

BHAKA KOULU

- VID VÄRLDENS ÄNDE

Fantasyäventyr till Tadinor i två akter av Sven Folkesson, illustrerat av Mats Andersson, Petter Skarin och Ville-Pekka Ikola

FÖRORD

Vad du snart kommer att kastas in i är ett äventyr som leder dina spelares rollpersoner bortom land och förnuft, in över dimbeslöjda världar där ingen civiliserad människa förut satt sin fot. Under monsterns ok upplevs en sällsam historia på en plats där en ständig strid utkämpas mot besten som kallas Skaparen. En ny tid, en annan världsuppfattning och en urgamal härskarinnas; på en bortglömd kontinent.

"*Bhaka Koulu - vid världens ände*" är ett fristående fantasyäventyr som utspelar sig i fantasyvärlden Tadinor. Eftersom historien till stor del utspelar sig utanför Tadinor lämpar sig dock äventyret utmärkt även för andra fantasyrollspel som hyser icke kartlagda vattenmassor. Tadinor kan annars läsas i gamla nummer av Runan (som finns att beställa, kontakta redaktionen) och snart även på Internet, där det redan nu finns många fler äventyr i Öarnas värld.

För "*Bhaka Koulu - vid världens ände*" kan du använda din gamla kampanj (det är bara att låta rollpersonerna bli tillfångatagna som slavar först, se nedan). Du kan likväl låta dina spelare skapa nya rollpersoner eller använda de av mig färdigskapade, något inkompleta som finns på Runans hemsida (www.sverok.se/runan).

Jag rekommenderar spelledaren att läsa igenom hela äventyret innan det spelas, samt att hon gör sig beredd att skapa färdighetsvärden till spelledarpersoner eftersom dessa har utelämnats. "*Bhaka Koulu - vid världens ände*" är inte bundet till något specifikt regelsystem. Äventyret är uppdelat i två akter och den andra akten kommer i nästa nummer.

Jag vill slutligen, innan själva äventyret tar vid, tacka mina speltestare och då i synnerhet Niklas Mattsson, för råd och synpunkter.

AKT ETT I ULVARNS KLOR

DEL ETT ULVARNAS RIKE

Trsct

Gården som rollpersonerna arbetar på ligger längs en biflod till Dockachack Dockachack på det harbadhiska låglandet. Området är torrt och kargt, vegetationen utgörs mestadels av taggiga buskar och krokiga träd. Stenblock ligger lite här och var, som om de vore helt slumpvis utkastade av Sakaranah. Jorden är torr och bevuxen av högt, strävt gräs. När det blåser virvlar stora dammoln upp och vandrar med vinden österut. Vid ovanligt otrevliga oväder går det inte att vistas utomhus: dammet slemmar igen ögon och hals och skymmer sikten fullständigt.

Karsh Kba, gården och tillika rollpersonernas ägare, tar väl hand om sina marker, fullt medveten om att han endast är en ulvman i raden av Kba som ärvt och brukat denna jord. Långt innan han övertog ansvaret över Trsct (som egendomen heter på ulviska) har grödorna som odlats (majs och vete) bevattnats genom konstgjorda kanaler dragna från floden. Långt innan Karsh ännu var påtänkt forslades överskottet med floden till handelsplatsen i Lorodanoch långt innan han blev familjeöverhuvud användes mänskliga slavar som arbetskraft på fälten. Karsh Kba ser sig själv som en förvaltare åt sina barn snarare än en



utvecklare eller nytänkare, vilket i mångt och mycket överensstämmer med hans sätt att styra Trsct.

Livet som slav

Rollpersonerna är en del av den till antalet mycket stora slavklassen i Harbadh. Att vara slav innebär att man inte på något sätt är fullvärdig medborgare i samhället, man ägs till fullo av sin ulviske mästare och tvingas som regel arbeta med de simplaste och tyngsta uppgifterna. Slavägaren kan förnedra och utsuga sina människor till den grad han önskar, sälja dem närhelst han vill och bestämma över deras levnadsvillkor och sätta upp de regler han finner lämpliga. Dock innebär detta inte alltid att slavar lever hopplösa liv som fattiga hundar, deras ägare kan förse dem med vissa "förmåner". Antingen för att han känner medkänsla för sin egendom eller för att han tror att nöjda och friska slavar arbetar bättre, eller en kombination av de båda. Dessutom är hotet om uppror ständigt närvarande för härskarklassen, vilket för slavar innebär bättre villkor eller strappare tyglar. Eller återigen, en kombination. I flera områden i Harbadh finns speciella regler för slavägande, t ex att man inte får döda dem utan giltigt skäl, att de måste ha mat för dagen om de förtjänat det och att slavar skall få möjlighet att tjäna lite extra pengar vid sidan om det arbete de utför åt sin ägare. Det är snarare risken för uppror och inte någon medmänsklighet som ligger till grunden för sådana regler, och självklart föreligger det inga större

risker för en ulvman att vränga på reglerna efter behag.

Karsh Kba tillämpar ett system som varit i bruk i flera generationer på Trsct. Slavar börjar sitt liv på gården som enkla bruksarbetare under usla förhållanden och hård tukt. Visar de sig lojala och arbetsvilliga har de dock chansen att få bättre villkor och arbetsuppgifter. På så sätt hålls de sämre slavar i schack medan de som är av gott kött får mer ansvar och större frihet. Slavar arbetar bättre på grund av den hägrande befordringen och tävlar mer än samarbetar med sina likar. Det är i varje fall Kbas önskan.

Rollpersonerna

Troligast är att samtliga rollpersoner är människor. (En del slavar är halvulvmän, vilket teoretiskt sett gör det möjligt för en rollperson att spela bastard. Att ha fler än en halvulv i spelgruppen avråder jag starkt spelledaren från att tillåta.) Rollpersonerna kan ha olika status bland slavar: allt från läkare till majs-plockare. De kan ha mer eller mindre förtroende för sin ägare och vara mer eller mindre omtyckta bland de andra slavar (att stå högre i rang på gården innebär dock nästan alltid att de andra tvångsarbetarna ser ner på en). Försök att tillsammans med spelarna färga rollpersonerna genom att beskriva deras vänner, fiender, de intriger de är inblandade i et cetera. En rollperson kanske informellt bestämmer och skipar rättvisa bland slavar i Kbas ovetskap, en annan kanske har försökt fly och spottas på av ulvmännen. Möjligheterna finns där, det är upp till spelledaren att ta till vara på så många som möjligt av dem!

Viktigt är rollpersonens syn på sin fångenskap, vilken bland annat beror av deras bakgrund. Blev rollpersonen tillfångatagen som vuxen kvinna under kriget mellan Haralan och Harbondi lär denne vara mer bitter över sin situation än om hon föddes av en mor i fångenskap och därmed levde som slav hela sitt liv. Också rollpersonens psykiska styrka, mod och livsmål spelar in. Vill hon fly undan livet som slav eller göra det bästa av situationen? Försöker hon arbeta sig upp i hierarkin och vad är hon då beredd att göra för att stiga i rang? Eller så kanske hon på allvar älskar sin mästare och anstränger sig till det yttersta för

att tillfredsställa honom? Å andra sidan har rollpersonen möjligtvis etablerat kontakt med frihetsrörelsen och gett dem information om gården - hoppet om frihet och/eller hämnd är kanske den enda källan till kraft som håller henne vid liv?

Slutligen är spelgruppens uppbyggnad viktig. Hur ser rollpersonerna på varandra, bor de tillsammans, bestämmer någon över en annan och så vidare? Slavar, i synnerhet hos familjen Kba, har en tendens att titta snett på varandra, vilket inte spelarna och spelledaren får bortse ifrån vid skapandet av karaktärerna. Dock finns det möjligheter att svetsa två eller flera rollpersoner samman, genom t ex sexuella förhållanden eller släktskap.

