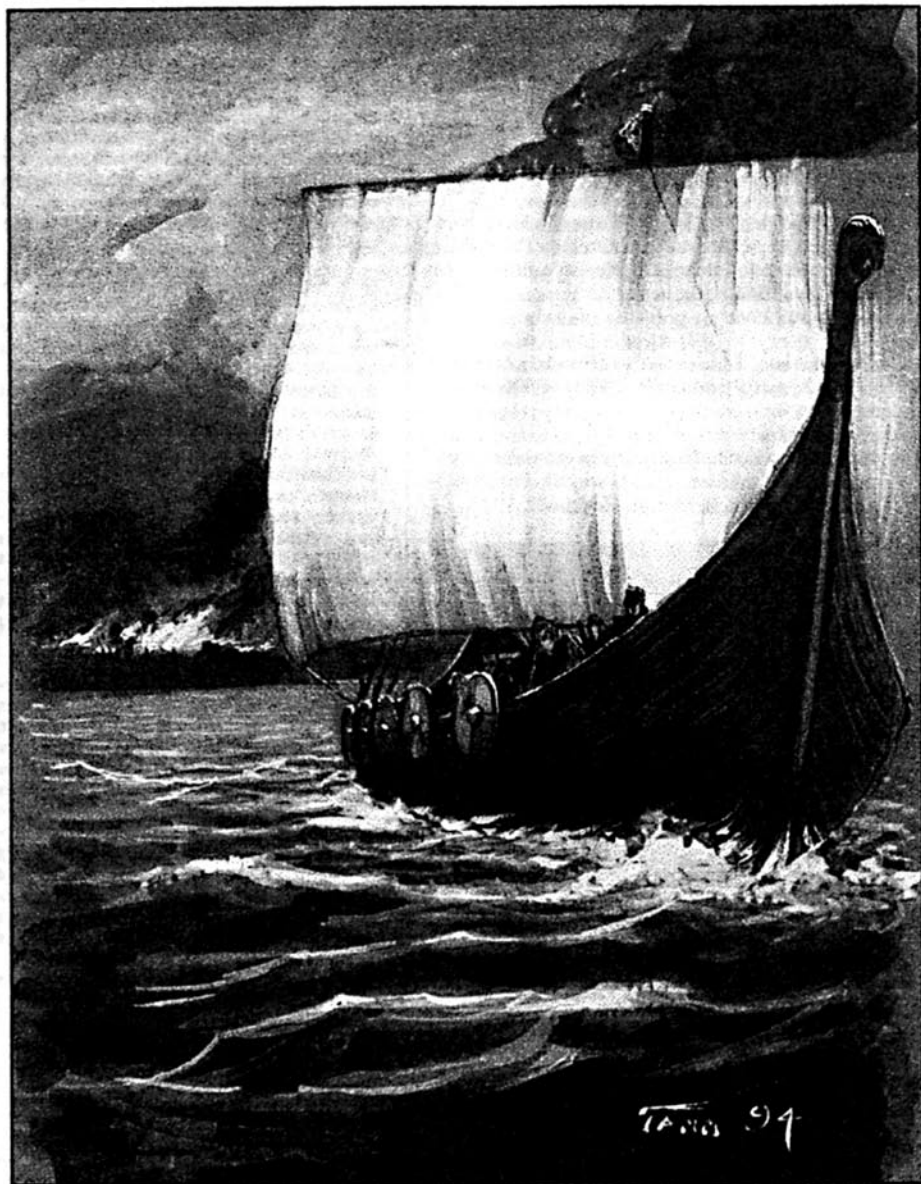


Munkholmen

Ett äventyr
till Viking

av Niklas Hallgren. Illustratörer: Mats Andersson och Henrik Tamm



FÖRORD

Jag rekommenderar dig som spelare att använda dig av modulen *Runsaborg* (se Runan #18) när du spelar detta äventyr, eftersom det där finns kompletterande information om traktens mäktigare familjer, utförliga kartor etcetera. Vidare är detta äventyr skapat utan några som helst inslag av magi eftersom jag personligen finner tanken löjlig (med tanke på spelets historiska karaktär). Människorna som levde under denna tid trodde att det mesta de inte förstod sig på berodde på magi eller gudar. Det är just detta som man måste utnyttja i detta äventyr; rädslan för det okända. Är det i form av kristendom eller troll och annat oknytt spelar ingen roll. Rollpersonernas fiender använder sig av människornas rädsla och en stor del av äventyret är rollpersonernas kamp att övervinna denna rädsla för det okända, och plötsligt se vad som ligger bakom...

HISTORIK

Munkholmen heter en ö som ligger drygt en kilometer ut i Mälaren utanför Upplands Väsby, detta äventyr ger en påhittad förklaring till namnet. I spelet kommer ön kallas Trollön, och det är allmänt känt att allehanda ondskefulla odjur befolkar ön. Det är detta faktum som gjort att den inte blivit bebyggd trots att den ligger i Skarven, det östra farvattnet från Birka mot Sigtuna. Många år de historier som berättar hur illa det gått för män som gått i land på Trollön.

Bakgrund och synopsis

På Munkholmen döljer sig diverse landsflyktiga rövare som genom list lyckats hålla sig gömda på ön. Människornas rädsla för ön har gjort att rövarena lämnas ifred.

Prästen Johan från Frankerriket har försökt bedriva mission i Sigtuna men blivit utslängd av den elake jarlen Gardar Grymme. I panik har prästen försökt ta sig, under ett oväder, tillbaka till Birka med en liten jolle. Denna har dock förlist i det hårda vådret och han har själv spolats i land på den beryktade Trollön. Här har han kommit i kontakt med ett rövarband, men genom en god tunga har han lyckats omvända dessa vilsna själar och som genom ett under har man lyckats bygga en kyrka på öns

topp. Här ämnar han bedriva mission, men detta visade sig omöjligt då ständiga anfall från Sigtuna, som vid detta laget erövrat Runsa och därmed styr Wäsby, allt hårdare tår på hans beskyddare.

Spelarna blir inblandade i kampen av en slump, men kommer antagligen inte förstå hur allt ligger till förrän långt in i äventyret. De har ödet i sina händer, då Wäsby's rättmätige jarl och bygdens vapenföra karlar befinner sig åstad på härnadsståg i Gårdarrike. Skall bygden överleva och kyrkan finnas kvar när jarlen återkommer, eller kommer kyrkan brinna och nejden skövlas?

