?*

Frågar hon. Vad än spelarna svarar, verkar hon inte lägga någon stor vikt vid deras ord, och avfärdar dem som lögner.

— *Vad har ni i skrinet?*

Vill hon nu veta.

**1. Om gruppen inte säger vad de vet:** Om spelarna väljer att ljuga måste de klara ett svårt slag på karisma. Misslyckas de kommer hon förutsätta att skrinet innehåller rikedomar, och försöka beslagta den. Här kan en strid uppstå mellan rövarna och gruppen, en strid som oavsett utgång kommer att sluta i att minst en av spelarna blir kidnappad av rövarna och förd till deras läger, tillsammans med kistan. Rövarnas läger är en provisorisk tältplats som ser ut att vara uppförd i all hast. Här och var sticker vad som ser ut som kyrksilver ut ur någons kappsäck, men ingenstans finns ordenliga grytor, täcken eller en eldstad som skulle kunna förväntas av ett etablerat gäng stråtrövare.

Väl framme i lägret börjar ledaren med att knuffa

in spelaren/na i ett av tälten, och tar själv på sig uppdraget att vakta. Hon verkar vara väldigt beskyddande över sitt gäng, trots att majoriteten av dem är både äldre och större än vad hon själv är. Hennes tuffa attityd går dock inte att missa, och det är självklart att alla i gruppen respekterar och beundrar henne. När hon satt sig ner i tältöppningen tittar hon bryskt på spelaren/na. Tältet är sparsamt inrett, med en hög tunna filter i ena hörnet, och en överfull ryggsäck i det andra. Ledaren lutar sig fram emot spelaren/na, och det går nu tydligt att se att hon bär en medaljong runt halsen, en medaljong med ett sigill spelarna känner igen: samma som var på kärnan i Lübeck. Om spelaren/na börjar



samtala med ledaren kommer de snabbt att förstå att hon, tillsammans med sin brokiga skara stråtrövare, är upprorsmakare, inte bara mot lagen utan även mot kyrkan. Hon presenterar sig som Johanna Axelsdotter. Hon och de andra stråtrövarna kommer alla från samma by, inte så långt härifrån.

“Det hela började med att en vandrande predikant med lärjungar kom till vår by. Till en början tyckte vi att han var märklig och vi fann inte så mycket intresse för honom. Det är inte första gången eremiter och tiggare dragit förbi.” säger hon med en tröttsam blick.

“Men när han började predika, det var som att något tände till i våra hjärtan. Det han sa var så sant.

Om att kyrkan var för rik och inte alls var som den kyrka Jesus talar om i bibeln.” Med det tar hon fram en liten pergamentbit.

“Han gav oss den här. Mannen sa att det är från Bibeln, fast på svenska!” hon sträcker fram lappen till spelarna. På den slitna lappen står det: *Han sände ut dem för att förkunna Guds rike och bota sjuka och sade till dem: ”Ta inte med er något på vägen, varken stav eller väska, bröd eller pengar eller två tunikor.”*

“Han menade att det är så här kyrkan borde vara!” säger hon med en engagerad röst.

Till en början hade de berättat detta för sockenprästen som blev mycket arg. Han hade sagt till dem att inte lyssna till såna kättare. Trots det försökte de få till en förändring på fredlig väg men det hade bara bemöts aggressivt av prästen. Med hjälp av den lokala fogden hotade han dem med bannlysning om de inte gav upp sina försök.

“Vi pratade igenom det men fann att vi inte hade något val, vi var tvungna att stå upp för vår tro.” I och med det utfärdade deras biskop, Hans Brask, en bannlysning mot dem vilket innebar fredlöshet och de var tvungna att fly från byn. Nu lever de på att plundra kyrkor i sin ilska mot den katolska tron, och vill inget hellre än att få återvända hem. Johanna bär amuletten som är ärkebiskop Gustav Trolles sigill som en påminnelse av det lidande som hon utsattes för under kyrkans styre. Rövarbandet har dock fått höra talas om att de inte är de enda som gjort samma sak.

“En munk vid namn Luther nere i Tyskland sägs också ha rest sig mot kyrkan. Så vi är inte ensamma!” säger hon med en hoppfull min.

Om spelarna sympatiserar med ledaren och förklarar läget, bestämmer hon sig för att låta dem gå fria. Dessutom kan ju innehållet i skrinet styrka deras berättelse. När de skiljs åt, ger Johanna dem råd för hur de lättast ska hitta till Stockholm, och önskar dem lycka till på sin resa. Om spelaren/na inte väljer att kommentera amuletten, får de snällt vänta på att deras kamrater kommer och befriar dem, och riskerar således ytterligare strid med rövarbandet.

**2. Om gruppen berättar vad de vet:** Går Johanna fram till de som bär kistan och sliter den ur deras händer. Hon kräver att få nyckeln av dem, och om hon inte får sin vilja igenom kommer hon att bryta upp locket. Hon ser storögt ner på kistan innehåll, och även spelarna, som inte har så stor koll på innehållet, blir själva nyfikna på vad hon har upptäckt. Johanna kommer dock att stänga locket med en smäll, och lämna tillbaka kistan. Hon har tydligen valt att lita på spelarna efter vad hon såg, för hon börjar att berätta samma berättelse som i tidigare scenario. Genom att tala sanning har gruppen undvikit en konfrontation med rövarbandet, som istället skickar dem vidare på sin färd mot Stockholm med extra proviant, en dyrbar karta över vägen till Stockholm och lyckönskningar.

**T**ivedsskogen Spelarna fortsätter sedan sin färd mot huvudstaden. Fortfarande är det en lång väg kvar. Skogsområdena är täta och tjocka av gamla hårbarkade granar och tallar. Titt som tätt kan de se små vattenkällor som det är möjligt att fylla på vattenförrådet i. Det är sällan de möter några människor, förutom enstaka skogsbönder som fraktar virke eller någon jägare som letar efter räv. Det är möjligt att bytshandla med bönderna men någon information om hur det ser ut norröver har de inte. Den kalla novembervinden kyler ner fingrar och öron medan kraftiga regnskurar tränger sig igenom gruppens tjocka yllekläder. En av få saker att glädjas över är att skogens otillgänglighet gör att det finns gott om villebråd och ätliga växter. För den med god jaktvana kan man vänta sig att hitta både hare och räv i terrängen. På marken växer svamp och enbärsbuskar. Under vandringen kommer de dessutom vid ett tillfälle stöta på en varg. Ofta är dessa djur skygga och drar sig undan från människor men just den här verkar knappast backa inför spelarna. Lite längre bort kan spelarna se att vargen fällt ett byte som den aggressivt försvarar. Om spelarna väljer att gå in i en strid med vargen kommer ytterligare två stycken dyka upp mellan träden efter en kort stund. Det verkar som att de gått rakt in i ett vargrevir!

Längre resor kan vara tråkiga och händelselösa och är ibland svåra för en spelare att gestalta. Det krävs

en hel del spontanitet, fantasi och relevans för att kunna hålla kvar spelarnas intresse. Låt därför inte själva resandet ta för lång tid utan låt det fortsätta så länge det är relevant för historien och se till att spelarna får hinna göra det som de vill göra. Det kan exempelvis vara ett bra tillfälle för dem att undersöka skrinet närmare eller få rollspela lite mer mot varandra.

**Vargfällan** Någon gång under resan (efter mötet med vargen!) när spelarna har lagt sig till ro för natten kommer en av dem att väckas av ett plötsligt oljud. Det låter som metall som slår mot metall och något som skriker på ett ohyggligt sätt. Det är fortfarande mitt i natten och det är omöjligt att se vad som orsakar oljudet. Snart vaknar resten av spelarna och de blir illa till mods. Rädslan för det övernaturliga gör sig påmint och de måste slå ett svårt sinnesnärvaroslag för att inte drabbas av fullständig panik. Om spelarna vågar stå kvar kommer ljudet bli ännu högre och låta från flera olika håll. Spelarna kan välja att dra sina vapen eller tända en fackla och då kommer ljudet att sluta. Om någon spelare misslyckas med slaget kommer hen att gripas av fullständig panik och fly åt motsatt håll. Spelaren kommer, efter att ha sprungit ett tag, att plötsligt fastna i något slags nät och känna hur flera slag träffar hans kropp (-2t6 i KP), men kort därefter ryter en människoröst till och slagen försvinner.

Fram träder en äldre man med skägg och slokhatt. Han har ett stort ärr över ansiktet och en päls hängande över axlarna. Bakom honom står ett dussintal bönder med påkar och yxor.

— *God kväll! Mitt namn är Dyre och jag tror bestämt att ni vandrat rakt in i vårt vargskall.*

Dyre skrattar högljutt och blottar en nästan helt tandlös mun. Han förklarar för spelarna att de haft stora problem med varg i området och att de har haft ren tur som klarat sig trots att de sov i ett av de större vargreviren. På grund av de bekymmer de haft med vargen har byns bönder börjat arrangera vargskall ute i skogen, en form av jakt där man börjar med att skrämja bort vargen från sitt bo för att sen fånga in den i stora nät.



**En by i skogen** Dyre är en av de byäldste i byn Bäckboda som ligger en fjärdingsväg bort (ca 2.6 kilometer.) Om spelarna behandlar byborna på ett respektfullt och trevligt sätt kommer de att bjuda in spelarna till byn och ge dem möjlighet till torra kläder och varm mat. Byn består av ett tiotal hus i en cirkel som omges av staket. En större bäck leder rakt igenom byn. De har inte mycket tillgångar, men de är öppna för byteshandel om spelarna tar fram mer exotiska varor. Stannar de kvar kommer de att få höra det olycksaliga öde som drabbat byns invånare. Ända sedan Sten Sture kom till makten har inget annat än olycka drabbat dem. Inte nog med att de fått betala mycket högre skatter till fogden för att bekosta de dyra krigen, titt som tätt kommer det förbi grupper av le-

goknektar som tar allt vad de vill ha och de som säger emot får smaka på svärdet, förklarar Dyre och pekar på sitt fördärvade ansikte. Han erbjuder dem att stanna så länge de behöver men förklarar snusförnuftigt att de då också får jobba för maten tillsammans med byborna. Skulle spelarna dessutom berätta att de är på väg till Stockholm kommer han förtjust flytta sig närmare och med ett hoppfullt anlete be dem om en tjänst.

Byn Bäckboda är en av många byar som tillhör kronojorden, mark som egentligen ägs av kronan men som arrenderas ut, lånas ut till bönder att använda. I utbyte ska de bruka jorden och ge en viss del av grödorna som tack till kungamakten. På grund av kriget har avkastningen dessvärre blivit mindre och mindre för varje år.

— *Dessutom*

säger Dyre och böjer sig fram mot spelarna

— *Så tar fogden som ska hämta ut skatt till riksföreståndarens krig en stor del av skatten själv och gömmer på sin gård Rävmyren.*

Hittills har bönderna inte haft någon möjlighet att ta sig till Stockholm för att be om hjälp från varken landsfogden eller biskopen, dessutom verkar kriget ha nått huvudstaden och då är det livsfarligt att som enkel bonde vistas där. Däremot har de under de senaste månaderna lyckats att samlas ihop bevis mot fogden som säkerligen skulle fälla honom som en korrupt och ohederlig man i lagens ögon. Dyre tar fram ett dokument ur en av sina fickor som föreställer en bouppteckning.

— *Se! Här är alla fogdens inventarier, varor som en vanlig fogde inte borde äga och på tok för mycket för vad han borde kunnat skrapa ihop själv.*

Han pekar på flera punkter i uppteckningen medan han sammanbitet fortsätter.

— *Vi har dessutom flera bönder från vår och omkring-*



*liggande byar som är beredda att vittna inför Gud att de sett en nybyggd lada full med mat och kreatur som kommer från våra byar och som fogden roffat åt sig själv. Om landsfogde Märd bara åkte ut till hans gård skulle han få se med egna ögon hur slug och korrupt hans hjälpande hand är. Därför behöver vi er hjälp!*

**Betalningen** Dyre förklarar att de inte har råd att riskera någon av sina egna när byn redan är så hårt pressad av allt som skett den senaste tiden, men om spelarna skulle kunna ställa upp och besöka landsfogden i Stockholm och förklara situationen så hade det varit en välsignelse för hela bygden. Tyvärr har byn inte så mycket att erbjuda dem, men en viss summa pengar har de dock lyckats skrapa ihop som spelarna kan få.

— *“150 penningar kan ni få!*

Dessutom har Dyre något annat att erbjuda dem. Han reser sig upp och går ut ur stugan och efter ett litet tag kommer han tillbaka med något som är inlindat i ett vitt linnetyg. När han drar av duken så ser spelarna att det är ett gammal svärd. Vapnet verkar ha sett många strider då det både är smutsigt och lite slitet men i fullt fungerande skick.

— *Vi brukar inte använda våra svärd eftersom de är så pass värdefulla men ibland har nöden ingen lag.*

Han lyfter upp svärdet och svingar det några gånger i luften. Det märks att det inte är första gången som han använder ett svärd. Han sträcker fram svärdet till spelarna och säger:

— *Om ni med rent hjärta lovar att hjälpa oss så är jag beredd att ge er svärdet. Det har gått i generationer i vår by och det har sett många stora slag och otaligt lidande i vår värld. Därför kallar vi henne Nåde, som en påminnelse om att aldrig använda henne mer än nödvändigt. Att visa nåd mot en fiende kräver mer mod än det kräver att dräpa densamme.*

Svärdet som spelarna får är ett långsvärd. Det har samma värde som ett vanligt långsvärd förutom att dessutom ger +1 i styrka för den spelare som använder det i strid. Efter att de fått svärdet får de dessutom bouppteckningen och en adress till landsfogde Johan Mårds hus i Stockholm: Skomakare Schwartz gränd.

— *Pengarna får ni när uppdraget är utfört!*

Säger han och slänger fram sin näve.

**Göta landsväg** Efter ytterligare några dagars vandring lättar skogen upp och byts ut mot mer åkermark. Stigen blir tjockare och lerigare och fler människor passerar förbi. Här har spelarna möjlighet att tala med personer som passerar förbi och få reda på mer information om Stockholm. Det verkar som att striderna lagt sig och flera personer har sett människor ur högfrälset resa mot huvudstaden. Tydligt ska kung Kristian ha lovat amnesti till alla upprorsledare bara de lägger ner sina vapen. Spelarna vandrar igenom en massa gårdar där de är i full fart med att ta upp rovor och tröska grödorna medan röken står tät från rökhusen. Ibland vandrar det förbi en mindre grupp bönder med spjut och hillebarder på väg hem från kriget. Vädret har lättat upp och det är lättare att ta sig fram, äntligen är deras uppdrag snart färdigt.

Stockholm Ytterligare någon vecka längs Göta landsväg och sen är de framme vid Södermalm, alldeles utanför huvudstaden. Flera hus omringar vägen där hantverkare fyller på kärror med kistor och tunnor som

ska köras innanför stadens portar för att säljas bland stadens invånare. På avstånd kan de se Storkyrkans spira och tornet Tre kronor framträda i skimret av den blekt lysande novembersolen. Medan spelarna vandrar mot in mot Stadsholmen (dagens Gamla stan) dyker en handelskärra upp bredvid dem och på den sitter en yngre kvinna. Hon har rött hår och fräknar och ett finurligt leende.

— *Det är en bit att ta sig in mot stan, vill ni åka med?*

Om spelarna tackar ja stannar kärran och låter dem stiga på varpå hon manar på hästen med tyglarna och kärran rör på sig igen. Hon presenterar sig som Helena och frågar ut spelarna om vilka dem är och deras ärende i huvudstaden. Hon förklarar att hon själv är på väg in till staden för att lämna över ett större parti strömming som ska gå till den stora banketten på slottet. Tydligt har den nya konungen Kristian krönt sig själv till Sveriges konung för bara några dagar sen och bjudit in hela det Svenska högfrälset för att fira tillsammans med honom.

— *Jag hann se en skymt av honom, han såg snäll och mild ut och de talar gott om honom i byarna. Äntligen får vi kanske en kung som värnar om vårt lands bästa*

Säger hon med ett leende. SL kan nu gå vidare till del 3.

**S**pela detta avsnitt om spelarna har valt att resa från Lübeck till Visby.

**Å däck** Till en början är sjöresan mycket lugn. Det grönskimrande vattnet speglar höstsolens starka strålar mot skrovet och vågorna vaggas det stora skeppet Freundin framåt. Det stora råseglet fångar upp Östersjöns vindar och får skeppet att se mäktigt ut med den stora masten som sträcker sig upp mot skyn. På däck sitter flera olika grupper och fördrivar tiden med sång, samtal och andra nöjen. Vid fören på koggen finns en plattform att sitta på där de tre nunnorna tagit plats och med höga röster och skratt talar om gamla minnen. Tydligt har de varit på en pilgrimsresa till Rom och ska nu till Nydala kloster och överlämna en relik. Tanken är att från Visby byta till ett mindre skepp som sedan ska föra dem till fastlandet.

På övre däck längst bak i skeppet står ett par knektar tillsammans med några köpmän och grälar över några pergamentrullar. Vid relingen står Werther och ser ut över det stora havet. Om spelarna går fram till honom kommer han med glad uppsyn hälsa på dem för att senare gå tillbaka till sitt stilla vakande över horisonten. Om spelarna frågar honom om hans kappsäck kommer han att mumla till och sen byta samtalsämne. Han berättar för spelarna att han ser ut över vattnet för att få syn på andra skepp. Under kriget mellan Sverige och Danmark har flera olika frälsemän och andra fått utfärdat olika slags kaparbrief som ger dem rätt att attackera handelskepp på Östersjön.

— *Sablans pirater och sillpackare som tycker att deras krig ger dem rätt att bara ta vad dem vill ha*

Säger han bistert. Om spelarna skulle fråga efter hans namn, ser de hur Werther tittar melankoliskt ut över havet igen och svarar kryptiskt:

— *Jag har givit bort det som en gåva, och vill därför inte längre nyttja det.*

**S**pel och dobbel På mellersta däck sitter en grupp sjömän tillsammans med några knektar som roar sig med en kortlek och flöjtspel. Om spelarna går fram till dem kommer de höra en av sjömännen sjunga;

*Förr hade jag en syster så bald,  
Blåser kallt kallt väder ifrån sjön,  
Den haver Havsfrun tagit i sitt våld.  
Blåser kallt kallt väder ifrån sjön*

De erbjuder spelarna att sitta ner och spela tärning. Om spelarna tackar ja så kommer en av sjömännen markera åt de andra att rulla fram tunnor åt spelarna att sitta på. Han sträcker fram handen och presenterar sig som Philippe. Han är en reslig ung man med en rejäl mustasch som hänger ner över hakan på honom. När spelarna satt sig ner fortsätter musiken och Philippe frågar med fransk brytning

— *Hur mycket tänker ni satsa?*

Ni ser att de andra besättningsmännen tittar på varandra ängsligt medan Philippe ser på dem med ett finurligt leende. Med ett lätt intelligensslag kommer de förstå att sjömännen är oroliga då det egentligen är förbjudet med kortspel på skepp men att dessutom spela om pengar är nog för att hamna i riktig trubbel. Väljer spelarna att satsa pengar kommer Philippe skratta till och säga

— *Jag visste väl att ni inte var några rumposar.*

Skulle spelarna tacka nej att spela om pengar så kan du som SL låta följande konfrontation nedan drabba någon annan i besättningen. (Då kan drabbningen med Philippe senare på däck hoppas över).

Efter ett par rundor kommer det stå klart att Philippe ligger i underläge och börjar förlora mer och mer pengar. Detta gör honom ilsken och han börjar att svära på ett språk som spelarna inte förstår (med hjälp av ett medelsvårt intelligensslag är det möjligt att få veta att det är franska). Till slut kommer han bli så förbannad att han kommer resa sig upp och skrika till rollspelarna att de har fuskat. Om spelarna går i konfrontation med honom kommer han att dra kniv



mot spelarna. Här gäller det att inte vara dumdristig och agera förhastat, utan försöka lugna ner situationen. Att dra kniv på skepp är även det ett mycket farligt lagbrott. Oavsett vad spelarna säger till Philippe kommer han inte att ta ner sin kniv utan hotfullt närma sig spelarna. Då hörs en hög stämman från det övre däck och en man signalerar åt några knektar som kommer springande mot spelarna och Philippe. Utan problem trycker de ner sjömannen på det hårda trägolvet medan spelarna hålls fast. Efter en liten stund kommer en annan man fram, som spelarna känner igen som kaptenen på skeppet. Hans bistra utseende har inte förändrats och med mordiska ögon söker han runt efter vad som hänt.