DEL TVÅ DÖD UTAN FÖREBUD

Besök

Under det att rollpersonerna står i med sina vardagliga bestyr, må det vara att damma ur en igenslamad bevattningskanal eller att ta hand om disken i ulvmännens kök, anländer Hbak Kba, Karshs yngre bror, till Trsct. Han kommer med en liten flodbåt tillsammans med fyra krigare och får ett hjärtligt mottagande av sin vörd ute på gårdsplanen.

Ett besök såsom detta kräver en hel del arbete för gårdens slavar, i synnerhet eftersom Hbak anlände oannonserat. Krigarna måste visas till sina sovplatser i gårdskrigarnas barack, båten måste tas om hand, gästrummet i huvudbyggnaden måste dammas av och inte minst så måste det ordnas med en välkomstfest till kvällen. Det är i synnerhet de privilegierade slavarerna som måste stå i för att inte göra Hbak, och därmed Karsh, besviken. Grovårbeetslavarerna får fortsätta med sina vanliga sysslor, men en hel del rykten kring besöken cirkulerar ändå. Det är allmänt känt att Hbak har haft ett horn i sidan till Karsh sedan unga år, hans värning i armén - högst opassande för en medlem av familjen Kba - förbättrade absolut inte det redan ansträngda förhållandet. Det var många år sedan Hbak besökte Trsct och det är inte många av slavarerna som tror att han återvänt för att sonas med sin bror...

När mörkret sänker sig över gården är maten redan serverad och det importerade delinorska vinet framställt på borden i stora salen i huvudbyggnaden. De

förtroendevärdiga slavarerna springer av och an för att uppfylla ulvmännens önsningar, de andra ligger trångt i sina slafar och försöker få en blund i ögonen inför morgondagens slit.

En fest som heter duga

Rollpersoner som befinner sig vid festen under kvällen (d v s slavar med hög status) har fullt upp med att springa till och från köket med mat, vinkaraffer, disk och spyhinkar. Ganska snart blir stämningen något otrevlig: ulvmännen hinkar i sig vin. Ett par av slavarerna får rejäla tillhugningar efter att en av de besökande ulvmännen blivit missnöjd över ett par brända kycklinglår. När Karsh ber Hbak att säga åt sina krigare att ta det lugnt med slavarerna blir denne ursinnig: *"Här blir man serverad otjänlig mat, och min bror låter inte sina värdiga besökare framföra klagomål! Maken till dålig gästfrihet finner man nog inte på denna sidan av Toroch Kar!"* Efter att ha slängt en del oförskämdheter över bordet till varandra lugnar sig bröderna. Istället lägger sig en obehaglig tystnad över sällskapet och middagen avslutas tidigare än planerat. Hbak reser sig och lämnar huvudbyggnaden med en öltunna under armen utan att säga vare sig tack eller godnatt, medan krigarna sitter kvar i två grupper och dricker och småpratar. Karsh går upp på övervåningen efter att ha sagt åt slavarerna att ta hand om disken, varefter de får äta av resterna (som på grund av den för tidigt avslutade festen finns i rikliga mängder).

Efter ungefär en timme kallas rollpersonerna - som nu är klara och mätta - upp till Karsh i hans arbetsrum. Deras mästare ligger i en rodinsk divan, vilket är en ganska komisk syn: hans fötter sticker ut långt över kanten. Han väntar dem och berättar kort och koncist att de skall hålla lite pulver i Hbaks öltunna som han tog med sig när han lämnade festen. De får en läderpung med fint korsade blad och ett sista ord på vägen: *"min bror skall inte se er och er mästare har inget med det här att göra"*.

Rollpersonerna hittar Hbak utan problem: han sitter och fyllpratar med sig själv bakom krigarnas barack. Han är inte intresserad av att tala med några slavar, utan skriker åt dem att försvinna om de gör sig kända. Att komma åt öltunnan är dock ett större problem. Hbak lutar sin högra arm mot den och är trots sitt rus varken döv eller blind. Det bästa och enklaste sättet att hålla ner läderpungens innehåll i öltunnan är att ta tillfället i akt när Hbak går iväg bakom knuten för att tömma blåsan, eller helt enkelt vänta till ulvmannen blir så full att han somnar.

När rollpersonerna återvänder till huvudbyggnaden sitter ulvkrigarna fortfarande och dricker och stöjar, uppdelade som förut i två läger. Efter några timmar blir Hbaks män trötta och lämnar huset. De upptäcker snart att Hbak är borta, vilket för in resterande rollpersoner i spel.

Nattliga äventyr

Mitt i natten väcks slavarerna i barackerna (d v s de med lägre status) av att ett par av Hbaks krigare - tämligen överförfriskade - rusar in och skriker befallningar på ulviska. De vill veta var Hbak är, om någon sett honom eller om de hört något konstigt. Svaret torde vara nej på samtliga dessa frågor, vilket dock inte dämpar krigarnas iver. De sliter med sig ett par av slavarerna; helt enkelt de rollpersoner som inte sover i den andra, något bekvämligare baracken i anslutning till huvudbyggnaden. När de skall ta sig ut ställer sig en av gårdskrigarna i öppningen, beväpnad med ett bredbladigt spjut som han håller hotfullt mot Hbaks krigare. Dessa skriker upprört förolämpningar på ulviska medan de avancerar mot dörrposten. Gårdskrigaren viker undan, men stirrar hatiskt mot rollpersonernas kidnappare. Väl ute ur baracken sällar sig ytterligare en av Hbaks män till gruppen och rollpersonerna beordras att visa dem runt i området. Det är uppenbart att



de letar efter Hbak och att de inte är bekanta med terrängen.

Rollpersonerna gör klokest i att göra som de beväpnade ulvmännen säger, även om de formellt sett inte måste lyda några andra än Karsh och hans ulvar. Hbak befinner sig mycket riktigt inte på gården, det enda spår han lämnat efter sig är öltunnan vid krigarnas barack. Bladen har löst upp sig och ölen smakar inte konstigt. Hans krigare driver på slavarerna ut ur bebyggelsen och ber dem visa dem vägen runt på Trscts marker. Efter ungefär en timmes tumlande runt i mörkret verkar krigarna höra något och springer iväg hals över huvud. Rollpersonerna kan ta tillfället i akt att fly (ulvmännen kommer då att skrika åt dem att följa med men inte bry sig om att jaga ifatt dem) eller springa efter så gott det går. Ganska snart når ulvkrigarna i sällskap av eventuella rollpersoner fram till platsen för oljudet: Hbak halvt står halvt sitter lutad mot en sten med sitt spjut i ena handen och sitt svärd i den andra. Han är blodig efter flera sår, varav ett verkar ha tagit illa i buken. I en halvcirkel runt honom står fem beväpnade människor beredda att göra ytterligare ett utfall. Att Hbak har kämpat väl är det ingen tvekan om: tre döda människor ligger på marken och två av de ännu stridande har åsamkats allvarligare skador. Dock är det uppenbart att hans krigare och eventuellt rollpersonerna kom i sista sekunden, Hbak kan inte hålla stå länge till.

Ulmännen rusar fram under vilda stridstjut och tumult uppstår i människornas led. Hbak är dock modigare än han är klok, han ställer sig upp med ett vrål och attackerar sina fiender. Han lyckas hugga huvudet av en överraskad människa men får sedan ett spjut instuckat mellan revbenen, skriker till av smärta och sjunker ihop livlös på marken. Någon seger är det dock inte tal om för människornas räkning: Hbaks krigare är snart över dem och dödar de flesta i något som närmast kan liknas vid jordrelementernas bärsärksraseri. Hbaks baneman lyckas dock undkomma, med smidiga rörelser försvinner han och uppslukas av mörkret. Kvar är ulvmännens gråt över sin stupade ledare.