Två religioner mot varandra, flera personligheter i konflikt och spelarna i mitten. Hinner de upptäcka vad som egentligen förestår innan det är för sent? Det behöver inte bli ett blodbad, kyrkan kan verka tillsammans med de hedniska lärorna - åtminstone för en tid. Vad som inte är att rekommendera är att Illuge får sin vilja igenom, eller att Sigtuna får ett överläge. Samförstånd räddar nejden, medan Illuges påhitt kommer åsamka folket mycket lidande. Ett ännu starkare Sigtuna är inte heller att föredra eftersom handeln kommer flyttas från Wäsby norrut och nejden sakta själv dö.

Äventyret börjar

Det har rasat ett fruktansvärt oväder i Wäsby nejde. Folket förstår att det är gudarnas ilska över de ständiga blodsfejden i trakten som orsakat ovädet. Jarlen Banke "den våldige" Munulvsson har insett efter sju dagars storm att han måste få gudarna nöjda igen och har därför låtit alla i bygden veta att ett blot skall hållas till gudarnas ära. Alla ska komma till festligheterna och de som uteblir kommer att drabbas av jarlens vrede. Fiender skall åter bli vänner...

Folk kommer från när och fjärran när blotet börjar nalkas och som ett gott tecken ses att gudarna redan verkar lite frommare ty vådret börjar bli bättre. Jarlen har förbjudit brukandet av vapen, och den som bryter mot detta kommer straffas hårt!

Till detta blot kommer spelarna. Till festen anländer även det trolovade paret Irnvi Ottarsdottir och Brand Holmgerson från Sollentuna. När mjödet flödar blir ungdomen "förörd" av valfri spelare i gruppen (eller vice versa) och med tankarna på ålskog försvinner de in i snåren vid festplatsen. Den enda som lägger märke till detta just nu är den förgymmade Brand. Vansinnig av vrede följer Brand efter paret och väl

bland snåren drar han sitt svärd.

Nu kan spelarna uppfatta en reflektion av svärdet bland träden. Något väldigt illa är på väg att hända. De flesta på platsen är betydligt mer berusade än rollpersonerna.

Samtidigt har spelaren och Irnvi funnit en avsidets glänta helt ovetande om den annalkande faran. När de tumlar omkring i gräset kommer plötsligt Brand anstormande med svärd i hand. Spelaren kommer tro att svärdet är ämnat för honom och utan härkläder och vapen är det enda rätta att kasta sig undan. Detta är dock onödigt då hugget är ämnat för ungmön. Utan att kunna göra något ser spelaren hur Irnvi blir genomrand av det kalla stålet och faller döende till marken. Efter detta drap flyr Brand i panik från platsen.

Nu kommer antagligen spelaren ta svärdet för att rusa efter mördaren. Spelledaren bör se till att resten av spelarna just då kommer fram till platsen. Direkt efter deras ankomst kommer hunden och i förvirringen och mörkret antar de genast att spelaren med svärdet är den skyldige. Hela gruppen tas om hand av jarlens hird och får sedan vänta på gryningen och rådets straff.

Brand Holmgerson saknas, vilket kan innebära att fångarna trots allt talar sanning. Spelarna ställs inför ett ultimatum när solens första strålar slår emot dem. De måste finna Brand och bringa honom till rådet som ska ge honom hans rättmätiga straff, eller ta straffet i hans ställe. Gissningsvis inte ett alltför svårt val.

Maktkampen

Nu måste spelarna söderut mot Sollentuna. De kommer vid kvällningen fram till en gård och kan övernatta där. Gården tillhör Kåre Fröstenson och Ingelri Tyrvesdotter; trevliga och generösa värdar.

Nästa dag lämnar antagligen gruppen gården efter att ha fått vägbeskrivning och några varningens ord om familjen Tangbrandsson.

Färden tar en hel dag och går genom eländigt skogslandskap. Framme vid Brands hem möts de av Holmger Tangbrandsson, Brands gamle fader, som berättar att hans son blivit galen av sorg och vemod. Holger kan tänka sig att lämna ut sin son om spelarna först kan göra honom en tjänst. En vargflock har nämligen sedan en tid börjat hemsöka trakten, men det tycks bara vara familjen Tangbrandssons kreatur som blivit offer. Våra rättträdiga spelare beger sig förslagsvis till en hage väster om gården. Efter mycket och lång väntan kommer

natten och då hörs ulvarna yla i trakten.

En spelare som är van jägare hör antagligen att det inte riktigt låter som vargar. Det är nämligen förkladda män och det kommer antagligen bli stridigheter. En pojkspoling kommer klara sig ifall hans bröder dör i bataljen och spelarna har inte svårt att få pojken att tala. Han och hans bröder bor/bodde med deras fattiga familj på Kåre Fröstensons mark. De plöjde hans åkrar och gjorde andra sysslor för att få bo kvar och inte hamna i onåd hos honom. På senare tid har Kåre blivit alltmer girig och hotfull. När familjen så en dag inte kunde ge honom vad han ansåg att de var skyldiga honom dräpte hans män deras syster. Kåre hade tvingat bröderna att stjäla kreatur från den mäktigare Holmger Tangbrandsson.

Nu borde det gå upp för spelarna att de just klivit in i en maktkamp mellan två släkter.

När spelarna berättar vad de uppdagat för Holmger blir den gamle mannen vansinnig. Nu ändrar sig Holmger och spelarna måste hjälpa honom och hans män att skipa rättvisa innan de kan få med sig Brand. Holmger Tangbrandsson har nämligen makten i Sollentuna just nu, då jarlen rest till Wäsby.

Familjens äldste son, Assar, leder folket till Kåres gård. Förutom den galne Brand, spelarna och Assar följer fyra kämpar från gården med. Assar bestämmer att vägen ska gå förbi pojkspolingens hus där man kan lämna de sårade/döda "vargarna" och pojken. Efter detta vill Assar skynda på folket vidare mot Kåres gård, men det kommer hinna mörkna innan man är framme. Förslagsvis slår de läger i skogen.