— *Vad är det som händer här?*

Säger han med kall och hård stämman. Sjömännen som står runt omkring tiger och ser ner i marken. På golvet ser kaptenen utslängda tärningar och kniven som var i Philippes hand. Han vänder sig om till spelarna och ser på dem med iskalla ögon.

— *Var ni med och spelade?*

**1. Om spelarna väljer att ljuga:** kommer Philippe med högröd stämman skrika att de visst spelade och lurade av honom alla hans pengar. Kaptenen kommer då skaka på huvudet.

— *Jag tycker inte om när folk ljuger på mitt skepp. Ert ofog kunde ha slutat i ett fullständigt slagsmål på skeppet som kunde riskerat hela resans gång. Jag tolererar inte sånt. På söndag efter Gudstjänsten ska ni kölbaldas, så får vi se om ni har kvar samma känsla för bråk då.*

Sedan vänder han sig om mot Philippe och manar på knektarna att dra med honom till masten. Där drar kaptenen fram en kniv varpå han tar tag i Philippes hand och sätter mot råmasten.

— *Och du som verkar tycka om att dra kniv mot andra, låt oss se vad du tycker om det själv*

Säger kaptenen och kilar fast sjömannen vid masten och går sedan iväg igen.

**2. Om spelarna snarare väljer att tala sanning:** så kan du som spelare byta ut straffet mot att de spelare som faktiskt spelade om pengar blir fastkedjade under resans gång.

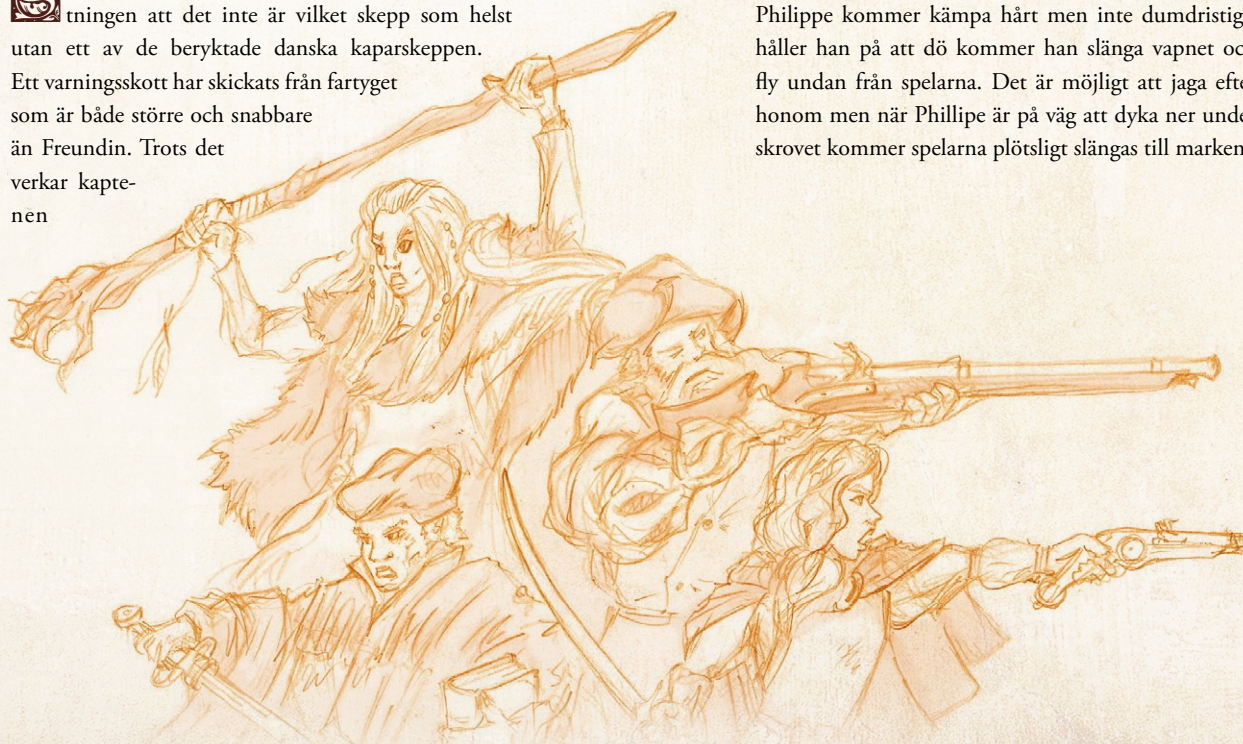
**Kölhalning** När söndagen nalkas är stämningen väldigt tung på skeppet. Inte så många säger något och folk ombord verkar undvika spelarna. Philippe har gett dem arga blickar men håller sig borta. Hans hand är inlindad i ett linnetyg. På förmiddagen är det dags för prästen att hålla en predikan. Den är lång och förmanande och verkar speciellt riktad till spelarna.

— *För den som inte tar i akt Guds heliga lag och följer vad som blivit tilldelat dem skola ta sina straff för Jesu kristi skull. Bot och bättring är enda vägen till det himmelska riket. Ty Guds vrede väntar oss alla.*

Predikan fortsätter och prästen byter ibland till att läsa på Latin. Spelarna kan se hur nunnorna står och nickar instämmande. När det är klart dras flera långa rep fram. Spelarna tvingas till relingen tillsammans med Philippe (om spelarna talat sanning kommer det endast vara Philippe). Kaptenen har nu ställt sig framför dem och med samma bistra uppsyn synar han dem uppifrån och ner. Han nickar åt en av knektarna som tar tag i en av spelarna och tvingar fram hen mot kanten av båten. Precis innan hen ska slängas överbord så hörs ett gällt skrik från masten.

— *Skepp på ingång! Skepp på ingång!*

**Skepp på ingång** Snart står det klart för besättningen att det inte är vilket skepp som helst utan ett av de beryktade danska kaparskeppen. Ett varningsskott har skickats från fartyget som är både större och snabbare än Freundin. Trots det verkar kaptenen



inte det minsta intresserad av att ge upp. Det verkar som att skeppets last är alltför värdefull för att bara ge upp hur som helst. Besättningen har förberett kanoner och bordningskrokar. Armborst, yxor och svärd har lagts fram på däck. Spelarna frigörs från sina kedjor/rep och blir instruerade att hjälpa till:

— *Vi behöver all hjälp vi kan få.*

Därefter börjar striden.

**Jöslag** Skeppen är fortfarande så långt ifrån varandra att det är omöjligt att gå ombord på respektive skepp. Istället hörs höga smällar av kanoner mellan skeppen. Ibland kan de höra en riktigt hög smäll och därefter höga skrik från undre däck, när fienden har fått in en fullträff på Freundin. Här är spelarna fria att hjälpa till på det sätt som de själva vill. Om de vill hjälpa till vid kanonerna, springa ärenden eller hämta någon av vapnen som ligger vid relingen. Efter ett tag kommer en av spelarna plötsligt känna en hård spark i ryggen. Om hen vänder sig om kommer Philippe stå där med ett armborst i händerna. Innan spelaren hinner reagera kommer han att avfyra ett skott och därefter dra fram ett långsvärd. Trots hans förräderi är alla så fokuserade på fiendeskeppet att ingen kommer att komma till spelaren/arnas hjälp och de kommer att behöva skydda sig själva så gott de kan. Philippe kommer kämpa hårt men inte dumdristigt, håller han på att dö kommer han slänga vapnet och fly undan från spelarna. Det är möjligt att jaga efter honom men när Phillipe är på väg att dyka ner under skrovet kommer spelarna plötsligt slängas till marken.

**Räffad** Med en enorm smäll som får hela skeppet att skaka till landar en av kanonkulorna i skrovet. Metallsprot och träflisor flyger överallt (alla spelarna måste slå ett svårt smidighetsslag. Misslyckas de tar de 2t6 kp i skada). Kaparskeppet har träffat dem och orsakat ett förödande hål i skrovet. Bredvid spelarna har en av kanonförarna inte klarat sig och sjunkit ihop på däck. Någon skriker åt spelarna att manna kanonen och skjuta tillbaka. Att använda sig av kanonen räknas som ett medelsvårt styrkeslag. Om spelaren/arna lyckas kommer kanonen explodera med ett högt ljud, flyga bakåt och lämna ett stort rökmoln. Med en lägre smäll kan de höra, och sen också se, att deras motattack har gett resultat. Kanonkulan lyckades träffa självaste båtmasten i kaparskeppet och skeppets största segel har nu givit vika. Ett stort jubel bryter ut på skeppet Freundin. Skulle spelarna inte lyckas med detta kommer någon annan i besättningen genomföra samma sak efter ett tag.

**Lykt** Med denna hjälp lyckas nu Freundin segla ifrån det större och farligare kaparskeppet som långsamt försöker komma ikapp. Med endast några mindre mastsegel kvar verkar det vara en omöjlighet. Efter ett tag när de undkommit faran samlas alla på mellersta däck för att inspektera skadorna. Resultatet är dystert. Halva besättningen har dött av kanonskott och splinter. En av nunnorna har brutit armen och Werther har fått ett stort sår uppe på huvudet. Kaptenen är helt oskadd medan Philippe inte syns till alls, har han kanske ramlat överbord? Även skeppet Freundin är hårt åtgånget. Det stora hålet i relingen är bara en av många hål som orsakades av fiendens kanoner.

— *Tyvärr .. så måste vi nog acceptera att den här resan är över. Vi får helt enkelt försöka ta oss till Visby och där lasta av allt.*

Säger kaptenen med en djup suck.

Innan han går iväg vänder han sig till spelarna och hans bistra uppsyn verkar för någon sekund bytas ut mot ett litet leende.

— *Med tanke på er hjälp kan vi glömma det där med kölhalning. Men tro inte att jag släpper mina regler för framtida överträdelser!*



**Land i sikte** Det är med oroväckande svårighet som Freundin slutligen når land i Visbys hamn. Sjomän skrattar, pekar och tittar när gruppen, nunnorna och besättningen börjar lasta av sina värdesaker. Om spelarna frågar någon i hamnen om ett nytt skepp mot Stockholm blir svaret inte positivt. Några skepp väntas inte gå dit än på ett tag, då kriget avskräcker potentiella handelsmän och dessutom är Kogghamnen stängd för säsongen, så det är nästintill omöjligt att komma in med utländska skepp till Stockholms hamn. Kaptenen försvinner för en kort stund från Freundins rester och kommer tillbaka med en skrumpen liten herre. Herren granskar skeppet och lämnar sedan över en börs till kaptenen. Från ena stunden till den andra har mannen gått från kapten på ett känt handelskepp till arbetslös. En djup sorg syns i hans ögon, men han håller sig rak och proper.

— *Vad säger ni, ska vi inte ta in på ett värds hus allihopa? Jag bjuder inte på uppehälle, men väl på första rundan öl.*

Till gruppen poängterar han att han inte kan hjälpa dem finna ett skepp som kan ta dem sista biten till Stockholm, även om han får smälta vad som hänt ett tag. Om gruppen tackar nej till värds huset så försöker Werther att få dem att tänka om. Han kan till och med gå så långt som att lova att stå för rum att sova i. Nunnorna, Werther och besättningen beger sig slutligen iväg med kaptenen.

*Visby är en stad med anor, en Östersjöns pärla som för något århundrade sedan utmanade Lübeck i rikedom. En längre tids nedgång till följd av ändrade handelsrutten och oroligheter, både inre och yttre, har minskat stadens betydelse, men gutarna minns fortfarande med stolthet den tid då de deltog i grundandet av Hansan. Idag har staden inget annat val än att lyda den starka grannen i väst, Danmark.*

1. Domkyrkan
2. Hamnen
3. Värds huset Den lilla havsfrun
4. Norreport (Sören Norbys kansli)
5. Margaretas hem

**Visby 1. Om spelarna kommer via Kalmar med det stulna danskskeppet.** Väl i hamnen möts spelarna av en dansk knektgrupp som funderar samt studerar det skepp som de har kommit med. Skadorna i skeppet och dess oväntade ankomst tyder på att något inte står rätt till. Det blir inte bättre av att kapten Erik på svenska försöker förklara situationen. Efter ett litet tag står det klart för danskarna att svenskarna begärt landsförräderi mot den danska kronan och Erik, tillsammans med Göran släpas iväg mot ett okänt öde. Även spelarna tas med för att förhöras av danska knektar över vad det är som skett. De transporteras till stadens fängelse där de förs ner i en trång och kall fängelsehåla. Spelarna frågas ut en efter en varpå de åter skickas in i fängelsecellen. Där får de sen tillbringa natten. Det är svårt och sova då cellen är kall och dragig. Morgonen efter får de besök. (Gå vidare till "Ett möte med Sören Norby" på sidan 51)

**2. Om spelarna kom med Freundin.** Gruppen får ta in på värds huset Nordgreken en bit in mot stadens centrum, inte långt från sankt Jakobs kyrka. Kaptenen sätter sig vid ett bord och bjuder alla som varit med om striden på det utlovade stopet öl. Nunnorna Anna, Karin och Ingeborg dricker och tackar sedan för sig.



De tänker vända sig till kyrkan om hjälp att finna skepp, något de ändå skulle ha gjort efter att ha nått staden. De tror dock inte att kyrkan kommer kunna hjälpa gruppen och beklagar detta. Sjomännen är inte muntra de heller. Visst, de kommer kanske lyckas få jobb framöver, men framtiden är ovisst; för att inte tala om alla vänner som strukit med i striden. Stämningen är minst sagt dyster och bjuder verkligen inte in till spel och dans.

**Werthers historia** Efter ett tag blir Werther gråtmild och vill tala med spelargruppen i enrum. Han säger att han mer än gärna hjälper dem i sökandet efter ett skepp, men att han i såna fall vill ha hjälp med en tjänst. Med okarakteristiskt stor frispråkighet berättar sedan Werther att han faktiskt bodde i Visby för trettio år sedan, när han var yngre och ännu inte fått sitt märsterbrev av skräddarskräet. Han förälskade sig i en kvinna vid namn Margareta, som tillhörde en fin köpmannafamilj som bedrivit handel i staden sedan 1300-talet, och hon i sin tur i honom. Han tar en kort paus i berättandet innan han fortsätter. — *Margaretas fader tillät inte ett giftermål, som tysk och ännu inte etablerad på marknaden sågs jag som ett dåligt parti. Hon giftes istället bort till en äldre karl vid namn Sten, som ägde tre handelskepp och ett förvaringsmagasin. Jag reste hem till Lübeck efter det... Men förra året avled Margaretas make och hon har blivit änka!*

Werther förklarar att han rest till Visby i hopp om att kanske kunna gifta sig med henne, för nu är han skräddarmäster och hennes fader, som också har gått ur tiden, kan inte komma i vägen. Werther använder sin kappsäck för att torka sina tårar. Men nu när han väl nått Visby behöver han hjälp. Till att börja med så kan han inte skandinaviska så bra och vill kunna få ett kärleksbrev översatt. Kan ingen i gruppen hjälpa till med det vill han i alla fall ha en tolk. Dessutom så har han hört att Margareta kan ha trolovats med en ny man. Att ha några vänner med sig skulle få honom att inte framstå som ynklig. Om han får hjälp med detta skulle han absolut kunna dra i sina kontakter för att ordna transport till Stockholm. Skräddarskräet är mäktigt!

Nekar gruppen att hjälpa Werther så säger han följande: *Jag förstär. Jag är en gammal gubbe fast i mina*

*drömmar. Inte har jag mycket konkret att lova er heller. Jag får klara mig ändå helt enkelt. Margareta måste ju i alla fall känna igen mig efter alla år...*

Sedan kan spelledaren gå igenom nästa stycke med tjuven och därefter gå vidare till nästa kapitel. Om gruppen däremot väljer att hjälpa Werther här blir han väldigt glad och höjer sin svarta hatt för dem. Han vill genast sätta planen i verket och arbeta med kärleksbrevet. Att korrekt översätta hans snirkliga och överkomplicerade plattyska kräver att någon i spelargruppen lyckas med ett svårt intelligensslag; annars blir det av något sämre kvalitet. När det är klart märks det dock att Werther får kalla fötter. Han frågar om inte gruppen kan sondera terrängen först, ta reda på var hon bor och sånt, och kanske stämma ett möte, gärna utan att berätta för henne hur gammal han ser ut. Brevet får de med sig att överlämna.

**Icktjuven** Under tiden som de rör sig i staden kan gruppen slå ett medelsvårt sinnesnärvaroslag. Om de lyckas märker de att en karaktär (SL väljer) har en ficktjuv vid sig. Mannen, som är kort och tanigt byggd, sträcker sig just efter en kniv för att skära av pengapungen. Gruppen har sedan möjlighet att ingripa efter eget beslut. Att angripa tjuven är fullt möjligt, och säkerheten i staden är så pass låg att de flesta passerande inte kommer att ställa till något trassel. Man kan också hota tjuven, vilket leder till att mannen flyr. Om gruppen fångar honom och lämnar honom till stadsvakten slängs han i en fängelsehåla och går ett oklart öde tillmötes. Om spelarna misslyckas med att se busen förlorar den olyckliga spelaren 3T6 penningar.

**Upptäcka staden** Gruppen får sen ett gott tillfälle att undersöka staden på, när de frågar sig fram om Margareta. Att hon bor i ett stort hus några kvarter från stadshuset vet många om. På köpet får gruppen dessutom höra en hel del rykten om henne. Uppenbarligen ska äktenskapet med Sten varit mycket stormigt, enligt vissa för att Margareta av naturen är en rätt vild människa som alltid måste få sin vilja igenom, medan andra säger att Sten dömt henne hårt för de många missfall som hon genomlidit under åren. Ett annat rykte bekräftar också att hon trolovats, denna

gång med en själländsk överste vid namn Knud. Enligt samma källor håller även Knud till i Margaretas hem, även om de givetvis sover på varsitt håll.

För att ta sig förbi den tjänare som öppnar dörren hos Margareta krävs lite övertalning. Genom ett medelsvårt karisslag och ett gott argument kan man absolut få träffa Margareta. Om man nämner Werther och får tjänaren att gå och tala med Margareta släpps de in oavsett. Det går också att klättra in genom ett öppet fönster, men detta ses givetvis som hemfridsbrott.

**E n gammal flamma** Margareta är en kvinna som kan vara någonstans mellan 40 och 60 år gammal. Hon är smakfullt klädd och har ett i största allmänhet vänligt utseende. Kring handen har hon ett gyllene armband från Moskva. Om hon fått höra från gruppen att det är Werther som sänt dem kommer hon genast att ställa massa frågor, som hur han mår, var han finns och när hon kommer få träffa honom. Om hon läser kärleksbrevet suckar hon och ler lite. Hon förklarar dock för gruppen att det var länge sedan som de var ett par och att det nog är bäst att inte riva upp gamla sår. Hon är öppen med att hon inte älskar överste Knud, men faktum är att kontakten med danska kronan är väldigt viktig för det företag som hon ärvt efter sin man. Att övertyga Margareta kräver ett mirakulöst karisslag. Om de talar mycket om att den förlorade ungdomstiden ännu inte är för sen att vinna tillbaka eller om översättningen av kärleksbrevet var av god kvalitet räknas Karisma-slaget som en svårighetsnivå lägre. Om båda kriterier stämmer sänks svårigheten med två nivåer. Övertygas hon av gruppen så berättar hon att Werther är välkommen till hennes hus under morgondagen. Om de inte lyckas övertyga henne får de återvända till Werther med de dåliga nyheterna att hon inte vill se honom.

**Överste Knud** På väg ut möter gruppen överste Knud, en stilig man med något grånat hår och med ett tjusigt svärd vid sin sida. Knud är sur över att gruppen kommit in i huset utan att han underrättats och börjar skälla på gruppen. Framförallt är han dock arg på Margareta, som behandlar sin blivande man som en gäst bland många, när hon inte underrättar

honom. Att på något sätt anspela på att hans status hos Margareta är hotad kommer att få honom att nästan bli våldsam, även om han inte mättar några slag mot någon. Om gruppen väljer att inte lämna huset självmant kommer till slut Margareta och frågar vad det är som händer. Hon lugnar Knud och ber gruppen gå, för husfridens skull.