Vad hände?

Pulvret som någon/några av rollpersonerna hällde i Hbaks öl var en drog gjord på torkade

blad från en sällsynt växt i Raasskogen i Lodanien. Karshs syfte var att söva sin broder så att denne, omtalad för sin impulsiva aggressivitet, inte skulle ställa till med bråk på gården. Drogen var dock svagare än Karsh trott, eller om det var det att Hbaks motståndskraft var anmärkningsvärd, vilket ledde till att ulvkaptenen enbart kände sig trött och seg. Hans reaktion var dock inte att gå och lägga sig - han kände sig inte välkommen på gården - utan att söka sig ut i friska luften för att återhämta sig och sina krafter. Han vandrade omkring i Trsct och återkallade minnen från svunnen barndomstid, lyckligt ovetandes om att en grupp frihetskämpar hade sitt tillfälliga läger i området. De upptäckte den ensamme ulvmannen och en av de yngsta och minst erfarna, tillika dock mest hängivna motståndsmannen, lyckades övertala sina vänner att ta tillfället i akt att ta livet av en av dessa förhatliga ulvar. Sagt och gjort, anfallet kom och motståndet blev starkare än väntat. Ynglingen som förordat attacken var den förste att stupas. Ytterligare två mötte samma öde, men vid det laget var ulvmannen svårt sårad...och ungefär när frihetskämparna skulle sätta punkt för striden an-

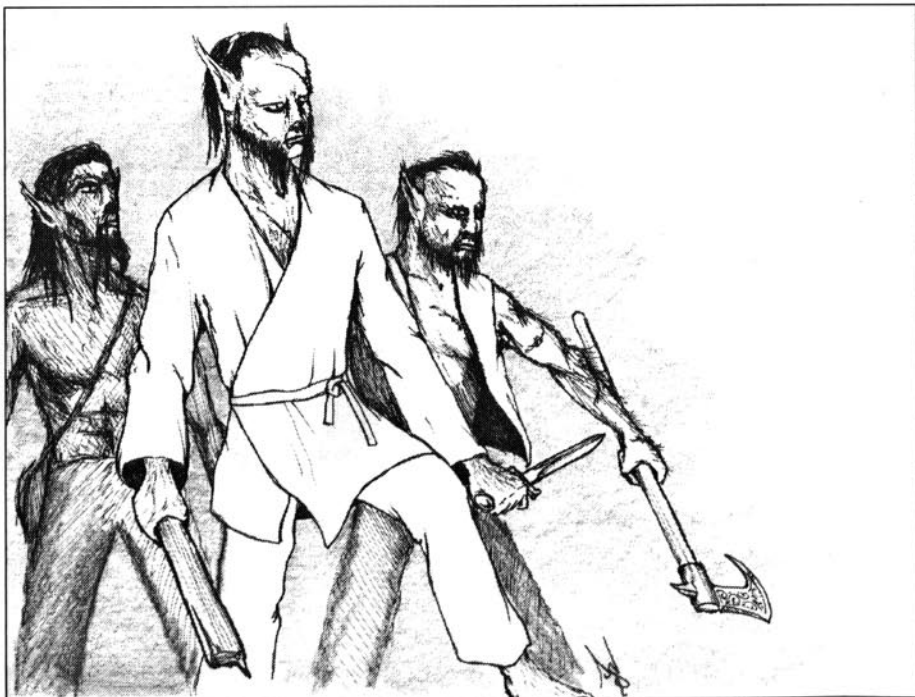
lände Hbaks svurna livvakter och resten är en historia redan berättad.

Nytt liv?

Hbaks krigare bär sin mästare åter till gården med sänkta huvuden. Smärre tumult uppstår vid deras återkomst och Karsh skriker gråtande ut förbannelser över sin släktings banemän. Med krossat hjärta, som rymmer mer skuld än de flesta anar, går han ensam upp till sitt rum och lämnas ifred.

Rollpersonerna kommer kanske misstänka att deras mästare ligger bakom attentatet och Hbaks död, vilket varken kommer att dementas eller bekräftas senare i äventyret. Vad som väntar rollpersonerna är inte en mordgåta, utan en resa bortom den kända världen...

Morgonen därefter vaknar rollpersonerna upp i ett Trsct i sorg. En gul vimpel vajar framför ingången till huvudbyggnaden, som inte får bevisas av andra än släktingar eller nära vänner till den avlidne som där vilar på ett långbord i matsalen, insvept i sin familjs dödsbanér. Kremeringen sker enligt höglandsluvarnas traditioner om fem nätter, tills dess skall gården ligga i träda.



Den andra dagen efter Hbaks död får dock samtliga rollpersoner besök av en av gårdens krigare. De ombeds att infinna sig i den lilla lummiga trädgården bakom huvudbyggnaden så fort mörkret fallit på. Väl där hälsas de av Karsh själv, vilket är underligt då en sörjande ulvman inte får vistas utanför sitt hem och inte heller umgås med andra än de som sörjer. Hursomhelst, rollpersonernas mästare verkar djupt betagen av det som inträffat. Han är korthuggen och fåordig, hans röst knappt hörbar i den svala kvällsbris. Med honom är också en av Hbaks krigare, som nu presenterar sig som Ldsh Bka. Hans bemötande beror på hans inställning till rollpersonerna, som i sin tur är starkt präglad av hur de rollpersoner som han och hans fränder använde som vägvisare härom kvällen har betett sig (flydde rollpersonerna visar han tydligt sin avsmak; deltog de däremot i striden mot frihetskämparna är han dem med ett handslag och ett tack). Karsh tecknar hursomhelst åt Ldsh att ta till orda och med få ord berättar han att rollpersonerna skall följa honom och hans fränder på en resa. Slavarna skall lämna Trsct för en längre tid och vara klara att resa så fort sorgens tid är förbi (det vill säga om fem dagar). Under tiden skall de ordna med det praktiska för resan, som skall gå med vagn till Natcheneri. Ressällskapet består av rollpersonerna, den stupades fyra krigare och Garsha. (Garsha är Karshs systerdotter, bosatt på gården och välkänd för slavarna.) Ldsh beordrar dem att inte tala om för någon om deras stundande avfärd, utan att låtas som om detta möte aldrig ägt rum. Karsh säger inget men nickar instämmande och tar farväl av rollpersonerna. "Tjänar ni Ldsh väl skall ni snart var tillbaka i Trsct." Sedan går han in genom baddörren till huvudbyggnaden med Ldsh tätt i hälsarna.

Stundande avfärd

Rollpersonerna får ordna med diverse förberedelser. Först och främst måste färdmedel säkras. Det finns tre vagnar på gården, ett par arbetshästar och en hel del oxdjur. Proviant är också elementärt och finns i rikliga mängder i jordkällaren och i matförrådet i anslutning till köket. Det kan också vara bra att ta med sig lite vildmarksutrustning, tält/paviljonger, rep, extrahjul till vagnarna, en karta, filter med mera.

Observera att rollpersonerna är ombedda att tala tyst om resan, vilket antagligen komplicerar anskaffning av diverse förnödenheter och dylikt. Förhoppningsvis står någon av spelarnas karaktärer högt i rang bland slavarna, så att det inte ställs för mycket frågor. Läget är dock mer invecklat än så: även ulvmännen (förutom Karsh, Garsha och Hbaks fyra krigare) är ovetande om äventyret. Sålunda är det mycket möjligt att dessa läxar upp slavarna efter att ha kommit på dem med att stjäla majs-mjöl ur källaren... I så fall håller Karsh god min, men gör ansträngningar i det fördolda för att se till att det inte upprepas i fortsättning.