De väcks plötsligt när en man kommer haltande in i lägret. Det är Öpir Eriksson, en av familjen Tangbrandssons vänner som hastat efter folket. Han har dock inte vetat om deras färdplan och gått direkt mot Kåres gård. Öpir är svårt sårad och sjunker ihop framför Assar. Han hostar blod, men lyckas ändå berätta vad som hänt. På vägen, strax innan Kåres gård, hade en främling mött honom. Samtalat spårade snart ut och vapen drogs. Striden var ojämn, men Öpir lyckades dock skada kampen. Han insåg att han intet kunde göra och flydde, men den fega uslingen fällde ett bagskott i hans rygg. I Assars armar dör Öpir efter att ha försökt beskriva mördaren...

Nu kan spelarna rusa iväg i mörkret, och antagligen mötas av ett bakhåll, eller vänta till morgonen och fortsätta mot Kåres gård. Assar vill vänta med att hämnas Öpir, eftersom hans familj bara har laglig rätt att skipa rättvisa när jarlen är bortrest. Han tänker därför vänta med att leta upp mördarna och istället avsluta Kåres maktställning direkt.



Med Assar i spetsen drar spelarna fram mot gården, men de är väntade. En vakt låter lar- met ljuda och överrumplingen är obefintlig. Kåre och hans kämpar ställer snabbt upp en nio man stark sköldmur. Glåpord kastas och det står klart att Kåre inte tänker ge upp utan strid.

Förutsatt att striden går väl för rollpersonerna tar Assar gården i anspråk i sin faders namn och spelarna förstår antagligen att hans släkt nu har blivit ännu mäktigare.

Rollpersonerna är nu fria att ta Brand med sig till Wäsby, men innan de hunnit allt för långt blir det skymning. Förslagsvis slår de läger vid ett passande ställe och vilar. Vissa rollpersoner är kanske skadade.

Plötsligt börjar pilar flyga och goda råd är dyra. Brand träffas dödligt och mördaren undkommer. Varför blir Brand mördad? Vem var mannen som anföll dem?

Vad gör spelarna nu? Går de till Wäsby utan Brand eller medför de den döde (och riskerar därmed att bli tillfångatagna). Men vad har de egentligen att välja mellan? Mördaren har undkommit, Brand är död och de kan bara hoppas att jarlen och rådet godtar deras förklaringar.

Under tiden förbereds midsommarblotet i Wäsby, som skall hållas under flera dagar och nätter. Jarlens tvivel över spelarnas skuld förbyts snart i ilska. Ständigt dessa bedyranden om oskuld och frågor från rollpersonerna tår på hans humör, men en intelligent spelare kan

ana att det är rådgivaren Illuge som ligger bakom det plötsliga ogillandet.

Spelarna sätts i hälan, en djup skreva i berget vid Runsaborg. Vakterna är nog med att hålla koll på spelarna. Efter ett tag, vilket borde te sig som en evighet, försvinner vakterna och hirdkaptenen Hurtig uppenbarar sig. Vis- kande erbjuder han dem frihet mot att de svär vid passande gud att de hjälper honom med ett problem. Vidare meddelar han att han vet att de är oskyldiga och att han ämnar hjälpa dem bevisa det genom att finna mördaren när Hurtig och spelarna återkommer.

Mindre nogräknade spelare tar kanske tillfallet i akt och ljuger för att därefter fly. Faktum är dock att Hurtig inte är en man som glömmet ett svek och han kommer onekligen bli fruktansvärt förgrymmad och sätta efter spelarna. Det är en fördel om spelarna är medvetna om Hurtigs karaktär så att de väljer den ärofylla vägen istället (och får uppleva resten av äventyret).

Flykten

Under natten återkommer Hurtig med spelarnas utrustning och släpper ut dem. Tyst leder han dem ut ur borgen, via den bakre ingången. Vakter finns dock utplacerade och man måste krypa på alla fyra med en skock får som vallas ut av en pojkvasker.

Väl utanför, om inget oförutsett hänt, tar Hurtig spelarna med sig till sitt skepp. Detta har bara fyra årpar, men fungerar alldeles utmärkt för kortare färder. Nu går resan till Birka i söder och Hurtigs lilla hus. Hirdkaptenen är välkänd och omtyckt, främst av den kvinnliga befolkningen, och spelarna blir väl mottagna.

När man sätter sig för att äta gröt förklarar han sitt problem för spelarna. Han berättar att han sedan ett par år försökt få en kvinna vid namn Ingeborg Ruriksdotter till sin. Hennes far är dock en storbonde på Gotland och vill ha den ena gåvan efter den andra för att gå med på giftermålet. Hurtig märkte för ett år sedan att han inte var ensam om uppvaktningen. En karl vid namn Egil Brynjulvson försökte också med dyrbarhets hjälp blika storbonden Rurik "storkista" Ansgardson. Rurik blir allt rikare och rikare och Hurtig mer och mer desperat. Nu har han en sista gåva, så långt bort som från Miklagård, som skall vinna honom den sköna Ingeborg. Hurtig är dock förtegen om vad det är för en dyrbar gåva men förklarar att han vill ha spelarnas beskydd under färden så att

inget oförutsett inträffar.

Spelarna blir antagligen väldigt undrande, men Hurtig avvärjer vidare frågor. I stället tar han med gruppen ut i staden.

För spelare som ej varit i någon "större" stad förut är Birka imponerande. Hurtig skrattar medan de går genom gatorna. Han berättar om hus så stora att det tar dagar att gå från rum till rum. Gissningsvis har spelarna svårt att tro detta, men innan Hurtig hinner berätta mer är de framme vid ett större hus. En storvuxen, förmodligen väldigt berusad, man välkomnar dem och bjuder in spelarna och Hurtig på festligheter och en storartad måltid. Fagra kvinnor blandas med vresiga karlar i en högljud miljö. Det dricks mjöd i mängder och natten blir snart arla morgon.

Under dagen ger de sig åter iväg, nu mot Gotland. Hurtigs lilla skepp är bångstyrt i det blåsiga vådret. Färden tar lite längre tid än vanligt.

Under färdens gång kan du låta spelarna möta större skepp och göra rätt för sig som beskyddare av Hurtigs last. Eller varför inte tvinga in dem till en strand för att söka skydd i det hårda vådret. Meningen är att spelarna ska vara borta tillräckligt länge för att midsommarblotet skall vara över när de återkommer. Detta för att jarlarna i Wäsby och Sollentuna skall ha hunnit iväg på sin utfärd till Gårdarike.