Werthers glädje Werther blir väldigt glad över att höra om Margareta, oavsett vad nyheterna är. Om gruppen inte lyckades övertyga Margareta kan spelledaren vid det här laget gå vidare till nästa avsnitt. Om de däremot lyckats få henne att stämma möte med Werther blir han mållös. Han ler men stammar och får knappt fram något ord. Den rodnande gamle Werther ber gruppen följa med honom till huset imorgon, så han har vänner om ryggen.

**Besvarad kärlek** Nästa dag går således Werther och gruppen till Margaretas hus. De blir insläppta av en tjänare men möter direkt Margareta som uppenbarligen stått i hallen och väntat spánt. Mötet de två gamla älskande emellan blir först lite stelt. De talar lite om vad de gjort de senaste åren. Sen öppnar Werther upp sin kappsäck och plockar fram ett stort stycke tyg. Han vecklar ut en sliten klänning av äldre modell och ger den till Margareta. Han förklarar att han hade tänkt ge den till henne för så många år sedan, men inte hann innan hans värld vändes upp och ned. Margareta håller det luggslitna tyget mot sig och strålar upp. Att hon inte kan få på sig plagget nu för tiden spelar ingen roll.

Just som de två älskande verkar funnit varandra igen öppnas dörren och överste Knud kommer in. Han dundrar igång och undrar vad i all friden det är som försiggår. Werther säger ingenting, och om ingen spelare ger svar på tal förklarar kort och gott Margareta att hon slår upp förlovningen för att gifta sig med Werther. Knud exploderar näst intill och förklarar att han inte går med på att ersättas av någon gubbe. Han skriker att han är en befälhavare i den danska hären och svarar på sådan kränkning på de gamla hedningarnas vis, med svärd. Han utmanar stackars Werther, som aldrig rört ett vapen, på duell.



**Duell** Här har spelarna möjlighet att lägga fram en ersättare i duellen åt Werther, vilket Knud godkänner. Annars duellerar och vinner Knud mot Werther, till Margaretas bedrövelse. Om Werther eller den utvalda karaktären förlorar duellen kommer de tre parterna fram till att det är bäst att Werther lämnar ön och aldrig återvänder igen. (Gå i såna fall efter avrundning vidare till "Ett möte med Sören Norby" på sidan 51). Att efter en duell övertyga dem om något annat är näst intill omöjligt. Om däremot duellen vunnits stormar en sårad Knud ut ur huset. Margareta och Werther betar sig som två nyförälskade ungdomar och verkar glömma bort gruppen, även om det är tack vare den som de funnit varandra igen. Margareta lovar dock gruppen att hon personligen ska se till så att de kan färdas vidare mot Stockholm. Ge det bara någon dag.

Så lämnar gruppen Margaretas hem utan Werther. Än är de alltså inte på väg från Visby, men snart. Och på köpet har de förenat två förvirrade själar. Sannerligen, Gud är god.

**Ett möte med Sören Norby** Någon gång under vistelsen i Visby kommer spelarna att stöta på en högre man iförd den danska flottans mundering. Han går målmedvetet fram emot spelarna, och presenterar sig som amiral Sören Norby, tjänare av den danska kronan, lojal mot Kristian II, den ärevördiga konungen, och, på senare dagar, ofantligt rik. Det är tydligt på hans tal att han är dansk, men trots det anstränger han sig tydligt för att prata så förståeligt som möjligt. Han har haft med svenskar att göra förr. Sören förklarar hur han hört talas om spelarnas koppling till skeppet *Freundin* och säger med ett skratt att trots att deras agerande var för Sveriges räkning, har han och de danska styrkorna fått upp ögonen för dessa modiga kämpar. (Om spelarna utfört Kalmardelen kommer han istället säga *Kristiansstrand*) Om gruppen besegrade överste Knud och förenade Margareta och Werther är han dessutom mycket nöjd över det. Han förklarar att Knud nämligen varit en pina för honom ända sedan denne kom till Gotland och att Knuds fiender givetvis är Sörens vänner. Han frågar spelarna om inte de skulle vilja ansluta sig till honom för ett ordentligt kvällsmål i hans blygsamma våning vid Norreport? Då skulle de kunna fortsätta sin diskussion om det nya politiska läget i Sverige under dansk regim, och så skulle de alla kunna lära känna varandra närmare. Skulle spelarna tveka eller tacka nej kommer Norby med ett sammanbitet leende säga

— *Dessvärre har ni inte så mycket till val.*

Varpå han viftar på några knektar som kommer fram till spelarna. (De är lika många som spelarna) En strid verkar svår men inte helt omöjligt om spelarna absolut inte vill följa med Sören Norby.

Våningen vid Norreport är allt annat än blygsam. Den ser påkostad ut, och det märks redan vid första anblicken vart Sörens lojalitet ligger. All dekor i den rymliga våningen pryds av det danska vapnet. Där finns danska banér och flaggor, ja, till och med blomkrukor är prydda med dekor i samma stil. Våningen verkar ytterst opersonlig, som om den inte inretts specifikt för att Sören ska ta sin boning där, även om han själv ser med vördnad och stolthet på allt i våningen, som om han inte kunnat tänka sig en bättre plats att kalla hem.

**N**orreport Sören visar spelarna in i ett rum som inretts med ett par röda soffor, en dansk vapensköld, en röd ljuskrona och ett skrivbord. På spiselkransen ligger en trave osorterade böcker som ser ut som att de lagts där nyligen. Sören bjuder spelarna att slå sig ner i sofforna, och tar plats vid sitt skrivbord, samtidigt som han ringer i en liten klocka för att kalla på hushållerskan och be henne hämta en sup. Detta gör han med en nästan förvånad, förtjust min, som om han nästan inte förväntade sig att höra kvinnans skor trippa emot golvet i hallen intill, något som förvånar spelarna då de inte känner till Sören Norbys snabba resa till toppen av det danska maktspelet.

*Sören Norby är en dansk adelsman som kommer från en liten och obetydlig lågfrälseätt. Tidigt tog han värving i flottan och blev snabbt känd som en skicklig sjöman. Han utnämnd till kapten och fick utfärdat kaparbrief av den danske kungen Hans. Genom sin kompetens som sjökaptan fick han flera län tilldelat sig såsom Öland men även andra slott i Skåne och Danmark. Han var även länsberre över Island under några år. Hans största bedrift kom när han blev utnämnd till admiral över den danska flottan och fick Gotland som förläning. Den obetydliga adelsmannen hade nu blivit en av de mäktigaste adelsmännen i Danmark, något som han stolt vill visa up.*

Så fort spelarna satt sig ner tar Sören till orda. Han berättar att han arbetar för den danska kronan och skjuter stolt fram bröstet och skryter om hur han fått den grandiosa äran att vid kung Kristian II s kröning om några veckor, få bära riksregalierna. För detta har han tilldelats en liten men rikligt utsmyckad medalj som han verkar vara mycket fäst vid. Han förklarar att efter att kung Kristian så generöst erbjöd upprorsmakarna i landet amnesti har nästan alla lagt ner sina vapen och erkänt honom som Sveriges regent. Därför har han bjudit in de flesta av dem till att närvara vid hans kröning och fira det med en stor fest på slottet.

— *Vår konung är givmild och god, även mot sina fiender.*  
Säger han med en mild och stolt röst.

**E**tt viktigt uppdrag Sören har nu fått ansvar för en mycket betydelsefull uppgift utförs, något som han är säker på att spelarna, med deras mod och bravader kan utföra felfritt. Sören berättar att trots kungens alla stordåd, har inte den nya regimen mottagits väl av alla landets invånare. Sören verkar genuint förvånad över detta, över att någon inte skulle vilja stå på den vinnande sidan. Han skakar på huvudet, först som att han inte kan tro sina egna ord, men sedan som att han rensade tankarna, och börjar berätta mer detaljerat om uppdraget.

Sören förklarar att det sedan länge funnits en organisation som trots handelsförbudet mellan Sverige och Hansan fortsätter att förse svenskarna med mat och vapen, till Danmarks förtret. Den här gruppen ska ha arbetat under näsan på både den danska kungen och Hansan själv under en längre tid, och gutarna har själv haft span på dem. Eftersom Danmark och Sverige länge legat i krig mot varandra, hade de gutniska köpmännen tidigare inget intresse av att lägga sig i de hemliga affärerna, men sedan freden infunnit sig på ön och Gotland står under allt starkare dansk regim, har smugglarna även blivit en gutnisk angelägenhet. Speciellt nu när de dessutom lyckats fånga in ett av smugglarskeppen, som spelarna själv var på, har de nog med bevis för att faktiskt göra något åt saken.

En av ledarna i denna organisation, en handelsman vid namn Mikael Öster, bor för tillfället i Stockholm. Det är den danska kronans tro att om Mikael "oskadliggörs" så kommer det ha förödande konsekvenser på den lilla organisationen, som fortfarande starkt förlitar sig på sina ledare.

— *Ert uppdrag*

Säger han, och lutar sig dramatiskt fram med glaset med supen i som skakar oroväckande i hans hand,

— *Blir att genomföra detta så kallade "oskadliggörande" av Mikael. Skulle ni acceptera uppdraget, kommer jag genast tillhandabälla er fler detaljer om tillvägagångssätt, exakt betalning för dådet, och även Mikael's adress.*

Sören lovar att äventyrarna ska kompenseras rikligt för ett väl utfört arbete, till den grad att de aldrig igen behöver oroa sig för sina ekonomiska förutsättningar.



Sörens ögon tindrar när han säger detta, och man ser tydligt på dem hur han fullt ut litar på danskarnas storhet. Skulle spelarna tveka kommer Sören ge ifrån sig en högljudd suck varpå han säger med en dyster röst; — *Ja det var tråkigt att höra, synnerligen tråkigt. Nej då får vi väl helt enkelt tillsätta en krigsribunal på torget. Ja vad? Ni trodde väl inte att ni skulle komma undan ett straff? Inte nog med att ni befunnit er på ett smugglarskepp, ni har dessutom öppnat eld mot ett danskt fartyg. Det förstår ni väl att jag måste döma er. Om ni nu inte ändrar er angående mitt uppdrag vill säga...*

Han tillägger att om gruppen tackar ja så kommer de få färdas med Sören själv till Stockholm, i tid för kröningen. Nu får spelarna själva bestämma om de ska acceptera uppdraget eller inte.

**1. Om spelarna väljer att neka:** kommer de kort därefter förflyttas från Norbys lägenhet till en fängelsecell i ett av stadsmurens torn i väntan på rättegång. När denna rättegång sker vet de inte, det kan nog dröja eftersom Norby har knappast bråttom att genomföra det hela. Så det enda som spelarna kan göra är att sitta av tiden i väntan på sitt straff eller försöka fly. Skulle de

försöka med det sistnämnda så måste de försöka dyrka upp cellens lås som är ett mirakulöst slag. I cellen befinner sig kaptanen på skeppet Freundin. Tydligt beslagtogs de hans skepp kort efter att de skiljdes åt och han själv dömdes till högförräderi mot den danska kronan. Utanför cellen finns det en knekt som håller vakt. Därefter måste de försöka hitta ett sätt att ta sig ifrån ön med skrinet för om Norby får tag på dem igen, så är chanserna att klara sig små.

**2. Om spelarna accepterar uppdraget:** Berättar Sören att vid ankomsten till Stockholm kommer spelarna ges ett kuvert innehållande en glasflaska med arsenik, tillsammans med en generös förskottsbetalning om 100 penningar vardera. Allt gift måste sväljas inom loppet av fem minuter för att det ska ha önskad effekt. Danskarna vill undvika att jobbet inte utförs, och ett misslyckande kommer att straffas. Om jobbet utförs korrekt, kommer alla att belönas med 400 penningar var, säker resa hem, och varsitt avlatsbrev för besväret. Mikael Öster bor på Kornhamnstorg, fjärde huset från vänster.

**B**revet på spiselkranen Om spelarna godtar uppdraget kommer Sören Norby tacka för sig och lämna spelarna i salongen med ursäkten att han har andra affärer att ta hand om. Han håller upp ytterligare en sup till spelarna.

— *Från den danska kronan*

Säger han med en blinkning. Han förklarar att hans tjänare kan visa dem vägen ut när de druckit upp och med det lämnar han dem i rummet. Spelarna kan nu se sig omkring. Från fönstret kan de se flera skepp som är på väg att lägga till i hamnen medan folk transporterar varor fram och tillbaka från kajen.

I rummet i övrigt hänger det två värför över spisen och en uppstoppad räb ser ut över rummet och spelarna med en lömsk blick i ett av hörnen. Med ett enkelt sinnesnärvaroslag lägger dock spelarna märke till ett brev som sticker ut lite under en av böckerna på spiselkranen. Brevet som blivit öppnat har ett sigill föreställande samma tecken som det som var på kärran i Lübeck; ett troll utan huvud.

Boken i sig som spelaren lyft upp är en gammal bok med ett latinskt namn: "Malleus Maleficarum" och med ett svårt intelligensslag, eller om det finns en inkvisitor i spelargruppen, kan boken kännas igen som Håxhammaren, en medeltida bok om hur man jagar häxor (-2 åkallelse för inkvisitorer, värde 200 penningar.)

Brevets innehåll Brevets beskriver en historia mycket annorlunda än den som Sören berättar för spelarna. Här står det visserligen om den hemliga handelsorganisationen och dess hot mot den danska kronan, men här står också hur Sörens uppdrag blir att hitta en syndabock som kan utföra dådet åt dansken utan att någon som helst koppling ska kunnas göras mellan de två. När Mikael är död, kommer den danska kronan att sätta fast förövarna, och döma dem inte bara för mordet på Mikael Öster, utan även förräderi mot den danska kronan, med motiveringen att förövarna själva ville ta kontroll över organisationen. Det blir då fritt fram att avrätta de intet ont anande svenskarna, och låta handelsorganisationen gå under i tystnad. (Brevet finns på sidan 81.)

**S**pela detta avsnitt om spelarna har återförenat Margareta och Werther.

**B**rev till Gyllenstierna Margaretha sänder bud efter spelarna och bjuder hem dem. De två älskandes humör är på topp och de har svårt att inte konstant le.

— *Jag har hört att ni redan fått ett skepp till ert förfogande av amiral Sören. Han är en mäktig och farlig man som jag själv inte har mycket gott att säga om, men ni är fria att skaffa vänner var ni själva önskar.*

Hon skruvar lite på sig.

— *Ni har hjälpt mig och Werther mer än någon människa kan förvänta sig av främlingar. Ni har redan ett skepp till Stockholm, så jag får belöna er på något annat sätt.*

Margareta tar av sig ett guldarmbandet och räcker fram det till någon av spelarna. Det glänser vackert av ljuset som lyser genom fönstren. (Det moskovitiska guldsmycket är värt 200 penningar om man finner en lämplig köpare. Om en kvinnlig spelarkaraktär väljer att bära det kommer det ge henne -1 på karisma-slag.)

— *Jag fick det här från Knud som trolovningsgåva. Jag vill inte längre bära det, men ni får gärna ta det. Sälj det om ni vill, för mig är det likgiltigt.*

Hon tar sedan sedan fram ett brev.

— *Det tar emot att be er om detta, men skulle ni vilja göra mig en sista tjänst, nu när ni ska till Stockholm? Jag skulle stå i ännu större tacksamhetsskuld till er om ni såg till så att det här brevet hamnade i Kristina Gyllenstiernas händer. Trots kriget är hon fortfarande bland de mäktigaste i Sverige. Jag önskar sluta handelsavtal med henne.*

Om spelarna åtar sig att leverera brevet blir både Margareta och Werther ännu gladare. De lovar att gottgöra spelarna ytterligare och deras hem kommer alltid, att vara en fristad för spelarna.

**V**resa från Visby Seglatsen från Visby blir mycket mer praktfull än ankomsten. Spelarna får följa med på Sören Norby enorma krigsskepp vi namn Elefant, som eskorteras av tre mindre fullt bestyckade galärer. Inga faror sker under färden. Vid ett tillfälle siktas ett kaparskepp, men detta angriper förstås inte skeppen med dansk flagg.

**T**redje delen. I del tre kommer äntligen den stora upplösningen. Spelarna tror sig äntligen få lämna ifrån sig kistan och få sin belöning. Vad som händer med dem är dock allt annat än gott. Långsamt börjar de ana oråd när Stockholms befolkning samlas på Stortorget där en galge och stupstock satts upp och när självaste kungen dyker upp tillsammans med Sveriges högfrälse i kedjor vet spelarna att det inte kan sluta lyckligt: Stockholms blodbad kan börja.

*"Birger Jarl, den vise man. Han lät Stockholm stad att bygga, Med digert vett och mycken hygge. En fager borg och en godan stad. Alla leds ha gjort som han bad"*

— Erikskrönikan, 1320-tal

**S**pela detta avsnitt om spelarna har rest via Kalmar.

**K**almar Spelarna passerar söderportens två torn. För att ta sig igenom krävs det att de deklarerar vad de har med sig och att de betalar femton penningar i porttull. Om spelarna vägrar kommer vaktstyrkan att sjasa iväg dem. Porten är endast öppen mellan fyra på morgonen och åtta på kvällen och kommer spelarna försent släpps de inte in, då får de vackert vänta tills grindarna öppnas igen dagen därpå.

**S**pela detta avsnitt om spelarna har rest via Visby.

**V**isby Spelarna tar sig utan några problem in genom skärgården. Snart kan de se Stockholm på avstånd men då stannar skeppet tvärt. Längre än såhär kommer de inte. Under vinterhalvåret stängs Kogghamn, hamnen för Östersjötrafiken och istället får skeppen tålmodigt vänta tills mindre båtar kommer som de kan lasta ur sina varor på och lotsas in till staden med. När de väl kommit i hamn vid en av de mindre bryggorna till staden får de betala den sedvanliga skeppstullen på 15 penningar.

Stockholm är Sveriges största stad på cirka 3000 invånare. Vid den här tiden består staden av tre holmar: Grämungeholmen (dagens Riddarholmen), Helgeandsholmen samt Stadsholmen (dagens Gamla stan). Sedan 1400-talet har Stockholm haft stadssprivilegier och är en av de viktigaste städerna för handel med det Svenska riket och Östersjöområdet. Det tyska inflytandet på staden är enormt och märks av att stadens makt är fördelad mellan hälften svenska och hälften tyska diplomater. Staden är väldigt trång och lukterna starka, avtråde och skräp slängs ut från fönstren och inget riktigt gatusystem finns än. Djur vandrar fritt på gatorna tillsammans med olika slags försäljare och hantverkare. De flesta hus är byggda helt eller delvis av sten på grund av den stora brandrisken.

**V**äntan på Mattias Gregersson. Mattias har en mindre lägenhet som han bor i tillfälligt vid Kornhamnstorg. Där finns endast en tjänare att tala med. Tjänaren informerar spelarna om att fader Mattias är på den fest som kung Kristian bjudit stadens höga herrar till, men att han förväntas vara åter hemma om några dagar. Gruppen får således vänta.

Gruppen får fritt vandra över Stockholm följande dag, och kan handla och gå på upptäcktsfärd lite efter eget tycke. Märkligt nog finns det inte många Stockholmare ute på gatorna. Vid ett tillfälle passerar de en präst som står och predikar för en skara intresserade lyssnare. Prästen förklarar faran med ogudaktiga handlingar och vad som händer med de som gör uppror mot kungens, och därmed Guds, ordning. "Här finns ingen förlåtelse att söka från kyrkan och ingen skärseld som kan rena er från synden."

**T**renne kyrkans män Dagen innan blodbadet passerar gruppen ett värdshus inte långt från Tre kronor. Ut ur dörren kommer då två biskopar, en präst och deras vakter. Den förste som kommer ut känner spelarna igen som mannen de såg sittande i kärran i Lübeck med det högröda ansiktet. Bakom honom kommer en äldre fetlagd man med stripigt grått hår och buskiga ögonbryn. Sist kommer prästen som är en



liten karl med rödligt hår och skägg. Hans grönaktiga hudton och hukande gång tyder på att han lider av någon slags sjukdom. Det är Gustav Trolle, Hans Brask och Didrik Slagheck. Slagheck insjuknade kort tid efter kröningen och har tvingats hålla sig för sig själv på värdshuset, men nu har de två biskoparna kommit för att hämta honom upp till festligheterna. Trolle tilltalar den fetlagde biskopen.