Den femte natten följande Hbaks bortfall hålls en strikt ceremoniell högtid i släktens dödslund i Trsct, under vilken Hbaks kvarlevor bränns tillsammans med hans käraste tillhörigheter. Självfallet är samtliga slavar förbjudna att närvara. Bara ett par timmar efter det att askan spridits i lunden och de sista tårarna fällts till den store krigarens ära, blir rollpersonerna försiktigt väckta av en av Hbaks krigare. Utan att någon annan vaknar i respektive barack smyger ulvmannen och slavarna ut i den tidiga timmens mörker och samlas ute på gårdsplanen. Vagnarna dras fram och maten lastas på. Innan solen gått upp har en tunn slöja av dimma lagt sig över landskapet, och vagnarna rullar sakta fram över grusvägen mellan gårdens byggnader. På trappan till huvudbyggnaden står Karsh stilla med armarna bakom ryggen. Han ser fundersam ut, och rollpersonerna tycker sig skimta en tår som rinner nerför hans kind.

DEL TRE SISTA GLIMTEN AV HARBADH

Över stock och sten

Resan tar totalt fem dagar. De första dagarna plöjer vagnarna genom det karga höglandslandskapet, vädret är soligt och stilla. Sedan börjar marken slutta, färden blir mer mödosam längs smala, ringlande stigar nedför steniga branter. Den sista etappen tar knappt två dagar och

går på en god väg längs kusten på låglandet. Vegetationen är präglad av det hårda kustklimatet, vinden tjuiter i örnen och kapporna fladdrar i blåsten. Solen lyser dock fortfarande starkt på himlen och dess strålar pressar molnen västerut där de hör hemma.

Under resans gång kan spelledaren med fördel välja och vraka mellan följande händelser, eller fritt komponera egna:

* En av rollpersonerna upptäcker under färden i höglandet ett dammoln ett par sarol västerut. Två av ulvkrigarna viker av för att undersöka det, medan rollpersonerna ombeds att hålla vagnarna rullande. Efter någon timme återkommer ulvmännen och berättar att det var en patrull soldater till häst som spårade en grupp frihetsmän som hade lokaliserats i området.

* Under färden nedför en ovanligt brant passage nerför höglandet mot kusten råkar en av rollpersonerna (om någon av slavarne kör någon av vagnarna, annars är det Garsha som håller i tyglarna) köra lite för långt åt höger. Ett av dragdjuren slinter, sparkar förvillat med bakbenen för att inte falla nedför sluttningen. I kraftansträngningen glider vagnen farligt långt bort från stigen. Som tur är lyckas ett par av krigarna, samt eventuellt någon/några slavar, dra upp dragdjuret och vagnen. Dock spricker ett av hjulen, och om inte rollpersonerna har ombesörjt med extrahjul så ligger de risigt till...

* Längs kusten leder vägen genom en nerbränd fiskeby. Det är uppenbarligen mänskliga pirater som ligger bakom dådet, vilket också ett par överlevande ulvmän - som jagar råttor bland ruinerna - kan bekräfta. Rollpersonerna ombeds ordna med mat till dessa stackare medan deras ledsagare håller en kort bönestund till Sakaranaha för att hedra de som stupat. (Finns det inte mat så det räcker blir Garsha arg och säger åt dem att skänka sina egna ransoner.)

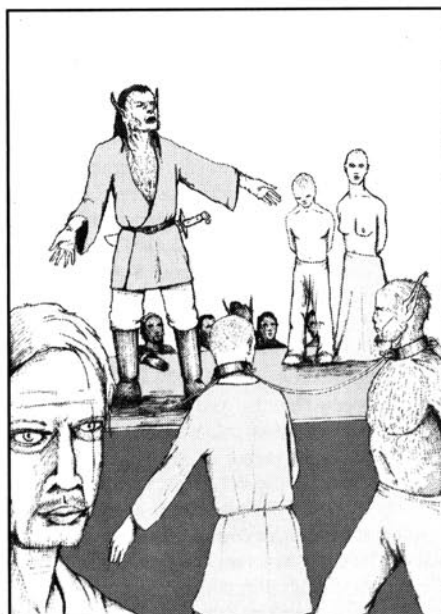
Mer förberedelser

Ulmännen och rollpersonerna anländer sent omsider Lorodan. Garsha beordrar rollpersonerna att ordna med inkvartering medan krigarna tar sig varsitt stop öl på första bästa utskänkningsställe. Väl hemmastadda på ett världshus eller dylikt, är det bara att hoppa i säng, ty timmen är redan sen. (Är det inte god kvalitet på rummen och maten blir Garsha otålig och besviken, vilket självklart går ut över slavarne.) Morgonen därefter ombeds rollpersonerna ordna med inhandling av ett och ett halvt dussin slavar. Dessa

skall vara vid god vigör, fysiskt starka och uthålliga, sedan är det upp till rollpersonerna att bedöma vilka som är lämpliga. Rollpersonerna skall återkomma när de bestämt sig, så får de en bankväxel att betala med. Frågar rollpersonerna varför de skall köpa slavar eller vart foljet skall ta vägen senare, blir Garsha otålig och säger att slavarne skall arbeta på gården och att resällskapet snart skall återvända dit. Slavauktionerna går lugnt till mitt på torget. En last med krigsfångar från Kaad har anlänt, liksom en hel del slavar från Harbondi. Även en del gamla slavar säljs av sina tidigare ägare. (Det är upp till spelledaren att på eget bevåg spela ut auktionerna och att färga de olika införskaffade tvångsarbetarna.)

Om Garsha blir nöjd med köpet får rollpersonerna ledigt för kvällen och tillåtelse att roa sig i staden, i annat fall får de sitta på sina rum och rulla tummar. Betänk dock att det inte är många inrättningar som tillåter människor, liksom att stadsvakten har för vana att stanna lösspringande slavar och förhöra dem. Det är heller inte ovanligt att slavar misshandlas av druckna, kringströvande ulvmän.

De nästföljande dagarna får rollpersonerna ordna med inköp av stora kvantiteter proviant (saltad fisk, torkat kött och levande djur) som skall upphämtas om fyra dagar. De får också i uppdrag att köpa ljus, lampolja, rep, hackor, spadar, tält, tjära, spik, tyg,



virke med mera i stora mängder. Betalningen sker liksom tidigare genom att Garsha ordnar med bankväxlar och upphämtningen skall alltid ske vid middagstid om fyra dagar. Utom rollpersonernas vetskap hyr ulvkrigarna nio dugliga ulvkrigare samt inhandlar trettiotvå armborst, tvåhundra femtio skäktor, tolv svärd, lika många sköldar och femton långspjut. Garsha beställer tio vagnar att transportera alla beställda varor från respektive säljare till hamnen. (Allt detta kan slavarne få reda på om de rotar bland Garshas papper eller tjuvlyssnar utanför krigarnas eller ulvkvinnans rum.)