Stölden

Kvällen kommer snabbare än man tror och spelarna får antingen fortsätta den osäkra färdens i mörker eller övernatta i någon vik. Sent nästa dag ser de äntligen Gotlands inbjudande stränder välkomna dem. Hurtig föreslår att de slår läger på stranden, för att nästa dag överlämna gåvan till Rurik Storkista. Färden har tagit på krafterna.

När de vaknar nästa dag är gåvan borta och Hurtig blir vit i ansiktet av ilska. Vansinnig skriker han ut sin ilska och går lös på skeppet. Under tiden har valfri rollperson funnit fotavtryck i sanden, vilka leder bort från läget. En noggrannare undersökning visar att fotavtrycken antagligen kommer från en person som haltar svårt.

Hurtig visar gruppen skrinet, vilket nu är tomt, som innehöll hans gåva. Spelarna inser antagligen att bara skrinet säkerligen är värt en förmögenhet. Hurtig tror att skrinet nog vägt för mycket för tjuven som bara tagit innehållet.

Vad gör spelarna nu? Hurtig vandrar av och an på stranden, ena stunden i sorgset vemod

och nästa i raseri. Kanske kommer Storkista tycka att bara själva skrinet är en tillräcklig gåva?

Att följa spåren visar sig vara lönlöst, eftersom de försvinner när stranden övergår i kraftigare vegetation. Om spelarna väljer att ta sig till Ruriks gård får de, väl framme vid gården, veta att Ingeborg sedan morgonen nu är trolövd med Egil Brynjulvson. Ve och fasa! Hurtig kan inte tro sina öron. Han har kommit fösent...

Storkista visar då stolt upp Egils sista gåva. Hurtig blir för andra gången vansinnig denna dag, och skriker: *"Vid alla gudars vrede! Den gåvan har han tagit av mig i natt!"* Storkista visar sig vara föga imponerad av Hurtigs utbrott och är redo att skicka sina kämpar på gruppen. När Hurtig lugnat ner sig – igen – visar han sitt skrin och förklarar nu lugnt vad som hänt. Gåvan som Egil stulit var fyra dryckeshorn i glas med bordshållare av silver och i Hurtigs skrin passar dessa perfekt. Man kan till och med se i skrinets stoppning av siden att den tidigare har innehållit hornen. Till Ingeborgs och Hurtigs lättnad förstår tillslut fadern hur det ligger till, men dock först efter att ha provat att stoppa i dryckeshornen i skrinet.

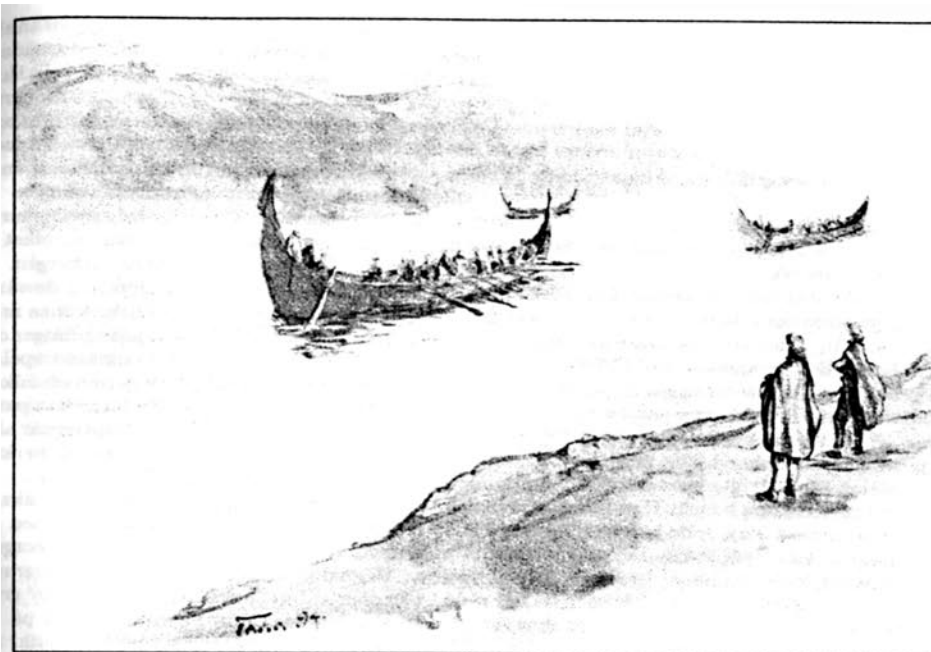
Spelarna har just nu inte så mycket att säga till om och om de anser sig ha det blir de mer eller mindre ignorerade.

Rurik kallar på sina karlar och beordrar dem att föra den tjuvaktige Egil inför rättvisa. Hurtig ber dock att själv få göra detta, tillsammans med sina kamrater (rollpersonerna). Rurik går med på detta, antagligen för att han vill testa Hurtig en sista gång.

Efter en halv dagsvandring mot Egils gård, kommer de vid kvällningen fram. Gården är högst ordinär och saknar träverk till skydd. Hirdkaptenen kallar med stort nöje ut det fege kråket till strid. Egil visar sig vara redo och har många män. Han känner av sitt överläge och hånar gruppen. Hurtig grips återigen av vainsinne och hans ansikte blir vitt av ilska. Dreglande och skrikande stormar han framåt i bår-sårkarraseri.

Striden behöver inte bli långdragen. Egil tycks ha köpt män utan mod och vid första motgång flyr de hals över huvudet. Hurtig ämnar dock inte skona Egil.

Med rättvisa skipad kan spelarna stolta åter bege sig till Ingeborg och hennes fete fader. Ingeborg är verkligen vacker, blond och blåögd med fina former och gissningsvis blir en och annan spelare lite avundsjuk. Efter att ha övernattnat på gården, givetvis under mycket festliga förhållanden, är det åter dags att färdas. Denna gång tillbaka, dock ej mot Birka utan mot Wäsby.



Hela Storkistas familj finns samlad på stranden för att ta farväl. Det sista spelarna ser när de rör ut från stranden är en man som samtalat med en leende Rurik, för att därefter halta därifrån... Än en gång är spelarna bara brickor i ett spel de inte begriper.