— *Biskop Brask, du får sluta oroa dig. Kriget är vunnit och Kristian har krönts. Han kommer att minnas den lojalitet som du har visat honom, trots de svårigheter den har förorsakat dig. Du gnäller ju värre än Didrik.*

På detta hostar Didrik Slagheck sjukligt och ojar sig lite. Brask svarar Trolle.

— *Ärkebiskop, jag har sett de blickar som du har gett de andra adelsmännen. Jag tror inte att någonting är glömt. Det är inte likt dig att bara förlåta.*

Någonting lömskt lyser till i Trolles ögon när Brask säger så. Han svarar dock inte utan börjar röra sig mot slottet. Några av knektarna går då fram till gruppen och ber dem att röra sig undan och bort ur ärkebiskopens åsyn. Genom ett enkelt sinnesnärvarslag kan den som slogs omkull i Lübeck konstatera att den korte

anföraren är den sturske östgöten. Vid sin sida har han en stor finne. Det är Ulf och Kaarlo, och de flinar åt gruppen, självsäkra i och med sitt övertag. Om gruppen svarar på något annat sätt än med underdånighet kommer de att börja agera hotfullt. Detta drar ärkebiskopens uppmärksamhet till sig och han kommer att lite barskt stanna upp och tilltala gruppen.

— *Vad är ni för patrask som är ute på stadens gator? Gör som de andra och gå till era hem. Skåla för ärkebiskop och konung. Gör det till en ny vana!*

Gruppen har möjlighet att ge Trolle svar på tal. Han är på ovanligt gott humör, nu när allting går så bra, och han munhuggs mer än gärna. Känner de inte igen honom presenterar han sig högdraget. Brask och Slagheck håller sig i bakgrunden. Om gruppen och Trolles diskussion inte avslutas naturligt så hostar Slagheck till igen. Han talar på danska.

— *Ärkebiskop, Stockhomsluften gör mig inte gott. Vad sägs om att skynda sig till festligheterna. Tanken på kryddat vin är det enda som håller mig uppe just nu.*

Med det så går kyrkans män upp till Tre kronor. Knektarna dröjer sig kvar lite för att lägga gruppens ansikten på minnet.

## Stockholm



- |    |                                     |     |                                  |
|----|-------------------------------------|-----|----------------------------------|
| 1. | <i>Slottet tre kronor</i>           | 9.  | <i>Landsfogde Mårds residens</i> |
| 2. | <i>Storkyrkan</i>                   | 10. | <i>Mikael Östers lägenhet</i>    |
| 3. | <i>Rådstugan</i>                    | 11. | <i>Tullhuset</i>                 |
| 4. | <i>Svartbrödraklostret</i>          | 12. | <i>Badstuga</i>                  |
| 5. | <i>Gråmunkeklostret</i>             | 13. | <i>Stortorget</i>                |
| 6. | <i>Helgeandshuset (Sjukvård)</i>    | 14. | <i>Kornhamstorg</i>              |
| 7. | <i>Mattias Gregerssons lägenhet</i> | 15. | <i>Kornhamnen</i>                |
| 8. | <i>Kristina Gyllerstiernas hus</i>  | 16. | <i>Kogghamnen</i>                |

**S**pela detta avsnitt om spelarna har ett brev att leverera till Kristina

**K**ristina Gyllenstierna Genom att fråga ut stadens befolkning kan gruppen snabbt få klart för sig att Kristina Gyllenstiernas hem ligger på Gråmunkeholmen. Att resa dit blir det enda alternativet eftersom gruppen ändå inte släpps in på slottet. Att för några penningar skeppas över till holmen är lätt gjort, alternativt betala en stadsvakt för att få använda bron över. Förutom många stora och vackra hus, tillhörande stadens välborna, finns där även det gråmunkekloster som fått ge holmen dess namn. SL kan nämna klostret i förbigående, då det kommer att spela en större roll i nästa del.

Över dörren till Kristinas hem sitter Natt och dags vapensköld, Sten Stures ätt. När gruppen knackar på blir de bemötta av en ovanligt snorkig tjänare med svärd vid sidan som behöver lite övertalning för att ens säga om Kristina är där (vilket hon är). Endast om gruppen nämner brevet som de personligen måste leverera låter tjänaren släppa in dem.

Inne i hallen bråkar två stycken unga pojkar, ingen av dem mer än fem år. De är klädda i sällsamt dyra och praktfulla kläder. De grälar på barns vis om någonting. Den äldre pojken pratar på om Tysk-romerska riket medan den yngre säger något osammanhängande om Uppsala. Strax efter dem kommer en lång kvinna som ser ut att vara deras mor. Det är Kristina Gyllenstierna själv, klädd i en smakfull svart klänning. Hon frågar vilka gruppen är, och vad de gör i hennes hem. Hon förklarar att hon är på väg till festligheterna igen och inte har för avsikt att vänta länge till. När hon får läsa brevet ler hon lite för sig själv.

#### 1. Om spelarna levererar Annas brev:

— Jaså, Anna övergav trots allt inte vår sak. Det är för sent nu, men nåja.

Hon ser upp på gruppen.

— *Denne Gustav Eriksson känner jag. Han är min systerson, och mig veterligt ska han fortfarande befinna sig i fångenskap i Danmark.*

Hon suckar och lägger undan brevet.

#### 2. Om spelarna levererar Margaretas brev:

— *Denna Margareta känner jag till. Det är synd att hon inte ville samarbeta innan kriget förlovades. Jag ska tänka över detta och författa ett brev efter festen. Ett avtal skulle kanske gå för mycket emot danskarnas intressen.*

Kristina tackar gruppen för att de tagit brevet till henne, men förklarar att kampen redan är över. Hon och resten av Sveriges främsta har redan bugat för Kristian och krönt honom till konung. Det är för sent.

Efter detta ska Kristina bege sig till festen på slottet, och har inte mer tid för gruppen. Om hon blir ombedd att framföra ett meddelande till Mattias Gregersson gör hon det dock gärna.



**S**pela detta avsnitt om spelarna har rest via Kalmar och antagit Dyres uppdrag.

**L**andsfogden Efter letande kommer spelarna till slut att hitta Skomakare Schwartz gränd. Det ligger bredvid Svartbrödraklostret vid Stockholms södra stadsdel. Utanför klostret vandrar svartklädda munkar in och ut ur byggnaden och försvinner ut i folkvimlet. I jämförelse med det relativt nybyggda klosterhuset framstår fogdens tvåvåningshus som grådaskigt och slitet. Torvtaket på byggnaden hade behövt bytas och några tegelstenar har ramlat ur murbruket. Om spelarna knackar på så kommer en betjänt att öppna. Det är en äldre dam med en huva över håret och en mörkgrön klänning. Frågar spelarna efter landsfogden kommer hon förklara att herr Mård inte är hemma utan befinner sig vid stadens badstuga. Om spelarna frågar kan hon ge direktiv om hur de ska gå.

*Badstugor var vid den här tiden vanligt i städerna. Det var platser man gick till för att koppla av, dansa, dricka och umgås med vänner eller förhandla affärer. Man betalade en liten summa pengar och fick då tillgång till uppvärmda badtunnor och bastuhus. På mitten av 1500-talet stängdes badhusen i Sverige då platserna lätt gav upphov till sjukdomar och det sades dessutom att vilda orgier skedde innanför dess väggar, något som kyrkan starkt ogillade.*

För att komma in i badstugan behöver spelarna först lämna bort eventuella vapen samt betala tio penningar var. När de kommer in är det fullt av folk som håller på och badar. Stugan består av ett större rum där tre stora träkar är fyllda med vatten. Längst bort finns ett mindre rum som själva bastun finns i. Ett dussintal personer sitter i tunnorna och med höjda stop sitter de och sjunger och skrålar. Om spelarna går längre in i rummet kommer de erbjudas att hoppa i och umgås.

I ena hörnet sitter det två män lutade mot varandra som talar. Den ena är äldre med grånande hår på huvudet och en lång hängande mustasch. Den andra är grövre med en stor blånande nästa och ett orange

stripigt hår. Det verkar som att de har ett livligt men inte otrevligt samtal. Skulle spelarna gå fram och tilltala dem kommer männen genast avsluta sitt samtal och presentera sig som Johan Mård och Gösta Turesson. Johan Mård kommer förvirrat fråga spelarna varför de är här och varför de söker honom. Efter ett tag när han lyssnat kommer han plötsligt vände sig till Turesson och ännu mer förvirrat än innan säga:

— *Men är inte det där en av de byar du har hand om?!*

När Turesson hör anklagelserna från spelarna kommer han med ett rungande skratt och knallrött ansikte förklara att detta inte är något annat än dumheter. Han gör ett korstecken över bröstet och förklarar gladlynt att bönderna i området länge vägrat betala den skatt som de är skyldiga att göra. Han skakar på huvudet och säger:

— *Hade det inte varit för mig hade de väl fortsatt att lura i den gamle fogden om hur dåliga skördar de har och hur lite de kan avvara till kronan.*

Skulle spelarna visa Herr Mård den bouppteckning som de har fått tag på kommer han att undersöka den noga. Därefter ger han dokumentet till Turesson vars glada anlete snabbt förändras och blir bekymrat och sammanbitet.

— *Detta ... är ... uppenbarligen en förfälskning. Det ser ni väl?!* säger han med darrande röst och uppspända ögon.

Landsfogde Mård blir inte särskilt övertygad av Turessons förklaring och säger med allvarlig röst att dokumentet ser äkta ut. Gösta fortsätter tafatt att bedyra sin oskuld och säger att det inte finns någonting som tyder på att det skulle vara sant och dessutom, varför ska han tro på några okända landstrykare som dessa? Herr Mård vänder sig till spelarna och frågar om de kan gå i god med sina liv för att detta är sanningsenligt. Om de säger ja kommer han med bekymrad min resa sig upp och säga till båda parter:

— *Eftersom ni båda yrkar på sanning får jag helt enkelt ta detta inför stadsrådet och utföra en riktig undersökning. Detta kan dock ta tid, jag har andra ärenden som är viktigare än det här. Tills vidare får ni båda stanna i staden tills det här är löst. Räkna med minst två veckor.*

Överfallet Spela denna del om spelarna mött Jo-

han Mård. Någon gång under deras vistelse i Stockholm kommer plötsligt någon av spelarna upptäcka att de håller på att ränas. Ett litet barn har precis fått tag på en av spelarnas pengapung och är i färd med att fly från brottsplatsen. Vad spelarna inte vet är att barnet egentligen bara är till för att locka in spelarna i en återvändsgränd där de kommer bli överfallna. Skulle spelarna inte följa efter står det SL fritt att hitta på en annan orsak till att spelarna hamnar i en enslig gränd i staden.

På plats kommer de att bli omringade av en grupp rövare (lika många som spelarna +1.) De är alla enkelt klädda i hättor och långa kappor. I handen bär de alla en varsin yxa. Till en början säger de ingenting utan ser ut att försöka kolla runt efter möjliga flyktvägar som spelarna skulle kunna försöka ta. Efter ett tag kommer

en av rövarna stiga fram och ta av sin hätta. Spelarna känner genast igen honom som Gösta Turesson, fogden som stört bönderna.

— *Kunde ni inte bara ha låtit det ske utan er inblandning? Allt gick helt perfekt, ända tills ni dök upp och nu riskerar ni att förstöra allt!*

Turesson är märkbart nervös. Hans panna är alldeles fuktig och från hans blåa näsa droppar små svettdroppar. Han förklarar för spelarna att han inte alls tagit dessa saker till sig själv, tvärtom. Turesson är en del av en grupp upprorsmakare som kallar sig Gråkaporna och som i lönnedom skickar varor och vapen till Sturarnas uppror. Han erkänner att han tagit alldeles för mycket skatt från bönderna men försvarar det med att det är det enda sättet för upproret att överleva.

— *Någon måste betala för det hela. Dessutom är Dyre*

*inte så oskyldig som han försöker måla upp sig som, den där räven! Visade han byns svärdsamling? Är inte det lite väl märkligt med så fattiga bönder som äger en massa svärd?*

Turesson förklarar för spelarna att Dyre egentligen är en gammal svensk legoknekt som slogs mot danskarna under många år. Men vid slaget om Brunkeberg övergav han sin sektion i slaget och flydde tillsammans med en liten grupp förrädare och tog med sig en stor mängd vapen. Sen dess har han bott i byn och försökt dölja sin bakgrund.

— *Han är inget annat än en varg i fårakläder som hellre riskerade sina vänners liv än att stå rakryggad och slåss för friheten. En riktig Judas! Därför är det inte mer än rätt att han får betala extra för vad han gjort.*

*Slaget vid Brunkeberg 1471 (dagens Hötorget i Stockholm) stod mellan Kristian II:s farfar Kristian I och riksföreståndare Sten Sture den äldre. Striden var en del i ett större krig som Kristian förde för att bli kung över Sverige. Danska styrkor mötte ett enormt nederlag vid Brunkeberg och ledde till att Sveriges självständighet säkrades under många år under Sten Sture den äldre som riksföreståndare. Ett monument restes över händelsen i form av Sankt Görans och Draken som går att hitta i Storkyrkan i Stockholm än idag.*

Vidare förklarar Turesson att om en undersökning genomförs på hans ägor så riskerar det inte bara hans egna liv utan också hela gruppen upprorsmakare. Det finns varken tid eller möjlighet att förflytta alla varor som har tagits och därför måste spelarna dra tillbaka sin anklagelse.

— *Jag vädjar till er med ord och vänlighet för jag tror att ni, precis som jag förstår att den situation landet står i just nu inte leder till något annat än lidande och förtryck.*

Spelarna får nu välja mellan att antingen släppa anklagelserna mot Gösta Turesson och därmed hjälpa upprorsmakarna att fortsätta stjäla skatten från landsfogden eller så kan de vägra och ställa sig på böndernas

sida. Om de väljer det sistnämnda kommer Turesson förklara för spelarna att han inte har något annat val än att stoppa dem med alla till buds stående medel. Han drar sin yxa och slänger sig mot spelarna.

När striden är över (om Turesson dör kommer anhängarna snabbt fly därifrån!) ligger upprorsledaren död på marken. Vid sidan om honom ligger en skinnpung som ramlat ner och spillt ut sitt innehåll på den leriga marken. Om spelarna undersöker det närmare kommer de finna ett silverkors, 120 penningar och en litet meddelande från en okänd avsändare som ber om en ny leverans mat till en annan grupp upprorsmakare. I handen håller han dessutom ett litet sigill föreställande tre kronor.

En öppen strid av den här sorten på stadens gator är aldrig acceptabelt och spelarna kommer snabbt bli omhändertagna av stadens vakter. De kommer bli utfrågade vad som skett och vad deras koppling till Turesson är. Om spelarna visar upp de bevis de har för Turessons olagliga verksamhet kommer situationen vända snabbt. De kommer behandlas som hjältar och släppas omgående. Någon dag efter händelsen kommer Herr Mård kontakta spelarna genom ett sändebud och tacka högaktligen för deras modiga bedrift med att stoppa förrädarna till den danska kronan och för deras rättfärdighet inför böndernas situation. Han erbjuder dem 120 penningar var som tack för deras hjälp och sändebudet meddelar dessutom spelarna att om de någonsin behöver någon hjälp är det bara att höra av sig till honom.

Skulle spelarna däremot acceptera att hjälpa Turesson kommer han med glädje omfamna dem och förklara att de gjort en stor sak för Sveriges frihet. Han ber om att få bevisdokumentet så att han kan förstöra det. Därefter erbjuder han dem 150 penningar var som tack för all besvär. Slutligen räcker han över ett sigill till dem som föreställer tre kronor.

— *Om ni någonsin hamnar i problem hos Stureanhängare, visa upp det här och ni kommer behandlas väl. Herren vare med er!*

Och med det lämnar gruppen spelarna lika snabbt som de dök upp.



**S**pela detta avsnitt om spelarna har rest via Visby och antagit Sörens uppdrag.

**Mikael Öster** Om spelarna tackat ja till Sören Norbys uppdrag, kommer de förr eller senare i Stockholm att söka sig till Kornhamnstorg och Mikael Östers residens. Mikael bor i en liten men ljus lägenhet vid Kornhamnstorg. Lägenheten består av ett litet sovrum med ett runt fönster, ett allrum, och ett kök. Dekorationer som tavlor eller växter saknas helt, istället är varje tum av utrymmet fyllt med böcker. I köksskåpen, under sängen, på hyllor och bord, ja till och med i vedkorgen ligger det böcker staplade. De senaste veckorna har Mikael låtit lägenheten förfalla något, han har varit för upptagen med att oroa sig för Hans och deras organisation, för att kunna utföra något hushållsarbete.

Nu patrullerar varje dag danskar utanför Mikael hem, utan hans vetskap. När spelarna kommer hem till Mikael kommer han vara hemma och antingen sova eller sitta med några räkenskaper beroende på när på dygnet spelarna besöker honom. Hur spelarna utför mordet (om de bestämmer sig för det!) är upp till spelarna själva. På hans sovrumsbord står en karaff med vin, ett lockande alternativ för att förgifta handelsmannen. På bordet ligger det flera brev i en hög och en liten dolk. Skulle spelarna se närmare på något av breven så kan de se att de är adresserade från Hans Sturm (brevet finns på sidan 80.) Skulle spelarna utföra mordet mer handgripligen krävs ett svårt slag på sinnesnärvaro för att inte bli uppträckta. Om Mikael uppträcker spelarna kommer han bli mycket rädd och försöka få tag i dolken för att försvara sig. Skulle spelarna då välja att berätta det de vet om Hans Sturm kommer han lugna ner sig och med glädjetårar i ögonen tacka spelarna för informationen över att Hans lever. Han kommer vidare förklara situationen han är i och de problem han och Hans hamnat i på den senaste tiden.

— Ni förstår, jag kommer från en gammal och anrik familj. Redan som barn var det bestämt att jag skulle bli en av stadens många borgare och för några år sedan reste jag till Lübeck för att äntligen göra min familj stolt. Där

jag träffade Hans.

När han nämner Hans namn blir hans blick långtande och glädjefyllt.

— Tillsammans byggde vi upp en blomstrande handel mellan våra bus. Hans genom Hansan och jag genom min ätt. Handeln är det enda som får en stad som Stockholm att överleva här i världens avkrok.

Han tar en kort paus och fortsätter.

— Sen kom kriget. När Kung Kristian lyckades övertala Hansans råd att bryta förbindelserna med Sverige efter generösa lovord om ett monopol över Östersjön förlorade jag en stor del av mina handelskontakter och nästan hela min inkomst.

Säger han med en bister röst.

— Det var då vi startade upp vår smuggelverksamhet. I slutändan var jag nog den som var mest drivande i det hela, jag hade ju förlorat nästan allt. Hans var nog mer intresserad av att inte förlora kontakten med mig.

Säger han försiktigt med ett rodnande ansikte.