Frihetsrörelsen

Någon gång under det att rollpersonerna är på egen hand i Lorodan kommer de att bli konfronterade av frihetsrörelsen. En ensam kvinna smyger upp bredvid en rollperson och viskar i dennes öra: "Möt mig vid Taggiga Platsen om ett halvt glas. Kom ensam". Spelledaren bör välja ut den av slavarne som tycker mest illa om sitt liv i fångenskap. Om rollpersonen infinner sig i parken, som i sanning gör rätt för sitt namn (den är utsmyckad med massor av Karschaträd som växer vilt längre österut på Dakka), dröjer det inte länge innan hon ser kvinnan sitta på en bänk omgiven av buskar. När hon närmar sig tecknar frihetskämpan åt rollpersonen att sätta sig på bänken bakom henne. På så sätt kommer de båda människorna att sitta rygg mot rygg. Kvinnan inleder konversationen med att hälsa rollpersonen vid namn, utan att vända på huvuden för att möta dennes blick. Hon presenterar sig därefter som Dalha och säger att hon vet vad rollpersonens mästare har för planer: de tänker åka söderut, genom farliga piratvatten, bortom den kända världen för att undersöka sanningen i en gammal förslavad sjörovares berättelser om en bortglömd civilisation vid världens ände. Dalha frågar hur rollpersonen ser på sitt liv som slav. Får hon svar som tydligt indikerar att slaven vill bryta sig fri eller hämnas på ulvmännen, avslöjar hon att hon tillhör frihetsrörelsen och att de vill hjälpa rollpersonerna att bryta sig fria. Dalha säger att rollpersonerna måste få en av de köpta slavarne att bli ersätta av en frihetskämpe, när de vet hur det skall gå till skall de lägga en liten lapp vid receptionen på vinstugan Stuggh, som ligger vid den östra

stadsgränsen. Därefter tar hon farväl och ber rollpersonen lämna parken. Om rollpersonen dock inte verkar intresserad av att bryta sig fri eller hämnas avslutar Dalha mötet: "Om du vill ha hjälp av människor som tror på dig och som vill hjälpa dig att bli en fri kvinna, kom till Stuggh vid östra stadsgränsen så kontaktar vi dig. Betänk hur du trivs som slav. Lyssna till ditt hjärta!"

Om rollpersonen inte går till mötet, kommer någon av de andra slavarne att bli kontaktade istället. Dalha och rörelsen är då mer försiktiga och misstänksamma. Om rollpersonen berättar om det hela för sina mästare, kommer dessa att meddela stadsvakten. Vakterna kommer och utfrågar samtliga rollpersoner bryskt. De vill sätta upp en fälla, och beordrar slaven att återkomma om hon blir kontaktad igen. Frihetsrörelsen har dock ögon och öron inom vakten och kommer inte att kontakta rollpersonerna igen förrän skeppet har lämnat hamn (se Del Fyra).

Slavutbyte

Om rollpersonerna vill hjälpa frihetsrörelsen måste de på något sätt bli av med en av de inhandlade slavarne och få denne ersatt av en frihetskämpe. Den enklaste lösningen är helt klart att i det fördolda avskeda en slav och smussla in den nye, i hopp om att Garsha inte kommer se skillnaden. Faktum är att denna plan antagligen kommer att fungera, Garsha har inte lärt känna slavarne än och har hur som helst, likt många ulvmän med henne, svårt att skilja människor vid utseendet. Om rollpersonerna inte sköter det smidigt är dock risken stor att Garsha blir misstänksam och undersöker slavarne förehanden närmare.

Det finns dock flera alternativ: Rollpersonerna kan gå till Garsha och beklaga sig över någon av slavarne beteende eller bakgrund, och på så sätt få henne att ångra köpet och ge rollpersonerna i uppdrag att ordna med en ersättare. Man kan också tänka sig att rollpersonerna ordnar det så att någon av slavarne får en allvarlig skada eller kanske till och med dör, så att en ersättning blir oundviklig. Kom ihåg att Garshas misstänksamhet mot människor är lättretlig. Till exempel avvikelser i rollpersonernas normala beteende är alarmsignaler

som hon inte kommer att vifta bort i en handvändning.

Farväl, Harbadh!

Med eller utan samarbete med frihetsrörelsen kommer så dagen för expeditionens avresa. All beställd och betalad materiel hämtas upp med vagnar och rollpersonerna blir - självklart under övervakning av Garsha - direkt ansvariga för på- och avlastning. Heba Harbadh ("Älskade Harbadh" på ulviska) är byggd på typiskt ulviskt vis, stor och klumpig och är sedan ett par år tillbaka i Hbaks ägo. Kapten Jhash övervakar skeppet, tillsammans med sin elva man starka besättning, i hamnen när vagnarna anländer. Efter att alla lådor, slavar och krigare är ombord lämnar Heba Harbadh Lorodan med god nord-västlig vind i seglen. Staden förvandlas snabbt till en prick vid horisonten och föröver ligger en ändlös vy av vatten, vatten och vatten. Vågorna klyvs en efter en under skeppet och havets oändlighet känns tryckande närvarande när även Harbadhs kust försvinner bakom rollpersonernas ryggar.

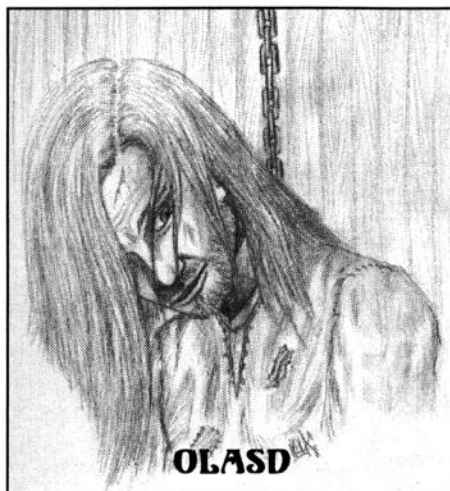
DEL FYRA VÅGORNA GNISTRAR

Havets faror

En upptäcktsresa likt denna kan varken ur realistisk eller dramaturgisk synvinkel avklaras i ett nafs. Spelledaren har mitt fulla förtroende att konstruera egna, mer eller mindre dramatiska händelser. Ett par faktorer måste dock behandlas obligatoriskt i äventyret nedan. För det första är frihetsrörelsen med på båten; deras motiv och planer beskrivs. För det andra kommer porinska pirater att göra ett utfall när Heba Harbadh bryter sjöblockaden. Och slutligen, för det tredje, måste ulvmännens intriger med varandra lyftas fram.

Frihet åt folket

Varför är frihetsrörelsen intresserad av en död ulvmans expedition mot fjärran och bortglömda världar? I största allmänhet verkar rörelsen för att motverka och undergräva ulvarnas maktsställning på Dakka, vilket skulle kunna vara nog förklaring. Men



motiven är mer komplicerade än så. Frihetsrörelsen har själva gjort efterforskningar om resmålet och värderat dess betydelse. Man har dragit den, i själva verket något felaktiga slutsatsen att landet bortom horisonten är stort och mäktigt och i stånd att hota Harbadh och ulvarna, såsom ett stort och mäktigt rike styrt av människor torde göra. Mer felaktig, men gulligt hoppfull, är frihetsrörelsens övertygelse om att de kan fresta dessa främlingar att överge sin värld och anfalla och bosätta sig på Dakka.

Frihetsrörelsens utgångsläge på Heba Harbadh beror av händelsernas utveckling i Del Tre. Om de lyckades att - med rollpersonernas hjälp - smussla in en spion, kommer denne aktivt att samverka med rollpersonerna i synnerhet och de andra slavar på båten i allmänhet. Spionen kommer att delge sina planer som de står skrivna ovan till de slavar som han känner ett hundraprocentigt förtroende för. Frihetskämpan som agerar slav är underdånig och lydig inför ulvmännen på båten, annars gör han allt som står i hans makt för att undersöka de andra tvångsarbetsarnas kampvilja och om möjligt kasta bensin på eventuella eldar. Hans slavnamn är Olasd (vilket även är hans riktiga namn) och han vill gärna ha en eller flera rollpersoner som medlemmar i "konspirationsledningen". Rent praktisk kommer konspirationen - i detta nu - samla information om ulvarna: deras beväpning, var de sover, vem som bestämmer över vad och så vidare. Olasd tycker också det är viktigt att få reda på så mycket som möjligt om skeppet: var maten lagras, hur mycket färskvatten som finns

med ombord, hur djupt båten går et cetera. Som spelledare finns det med andra ord goda möjligheter att konstruera spännande scener där rollpersonerna smyger runt på skeppet med förhoppningen att de inte väcker misstänksamhet...