Resan tillbaka till Wäsby kommer antagligen färgas av spelarnas oro över vad som väntar dem. De kanske överväger att fly ännu en gång, men Hurtig är glad och uppat och försäkrar spelarna om att han är en mycket god vän med jarlen. De skall inte ha något att frukta. Hurtig berättar vidare att han för några dagar sedan såg jarlens rådgivare Illuge samtala med en man från Sigtuna nere vid hamnen. Hirdkaptenen, nyfiken som han är, hade givetvis börjat ana ugglor i mossen. Han hade smugit närmare, men bara lyckats uppfatta en liten del av samtalet. Illuge hade i alla fall betalat mannen många silverpenningar för att, i alla fall enligt vad Hurtig tror, låta dräpa någon. När sedan Hurtig hörde om mordet på Brand hade allt klarat och han tillägger att han aldrig gillat Illuge.

Om Hurtig beskriver mannen i hamnen kommer spelarna snabbt inse att det var samma man som fällde Öpir. Men varför ville Illuge låta mörda Brand? Varför lägga skulden på spelarna?

Färden borde gå via Birka där man kan sova hos Hurtig, för att därefter snabbt återvända

till Wäsby. Illuge har ju en hel del att stå till svars för!

När skeppet glider fram i Skarven och Trollön uppenbarar sig i norr kan spelarna upptäcka en byggnad på öns topp. På bara några få dagar har någon rest ett hus för Vite Krist...

Tillbaka i Wäsby

Vad värre är att Sigtuna intagit Runsaborg och detta givetvis genom förräderi från Illuges sida. Banke befinner sig ju på härnadståg i Gårdarike tillsammans med Sollentunas jarl, hans bror Torfast "Kvinnosorg" Munulvsson. Större delen av bygdens vapenföra karlar har följt med och den trogna hirden som stannat för att vakta borgen förgiftades av Illuge. De var för svaga för att erbjuda något motstånd och slaktades som grisar.

Spelarna kan välja att gå iland på Trollön, vilket dock inte är troligt då sägner berättar hur illa det gått för de som försökt. Men om det mot all förmodan övervinns sin rädsla och går iland möts de av en pråst tätt följd av två krigare i vita sårkar. Prästen Johan kan prata dansk tunga relativt väl och han inbjuder spelarna till kyrkan. Traskande uppför de branta sluttningarna vilka omger ön kommer de till slut upp på

en ångsliknande plåt. Kyrkan är byggd av basanta träplankor och omges av en bastant mur av grov sten. Tråporten i muren står öppen, men spelarna kan se tydliga spår av eld och pilar. Inne i kyrkan ligger ett flertal sårade män i vita särkar, och Johan förklarar dyster att de utsatts för två anfall av vikingar sedan de reste kyrkan.

Spelarnas och Hurtigs frågor är säkerligen många och prästen besvarar vänligen det han kan svara på.

Prästen har rest norrut från Birka för att resa en kyrka i Sigtuna, men har blivit utkörd därifrån. Efter att varit nära att drunkna när hans lilla jolle sjönk på väg tillbaka till Birka, i det hårda vådret för några dagar sedan, lyckades han ta sig iland på ön.

Till sin fasa möttes han av ett synnerligen otrevligt råvarband, alla landsförvisade vilsna själar. Efter att ha predikat för dem var de dock villiga att hjälpa honom. Han har döpt dem och tillsammans började de bygga en kyrka på öns topp för fem dagar sedan. Det måste vara Guds vilja att Johan hamnade här, menar han. Men Gud har prövat de trogna hårt och han är rädd att de inte kan stå emot så mycket mer snart. Se även bakgrunden ovan.

Om någon av spelarna är kunnig inom läkekonst är det flera som behöver vård. Johan tackar för all hjälp spelarna kan erbjuda. Han nämner nästan i förbifarten, när spelarna är på väg därifrån, att det är mycket illa att Sigtuna intagit Runsa. Johan har hört mycket om Wäsbys jarl Banke och säger att han har den djupaste respekt för den mannen, men att Gardar Grymme, Sigtunas jarl, är en onskans man.

Hurtig blir angelägen att komma fram till borgen och se vad som står på. Spelarna kan välja om de vill stanna med Johan eller följa med Hurtig till Runsa borg. Gissningsvis är de nyfikna och följer med.

När Hurtigs lilla skepp glider genom vattnet mot Runsa kan alla se att de ligger tre långskepp i hamnen och att området patrulleras av karlar i hårkläder. Hurtig kan inte känna igen någon av dem, men till allas fasa känner han igen Bankes hirdmän. Dessa hänger i offerlunden, som en tydlig symbol för maktskiftet. Vakterna är givetvis misstänksamma, men låter spelarna gå iland om de så önskar. In i borgen kommer de dock inte, men på ångsmarken nedanför borgen finns en träpål nerkörd och de inristade runorna deklarerar för den runkunnige att Gardar Grymme nu är jarl över Wäsby. Vidare kommer allt motstånd att innebära föda åt örnarna.

Hurtig blir vansinnig och vill storma borgen

och slita ut Illuges hjärta för att sedan sänka hans kropp i ett kärr. Nu hinns inget sådant med, då vakterna meddelat att hirdkapten Hurtig är tillbaka med ett antal kämpar. Ett flertal beridna krigare kommer anstormande från borgen. Det bör klart framgå för spelarna att motstånd kommer sluta illa och att deras enda chans att undkomma är att fly in i skogen.

Ryttarna, vilka för övrigt leds av Gismund Vackre, nöjer sig med att ha drivit patasket på flykt och återvänder skrattande till borgen.

Vad kan spelarna göra? Försöker de värva människor i bygden för att ta tillbaka Runsa möts de av rädsla och nästan bara pojkspolingar och gamlingar ställer upp. En kvicktänkt spelare kanske kommer att tänka på Assar och folket i Sollentuna. Hurtig själv anser att de kan passa på att ta borgen själva nästa gång Gardar sänder krigare till Trollön för att bränna kyrkan. Han vet ju hur man kan ta sig in osedd...

Men vågar spelarna vänta så länge? Ska de låta kyrkan brinna och den gode mannen Johan dö, för att kanske kunna ta sig in i borgen?

Samtidigt som detta dilemma förbryllar rollpersonerna har jarlen Banke av Wäsby gripit en lönnmördare från Sigtuna ombord på sitt skepp i Sengallen. Denne falska rätta har förhört och tvingats att avslöja planerna kring intagandet av Runsa borg. Alla skepp tillhörande Wäsby och Sollentuna är nu på väg tillbaka för att ta tillbaka Wäsby, efter att mannen blivit uppflykt som en fisk och kastad överbord. Det kommer dock att dröja åtskilliga dagar innan de återkommer, så för stunden vilar framtiden i spelarnas händer.