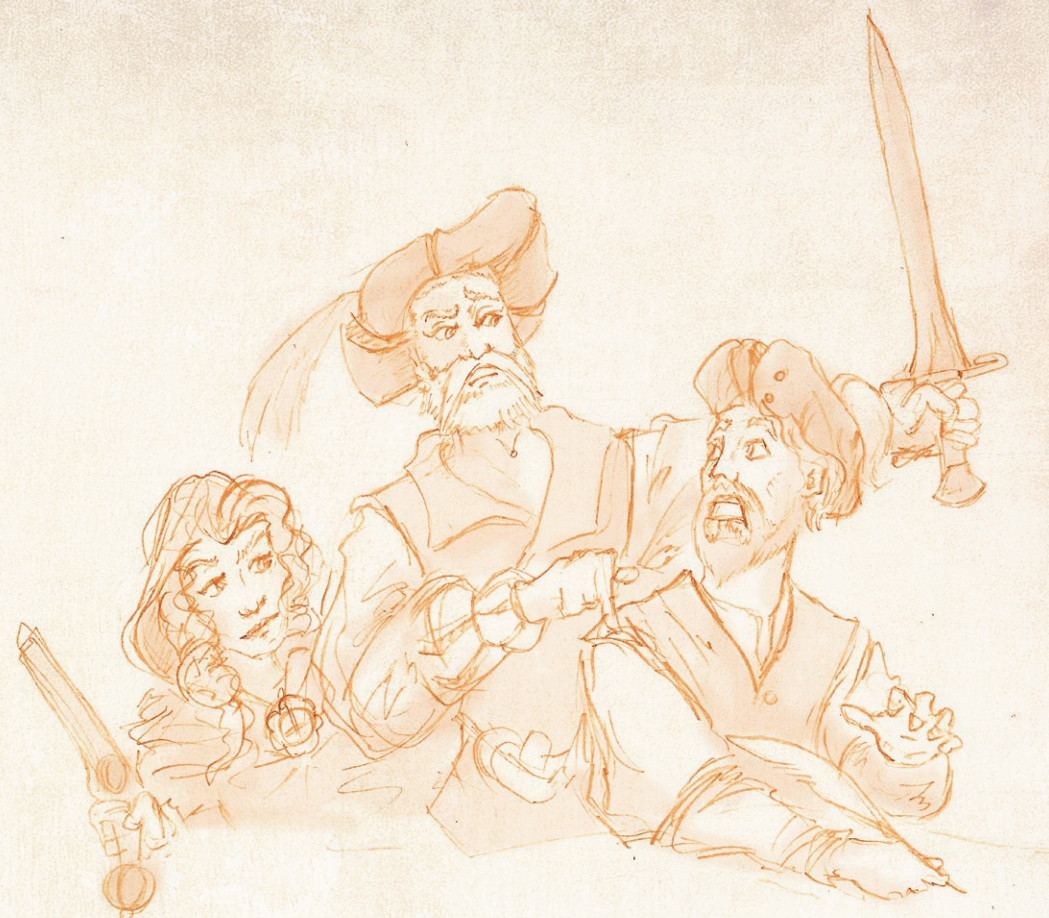
— Vår plan fungerade och pengarna strömmade in till oss båda! Nästan i varenda svensk hamn har vi skepp som går nattetid med förnödenheter till upproret. Finns det ett behov finns det alltid någon som är beredd att betala.

Plötsligt reser sig Mikael upp och går försiktigt fram till fönstret och ser ner på gatan.

— Men på senare tid har det blivit svårare och svårare. Jag har känt på mig att danskarna haft koll på oss och nu vet jag att det stämmer. Kriget fick maktens blickar att rikta sig åt annat håll, på viktigare saker. Nu när Kristian vunnit förändras hela spelplanen.

Med det vänder sig Mikael mot spelarna igen.

— Hur var det med Hans? Kriget har tvingat mig att vara kvar i Stockholm och efter danskens intåg vågar jag knappt lämna lägenheten. Jag har varit så orolig för honom, att något skulle hända med honom. Vår verksamhet riskerar inte bara att förarga danskarna. Eftersom Hans själv tillhör Hansaförbundet riskerar han inte bara sitt eget anseende utan också hela organisationens och det gör ingen ostraffat. Ända sedan jag skickade mitt brev till Hans för några veckor sen har jag oroat mig. För varje dag som gått har jag blivit mer och mer övertygad om att något hade hänt honom.



Skulle spelarna berätta om Hans slitna lägenhet eller om hans nervösa uppsyn kommer Mikael ge ifrån sig en hög suck.

— Det låter som Hans det. Hans svaga nerver börjar komma ikapp honom men prisa den heliga modern att han lever!”

Berättar spelarna det de vet om Norby kommer han sorgset skaka på huvudet och säga att det var som han trodde. Det är inte längre säkert för honom i Stockholm och han måste därför ge sig av. Som tack för spelarnas information kommer han erbjuda varje person 50 penningar varefter han bugar sig djupt för dem.

— Jag står i skuld till er för vad ni gjort här idag. Vem vet, hade det varit några andra mindre nådefyllda människor kanske min historia hade slutat här?

Säger han med en sorgsen blick. Oavsett om äventyrarna väljer att utföra mordet på Mikael eller inte, kommer de, på vägen ut ur hans lägenhet, att bli stoppade i porten av tre danska soldater. Om de berättar

att Mikael är död, kommer de föras till slottet för att “mottaga sin belöning”, det vill säga, bli ställda inför rätta och avrättade för sina brott. (Ytterligare en situation som är öppen för gruppen att ta sig ur på det sätt de finner lämpligt) Om spelarna inte utfört mordet, kommer soldaterna istället att förhöra dem om deras besök, och Mikael. Vakterna, som blivit instruerade att spelarna ska tillfångatas som fiender till den danska kronan, kommer vara svåra att övertyga. Skulle spelarna misslyckas kommer de handgripligen föras till slottets fängelsehålor. Där kommer de bli kvar i väntan på avrättning som enligt en flinande fängelsevakt — Kommer ske väldigt snart och med många fler...

Att rymma från fängelset är svårt. Utan vapen är spelarna helt utlämnade till fängelsevaktens grymhet och försöka dyrka upp låset utan utrustning räknas som ett mirakulöst slag. Annars verkar den bästa möjligheten vara att försöka lura fängelsevakten, som må vara elak men inte särskilt intelligent.



**B**lodbadet Efter ovanstående händelser så kommer SL förr eller senare behöva leda spelarna till händelserna på Stortorget. När spelarna har bestämt sig för en plan så kommer de snart märka hur flera av stadens invånare verkar röra sig mot Stortorget. I förbifarten kan de höra att det tydligen ska ske någon form av kungörelse, om vad vet ingen men det verkar mycket angeläget för utropare har gått runt staden under hela dagen och tillkännagjort nyheten.

Om spelarna väljer att gå mot Stortorget kommer de se att det inte bara är vanligt folk som är på väg dit utan också ett flertal landsknektar i danska färgar. En tom likkärra drar förbi dem som också verkar vara på väg mot torget. Längst bak sitter en man med en svart huva och ett blänkande svärd i händerna, ett avrättningsvärd. Väl på torget möts dem av en stor folkklunga som har samlats. Nyheten har dragit så mycket folk att det nästan är omöjligt att se något. Vill spelarna ta sig längre fram måste de göra ett medelsvärt styrkeslag för att tränga bort alla människor, misslyckas de får de helt enkelt fortsätta leta efter en mindre klunga längre bort.

När de väl hittar en plats att stå på så förstår dem ganska snart varför det samlats så mycket folk. Mitt på torget har en stor galge uppförts där tre stycken rep bundits. Bredvid på en lite mindre plattform har en stupstock ställts fram där mannen med den svarta huvan ser ut över den samlade folkhopen. De samlade invånarna talar högljutt med varandra och resonerar fram och tillbaka vad för slags avrättningar det kan tänkas vara.

— *De flesta tjuvarna tog de väl förra söndagen?*

frågar en äldre kvinna med käpp. Den kalla novemberkylan viner mellan människorna som drar rockarna tätt intill sig. Den enda som verkar oberörd av den hårda kalla vinden verkar vara bödeln som står lika orörlig på plattformen som innan.

— *Titta! Nu kommer någon!*

Skriker en ung pojke i folkhopen. På avstånd kan spelarna se ett stort följetåg av människor. Först går det flera riddare med Kung Kristians kungliga banéer, tätt följt av det danska. Därefter på häst rider flera danska

dignitärer klädda i fina, välvårdade kläder.

Bakom dem rider ännu en banéerbärare som spelarna känner igen, det är samma som var på karran som åkte förbi i Lübeck. Bredvid rider en man i ärkebiskopskläder och ett högrött ansikte. Hela hans ansikte är förvridet i ett stort leende. Slutligen kommer en ung man med ett välvårdat skägg och gyllene krona, Kung Kristian II. Med sig har han en kort och höggravid kvinna i en drottningens förgyllda kläder. Det måste vara Kristians hustru, Elisabet. Runt dem rider det flera riddare med blänkande rustningar. Folkhopen har vid det här laget tystnat och vördnadsfullt böjt sina ryggar inför Kungens följe. Om spelarna låter bli att böja ryggar kommer strax ett par knektar att närma sig och trycka ner dem mot marken. När följet kommit fram till torget dyker det upp flera betjänter som ställer fram stolar bredvid plattformen. De hästburna går ner och sätter sig tillrätta framför folket varpå höga trumpeter överröstar alla andra ljud på torget.

En kort liten man med en färgglad vapenskjorta lyfter ena handen och med hög stämma skriker;

— *Konung Kristian II, Danmarks, Norges och Sveriges konung, vår beskyddare och nåderike fader har härmed samlat folket i Stockholms stad för att tillkännage domslut i frågan om vad som skall ske med de upprorsmakare som försatt vårt kära land i krig och elände.*

Med detta reser sig Konung Kristian upp och möts av en knäpptyst folksamling. Till och med vinden har mojnats och stannat upp.

— *Kära undersåtar, mitt uppdrag har hela tiden varit att göra det som är mitt folks bästa. Kristus Jesus utvalde mig till kung för sitt folk och jag har med alla medel jag kunnat anbelanga gjort mitt bästa för att er frihet, er säkerhet och ert välstånd ska bestå. Trots det har upprorsmakare och bödlar försökt hindra mig i detta. Smådjävlar med stordjävulen Sten Sture i spetsen har försökt krossa mitt gudomliga styre. Handlingar som enligt vår lag ska straffas med DÖDEN!*

Med dem orden viftar Kristian med sin hand och plötsligt dyker ett nytt följe upp. I kedjor och med sargade ansikten går det ett led med människor på väg till plattformen. Med ett medelsvärt intelligensslag känner



spelarna igen dem som olika personer ur högfrälset i Sverige. Men längst fram ser de wett ansikte som de känner igen direkt: Mattias Gregersson. Han har ett stort blåmärke på kinden och hans min är dyster och olycklig. De förs fram framför folkhopen som tyst bevakar vad som händer. Aldrig tidigare har de sett så högburna människor så slitna och dragna i smutsen.

— *Dessa illdådare och nidingar har på alla sätt försökt hindra mitt styre och slängt vårt land och vår union i eld*

*och förstörelse. Trots att de inte förtjänar något annat än döden så har jag som den barmhärtige konung jag är, som den nådefyllda konung jag är, valt att skona deras liv. Ni är inför mig och min lag förlätna!*

Till en början förstår inte riktigt någon vad som hänt. Folk tittar på varandra förvirrat men efter ett tag börjar glädjerop höras och folket börjar plötsligt skandera;

— *Kristian! Kristian! Kristian!*



Ljudet överröstar allt annat och med en lätt bugning sätter sig konungen igen på sin stol och istället reser sig mannen med ärkebiskopsklädseln.

— Dessvärre ...

Säger han och ropen dör ut.

— ... är vi inte klara än. De kanske är friade inför konungens lag men inte Guds lag. För de har utan hänsyn till den helige Fadern i Rom, vår påves önskan struntat i att följa hans direktiv och låtit den världsliga makten döma den gudomliga, ett ohyggligt brott inför Gud. De har dömt mig, Ärkebiskop Gustav Trolle och andra som om vi inte vore något annat än enkelt folk! För såna människor finns det bara ett enda ord: Kättare!

Plötsligt börjar människorna runt om på torget att tala hetlevrat med varandra. Ingen förstår riktigt vad det är som händer.

För kätteri finns det bara ett .. straff

Säger ärkebiskopen med en iskall min.

— Döden. Och som ni alla vet är alla de löften, till och med de heligaste löften och förpliktelser, ogiltiga, om den som mottagit dem uppenbart fallit i kätteri. Därför är amnestin för dessa illdåd ogiltiga inför Gud och hela den samlade skara som här står. För upp dessa djävlar till podiet!

Med det går den annars helt stillastående bödeln ner från podiet och drar upp den förste i ledet, Mattias Gregersson. Han släpas upp för trapporna, upp på plattformen och trycks ner mot den hårda stupstocken.

— I egenskap av Ärkebiskop av Sverige dömer jag dig, Mattias Gregersson på grund av ditt kätteri till att vara bannlyst från den heliga tron. Dina tillgångar skall konfiskeras och ditt biskopsämbete ogiltigförklaras. Slutligen dömer jag dig till döden. Må Gud förbarma sig över dig.

Med det börjar folkhopen att skrika. En del ropar förräderi medan andra försöker ta sig därifrån. De som är alldeles för hårda i sitt tonfall blir tillknuffade av landsknektar som råkar stå i närheten. Bödeln har sakta börjar höja sitt svärd som blänker i den kalla novembersolens eftermiddagsljus. Plötsligt verkar tiden stå som stilla. I ett kort ögonblick av tystnad möts spelarnas och Gregerssons blickar. Hans blick ser tom ut, som om han inte är där längre. Sekunden efter faller svärdet och Mattias Gregersson finns inte mer.

Vad spelarna gör nu är omöjligt att veta. Helt plötsligt har de inte längre någon uppdragsgivare och det verkar som att deras uppdrag varit förgäves. Skriken och paniken blir allt mer påtagliga runt omkring dem. Knektar börjar plötsligt att röra sig in mot folksamlingen för att lugna ner folk. På plattformen fortsätter bödeln att släpa upp fler och fler av dem kedjade och med en galen blick och stort leende fortsätter Gustav Trolle döma personerna en efter en.

— I egenskap av Ärkebiskop av Sverige dömer jag dig, Erik Johansson av ätten Vasa på grund av ditt kätteri till att vara bannlyst från den heliga tron. Dina tillgångar skall konfiskeras och ditt riksföreståndarskap ogiltigförklaras. Slutligen dömer jag dig till döden. Må Gud förbarma sig över dig.

Konung Kristian sitter kvar lugnt på sin stol och bevakar det hela. Kropparna på plattformen blir fler och fler och blodet rinner från Stortorget ner längs sidogatorna. Med ett lyckat sinnesnärvaroslag kan gruppen lägga märke till Sören Norby vid Kristians sida. Han har en mycket förargad uppsyn och tycks äcklad av hela spektaklet.

Plötsligt ser någon av spelarna hur en av knektarna pekar på deras följe samtidigt som ett flertal soldater drar sin vapen.

Knektarna går stadigt och bestämt mot spelarna och möjligheten till att fly mitt i tumultet verkar osäkert. Ur folkmassan dyker det oväntat upp en man framför spelarna med en huva för ansiktet. Han är klädd i svart och det är omöjligt att urskilja hans ansikte i tumultet som brutit ut.

— Mitt namn är Olof Pettersson. Visst var det ni som hjälpte Biskop Gregersson? Har ni med er skrinet?!

Oavsett om spelarna erkänner att de har kistan eller inte kommer Olof fortsätta:

— Jag föreslår att ni följer med mig härifrån om ni inte vill sluta på samma sätt som de däruppe.

Knektarna är nu bara några meter ifrån spelarna och gruppen måste göra ett hastigt val. Ska de följa med den okända mannen eller ska de försöka slå sig fria från knektarnas våld? Oavsett vad spelarna väljer så slutar vårt äventyr här, för den här gången.

## Efter första akten

**B**elöning Efter varje kapitel som genomförts tilldelas spelarna olika belöningar. Grundbelöningen får spelarna oavsett hur de spelat medan speciella belöningar beror på hur de agerat i rollspelet. Detta har ingenting med hur bra de rollspelat eller huruvida de har valt det rätta beslutet utan speglar olika erfarenheter de kan ha tillskansat sig på vägen till Stockholm.

**Grundbelöning** Varje spelare får välja mellan fyra olika belöningar:

- *Två nya grundegenskapspoäng att fördela på grundegen- skaperna*
- *Två nya färdigheter*
- *Två nya böner/formler (endast kyrklig/filosof)*
- *500 penningar*

### Speciella belöningar

- *+1 i Styrka om spelarna vunnit en strid under äventyret*
- *+1 i Karisma om någon spelarna lyckats att övertyga en person som är adel eller högre under äventyret*
- *+1 i Smidighet om någon spelare lyckas att ta sig ifrån en fara genom att använda grundegenskapen smidighet*
- *+1 i intelligens om spelarna uttryckligen valt att stötta en sida i någon av konflikterna i äventyret*

### Avdrag

- *-1 i Ut hållighet om någon spelare fått en allvarlig skada som inte ännu läkts under äventyret*
- *-1 i Sinnesnärvaro om någon fått fullständig panik två gånger eller mer under äventyret*
- *-1 Karisma om någon spelare blivit arresterade för ett brott under äventyret*

**D**iskussionsfrågor I den här delen ges spelarna en möjlighet att tillsammans med spelledaren reflektera över vad de nyss varit med om. Frågorna är kopplade till äventyret på olika sätt och är fördelade i två olika nivåer: äventyrsfrågor och fördjupningsfrågor. Alla grupper ser olika ut och kommer att under spelets gång möta olika situationer vilket påverkar diskussionen. Din uppgift som spelledare blir nu att, utifrån gruppens förutsättningar, inspirera till diskussion och reflektion kring moraliska frågor, religionens betydelse, människosyn och samhällsanalys – då och nu. Se frågorna nedan som inspiration i första hand och lägg diskussionen på den nivå som passar din grupp. Lycka till!

**M**akt och maktlöshet För SL: Alla spelare har fått skapa en karaktär med olika egenskaper och bakgrund. Beroende på hur spelarna har valt har det gett olika förutsättningar och möjligheter till att agera och bestämma i rollspelet. Precis som i rollspelet kan olika saker påverka hur mycket makt en person har, såsom ålder, pengar eller status. Fundera över följande frågor:

- *Vilka hade makt i äventyret och på vilket sätt hade de makt?*
- *Hade din karaktär makt i rollspelet? Varför? Vilka fördelar gav det dig i spelet?*
- *Om inte: fanns det fördelar med att sakna makt och status?*
- *Påverkade spelarnas bakgrund maktfördelningen i gruppen? Hade alla lika mycket makt?*

#### Fördjupning:

- *Vilka har/inte makt i vårt samhälle? Vilka har/ har inte makt på din skola/din församling?*
- *Finns det några skillnader mellan medeltidens maktfördelning och idag?*

**H**elgon och folktro För spelledaren: Alla spelare har fått välja ett helgon i rollspelet. Dessa ger olika färdigheter som spelarna får nyttja under spelets gång. För vissa av spelarna kan helgonet varit väldigt viktigt och för andra inte så viktigt alls. Gå gärna igenom texten på s.14 om tro och helgonkult samt vetenskap och folktro med gruppen. Fundera över följande frågor:

- *Vad var helgon egentligen?*
  - *Varför tror ni att helgondyrkan var så populärt på den här tiden?*
  - *Tyckte din karaktär att helgonet var viktigt?*
  - *Vad avgjorde vilket helgon din karaktär hade?*
- Fördjupning:**
- *Finns det något i dagens samhälle som skulle kunna jämföras med helgonkulten?*
  - *Vilka för/nackdelar kan finnas med att ha olika former av idoler i sitt liv?*

**P**ersonerna ni mötte För spelledaren: Under spelets gång träffar spelarna många olika slags människor med olika slags mål och bakgrunder. Spelarna kunde välja att hjälpa vissa av dessa och beroende på hur de gjorde det blev det olika konsekvenser för dem längre fram. Fundera över följande frågor:

- *Ni mötte xx i Lübeck/Visby/Kalmar/Stockholm: Vad var det för person?*
- *Varför bestämde ni er för att bemöta hendedem på det sättet?*
- *Hade ni kunnat gjort på något annat sätt? Varför/inte?*

#### Fördjupning:

- *Var gruppen överens eller var det enbart någon/några av er som agerade? Varför?*
- *Påverkade karaktärens religion/nationalitet hur ni var mot personen eller avgjorde något annat? Varför/inte?*

**U**ppdraget För spelledaren: Under äventyret hade spelarna ett specifikt uppdrag: att föra tillbaka ett skrin från Lübeck till Stockholm. Där fick de välja mellan att åka antingen till Visby eller Kalmar. Under spelets gång kunde spelarna sen ta på sig flera andra uppdrag för olika sidor i konflikten.

Valde ni att öppna skrinet? Varför/inte?

Om ni inte valde att öppna skrinet: vad kan det innebära?

Om ni valde att öppna skrinet:

Varför var skrinets innehåll så kontroversiellt?