Oavsett om frihetsrörelsen planerat en spion eller ej, så har de ett formidabelt väl gömt ess i ärmen. Till saken hör nämligen att ytterligare en frihetskämpe är med på båten. Och inte vem som helst, utan en av Hbaks ulvkrigare! Denne modige ulvman vid namn Rash Atg har länge sympatiserat med rörelsens idéer och är nu fullt anförtrödd med de storsinta planerna. Rashes ideologi bottnar i en tro på fredlig samexistens mellan ulvar och människor; hans resor som bland annat fört honom till Kordulan har påverkat honom starkt.

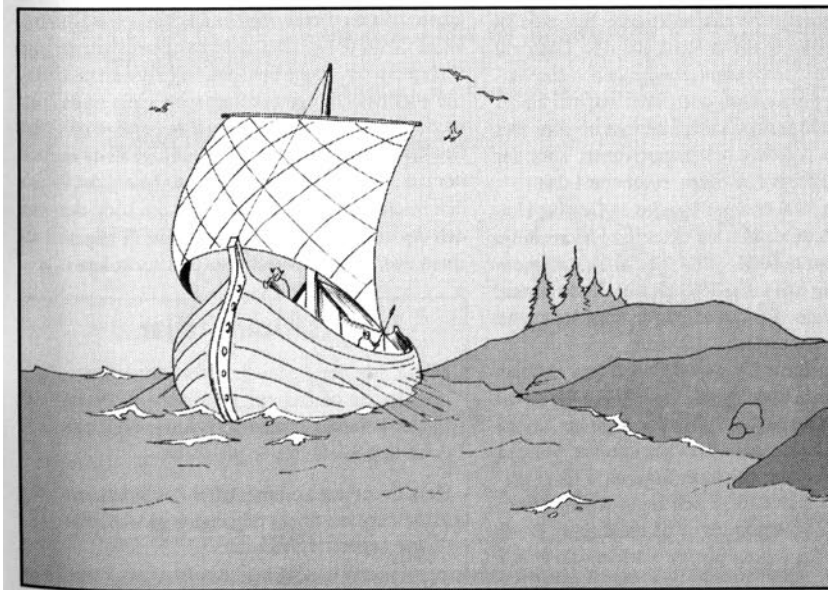
Rash kommer än så länge att hålla sig lugn för att inte dra till sig ohälsosam uppmärksamhet. Han kommer dock att på egen hand hålla sig uppdaterad om händelseutvecklingen på båten, bland annat genom att göra sig vän med kaptenen och Garsha. Rash är medveten om Olasds sanna natur, men inte tvärtom.

Stjärna i sikte

Den andra dagen efter att Heba Harbadh lämnat Lorodan skriker utkiken ut larm. Det blir

smärre tumult ombord; krigarna springer efter sina vapen, besättningen beordras till sina stationer och slavarne ombuds hålla sig på sina platser. Det går snart upp för alla att porinska pirater närmar sig. Situationen är desperat, det är allmänt känt att ulvarna inte kan segla ifrån dessa människors smäckra skepp. Som tur är är det endast en piratbåt som har siktats, men det verkar inte trygga besättningen på Heba Harbadh. Krigarna, under ledning av den bortgångne Hbaks mannar, verkar å andra sidan snarare vara upphetsade än skrämda. Ldsh håller dock huvudet kallt, konfererar en kort stund med kaptenen (som utan tvekan är skrädd och utbrister saker som "vi ger oss!" och "varför inte hala seglen?") varefter han ger ett par viskande kommandon till sina två närmaste män. Dessa drar med sig ett par, tre slavar (med fördel rollpersoner) under däck, till förrådsutrymmet där ulvarna förvarar sina vapen. Krigarna plockar snabbt ut samtliga armborst och bär dessa med slavernas hjälp upp på ytterdäck och delar ut dem till krigarna och besättningen. Även ett antal slavar får ynnesen att - om än för en kort stund - bära vapen. De av rollpersonerna som har Ldshs förtroende kommer att vara bland dem.

Striden blir kortare än väntat. När det porinska skeppet närmar sig ger Ldsh order till kap-



tenen att styra upp mot vinden, varefter han skriker åt alla armborstskyttar att lägga an. När porinerna, som berett sig på en våldsam bordning, styr in mot Heba Harbadh på tvåhundra stegs avstånd skjuter ulvmännen och slavarna första salvan. Av de förvånade människorna med vapen i hand på fiendeskeppet stupar flera, och innan de hunnit omgruppera sig faller nästa regn av vassa ulvpilar ner i deras led. Den porinske kaptenen beslutar sig för att detta skepp är ett surt bär och beordrar att svänga av från kollisionsskursen. På Heba Harbadh pustar ulvmännen ut.

Om rollpersonerna tror att detta är tillfället som inte får gå dem ur händerna, att nu är det dags att ta befälet över båten, kommer Olas att försöka få dem på bättre tankar. Han berättar vad han hört om porinerna; att de brukar äta upp tillfångatagna ulvmän levande och ta deras slavar som sina, hem till sin svarta ö där de plågas i all evinnerlighet. Även om detta självklart är en smärre förvridning av verkligheten, så bör det påverka rollpersonerna att omvärdera sitt beslut. Försöker de ändå göra myteri kommer detta antagligen (spelledarens röst, eller eventuellt slumpen, väger dock tyngst) att resultera i ett blodbad - för slavarnas del.

Ulvur runt het gröt

Ldsh leder hela expeditionen, det bör ha gått upp för såväl läsaren som rollpersonerna vid det här laget. Hans mål är att under alla omständigheter fullfölja sin mästaes vilja. Det är dock självklart inte bara fråga om lojalitet till en aktad krigare: hur man än vrider och vänder på det är Hbak stendöd. Ldsh vill sålunda återvända med stora rikedomar och återvunnen ära (efter sin mästaes död), eller stanna i landet bortom och leva som en kung i ett nytt ulvrike. Det är med andra ord han, och ingen annan, som har något att säga till om på båten, resonerar Ldsh.

Hans största rival är ingen mindre än Garsha. Hon verkar i det fördolda och har skickligt lyckats dölja sina avsikter att ta befälet och själv få äran. Genom att nästla in sig hos kaptenen och flera av krigarna, den förstnämnde via sängen, har hon ett brett stöd bland ulvmännen på Heba Harbadh.

Mindre entusiasm för expeditionen kan skönjas bland de inhyrda ulvkrigarna: de kämpar för silver och har ingen önskan att rutna bort på ett hav så långt bort från Sakaranaha man kan komma. Men, så länge silver utbetalas och motgångarna är få, är klågomålen mest självömkna och inget annat. Större missmod visar besättningen på båten. Kapten Jhash är mycket orolig, fruktar pirater, världens ände och

hemska vildar. Han har dock heder i kroppen och kommer inte svika sitt löfte i första taget. Detsamma kan man inte säga om hans manna; hade det inte varit för de skräckinjagande krigarna ombord hade de antagligen gjort myteri för länge sedan.