Väljer spelarna att gå till Sollentuna för att få hjälp, visar sig Assar vara mer än motvillig att följa med. Ännu mindre vill han skicka med manskap så spelarna får snopna och givetvis förgrymmade återvända till Wäsby. Detta tar tre dagar och under den tiden har ytterligare två anfall mot kyrkan på Trollön avväjts.

Väljer de å andra sidan att själva, utan hjälp, ta sig in i borgen då de flesta krigarna anfaller kyrkan, kommer de att upptäcka att ett dussin kämpar stannat kvar för att skydda Gardar Grymme och dennes nye rådgivare Illuge.

Vad har man egentligen tänkt göra? Dräpa sigtunajarlarna och rådgivaren? Eller kanske bara spionera? Att ta död på jarlen kommer vara svårt då han skyddas av sina främsta krigare. Vidare kommer ett lyckat anfall resultera, om än i framtiden, i blodshämder och kanske till och med krig. Spelarna får nu fritt avgöra vad de tänker göra, och du som spelare får helt enkelt improvisera.

Vad gör Gardar Grymme? Han är inte intresserad av lösen eller någon annan form av

diplomatisk lösning. Han kommer dock rätt snart t dra sig ur konflikten om/när Wäsbys riktiga jarl återkommer med sin här. (Se "Jarlens återkomst" nedan.)

Vad gör Illuge? Rådgivaren har redan insett att han inte har mycket att säga till om och saknar redan den höga position han hade hos Banke. Han kan vara intresserad av att hjälpa spelarna besegra eller lura Gardar, förutsatt att de glömmar hans tidigare svek. Om spelarna ämnar dräpa eller gripa honom kommer han att fly. (Se Illuges flykt.)

Om spelarna inser sitt underlägsna antal och istället väljer att ta sig till kyrkan förflyttas avslutningen till Trollön istället. Kyrkan kommer vara hårt ansatt och spelarna kommer stå i ett än värre underläge. De kommer att få kämpa för sina liv (men det är väl inte meningen att de skall duka under?) men i sista stund uppenbarar sig en flotta i söder med jarlen Banke i spetsen!

Illuges flykt

Den falske rådgivaren inser att han kommer gå ett hemskt öde till mötes och lyckas otroligt nog slita sig loss och försvinna i mörkret/skogen/vattnet. (Spelledaren avgör vad som är lämpligt.) I panik tar han landvägen söderut och får söka skydd hos Kåre Fröstensson, men blir tillfångatagen av Assar. Familjen Tangbrandsson

tror dock på Illuges lögn och släpper honom. Han försvinner från bygden för att planera sin hämnd på spelarna, men det är en annan historia.

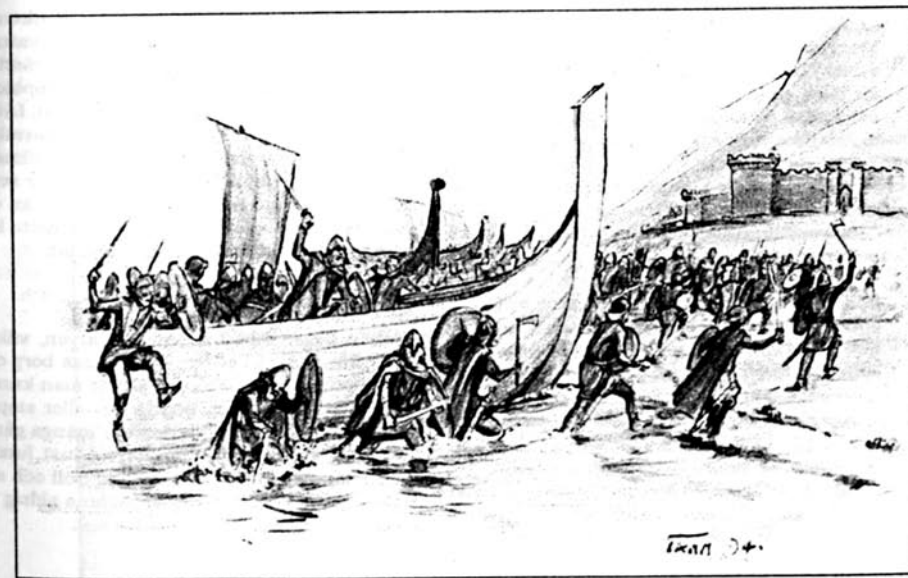
Jarlens återkomst

Den gemensamma flottan för Wäsby och Sollentuna har haft Ågir på sin sida och en god medvind hela vägen från Sengallen. Man har hastat och karlarna är alla oroliga för bygden och sina nära och kära.

Väl tillbaka i Svitjod färdas man via Birka och framlägger sitt problem för flera goda stormän. Här växer inte tycke för Sigtuna på tråd och många köpmän ser med stor oro på vad som hänt. Ingen vill ha ett ännu starkare Sigtuna. Därför rustas i all hast ytterligare fyra skepp med krigare för att driva den galne Gardar på flykten.

När man passerar Ståket och glider på vattnet i Skarven uppenbaras en kyrka på Trollöns topp. Banke blir främst förvånad över detta och tänker - kyrka på Trollön eller ej - först och främst ta tillbaka Runsa om borgen redan hunnit falla. Nu beror allt på vad spelarna valt att göra:

Har de tagit borgen och dräpt Gardar kommer kyrkan att ha klarat sig och prästen Johan leva. Så långt bara goda ting, men den utestängda håren har återvänt till Sigtuna och



rustat alla vapen förä män man kunnat finna. Den samlade flottan seglar nu mot Runsa och möter Wäsbys flotta på vägen. Det blir till batalj och mängen god man kommer gå hädan. Manfallet kommer vara så stort att Birkas skepp till slut drar sig ur och återvänder till Birka som skamsna hundar. Banke själv kommer bli sårad och förd till land. Nu kommer antagligen spelarna visa att borgen åter är Wäsbys och således söker den sargade hären skydd i borgen.

Ett desperat anfall uppför sluttningarna vilka omger Runsa resulterar i en katastrof för Sigtunas karlar och under stort manfall drar de sig tillbaka till sin hembygd.