#### Frågor som rör resasn via Kalmar:

- *Vem var Johanna Axeldotter? Varför var de rövare?*
- *Vad tyckte din karaktär om det som de gjorde?*

#### Frågor som rör resasn via Visby:

- *Vem var Sören Norby?*
- *Om ni valde att acceptera hans uppdrag: Varför valde ni att döda Mikael Öster? Vad fick det valet för konsekvenser tror ni?*

### Blodbadet

- *Hur reagerade era karaktärer på det? Vem tror ni mannen är som bad er att följa efter honom?*

#### Fördjupning:

- *Vilka konflikter kan ni se i rollspelet?*
- *Tycker ni att någon sida har mest rätt?*

### Avslut

- *Nu har ni spelat del 1 av Reformator.*
- *Vad tror ni händer sedan?*
- *Hur kommer det att gå för gruppen och era karaktärer?*

**H**istoriska anmärkningar I äventyret har vi gjort några historiska ändringar som kan vara bra att känna till:

- *Den första översättningen av Nya Testamentet görs av Olaus Petri 1526, sex år efter äventyrets början.*
- *Berend Von Melen var inte ståthållare över Kalmar Slott utan över Stegeborgs slott i Söderköping.*
- *Handelsförbundet mellan Hans Stürm och Mikael Öster fanns inte i verkligheten (vad vi vet!).*

## Karaktärs Galleri



### Anna Eriksdotter Bielke

Anna står på många sätt vid ruinens brant. För ett år sedan var hon en rik adelsdam med stort inflytande, gift med riksrådet Johan Natt och Dag, ståthållare i Kalmar slott. Efter makens död fick änkan Anna leda försvaret av borgen mot danskarna. Detta gjorde hon med bravur, men inte ens hon kunde hålla ut för evigt. Nu lever hon på danskarnas nåde, och Berend Von Melens i synnerhet. Hennes lojalitet ligger fortfarande hos Svea rike, men tills vidare har hon valt att spela danskarnas spel.

STY 9 UTH 9 SMI 7  
INT 12 SIN 12 KAR 13

KP 18

**Färdigheter:** Rida, Övertyga, Omvärldskunskap, Bluffa, Läsdyrkning, Smyga, Fördold.

**Utrustning:** Dolk, 400 penningar, fina kläder, ett pergament signerat Gustav Eriksson, bönbok på svenska, krucifix i guld, tre guldringar med ädelstenar samt sigill med Bielkes vapensköld.



### Berend von Melen

Den sachsiske adelsmannen är i början av äventyret i kung Kristians tjänst, som ståthållare på flera borgar i Sverige, bland annat Sölvesborg och Kalmar. Von Melen är en kall och effektiv diplomat. Som den legoknekt han är i själen har han inga problem med att byta sida när oddsen börjar se bättre ut på annat håll. Senare i äventyret överger han danskarnas sida och sällar sig till ledet med upprorsmakare under Gustav Vasa. Berend är relativt vältränad, men hans främsta egenskaper är hans charm och värtalighet. Han är mycket rödhårig och under sommarhalvåret blir hans hy mycket fräknig.

STY 12 UTH 10 SMI 13  
INT 13 SIN 9 KAR 12

KP 12

**Färdigheter:** Rida, Skrämma, Omvärldskunskap, Närstrid, Avståndsstrid, Övertyga, Fylka.

**Utrustning:** Långsvärd, 100 penningar, fina kläder, harnesk, krucifix i guld.



### Knud Breide

Knud är en äldre man med grånande hår och kort mustasch. Han är en av de många sjökaptener som arbetar för den danska kronan och som är utstationerade i olika hamnar i Norden. En av de viktigaste sakerna för Knud är hans rykte och alla som riskerar att skada det kommer han att stoppa - med alla till buds stående medel. Detta har gjort att Knud har hamnat i ett flertal olika dueller som han för det mesta har vunnit.

STY 14 UTH 9 SMI 10  
INT 9 SIN 7 KAR 9

KP 18

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Närstrid, Astronomi, Jaga, Omvärldskunskap, Akrobatik.

**Utrustning:** Vadderad skjorta, kortsvärd, en stor guldkedja kring halsen, avlatsbrev, dolk samt 60 penningar.



### Didrik Slagheck

Didrik har haft ett hårt liv. Född som oäkting fick han höra att han var en syndig avkomma. Ständigt återkommande förkylningar och andra sjukdomar sågs som ett bevis på Guds straff. Trots detta blev kyrkan hans framtid. Hårt studerande och ett strikt leverne imponerade och till slut fick konung Kristian nys om Didrik och tog honom under sitt beskydd. Med sitt mörka förflutna och nyvunna makt ville han hämnas för sitt lidande. Hans kunskaper kanonisk och juridisk rätt bistod Trolle i legitimeringen av Stockholms blodbad. Som tack blev han biskop i Skara. Nu talas det om fler och mörkare planer han vill sätta i verket.

STY 8 UTH 7 SMI 9  
INT 11 SIN 9 KAR 12

KP 14

**Färdigheter:** Omvärldskunskap, Smyga, Växtkunskap, Astronomi, Sabotage, Bluffa, Bön.

**Utrustning:** Kryddat vin, läkande örter, krucifix i silver, dolk, skinnpung med och bittra örter.



### Dyre Sidgrane Blekh

Dyre Blekh eller som han kallas bland byborna i Bäckboda, "Sidgrane" är en av fyra byäldste som ansvarar över den lilla byn. I många år har han fått ansvara för byns försvar mot folk och få och han tar sin uppgift mycket seriöst. Sin uppgift till trots är han godhjärtad och bjuder gärna in gäster till byn, vilket ibland väcker förtret hos de mer defensiva bönderna i byn. Dyre har ett stort ärr som sträcker sig över hans ansikte, ett smärtsamt minne från den tid han slogs som legoknekt på svenskarnas sida mot Kristian I. Vid slaget vid Brunkeberg flydde han tillsammans med flera andra, något som han försökt dölja ända sedan han kom till byn.

STY 13 UTH 14 SMI 11  
INT 9 SIN 8 KAR 8

KP 28

**Färdigheter:** Närstrid, Jaga, Spåra, Växtkunskap, Väderspådom, Folketro, Lyfta.

**Utrustning:** Yxa, läkande örter, stor vargpåls, benkam, träsked samt silverring med tre kronor på.



### Erik Uddhult

Erik är kapten på skeppet Kristiansstrand, som sätter segel mot Kalmar. Erik är en självsäker person som gärna visar sig på styva linan när det gäller spel och vadslagningar. Kaptenskapet på Kristiansstrand är hans allt.

STY 12 UTH 11 SMI 10  
INT 9 SIN 10 KAR 10

KP 22

**Färdigheter:** Simma, Närstrid, Astrologi, Spåra, Förhandla, Kasta, Lyfta.

**Utrustning:** Dolk, 50 penningar, enkla kläder, tärningar, mjödstop samt kam i trä.



### Gustav Trolle

Ärkebiskopen är spelarnas stora fiende. Han är danska kronans viktigaste bundsförvant och trogen katolicismen. 1517 blev han avsatt som ärkebiskop, av Sten Sture och hans borg brändes ner. När Kristian II blev konung av Sverige återinfördes han som ärkebiskop. Trolle har ett häftigt temperament och är snabb till ilska. Sedan bråket med Sture har en paranoid sida växt fram vilket gör honom till en svår person att ha att göra med. Han när ett brinnande hat mot Stureanhängare och speciellt Mattias Gregersson.

STY 10 UTH 10 SMI 14  
INT 15 SIN 9 KAR 11

KP 20

**Färdigheter:** Omvärldskunskap, Astronomi, Skrämma, Övertyga, Rida, Närstrid, Bön.

**Utrustning:** Mitra, biskopsstav i förgyllt silver, vadderad skjorta, skarpslipad dolk (1t6+1 i skada), fina kläder, krucifix i guld, avlatsbrev, 350 penningar, sigill med Trolles vapensköld.



### Gösta Turesson

En av de fogdar som arbetar för landsfogden Johan Mård. Född av en fattig sömmerska och en okänd dansk landsknekt har Gösta hela sitt liv fått höra elaka glåpord över en bakgrund han inte kunnat göra något åt. Han gav sig av för att göra sig ett nytt namn. Turesson tog han för att dölja sin bakgrund. Snart hamnade han i lag med upprorsmakare och Stureanhängare, där hatet för fadern och danska fått växa. Att kasta ut danskarna blev hanst försök att finna ro i en sargad själ. Som dubbelagent förser han nu Stureupproret med förnödenheter rakt under näsan på kungens fogdar.

STY 12 UTH 13 SMI 9  
INT 11 SIN 13 KAR 10

KP 26

**Färdigheter:** Rida, Simma, Skrämma, Närstrid, Jaga, Spåra, Klättra.

**Utrustning:** 50 penningar, yxa, varma kläder, sigill med tre kronor samt brev från några upprorsmakare om vart nästa leverans ska lämnas.



### Hans Brask

Han är en äldre fetlagd man. Gulnade tänder och trötta ögon tyder på att han är sliten och utarbetad. För många är han en ynkygg och kappvändare, för andra är han en rättskaffens katolik och en av de få som försöker rädda landet från furstarnas krig och elände. Uttrycket "brasklapp" tillskrivs honom efter att han gömt en lapp i sitt sigill i det riksdagsbeslut där Ärkebiskop Trolle avsattes. Med detta som bevis undkom han Trolles vrede efter hans återkomst. Trots sin lydnad inför Kung Kristian II hyser Brask ingen kärlek för danskarna. Hans trohet ligger hos kyrkan och unionen som måste bestå till varje pris, för Sverige och folkets väl.

STY 10 UTH 11 SMI 8  
INT 14 SIN 9 KAR 12

KP 22

**Färdigheter:** Omvärldskunskap, Övertyga, Folktro, Astronomi, Jaga, Rida, Bön.

**Utrustning:** Biskopsmitra, biskopsstav i silver, fina kläder, krucifix i guld, guldring med biskopssköld, avlatsbrev, bönbok, dolk samt 200 penningar.



### Hans Sturm

Hans är den nervöse handelsman som sett till att trycka den handskrift som Mattias Gregersson har skickat till honom. Medan andra skulle kunna kalla honom feg, föredrar han att beskriva sig själv som "en person med hög självbevarelsedrift". Hans skulle normalt sett aldrig komma på tanken att hjälpa någon att smugla reformatorisk litteratur ut ur Sverige, om det inte vore så att Mattias Gregersson hotat att avslöja att Hans har ett hemligt förhållande med en viss inflytelserik handelsman vid namn Mikael Öster i Stockholm.

STY 8 UTH 8 SMI 12  
INT 12 SIN 8 KAR 10

KP 16

**Färdigheter:** Förhandla, Smyga, Reparera, Omvärldskunskap, Astronomi, Sabotage, Låsdyrkning.

**Utrustning:** Dolk, 75 penningar, fjäderpenna, Hansans sigill, flaska med sömnmedel (2t6 timmar) samt nyckel till lägenheten.



### Johanna Axelsdotter

Ledaren för stråtrövarna är en korthuggen och bestämd person. Johanna var den första som reste sig mot kyrkan i sin by, och ingjuter stor respekt i de flesta hon träffar. Resten får snart lära sig vad hon är kapabel till. Hon leder den fredlösa grupp med människor som nu lever på att plundra kyrkor på värdesaker, och bor i tillfälliga tältläger ute i skogen. Trots hennes bestämda ton är hon en god lyssnare, så länge det inte handlar om höga män med makt.

STY 11 UTH 10 SMI 14  
INT 10 SIN 10 KAR 8

KP 20

**Färdigheter:** Simma, Klättra, Lyfta, Väderspådom, Låkedom, Skrämma, Rida.

**Utrustning:** Vadderad skjorta, halsband med Trolles vapensköld på, skarpslipat kortsvärd (1t6+3 skada), 15 penningar, krucifix i silver samt några pergamentbitar med översatta svenska bibelord.



### Konrad von Königsberg

Den före detta ordensriddaren Konrad hade varit en plikttrogen katolik i hela sitt liv när han för ett drygt år sedan efter långa diskussioner med en handelsvän beslöt sig för att överge sitt liv i fattigdom, kyskhet och lydnad för att följa i Martin Luthers fotspår. Efter detta har han rest mellan olika städer för att predika inför folksamlingar på gator och torg. Till betendet är Konrad ädel och artig, något som kan komma att förvåna spelarna då han med sitt ovärdade skägg och grova lemmar ser mer ut som en buse.

STY 13 UTH 13 SMI 12  
INT 12 SIN 9 KAR 12

KP 26

**Färdigheter:** Simma, Rida, Övertyga, Klättra, Närstrid, Omvärldskunskap, Bön.

**Utrustning:** Ringbrynja, kortsvärd, dolk, 150 penningar samt en tryckt bok med böner på tyska.



### Kristian II Oldenburg

Kung Kristian är vid den här tiden Kalmarunionens ledare. Trots en del illvilliga rykten är Kristian en stilig och atletisk man för sina dryga trettio år fyllda. Hans rödbruna skägg är hans största stolthet. Det folk tenderar att minnas starkast är dock hans bruna kloka ögon. Han klär sig i moderna tyska kläder och bär alltid ett majestätiskt svärd vid sin sida. En klassisk renässansfurste som med hårda tag och stora ambitioner vill leda unionen till en ny storhetstid. Hans största mål är att ena hela Kalmarunionen och till skillnad från sin farfar Kristian I slutligen krossa de svenska upporen en gång för alla.



### Kristina Gyllenstierna

Kristina är lång i kroppen och bred över höfterna, med ett högdraget och runt ansikte. Hennes släkt har tillhört Sveriges toppskikt under en mycket lång tid. Hennes far och morfar var båda riksråd på sin tid. Under hennes uppväxt i Sigtuna var hon således ständigt i kontakt med rikets politik. Riktig makt fick hon emellertid inte förrän hennes make Sten Sture den yngre blev riksföreståndare. När Sten efter sin plötsliga död inte lämnade efter sig någon självklar efterträdare tog således Kristina över kampen mot Kristian, trots att hon då var höggravid med sitt sjätte barn. Kristina är en kvinna med stort mod och stark självdisciplin. Tyvärr räcker inte ens hennes förmåga till mot Kristians och Gustav Trolles här och hon kapitulerar i september 1520. Som ett sista bevis för hennes klokhet lyckas hon förhandla fram amnesti för henne och resten av Sveriges upproriska adel.



### Mattias Gregersson

Mattias är spelarnas uppdragsgivare. Han är en sträng men vältalig person, som är mycket stolt över sin position som biskop i Strängnäs stift. Efter viss övertalning från en av hans lärljungar Olof Pettersson har han trots riskerna låtit trycka en översättning av Nya Testamentet på Svenska. Han väntar nu på att den ska fraktas tillbaka från staden Lübeck.



### Mikael Öster

Mikael Öster är en svensk handelsman som tillsammans med Hans Sturm kontrollerar den smuggelorganisation som förser svenskarna med mat och vapen under näsan på Danmark och Hansans handelsblockad. Trots riskerna så ser Mikael denna möjlighet att tjäna pengar som alldeles för stor för att låta bli. Nu slits han mellan att ge upp affärerna för att skydda sin käresta Hans Sturm eller fortsätta tjäna pengar för sin ätt och sin egen skull.

STY 10	UTH 8	SMI 9
INT 12	SIN 12	KAR 13
KP 19		

**Färdigheter:** Förhandla, Reparera, Rida, Omvärldskunskap, Smyga, Bluffa, Simma.

**Utrustning:** 250 penningar, fina kläder, bok med räkenskaper, silverring, pilgrimsmerke i tenn runt halsen samt nyckel till lägenheten.



### Niels Rosenkrantz

Niels är Beren Von Melens främsta befälhavare i kriget efter lång tjänst hos danska kronan. Han är tämligen bildad tack vare studier vid Paris universitet och har en stark gudstro sedan pilgrimsvandringar till både Rom och Santiago de Compostella. Efter att ha förlorat vänster arm i en batalj bär han en mekanisk järnprotes specialbeställd från Tyskland. Som person är han vänlig men sträng, och han är inte sen med att dela ut domar om han anser att han har rätten på sin sida.

STY 12	UTH 11	SMI 11
INT 10	SIN 8	KAR 12

KP 22

**Färdigheter:** Simma, Rida, Skrämma, Närstrid, Astronomi, Omvärldskunskap, Jaga.

**Utrustning:** Ringbrynja, stridshammare, 200 penningar, avlatsbrev samt ett krucifix i silver.



### Olaus Petri

Född i Örebro där hans läshuvud förde honom till Uppsala och senare Leipzig och Wittenberg i Tyskland. Det var där han träffade munken Martin Luther och snabbt fångades av hans ideer. Övertygad om att kyrkan behövde göra upp med sig själv kom han tillbaka till Sverige som Olaus Petri. Som kansler till Strängnäs biskop Mattias Gregersso lyckades han övertyga biskopen och medarbetaren, Laurentius Andrae, att översätta bibeln till svenska. Till en början var de skeptiska men gav till slut med sig efter lång övertalning. Efter sin biskops död lever Olaus i oro för att reformationen ska leva och dö, med honom.

STY 9	UTH 10	SMI 12
INT 14	SIN 10	KAR 10

KP 20

**Färdigheter:** Bön, Astronomi, Omvärldskunskap, Rida, Smyga, Övertyga, Bluffa.

**Utrustning:** 140 penningar, tre pergamentrullar, fjäderpenna, krucifix i silver och bönbok på tyska, Luthers 95 teser.



### Sören Norby

Född i en fattig adelsfamilj på ön Fyn i Danmark. Som sjöman har han kunnat visa sina talanger och snabbt stigit i graderna i den danska armén och är numera ståthållare i flera olika provinser, däribland Gotland. Nyligen har han dessutom blivit utnämnd till amiral över hela den danska flottan, kulmen på hans karriär. Sören är maktgirig, och vill gärna påvisa sin omgivning exakt hur mycket makt han faktiskt har. Han ser sitt uppdrag att hitta en syndabock för mordet på Mikael Öster som mycket ärofyllt, och han är alltid villig att tjäna den danska kronan.

STY 13 UTH 12 SMI 13

INT 13 SIN 11 KAR 14

KP 24

**Färdigheter:** Rida, Övertyga, Skrämma, Astronomi, Närstrid, Simma, Sabotage.

**Utrustning:** 200 penningar, långsvärd, två brev (Inbjudan till Christian II Kröning och ett kaparbrev), guldsmycke med dannebrogen, fina kläder samt en latinsk bönbok.



### Ulf och Kaarlo

Ulf och Kaarlo är två såta vänner som tjänstgör i ärkebiskop Gustavs livgarde. De är duktiga soldater, men allra främst är de duktiga på att gnälla. Det är kallt! Det var längesen de åt! Det är blött! Ulf är en kortväxt östgöte med mycket attityd. Han har lätt att explodera av ilska och glömmmer ofta bort sina begränsningar. Kaarlo å andra sidan är stor och lugn och allmänt svår att imponera på. Han är från Savolax i Finland. Ingen av dessa två kommer att gilla spelargruppen särskilt mycket. Det är något med deras uppsyn som bara inte sitter väl med de två. (Siffrorna inom parentes nedan gäller för Kaarlo.)

STY 14 (11) UTH 11 (13) SMI 9 (13)  
INT 9 (8) SIN 7 (8) KAR 8 (9)

KP 22 (26)

**Färdigheter:** Simma, Rida, Skrämma, Klättra, Närstrid, Spåra, Akrobatik.

**Utrustning:** Medeltung rustning, långsvärd (Kaarlo använder yxa), baretthatt, träsköld, elddon, ölbutelj, 100 penningar samt ett krucifix i silver.



### Werther

Werther är en melankolisk tysk skräddare med en sorglig kärlekshistoria i bagaget. Han följer med skeppet Freundin till Visby för att försöka vinna tillbaka en gammal kärlek som han förlorade för längesen. Werther är en äldre man i 50-årsåldern med trötta ögon och en sorgsen uppsyn. Han har svårt med svenskan och danska vägrar han helt att ta i sin mun.

STY 12 UTH 11 SMI 10

INT 10 SIN 10 KAR 8

KP 22

**Färdigheter:** Förhandla, Reparera, Simma, Väderspådning, Akrobatik, Kasta, Väderspådning.

**Utrustning:** Kappsäck med en gammal klänning i, 35 penningar, glasflaska med alkemistpulver, hjulläspistol, vattenskinns fylld med vatten samt en brödlimpa.

## Motståndare



### Dansk landsknekt

STY 13 UTH 10 SMI 11

INT 9 SIN 7 KAR 8

KP 22

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Klättra, Stridsvana, Omvärldskunskap, Väderspådning.

**Utrustning:** Vadderad skjorta/Harnesk, Bössa/hillebard/kortsvärd och sköld eller zweihänder, bandage, ölstoppl, tärningar, dolk samt 20 - 80 penningar.