Ulmännens interna motsättningar kommer att spela en större roll i den sista akten av äventyret, men redan nu kommer rollpersonerna få ett hum om kraftmätningen. Om Garsha inte misstror rollpersonerna fullständigt kommer hon att anlita dem för att plantera flera lådor sprit och vin i Ldshs koj. Vägrar de blir hon ursinnig, i annat fall lyckas de (förhoppningsvis?) med konststycket att smyga in hos den väldige ulvmannen och placera ut lådorna. Ganska snart, dock långt efter att rollpersonerna satt sig i säkerhet, kommer ett par av de lejda ulvkrigarna att titta in i kojen (efter ett tips av Garsha) och se att deras ledare själv har obegränsade mängder rusdrycker medan deras konsumtion har begränsat kraftigt. Efterspelet blir lite skrik och gnäll, resultatet att krigarna försvinner med svansen mellan benen men med mindre förtroende och respekt för sin uppdragsgivare. Garsha njuter till fullo.

En annan liten händelse är att Ldsh anlitar rollpersonerna att spionera på Garsha. Hur det hela utvecklar sig är osäkert, men det är mycket möjligt att de lägger märke till att hon är en mycket social ulv som ser till att stå på god fot med alla, speciellt kaptenen som hon tillbringar vilda nätter tillsammans med. Andra uppdrag rollpersonerna kan få är att springa med brev mellan Garsha och Rash Atg, att på Ldshs order hålla koll på vapnena och springa till honom om någon beväpnar sig eller att på krigarna eller besättningens kommando spela små spratt med någon av de "finare" ulvarna ombord på Heba Harbadh. Det är också mycket möjligt att de ser och hör hur spänningen lägger sig över båten, det tisslas och tasslas och pratas och viskas om både den ena och den andra. Vad som kommer att få bägaren att rinna över kan rollpersonerna gott spekulera i.

BHAKA KOULU

- VID VÄRLDENS ÄNDE

Fantasyäventyr till Tadinor i två akter av Sven Folkesson, illustrerat av Mats Andersson, Petter Skarin och Ville-Pekka Ikola

FÖRORD

Nu fortsätter äventyret med den andra och slutgiltiga delen där rollpersonerna når den nya kontinenten de påbörjade sin resa mot i den förra delen. Om du inte har den tidigare delen så föreslår jag att du beställer Runan #32 där den publicerades eller går in på vår hemsida där äventyret kommer att äggas upp i sin helhet.

"*Bhaka Koulu - vid världens ände*" är ett fristående fantasyäventyr som utspelar sig i fantasyvärlden Tadinor. Eftersom historien till stor del utspelar sig utanför Tadinor lämpar sig dock äventyret utmärkt även för andra fantasyrollspel som hyser icke kartlagda vattenmassor. Tadinor kan annars läsas i gamla nummer av Runan (som finns att beställa, kontakta redaktionen) och snart även på Internet, där det redan nu finns många fler äventyr i Öarnas värld.

För "*Bhaka Koulu - vid världens ände*" kan du använda din gamla kampanj (det är bara att låta rollpersonerna bli tillfångatagna som slavar först, se nedan). Du kan likväl låta dina spelare skapa nya rollpersoner eller använda de av mig färdigskapade, något inkompleta som finnes på Runans hemsida (www.sverok.se/runan).

Jag rekommenderar spelledaren att läsa igenom hela äventyret innan det spelas, samt att hon gör sig beredd att skapa färdighetsvärden till spelledarpersoner eftersom dessa har utelämnats. "*Bhaka Koulu - vid världens ände*" är inte bundet till något specifikt regelsystem.

Jag vill slutligen, innan själva äventyret tar vid, tacka mina speltestare och då i synnerhet Niklas Mattsson, för råd och synpunkter.

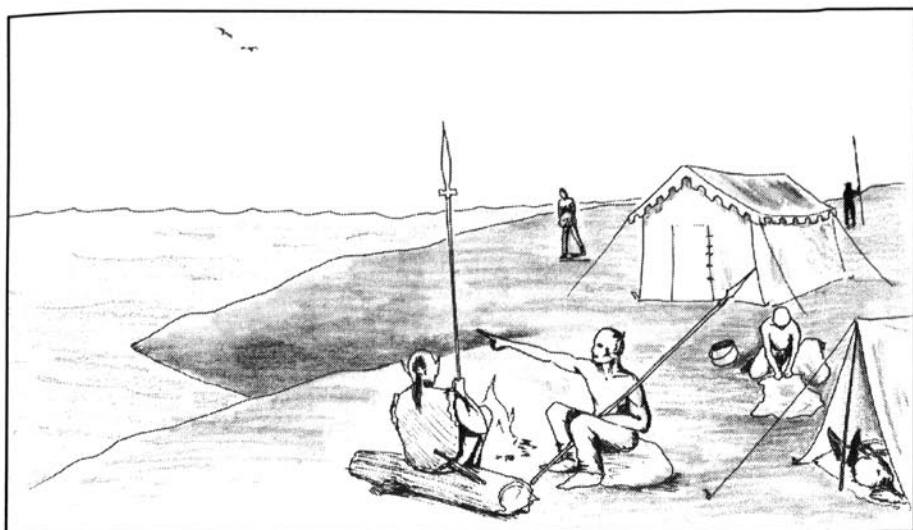
AKT TVÅ I KRAFTENS NAMN

DEL ETT FRIHETENS SÖTMA

Land ohoj

Klimatet har under resan blivit allt varmare och de senaste dagarna är det flera ur besättningen som fått solsting. Endast havets svalkande bris lättar livet i den fuktiga och heta värmen. Efter omkring tre veckors resa siktar land för första gången sedan avfärden från Harbadh. På skeppet sprider sig förväntningarna som löpeldar, alla springer ut på däck, skvallrandes och skrattandes. Ldsh beordrar kaptenen att kasta ankar utanför kusten och göra långbåtarna redo. När detta sedermera är avklarat lämnar Ldsh, krigarna, Garsha och en handfull slavar (däribland de rollpersoner som står högt i kurs hos Ldsh) Heba Harbadh och sätter för första gången ulviska fötter på denna mark.

Landmassans storlek är svår att uppskatta från landstigningsplatsen; ulvmännen tror att de funnit en kontinent när det i själva verket rör sig om en liten ö. Heba Harbadh ligger utanför den norra kusten, där en vacker sandstrand löper längs vattnet. Innanför ligger en tät, tropisk skog som höjer sig mot den högsta punkten på ön som från landstigningsplatsen ligger ungefär fyra kilometer bort. Därifrån är det cirka femhundra meter till den södra stranden som utgörs av branta klippor, på sina ställen femtio me-



ter höga, ner mot havet. Från lägret kan man skymta berg i fjärran, men dessa ligger på en annan, större ö ett par kilometer söder om den södra stranden.

Efter att ha rest de tre medtagna fanorna (Ldsh krigsfana, Kbas ättefana och Karoch ez Tachs härskarfana) får slavarerna i uppdrag att resa ett provisoriskt läger medan ulvarna överlägger om vad som komma skall. Snart kommer bud om att en expedition skall skickas ut och slavarerna får nya direktiv: att ordna med mat och utrustning för denna. Ungefär en timme senare står expeditionen redo på stranden: fyra lejda ulvkrigare, Rash Atg, två sjömän och rollpersonerna. Eftersom Garsha och Ldsh inte litar på varandra ville de inte lämna varandra ur sikte, så ulkvinnan föreslog att Rash skulle leda upptäcktsfärden (hon tror att han är på hennes sida) vilket självfallet Ldsh godtog (Rash är ju en trogen, svuren krigare till honom).