Jarlen kommer, efter att han fått stärkande dryck, tacka spelarna och erbjuda dem permanent tjänst i hans hird och/eller en riklig belöning i silver.

Har rollpersonerna å andra sidan förskansat sig i kyrkan, kommer slutstriden att äga rum där. Hela Sigtunas här kommer i ett sista blodigt slag göra allt för att bränna kyrkan och kväsa motståndet. Gardar själv är närvarande, medan Illuge låst in sig i jarlens boning i borgen.

När allt verkar hopplöst för spelarna, vänder plötsligt övermakten för att storma tillbaka mot skeppen. Panik och oordning i leden sprider sig och snart upptäcker spelarna att Jarlen Banke är tillbaka med en stor här som driver sigtunaborna på flykten. Gardar själv kan antingen bli omränd av spelarna, eller i en actionbetonad scen gå holmgång mot Banke.

Banke visar sig efter detta vara tacksam mot såväl spelarna som prästen Johan med sina få kvarvarande troende. Trots sin starka asatro finner jarlen, i alla fall för tillfället, inget fel med att hava en kyrka på Trollön: *"Men då får den väl kallas Munkholmen i framtiden..."* Han är trots allt skyldig kyrkans kämpar ett stort tack för att de uppehållit Gardar tillräckligt länge för att han skulle kunna återkomma. Sin tacksamhet visar han spelarna genom att erbjuda dem anställning i hans hird och/eller en riklig belöning i silver.

Har spelarna irrart omkring och i desperation sökt finna hjälp utan framgång och på så sätt spillt tid har kyrkan bränts och Gardar fått förvarningar om jarlens stundande återkomst. Han bränner och skövlar bygden, vilket sent kommer glömmas och återvänder med sina trupper och Illuge till Sigtuna. Borgen är i ruiner och årets skördar förstörda.

Hurtig talar länge och väl för spelarna, men Banke har föga lust att finna något positivt i berättelsen. De slipper straff, men erhåller inget belöning.

Vill de, om de känner av misslyckandet,

håmnas Gardar och Illuge kan de följa med i det stundande kriget. Birka håller sig neutralt, eftersom ingen klok man lägger sig i något sådant om det inte tjänar de egna. Oroliga tider stundar i bygden och mängen god man kommer gå hädan; historien är fylld av ond bråd död.

ÄR äventyret slut nu?

Det beror helt och hållet på spelarna, och givetvis spelledaren. Maktkampen mellan Sigtuna, Wäsbys och Birka fortsätter oförtrutet och många uppslag för fortsättningar finns.

Kommer Illuge undan? Ja, då kan spelarna förvänta sig en hämnd. Illuge är slug som en räv och väntar till en lämplig tidpunkt... Blir det ett krig med Sigtuna? Spelarna kanske ställer sig till Bankes förfogande? Jarlen vill att de smyger in i Sigtuna om natten för att ta reda på stadens styrka... Finns kyrkan kvar? Lever Prästen Johan? Prästen ber spelarna att hämta ett mäktigt kors i silver, vilket skall pryda kyrktornets topp. Men något går fel. De blir attackerade av okända män som stjälar korset...

Trollön

Geografi

Ön är relativt liten, men terrängen fruktansvärt eländig. Branta sluttningar från vattnet leder upp mot en stenig plattå. Långa stränderna växer lövträden tätt och otaliga klippblock gör ett landstigningsföretag mycket svårt. Längre in, uppför sluttningarna växer tät barrskog för att sedan på plattån dö ut i ett ångsliknande landskap. Höjdläget gör att man har svårt att upptäcka ången från andra platser än om man verkligen befinner sig på ön och detta har många rövare genom tiderna utnyttjat.

Maktpolitiskt läge

Trollön ligger mitt i farleden Skarven, vilken leder från Ståket i söder, förbi Runsa borg och mot Sigtuna i norr. Från ön skulle man kunna kontrollera farvattnet, begära tull eller stoppa skepp efter eget tycke. Jarlen har många gånger tänkt tanken, men stannat vid just funderingar eftersom ön är befolkad av troll och annat oknytt. Dessutom skulle Sigtuna aldrig tolerera att någon ströpar deras handel.



Kyrkan

Kyrkan är enkelt men bastant byggd av träplankor. Den står på en stabil stengrund och har ett enkelt 7 meter högt torn, vilket i toppen pryds av ett kors i trä. Inne i kyrkan är det mörkt, eftersom de enda öppningar som släpper in ljus är gluggar för bågskytter. Ett antal facklor lyser upp den spartanska miljön. Några hastigt tillverkade grova bänkar finns placerade på golvet och längst in finns ett enkelt podium. Bakom detta finns en stege som leder upp i tornet där en avsats finns för bågskytter, och i framtiden en kyrkklocka.

Kyrkan omgärdas av en kraftig mur av grova stenar. Den är nästan två meter hög och ringlar sig runt hela byggnaden. En större främre och en mindre bakre port finns, och dessa är tillverkade av stockar.

Från tornet ser man vida omkring och upptäcker med lätthet kommande anfall. Marken utanför muren är klädd av knähögt gräs och mindre buskar, så en fiende har svårt att närma sig kyrkan utan att nås av pilar.

Rövarbandet

De fjorton mannarna kommer från spridda delar av landet och har på ett eller annat sätt kommit i onåd. De har sökt sin tillflykt på Trollön för att undkomma straff och kanske rent av låga vantarna på ett förbipasserande skepp eller två.

Rövarbandet leds av Anun Olofsson, en förhärdad kämpe utan moral och heder. Anun är dock fruktansvärt bra på två saker - ljuga och slåss.

Prästen

Johan Hahdenburg är präst från det Frankiska riket och har blivit sånd mot norden i hopp om att frälsa hedningarna som fortfarande står emot den kristna läran. Sedan många missionärer drivits från norra Svitjod har situationen förvärrats och många har fått sätta livet till.

Sigtunas inblandning

Alla vet att sigtunajarlen Gardar Grymme är en ytterst brutal man som inte skyr några medel för att hämnas eller ställa en oförrätt till rätta.

Han har sedan en tid fört samtal med den falske Illuge, Bankes rådgivare, och tänker inom kort inta Runsa med list. Dessutom har han sånt en lönnmördare att dräpa Banke under dennes förestående hämadståg till Gårdarrike.