### Pävlig knekt

STY 12 UTH 12 SMI 12

INT 11 SIN 9 KAR 10

KP 26

**Färdigheter:** Simma, Rida, Skrämma, Klättra, Stridsvana, Skrivkunnig, Böner.

**Utrustning:** Harnesk, Hillebard/långsvärd/spjut, Avlatsbrev, bönbok på latin, 50 penningar, crucifix i silver.



### Stråtrövare

STY 10 UTH 10 SMI 14

INT 9 SIN 10 KAR 6

KP 10

**Färdigheter:** Simma, Klättra, Lyfta, Väderspådning, läkedom.

**Utrustning:** Yxa/knölpåk och träsköld, örter, enkla kläder, eldstäl, mask samt 10 penningar.

## Vilda djur

**D**jur är en stor del av spelvärlden i Reformatör, djuren finns över allt och spelarna kommer att träffa på flera av dem. Det kan handla om en lunkande björn i en skogsdunge eller en hungrig gatuhund som strövar omkring på en bakgata i Lübeck. Även husdjur var ett vanligt inslag hos befolkningen som kanske hade en vakthund eller en katt som jagade möss på gården. Adeln under medeltiden använde sig av örnar för att jaga och staden Genoa hade ett väl utvecklat system med brevduvor vid varje vaktposter. Djur är i reformatör uppdelade i två kategorier;

### Vilda djur

Är de djur som spelarna kan hitta ute i naturen eller som inte tillhör någon. Dessa brukar vanligtvis vara fientligt inställda till spelarna.

### Tama djur

Är de djur som spelarna kan äga och som vanligtvis är vänligt inställda till dem.

Vad dessa djur kostar hittar du i utrustningslistan på sidan xx. Om ett djur attackerar spelarna behandlas djuret som en vanlig fiende och en strid uppstår. Ett tamt djur som spelarna äger räknas i alla avseenden som en vanlig stridande part och kontrolleras av den spelare som äger djuret. Utanför strid räknas djuret som passivt fram tills spelaren uttryckligen gör något med djuret.

### Björn

STY 16	UTH 15	SMI 8
INT 5	SIN 10	KAR 4

KP 30

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Klättra, Växtkunskap, Spåra, Jaga.

**Utrustning:** Björnpäls, björnkött, Björnklo (2t6 i skada).

### Varg

STY 8	UTH 9	SMI 14
INT 5	SIN 10	KAR 5

KP 18

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Jaga, Växtkunskap, Spåra.

**Utrustning:** Vargpäls, Vargklor och tänder (1t6+1 i skada).

### Älg

STY 15	UTH 20	SMI 9
INT 5	SIN 15	KAR 3

KP 40

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Växtkunskap, Spåra, Närstrid.

**Utrustning:** älgpäls, älgkött, Älghorn (1t6+3 i skada).

## Tama djur

### Duva

STY 4	UTH 4	SMI 12
INT 9	SIN 8	KAR 4

KP 8

**Färdigheter:** Flyga ( Unik egenskap för duva), Spåra, Stjäla, Akrobatik.

**Utrustning:** Näbb (1t6 i skada).

### Hund

STY 7	UTH 8	SMI 13
INT 4	SIN 10	KAR 3

KP 16

**Färdigheter:** Simma, Skrämma, Spåra, Jaga, Närstrid.

**Utrustning:** Klor och tänder (1t6 i skada).

### Häst

STY 11	UTH 12	SMI 9
INT 5	SIN 8	KAR 2

KP 24

**Färdigheter:** Simma, Närstrid, Växtkunskap.

**Utrustning:** Hovar (2t6-1 i skada).

### Katt

STY 5	UTH 6	SMI 12
INT 9	SIN 8	KAR 9

KP 12

**Färdigheter:** Simma, Övertyga, Klättra, Akrobatik, Smyga.

**Utrustning:** Klor (1t6 i skada).

### Oxe

STY 15	UTH 15	SMI 5
INT 2	SIN 12	KAR 2

KP 30

**Färdigheter:** Lyfta, Simma, Växtkunskap.

**Utrustning:** Horn (1t6 i skada).



Käre Sturm.

Jag hoppas innerligt att detta brev når fram till eder, tillsammans med betalningen för den senaste lasten. Vinsten var nästan tredubblad denna gång! Hansans handelsblockad äro som ett mirakel skänkt från ovan, prisa Gud! Men jag beder eder min käraste vän, ni måste kontrollera hur ni märker varorna. En af strömmingsturna var fortfarande märkt med Hansans stämpel och tulltjänstemännen var allt annat än beskedliga. Som tur var kunde lite guld tysta dem.

Det stämmer att Konung Kristian äro här. Jag hör ock rykten i staden om att blockaden snart skall vara över. Då kan vi äntligen ses igen min vän. Tills dess måste eder försöka vara mer försiktig. Säg icke för mycket till någon och ligg lågt. Håll ut, det är icke långt kvar.

Din käre vän

Mikael Öster

Till Herr S. Norby,

länsherre över Gotland och Öland, och hela Danmarks flottas amiral.

För eder kännedom hava nu riksrådet gifvits bevis på att handelsförbundet som smugglar förnödenheter till svenskarnas uppror leds af den prominente handelsmannen Mikael Öster. Det äro fortfarande osäkert ehuru vem som äro handelsmannens kompanjon i Lübeck. Som eder säkerligen vet äro dette ett hot mot den danske kronan och måste förty röjas undan.

Genom att oskadliggöra Herr Öster kan vi hugga hufvudet av den lömske ormen och upproret kan helt krossas. Ederet uppdrag bliva därför att sätta en kumpan som kan utföra dådet mot Herr Öster. Resten sköter vi. Med edert vittnesmål att dessa vore spioner som försökte ta öfver handelsförbundet kan vi döma dem för mord och konspiration mot den danske kronan. Eder belöning levereras vid fullföljt uppdrag.

Vi litat på eder kompetens Herr Norby. Ge oss icke skäl att misstro detta.

Gustav Trolle

Ärkebiskop av Uppsala på uppdrag av Sveriges riksråd

## Käre Herr Öster.

Hösten är bitter här i Lübeck. Icke nog med oroligheterna på Nordansjön, påvens hemiska knektar hava börjat slå neder mot envar som sprida den där Luthers ord. Än hava de icke fått reda på mina affärer. Jag tror icke det är så mycket säkrare här än i Stockholm numera.

Jag hava hört att Konung Kristian rest iväg till Sverige, stämmer det? Kan det här äntligen vara början på slutet? Inga skatter på jorden äro värda något om det sätter eder i fara och för varje dag som dette fortgår utsätter vi oss för mer och mer risker. Jag bedja var afton till den heliga modern att detta ska få ett slut, så vi kan ses åter. Sankt Pauli påminna oss om att störst av allt äro kärleken men just nu äro hoppet allt jag kan hålla fast vid. Hoppet att få se eder igen, min käre vän.

Din käraste vän

Hans Sturm

## Till hennes höghet Kristina Nilsdotter

av Gyllenstiernska ätten, Stockholms hertiginnas.

Högaktade äuka av riksföreståndaren känner säkert inte till mig och min familj, men på Gotland äro vi väl kända som konung Krösus gutniska efterkomlingar och den fria handelen väner. Vi här hört lika mycket gott om dig, Sveriges rikets mest ståndaktiga, som stått emot dansken i denna den mest svåra tid. För detta känner jag endast respekt. Ty trots att Gotland ända sedan konung Valdemar Atterdags tid varit en dansk besittning ser jag mig inte som en Danmarks undersåte utan som en Gotlands. Min kära ö har endast varit illa av tiden under danskebrogen, men jag vet att hon ännu äger den storhet som erkändes för så länge sedan. Detta är något att kämpa för. Därför säger jag dig, du som äger min respekt och värnad, att jag och min släkts rikedom gärna kommer till din hjälp. Och om du inte vill ha den, om du kämpglöd så förstäligt föluat, så förstär jag dig. I sådana fall önskar jag gärna handla med ers såd när dette krig är över. Priser på kungen ostifrån är höga, men i ett samarbete med dig kan jag pressa dem nedåt. Jag, Margareta, vill hjälpa dig. Tillsammans kan vi hålla oss starka. Svära mig snarast eller efter kriget, oavsett om du vill göra en affärsuppgörelse eller ej.

Margareta Henrikdotter

Visby borgerska och äuka

Stil hennes höghet

Kristina Nilsdotter av Gyllenstiernska ätten,  
Stockholms härskarinna.

Jag skriver detta brev i det av Kristian kontrollerade Kalmar, ty som min vän måste veta föll staden snabbt för amiral Sören Norbys anfall från havet. Det var med tungt hjärta jag tvangs ge upp min kära makes slott. Johan, din egen makes frände och släkting, hade ständligt kämpat till döden men till ingen nytta, men jag gjorde mitt bästa med de medel som mig givits. Många av soldaterna gav upp och hela frälset vände dig ryggen.

Skalet till att jag skriver till dig är två. För det första för att meddela att din systerson Gustav Eriksson förlorades genom Kalmar i somras. Hans hat mot Kristian var stort och han sökte dö med alla han kunde i kamp mot denne. Tyvärr vädgades många mot honom istället och han tvangs lämna staden. Det är det senaste jag hörde om honom, men tro mig. Han är inte vek på något sätt och lever ännu om någon rättvisa finns kvar här i världen. Det andra skälet till detta brev är att jag vill bekräfta min lojalitet ligger. Givetvis är det till Stureättens. Om du med Guds hjälp lyckas vända kriget och belägra Kalmar kommer jag att göra allt i min makt för att hjälpa dig återta staden. Din son Nils är den ende rättmätige herren i detta land. Det som är rätt och riktigt är inte glömt ännu.

Din trogna väninna

Anna Eriksdotter Bielke,

Kalmarne borgersone

## Rollfiguren

Yrke \_\_\_\_\_ Stånd \_\_\_\_\_  
 Rollfigurens namn \_\_\_\_\_ Bakgrund \_\_\_\_\_ Ditt namn \_\_\_\_\_

### Egenskaper



STYRKA



UTHÅLLIGHET



SMIDIGHET



INTELLIGENS



SINNESNÄRVARO



KARISMA

Porträtt

### Bakgrund

Ålder \_\_\_\_\_ Nationalitet \_\_\_\_\_ Hemort \_\_\_\_\_

### Hälsa



KROPPSPOÄNG

Uthållighet x 2



Temporära kroppspoäng

Skador



RUSTNING



SKÖLD

Skyddar ej mot projektiler.  
 Skyddar endast vid försvarsmänövern "Blocka"

Egenskap

Egenskap

### Strid



NÄRSTRID



AVSTÄNDSSTRID



MOTATTACK  
 En extra svårighetsgrad

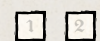


DUCKA  
 Endast utan sköld.

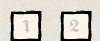


BLOCKA  
 Endast med sköld.

Antal stridsmanövrar



Antal handlingsmanövrar



Kryssa ditt antalet manövrar, (du har minst en av varje)

Vapen: \_\_\_\_\_

Räckvidd \_\_\_\_\_ Fattning \_\_\_\_\_ Svårighetsgrad \_\_\_\_\_ Skada \_\_\_\_\_  
 Egenskap: \_\_\_\_\_

Vapen: \_\_\_\_\_

Räckvidd \_\_\_\_\_ Fattning \_\_\_\_\_ Svårighetsgrad \_\_\_\_\_ Skada \_\_\_\_\_  
 Egenskap: \_\_\_\_\_

Vapen: \_\_\_\_\_

Räckvidd \_\_\_\_\_ Fattning \_\_\_\_\_ Svårighetsgrad \_\_\_\_\_ Skada \_\_\_\_\_  
 Egenskap: \_\_\_\_\_

## Skapa din karaktär



Skapa din rollfigur i några enkla steg. Du kan enkelt skriva ut karaktärsformulären på [www.svenskakyrkansunga.se/reformator](http://www.svenskakyrkansunga.se/reformator). Där finns också alla andra formulär för att skapa en karaktär så att du slipper använda boken. Då får du dom anpassade för A4 och alla spelare kan skapa sina karaktärer samtidigt.

### 1. Välj klass

Välj en av fyra klasser; knekt, spejare, kyrklig eller filosof och ta rätt klassformulär eller gå till nästa sida för att läsa mer om klasserna. Gör de fyra valen för att få fram din karaktärs egenskaper, färdigheter och bakgrund.

### 2. Fyll i formuläret

- Karaktär:** Fyll i namn och vilka val du har gjort.
- Egenskaper:** Du börjar med 9 poäng i vardera egenskap, lägg till och dra av poäng beroende på dina val. Fyll i resultatet.
- Färdigheter:** Fyll i vilka färdigheter (markerade med +) du fått i den vänstra kolumnen och siffran på den egenskap färdigheten baseras på i den högra kolumnen. Fyll även i dina bonusar (markerade med •) längst ned.
- Helgon:** Fyll i namn på ditt skyddshelgon och den bön du får.
- Bakgrund:** Skapa en historia om din rollfigur med inspiration från frågorna på klassformuläret, eller hitta på helt själv.
- Penningar:** Fyll i de penningar du fått.
- Hälsa:** Fyll i din kroppspoäng baserad på din uthållighet gånger två.
- Strid:** Fyll i siffrorna på dina attacker och ditt försvar baserad på dina egenskaper, styrka, uthållighet och smidighet. I ringarna står varje egenskap med förkortning

### 3. Handla utrustning

Använd formuläret för vapen och utrustning för att handla med de penningar du har fått. Startvapnet får du gratis. Dra av pengarna du spenderat. Penningarna du inte spenderar nu har du kvar när äventyret börjar, du gör klokt i att spara lite.

- Tillhörigheter:** Fyll i alla de tillhörigheter du köpt som inte är vapen.
- Hälsa:** Om du har köpt en rustning och/eller en sköld, fyll i antalet skyddspoäng – antalet KP ditt skydd absorberar.
- Vapen:** Fyll i vapenrutorna med all information från tabellen.

### 4. Böner och formler

Om du spelar som kyrklig eller filosof finns ett extra formulär med böner och formler. Du behöver inte fylla i något utan bara ha formuläret till hands.

## Nu är du redo att spela!

Namn \_\_\_\_\_  
 Bön \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Skapa din rollfigur genom att göra de fyra valen här under.  
 Lägg till och dra av poäng beroende på vilka val du gör.*

Klassspecifik färdighet: + Fylka - KAR

YRKE

### Bösseskytt



UTH +3  
 Börjar med: Bössa eller hakebössa  
 + Avståndsstrid - UTH  
 Beväpnad med krutvapen är du välbetald på Europas slagfält. Du är livsfarlig på avstånd men svagare i närstrid.  
 - I vilket skick är din bössa?

### Armborstskytt



STY +1 UTH +2  
 Börjar med: Armborst eller pilbåge  
 + Avståndsstrid - UTH  
 eller + Närstrid - STY  
 Armborstet är ett underskattat men effektivt vapen. Du är duglig på håll och i närstrid.  
 - Varför blev du en en legosoldat?

### Landsknekt



STY +3  
 Börjar med: Valfritt närstridsvapen  
 + Närstrid - STY  
 Med vapen i hand har du spridit skräck bland fiender i land efter land. I närstrid är du som farligast.  
 - Har du några ärr från slagfältet?

STÅND



### Borgare

SIN +1 KAR +2 STY -1  
 Börjar med: 75 penningar  
 Din familj kommer från staden, du har fått möjlighet till en utbildning.  
 - Vilken stad kommer du ifrån?  
 Välj en bonus:  
 • 1T6 x100 extra penningar  
 • Läsa och skriva  
 • Inkomst 150 penningar/månad  
 • Häst/oxe och vagn



### Allmoge

STY +2 UTH +1 INT -1  
 Börjar med: 15 penningar  
 Din familj kommer från landsbygden, du har inte fått möjlighet att studera.  
 - Hur stor är din familj?  
 Välj en bonus:  
 • Läsa och skriva  
 • -2 vid motattack  
 • 1 extra handlingsmanöver  
 • 2 extra gratis vapen (ej krutvapen)

BAKGRUND



+ Förhandla - KAR  
 + Omvärldskunskap - INT  
 + Rida - SMI  
 Din familj sysslar med handel vilket gör er förmögna.  
 - Varför ger du dig ut på äventyr?



+ Förhandla - KAR  
 + Reparera - SIN  
 + Sabotera - SIN  
 Din familj försörjer sig på hantverk, ni har det gott ställt.  
 - Vad producerar er familj?



+ Folketro - INT  
 + Jaga - SIN  
 + Väderspådöm - SIN  
 Din familj äger sin egen mark och har det ganska gott ställt.  
 - Varför lämnade du gården?



+ Akrobatik - VIG  
 + Spåra - SIN  
 + Växtkunskap - INT  
 Din familj äger inte marken de brukar och är därför fattig.  
 - Hur var din uppväxt?

SKYDDSHELGON



KAR +1  
 Bön: -3 för ett slag som har med karisma att göra.  
 Birgitta grundade en klosterorden och försökte påverka både kung, påve och sin omgivning att följa Gud.



SIN +1  
 Bön: slå om ett misslyckat SIN-tärningslag.  
 Västergötlands och Växsjöes apostel. Säggs ha döpt den första Sveakonungen. Han blev dräpt av hedningar.



STY +1  
 Bön: +1d6 skada vid träff.  
 Populärt helgon, en soldat i Palestina på 300-talet som bekämpade en drake. Finns att skåda som staty i Storkyrkan i Stockholm.



UTH +1  
 Bön: +3 i UTH vid ett stridstillfälle.  
 Enligt legenden var han en munk som stenades till döds av hedningar. En källa ska ha sprungit upp där han dog.



SMI +1  
 Bön: Lyckas automatiskt med att smyga utomhus.  
 Helgon från 1100-talet som skänkte mycket pengar till kyrkan. Hon blev dödad som blodshämnd i en familjefejd.

*Skapa din rollfigur genom att göra de fyra valen här under.  
 Lägg till och dra av poäng beroende på vilka val du gör.*

Klassspecifik färdighet: + Fördold - SMI

YRKE

### Spion



KAR +3  
 Börjar med: Hjulläspistol  
 + Övertyga - KAR  
 Värtralg och välutbildad har du i uppdrag att snoka rätt på och ointetigöra främmande makts planer.  
 - På vems sida står du?

### Upprorsmakare



UTH +1 SMI +1 KAR +1  
 Börjar med: Långsvärd eller Spjut  
 + Sabotage - STY  
 Din egendom har blivit beslagtagen och du har blivit lämnad åt ditt öde. Genom att slåss och inspirera andra till vapen slår du tillbaka.  
 - Hur länge har du slagits för frihet?

### Tjuv



SMI +4 STY -1  
 Börjar med: Dolk  
 + Stjåla - SMI  
 Fattig och utsatt har du tagit till gatorna för att med smidighet och flinka fingrar få mat för dagen och pengar i fickorna.  
 - Har du någon familj?

STÅND



### Ädel

INT +2 KAR +1 UTH -1  
 Börjar med: 150 penningar  
 Din familj tillhör det högsta skiktet, du är van att styra och ställa.  
 - Är du en god eller ond härskare?  
 Välj en bonus:  
 • 1T6 x100 extra penningar  
 • Läsa och skriva  
 • 1 extra stridsmanöver  
 • 1 extra gratis vapen



### Allmoge

STY +2 UTH +1 INT -1  
 Börjar med: 15 penningar  
 Din familj kommer från landsbygden, du har inte fått möjlighet att studera.  
 - Hur stor är din familj?  
 Välj en bonus:  
 • Läsa och skriva  
 • 2T6 extra KP  
 • 1 extra handlingsmanöver  
 • 2 extra gratis vapen (ej krutvapen)

BAKGRUND



Vinge  
 Värmland  
 UTH +2 SMI -1  
 + Avståndsstrid - UTH  
 + Kasta - STY



Natt och Dag  
 Småland  
 KAR +2 SIN -1  
 + Bluffa - KAR  
 + Läsdyrkning - SIN



Stjärna  
 Danmark  
 SMI +2 UTH -1  
 + Akrobatik - SMI  
 + Smyga - SMI



Bergsman  
 + Klättra - SMI  
 + Lyfta - STY  
 + Närstrid - STY  
 Din familj arbetar med bergsbruk. Ett farligt men välbetald arbete.  
 - Varför ger du dig ut på äventyr?