Vidare har han splittrat Sollentuna, genom att

hjälpa släkten Fröstensson i deras kamp mot storbonden Holmger Tangbrandsson. När spelarna blir inblandade sänds två mördare för att stoppa dem...

SLP:ER

För Illuge, hirdkapten Hurtig och Jarlen Banke, se Runan #18.

Gardar Grymme - Jarlen i Sigtuna



UTSEENDE: En äldre man med en äldre mans krämpor. Han går ofta framåt böjd och klagar över sin onda rygg. Hans ansikte utstrålar makt och en medvetenhet över att ha den. Hans grådaskiga skägg är flätat och Gardar ger ett väl-vårdat intryck. Hans kläder är dyrbara och hans paranoia driver honom att oftast bära blankputsad lamellpansar.

KARAKTÄR: Gardar kallas inte för intet Grymme. Han är en onskans man som gör allt han kan komma på för att öka sin makt. Många är de som blivit utnyttjade av denne man, och lika många är de som är skyldiga honom en tjänst. Han använder sig av ett nätverk av allierade eller skuldbesatta, vilka alla utnyttjas för att tjäna hans egna sak.

Gardar är starkt asatroende och ser tron på Vitekrist som ett hot mot hans ställning!

FÄRDIGHETER: Runskrift FV 12, Asakult FV 10, Övertala FV 16, Historia FV 12, Geografi FV 10, Räkna FV 11, Slåss FV 9, Svärd FV 10.

Assar Tangbrandsson



UTSEENDE: En stolt ung man med ett bångstyrigt rött hår. Ikläder sig ofta huva för att få undan det, eller låter sig flätas. Han är kortväxt och är inte så lik sin broder Brand, förutom de stirriga ögonen. Kläderna är funktionsdugliga och samtidigt vackra.

KARAKTÄR: Assar är en temperamentsfull man som ofta får raseriutbrott, men en annan sida av honom är helt annorlunda. Han kan vara kall och iakttagande innan han kommenterar något, och oftast är det med en skarp tunga som får även den mest talföre att tystna. Assar verkar dessutom sakna all form av humor.

FÄRDIGHETER: Jakt FV 12, Spåra FV 10, Båge FV 13, Yxa FV 12, Rida FV 14.

Brand Tangbrandsson

UTSEENDE: Är längre och ser bättre ut än sin bror Assar. Han har rött hår och stirriga ögon, men ger ett lugnt intryck. Klädesplaggen är enkla och dugliga.

KARAKTÄR: Brand dör tidigt i äventyret, men kortfattat kan man beskriva honom som en lugn och tillbakadragen person. En karl man inte lägger märke till. När Brand dricker blir han som förbytt, nästan galen...

FÄRDIGHETER: Skaldskap FV 14, Dricka FV 5, Slåss FV 14, Svärd FV 15, Rida FV 10.

Kåre Fröstensson - Storbonde



UTSEENDE: Kåre är en medelålders man vid god vigör. Han är förtvivlad över att åldras och åtar sig gärna en kamp mot yngre för att befästa sin position. Han har mycket hår, vilket allt är rättfärgat, och hela hans kropp tycks vara luden likt en hund. Han har ett yttre som tilltalar kvinnor, men ett inre som skrämmer de flesta.

KARAKTÄR: Kåre vill ständigt få mer makt och avskyr motgångar. På sistone har han fått hjälp av Sigtuna att sakta men säkert ta makten i bygden. Jarlen Torfast Kvinnosorg släpper knappast ifrån sig någon makt, men tvisterna står mellan storbönderna i nejden. Framför allt hatar Kåre familjen Tangbrandsson, vilka tydligen är beskyddade av jarlen...

FÄRDIGHETER: Köpslä/Ljuga FV 14, Asakult FV 12, Fiske FV 10, Jordbruk FV 10, Slåss FV 14, Yxa FV 14, Spjut FV 12, Rida FV 8.

Gismund Vackre - Lönnmördare från Sigtuna



UTSEENDE: Gismund är verkligen vacker, men han är falsk som en rått och listig som en räv. Han har böljande brunt hår till halva ryggen och ett välansat skägg. Hans ansikte utstrålar glädje och välmening, ingen kan ana att han är en kallblodig mördare. Hans kläder är diskreta och under dessa bär han en välgjord brynja. Stövlarna döljer två dolkar.

KARAKTÄR: Gismund Vackre är helt utan samvetsqual och njuter av att fälla motståndare. Livet är för honom ett spel som går ut på att lura folk för att sedan ta deras liv. Han är sig själv närmast och ämnar inte dö för någon...

FÄRDIGHETER: Drogkunskap FV 12, Historia FV 9, Kasta FV 15, Kniv FV 14, Båge FV 12, Svärd FV 14, Rida FV 13.

Rövarna/kyrkans beskyddare

UTSEENDE: En brokig skara av krigare eller förbrytare vilka alla blivit frälsta och ser en ny chans till livet. De ikläder sig numera vita sårkar utanpå sina slitna och trasiga hårkläder. De är alla dugliga kämpar och beväpningen varierar. Alla är villiga att dö för Vitekrist och kämpar fanatiskt för att skydda kyrkan.

Johan Nahdenburg - Präst från det Frankiska riket



UTSEENDE: Johan har ett milt utseende och snälla ögon. Han är en guds man som har dedicerat sitt liv åt att predika om Vitekräst och visa ljuset för de stackars arma människorna här. Hans kläder består av särkar i vitt eller andra ljusa färger. Hans hår är korpsvart och hans ögon bruna. Ansiktet ger ett lätt barnsligt intryck och

han saknar skäggvåxt.

KARAKTÄR: Johan är en fridens man och uppskattar inte nordbornas förtjusning i galna skrönor som glorifierar krig och bortrövanden. Han vill döpa dem och föra dem till Vitekräst. Hans kärlek och omtanke har gjort att han inte alltid haft det lätt. I äventyret kan det bli än värre.

FÄRDIGHETER: Kristendom FV 17, Asatro FV 7, Predikan FV 14, Särvård FV 14, Läkekunskap FV 14.

Några geografiska ordförklaringar

Semgallen - Rigabukten

Skarven - Farvattnet norr om Ståket och söder om Runsa

Ståket - en smal passage mellan Skarven i norr och Mälaren i söder

Sollentuna - bygd strax söder om Wäsby