Fjon  
 + Akrobatik - VIG  
 + Spåra - SIN  
 + Växtkunskap - INT  
 Din familj äger inte marken de brukar och är därför fattig.  
 - Hur var din uppväxt?

SKYDDSHELGON



KAR +1  
 Bön: -2 för ett slag som har med karisma att göra.  
 De fattigas helgon var känd för sitt torftiga leverne där han reste runt och botade sjuka och predikade.



SIN +1  
 Bön: slå om ett misslyckat SIN-tärningslag.  
 Stockholms skyddshelgon var kung på 1100-talet och sägs ha varit en vis och rättvis konung.



STY +1  
 Bön: får utföra 2 stridsmanövrar under en strid.  
 Norges skyddshelgon, konverterade till kristendomen efter år av vikingaplundring. Kristnade stora delar av Norge.



UTH +1  
 Bön: Ett avstånds vapen gör hälften skada under en strid.  
 Mycket from och hjälpte sjuka och utsatta, särskilt barn. Dödades av sin sonhustru med en pil.



SMI +1  
 Bön: slå om ett misslyckat SIN-tärningslag.  
 Fast i Jerusalem bad han till Gud innan läggdags och vaknade där efter upp i Sverige. Under uppstod vid bön till honom

Skapa din rollfigur genom att göra de fyra valen här under. Lägg till och dra av poäng beroende på vilka val du gör.

Klassspecifik färdighet: + Åkallelse - Sin

YRKE

Munk eller Nunna



SIN +2 INT +1  
 Börjar med: Stav  
 + Läkedom - INT  
 • Böner markerade med: [M]  
 Ora et labora - Be och arbeta är ditt liv. Vid klostret har du lärt dig läkandets konst, både för själen och kroppen.  
 - Varför har du lämnat klostret?

Präst



SIN +2 KAR +1  
 Börjar med: Dolk  
 + Overtuga - KAR  
 • Böner markerade med: [P]  
 Efter många års studerande har du blivit en präst i den katolska kyrkan med uppgift att hjälpa människor i andlig och fysisk nöd.  
 - Vad tycker din familj om ditt val?

Inkvisitor



SIN +2 UTH +1  
 Börjar med: Valfritt närstridsvapen  
 + Skrämma - KAR  
 • Böner markerade med: [I]  
 Du tillhör påvens viktigaste vapen mot trolldom och kätteri; inkvisitionen. Du slår ned mot alla kyrkans fiender.  
 - Varför är du i Sverige?

STÅND



INT +2 KAR +1 UTH -1  
 Börjar med: 150 penningar  
 Din familj tillhör det högsta skiktet, du är van att styra och ställa.  
 - Är du en god eller ond härskare?  
 Välj en bonus:  
 • 1T6 x100 extra penningar  
 • Läsa och skriva  
 • 1 extra stridsmanöver  
 • 1 extra gratis vapen



SIN +1 KAR +2 STY -1  
 Börjar med: 75 penningar  
 Din familj kommer från staden, du har fått möjlighet till en utbildning.  
 - Vilken stad kommer du ifrån?  
 Välj en bonus:  
 • 1T6 x100 extra penningar  
 • Läsa och skriva  
 • Inkomst 150 penningar/månad  
 • Häst/oxe och vagn

BAKGRUND



Äggla  
 Västergötland  
 INT +1  
 + Folktro - INT  
 + Omvärldskunskap - INT



Ehblad  
 Småland  
 SIN +1  
 + Spåra - SIN  
 + Växtkunskap - INT



Älv  
 Östergötland  
 STY +2 SMI -1  
 + Lyfta - STY  
 + Närstrid - STY



Handel  
 + Förhandla - KAR  
 + Omvärldskunskap - INT  
 + Rida - SMI  
 Din familj sysslar med handel vilket gör er förmögna.  
 - Varför ger du dig ut på äventyr?



Hantverk  
 + Förhandla - KAR  
 + Reparera - SIN  
 + Sabotera - SIN  
 Din familj försörjer sig på hantverk, ni har det gott ställt.  
 - Vad producerar er familj?

SKYDDSHELGON



KAR +1  
 Bön: -3 för ett slag som har med karisma att göra.  
 Birgitta grundade en klosterorder och försökte påverka både kung, påve och sin omgivning att följa Gud.



INT +1  
 Bön: slå om en misslyckad åkallelse.  
 Kristendomens första teolog. Förföljde kristna ända tills han blev tillfälligt blind av en uppenbarelse där han såg Jesus.



UTH +2 STY -1  
 Bön: lägga till 1T6 KP under en strid.  
 Jesus heliga moder. Ett av de viktigaste helgonen. Hon finns avbildad som "Madonna" i de flesta äldre kyrkor.



SIN +1  
 Bön: +3 i SIN vid ett träningslag.  
 Döpte Jesus Kristus och blev på grund av sin hätska kritik mot makten halshuggen av kung Herodes Antipas.



SMI +1  
 Bön: får utföra 2 handlingsmanövrar under en strid.  
 Hälsinglands helgon. Kristnade många nordbor. Stenades som hämnd för att ha förstört hedniska tempel.

Skapa din rollfigur genom att göra de fyra valen här under. Lägg till och dra av poäng beroende på vilka val du gör.

Klassspecifik färdighet: + Formelkunskap - Int

YRKE

Astronom / Siare



INT +3 STY -1  
 Börjar med: Svärd  
 + Astronomi - INT  
 • Formler markerat med: [A]  
 Människors öden står skrivna i stjärnorna eller i handflatan.  
 Borgare = astronom. Allmoge = siare.  
 När blev du intresserad av astronomi?

Apotekare / Åloh gumma/gubbe



INT +2 KAR +1 UTH -1  
 Börjar med: Dolk  
 + Växtkunskap - INT  
 • Utöva formler markerat med: [Ap]  
 Du besitter kunskap om naturens läkekraft och gifter. Borgare = apotekare. Allmoge = åloh gumma/gubbe.  
 Hur ser andra människor på dig?

Alkemist / Shaman



INT +3 STY -1  
 Börjar med: Stav  
 + Omvärldskunskap - INT  
 • Formler markerat med: [Al]  
 Du har lärt dig att forma metallers egenskaper efter ditt tycke.  
 Borgare = alkemist. Allmoge = shaman.  
 Varför blev du intresserad av alkemi?

STÅND



SIN +1 KAR +2 STY -1  
 Börjar med: 75 penningar  
 Din familj kommer från staden, du har fått möjlighet till en utbildning.  
 - Vilken stad kommer du ifrån?  
 Välj en bonus:  
 • 1T6 x100 extra penningar  
 • Läsa och skriva  
 • Inkomst 150 penningar/månad  
 • Häst/oxe och vagn



STY +2 UTH +1 INT -1  
 Börjar med: 15 penningar  
 Din familj kommer från landsbygden, du har inte fått möjlighet att studera.  
 - Hur stor är din familj?  
 Välj en bonus:  
 • 2T6 extra KP  
 • 1 extra handlingsmanöver  
 • -2 vid motattack  
 • Drabbas ej av panik i strid

BAKGRUND



Lärare  
 + Rida - SMI  
 + Väderspådöm - SIN  
 + Overtuga - KAR  
 Du har lärt adelns och borgarens barn om matematik, retorik, religion och juridik.  
 - Varför lämnade du skolan?



Hovlähare  
 + Bluffa - KAR  
 + Folktro - INT  
 + Läkedom - INT  
 Du var anställd för att behandla och förbättra hälsan hos en rik adelsätt med alla till buds stående medel.  
 - Var du en bra läkare?



Ålstött  
 + Skrämma - KAR  
 + Smyga - SMI  
 + Stjäla - SMI  
 Dina idéer har blivit stämplade som heretiska och du är utestängd från den kyrkliga gemenskapen.  
 - Hur har detta påverkat din tro?



Eremit  
 + Jaga - SIN  
 + Simma - SMI  
 + Närstrid - STY  
 Samhället förstår inte vilket geni du egentligen är och du har frivilligt valt att isolera dig.  
 - Varför har du lämnat ensamheten?

SKYDDSHELGON



STY +1  
 Bön: får utföra 2 stridsmanövrar under en strid.  
 Sälde sina ägodelar för att mildra hungersnöden i Spanien. Grundare av Dominikanerorden (Svartbröderna).



INT +2 UTH -1  
 Bön: +Slå om ett misslyckat formelslag.  
 Konverterade som ung till kristendomen. Känd för sin vishet och övertygade många hedningar att kristna sig.



KAR +1  
 Bön: +Slå om ett misslyckat karismaslag.  
 En av de största teologerna som funnits i Katolska kyrkan. Reste runt och undervisade. Fick flera uppenbarelser.

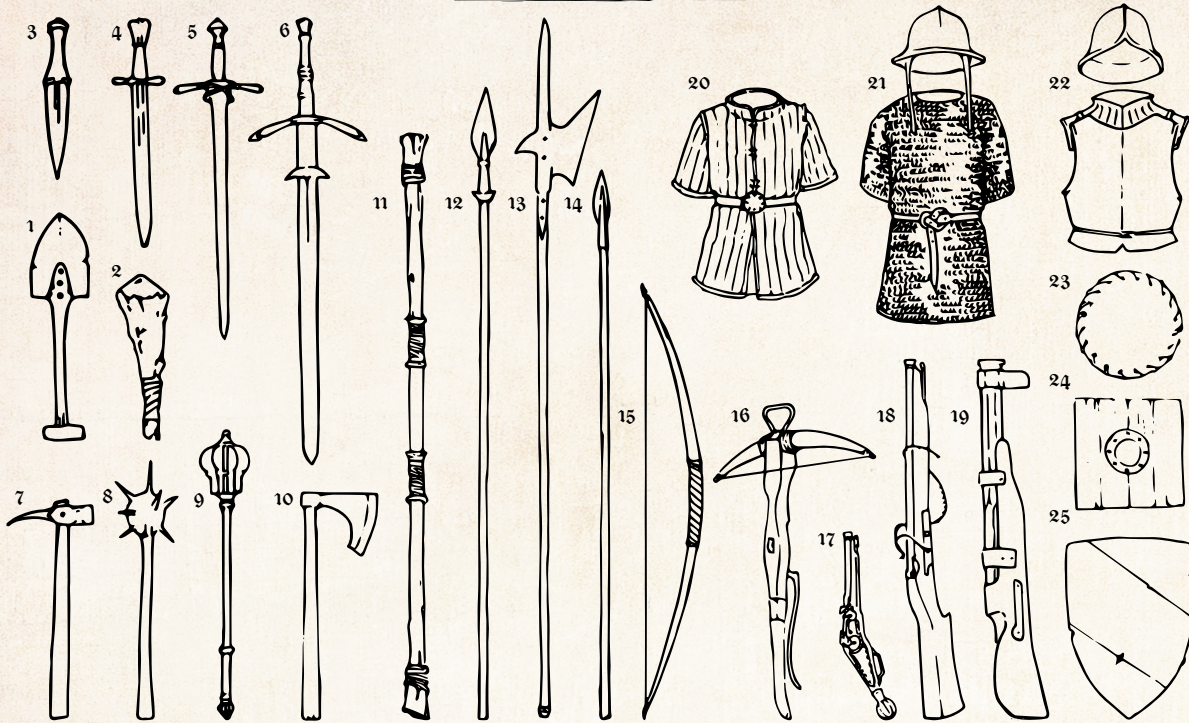


SMI +1  
 Bön: +3 i UTH vid ett stridstillfälle.  
 Polens skyddshelgon, professor i bibelteologi. Känd för sin generositet, sin ödmjukhet och sina pilgrimsresor.



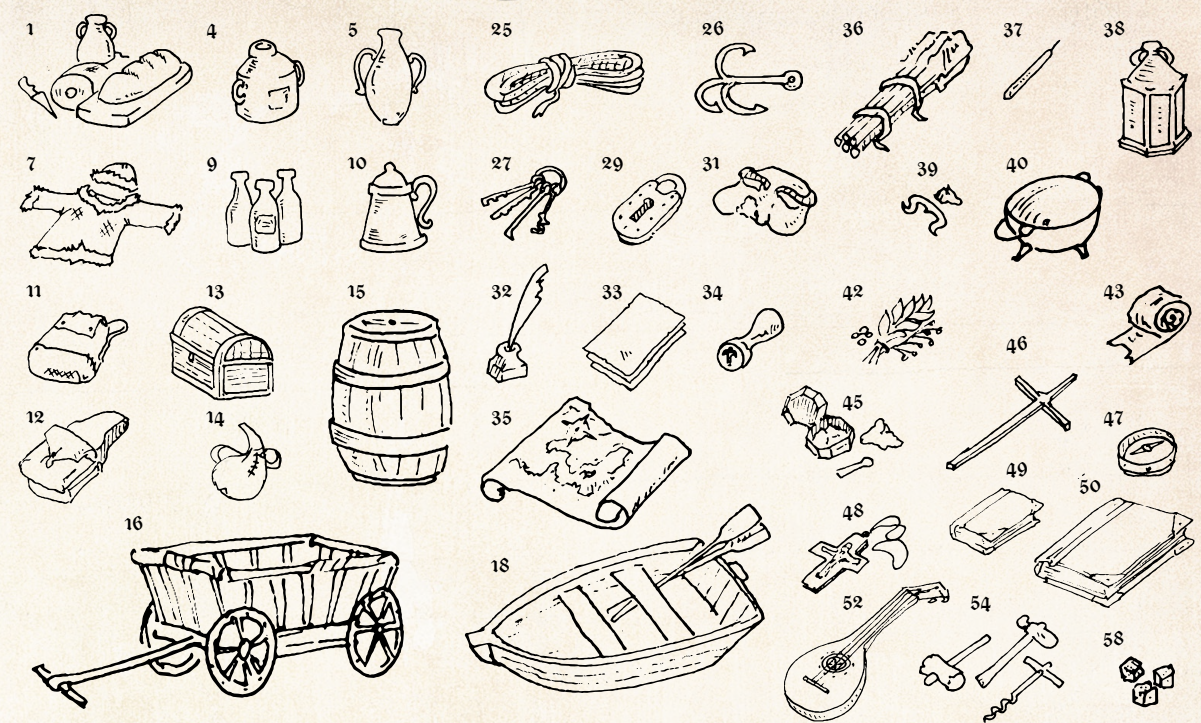
INT +1  
 Bön: slå om ett misslyckat intelligenslag.  
 Tyskt helgon och dominikaner-munk som är känd för sitt intellekt och många vetenskapliga experiment.

# Vapen



Närstridsvapen	Räckvidd	Fattning	Svärighetsgrad	Skada	Pris (penningar)	Egenskap
1 Spade	Närstrid	1h	Enkel	1 t6	3	
2 Knölpåk	Närstrid	1h	Enkel	1 t6	2	Ingen höjd svärighetsgrad vid motattack
3 Dolk	Närstrid	1h	Enkel	1 t6	50	
4 Kortsvärd	Närstrid	1h	Medel	1 t6+2	150	Enhands- eller tvåhandsvapen
5 Långsvärd	Närstrid	2h	Medel	2 t6+2	280	Kan ej ducka
6 Zveihänder	Närstrid	2h	Medel	3 t6	350	
7 Stridshammare	Närstrid	2h	Svår	3 t6	300	
8 Morgonstjärna	Närstrid	1h	Svår	2 t6	250	Vid lyckat slag förstör sköld vid block
9 Stridsklubba	Närstrid	1h	Medel	1 t6+4	200	
10 Yxa	Närstrid	1h/2h	Medel	1 t6/2t6	60	Enhands- eller tvåhandsvapen
11 Stav	Närstrid	2h	Enkel	1 t6	1	
12 Spjut	Medel	2h	Enkel	1 t6	25	
13 Hillebard	Medel	2h	Medel	2 t6	140	Kan ej ducka
<b>Avståndsvapen</b>						
14 Kastspjut	Lång	1h	Medel	1 t6	1	
15 Pilbåge	Lång	2h	Enkel	2 t6	2	Ger ej motattack, ej närstrid.
16 Armborst	Lång	2h	Enkel	3 t6	280	Ger ej motattack, ej närstrid.
17 Hjulläspistol	Medel	1h	Medel	3 t6+3	350	Ger ej motattack, ej avstånd längre än medel.
18 Bössa	Lång	2h	Svår	4 t6	380	Ger ej motattack
19 Hakebössa	Lång	2h	Svår	5 t6	430	Ger ej motattack, räknas alltid som svårt slag
<b>Rustning</b>						
20 Vadderad skjorta	1 KP				100	Skyddar ej mot projektilvapen
21 Ringbrynja	2 KP				300	Skyddar ej mot skjutvapen
22 Harnesk	6 KP				1000	-4 Smidighet, kan ej ducka
<b>Sköld</b>						
23 Lädersköld	2 KP				50	Skyddar ej mot projektilvapen, endast block
24 Träsköld	3 KP				75	Skyddar ej mot projektilvapen, endast block
25 Förstärkt sköld	4 KP				300	Skyddar ej mot projektilvapen, endast block

# Utrustning



Mat	Egenskap	Pris (penningar)	28 Dyrksats, avancerad	-3 SMI vid läsdyrkning	105
1 Mat, enkel, 1 dag	Återställer 5 KP extra	5	29 Lås		15
2 Mat, bra, 1 dag	Återställer 10 KP extra	15	30 Smink	-1 KAR vid fördold, bluffa	35
3 Bröd, 1 limpa	Återställer 2 KP extra	2	31 Mask	-1 SMI vid smyga	25
4 Öl, kanna/tunna	Blir full	5/200	32 Skrivdon och bläck		30
5 Vin, kanna	Blir full	15/400	33 Pappersark, 3 st		45
<b>Kläder och bärustrutning</b>					
6 Enkla kläder	-1 KAR vid fördold	25	34 Sigill stämpel,		75
7 Varma kläder	Skyddar mot kallt väder	50	35 ättevapen		10-1000
8 Fina kläder	-1 KAR mot adelspersoner	150	36 Karta	Brinntid 10 minuter, -1 SIN på natten	15
9 Flaskor, 3st		25	37 Facklor, 5st	Brinntid 2 timmar, -1 SIN på natten	50
10 Stop		10	38 Vaxljus	Brinntid 30 timmar, -1 SIN på natten	100
11 Ryggsäck	Plats för 10 saker	15	39 Lykta	Kan göra upp eld	10
12 Sadelväska	Plats för 15 saker	45	40 Eldstål	Omvandla enkel mat till bra mat	35
13 Kista	Plats för 25 saker	75	41 Matlagningsdon	-1 Formler markerat med Ap, en per formel	30
14 Vattenskin		15	42 örter, 5st	-1 INT vid läkedom, en per slag	30
15 Tunna		50	43 Läkande örter, 5st	-1 INT vid läkedom, en per slag	25
<b>Djur och transport</b>					
16 Varukärra	Plats för 10 tunnor/lådor	150	44 Bandage, 5st	-3 i INT vid läkedom	75
17 Transportkärra	Plats för 4 personer eller 5 tunnor/lådor	200	45 Kirurgverktyg	-2 Formler markerat med Al, en per formel	60
18 Eka	Plats för 4 personer eller 5 tunnor/lådor	150	46 Alkermiskt pulver, 5st	-1 Formler markerat med As	80
19 Kogg	Plats för 25 personer och 50 tunnor/lådor	1000	47 Jakobstav	-1 INT/SIN vid astronomi/spåra	50
20 Duva	Separata regler se sidan 79	50	48 Kompass	-1 Åkallelse	60
21 Katt	Separata regler se sidan 79	75	49 Krucifix	-1 Åkallelse	60
22 Hund	Separata regler se sidan 79	100	50 Psalmbok	-2 Åkallelse	120
23 Oxe	Separata regler se sidan 79	150	51 Bibel, latin	En extra bön/dag	40
24 Häst	Separata regler se sidan 79	300	52 Ikon	-1 KAR vid fylka	30-300
<b>Övrigt</b>					
25 Rep, 5 meter	-1 SMI vid klättring	25	53 Instrument	-1 KAR vid förhandla	50
26 Änterhake	-1 SMI vid klättring	25	54 Handelsväg	-1 SIN vid reparera/sabotera	30
27 Dyrksats, enkel	-1 SMI vid läsdyrkning	35	55 Hantverksverktyg	-1 SIN vid jaga	25
			56 Djurfälla, liten	-3 SIN vid jaga	50
			57 Djurfälla, stor	-2 SIN vid jaga efter fisk	15
			58 Fiskespö		25