Flykt

Expeditionen lämnar stranden och lägret för att börja den mödosamma vandringen genom den täta terrängen. Växtriket består till stor del av palmliknande träd som bär klasar av äppelstora, röda bär (som inte direkt är giftiga i måttliga mängder, men som inte heller bidrar med mycket näring och energi till vare sig människor eller ulvar) och stora, höga kolonier med hårda blad som till formen påminner om ormbunkar men som har långa, vassa taggar (i kärnan av dessa kan man finna mycket saftiga, små frukter

som lämpar sig utmärkt som föda, hursomhelst innebär det en hel del jobb att hugga sig igenom bladen). Vad som dock gör marschen mest obehaglig är undervegetationen: taggiga buskar, slemmiga växter och sega klängväxter bokstavligen täcker marken. Rollpersonerna får hjälpa till att gå i täten och med huggare bereda väg för gruppen och kan tyvärr också bevittna hur floran faller tillbaka efter siste man och tycks växa igen bakom dem. En närmare undersökning visar på att den uppröjda stigen fortfarande finns där, det är bara det att den är mycket svår att upptäcka. Expeditionen rör sig mycket sakta upp för den stigande sluttningen.

Efter närmare två och en halv timme är gruppen snart upp på toppen av ön. Först når de dock ett naturligt hinder i form av en djup och bred jordskrev. Ulvmännen konstaterar att den sträcker sig ett flertal hundra meter, vilket får dem att fatta beslutet att gruppen skall ta sig över revan istället för att gå runt. Efter en antal försök lyckas en av besättningsmännen fästa ett rep på andra sidan avgrunden och ulvarna börjar gå armgång över. Rash säger att han tycker sig höra något i skogen och beordrar ulvarna att fortsätta medan han undersöker den eventuella faran. När så den sista av ulvmännen, en av krigarna, är halvvägs över händer dock det oväntade: repet brister! Ulvmannen lyckas hålla kvar med en hand i repet medan han slungas mot den andra sidan av klyftan, där de resterande ulvmännen desperat försöker hålla kvar i repet. Dock, när krigaren slår i

berget går det så illa att han tappar greppet och skrikande faller handlöst ner i mörkret. Efter ett kort stund hörs ett par dunsar... varefter tystnaden lägger sig över ön.

Det vore nu underligt om inte tanken på flyktförsök nu slår rollpersonerna: de är ensamma (bortsett från Rash som inte syns till) på ena sidan av klyftan, med resten av gruppen på den andra. Dessutom ligger största delen av packningen vid rollpersonernas fötter, därmed inräknat till exempel rep och mat. Krigarna har inte några vapen i händerna och i synnerhet skjutvapnen är svåråtkomliga (det tar minst tjugo sekunder för någon av krigarna att få ett spjut kastklart efter det att de förstår att rollpersonerna tänker fly, säkert två-tre minuter om det handlar om ett armborst). För rollpersonernas del skulle det ta cirka fem sekunder att plocka upp så mycket packning de kan/vill bära och ta ett par steg in i skogen och göra sig osynliga. Om de hursomhelst inte kan bestämma sig, alternativt inte vill fly, kommer Rash visa åt dem ur djungeln att lägga benen på ryggen omedelbart. Ulvkrigarna som befinner sig tio meter bort på andra sidan jordskrevan hör inte detta, men inser att något är underligt om rollpersonerna vänder sig om mot skogen. Dock är det fortfarande inga som helst problem att fly iväg innan ulvarna hinner få upp sina vapen.

[Möjligheten för rollpersonerna att inte fly finns dock kvar, vilket spelledaren måste ha i åtanke. Fortsättningsvis utgår äventyret från att rollpersonerna följer med Rash, men om de stannar kvar i fångenskap är äventyret absolut inte över. Om slavarerna väljer att stanna kvar i fångenskap står deras förhållanden inom klamrar i fortsättningen.]

Katten efter råttan

Rollpersonerna grips antagligen av ett panikartat lyckorus när med stor iver plöjer väg genom terrängen, för första gången på länge och för flera kanske för första gången i sitt liv, fria från ulvmännens ok. Dock är rollpersonerna högst medvetna om att situationen inte är så idyllisk som de kunde ha hoppats: flykt bestraffas inte sällan med döden och deras plågoandar är inte långt borta. Redan efter bara så där femtio meter uppenbaras en enorm gestalt framför näsan på slaven som går i täten: Rash. Detta bör skrämja livet ur rollpersonerna, men till deras förvåning, om de nu inte re-

dan hört honom viska till dem, anfaller han inte utan lägger den högra handen på bröstet, den vänstra över den och bugar sig: motståndsrörelsens hälsning (vilken de flesta av rollpersonerna säkert hört talas om). Han hälsar rollpersonerna korthugget men värdigt, upplyser dem om att han är medlem i motståndsrörelsen, att han vill hjälpa dem men att de har bråttom. Får han godkännande plöjer han väg framför rollpersonerna, betydligt snabbare än slavarerna lyckades med själva, nerför höjden i syd-östlig riktning. Med jämna mellanrum stannar han upp, luktar och lyssnar. Under tiden för den mödosamma färden, Rash blänker av svett och börjar snart flåsa häftigt (han arbetar med all sin kraft), förklarar han så gott det går situationens allvar. Ulvmännen har upptäckt en ny kontinent, som befolkas av människor. Det är mycket viktigt att dessa förvarnas om ulvarnas framkomst innan strid bryter ut och blod spills. Rash har nämligen gjort klart för sig att Ldsh inte tänker visa någon nåd utan förslava människorna och grundlägga ett nytt slavrike här. Människorna måste varnas så att de kan driva iväg ulvmännen, helst utan att någon måste sätta livet till på endera sidan. Detta är rollpersonernas uppgift. Själv ämnar Rash återvända till lägret och där påverka ulvarna så gott det går.

Om någon av slavarerna har kunskap om motståndsrörelsen och vill testa honom visar det sig bland annat att Rash kan det hemliga teckenspråket och vet flera gamla lösenord. Det är dock svårt att göra sig riktigt säker eftersom rörelsen är så hemlig och till stor del uppbyggd av självständiga celler; det är inte många medlemmar som vet något utöver sina närmaste medkamrars identiteter.

Efter någon timme kommer gruppen ut i en glänta med högt gräs som leder fram ända till klipporna ner mot havet vid öns södra strand. Nu går det upp för såväl Rash som de förrymda slavarerna att landmassan



inte var så bred. Knappt en halv torda (d.v.s. ca. en kilometer) bort ligger ytterligare en ö och det är på den, eller ännu längre bort, som bergen ligger. Rash stannar upp och ser djupt bedrövad ut, vänder sig mot rollpersonerna och ber om råd...men hinner inte avsluta meningen innan han spärrar upp ögonen och ger ifrån sig ett kort, ulviskt ljud av förvåning. Innan någon hinner reagera sitter en skäpta i Rashs axel. En ulvman ur expeditionen har lyckats spåra de flyende och efter att ha avlossat sitt armborst stormar han nu fram i gläntan mot slavarna med sitt väldiga spjut. Rash kan inte slåss till en början och det blir upp till rollpersonerna att visa vad de går för. Om ulven möter på motstånd (vilket torde vara fallet) kastar han sitt spjut mot närmsta fiende och flyr iväg för att rapportera, vilket innebär att Rash inte längre kan återvända. Rollpersonernas ulvvän biter ihop, torkar bort svetten ur pannan med en blodig hand och tar återigen ledningen genom den täta djungeln, bort från gläntan.

Myteri

Om rollpersonerna lyckades smuggla in en spion kommer denne nu under tiden ha gjort myteri på båten, dragit upp ankaret och seglat av tillsammans med resterande människoslavar. Ett par ulviska sjömän nergörs på båten och ett par simmar i land, där Ldsh skriker förbannelser över allt vad människor heter. När budet sedan når dem att rollpersonerna rymt och Rash är en förrädare finns det inte längre mått för den väldige krigarens ilska. Garsha uttrycker högt sitt missmod över Ldshs ledarskap och ulvmännen delas snabbt in i två läger som är mycket nära att kasta sig över varandra. Ldsh har de flesta av ulvkrigarna på sin sida och de båda resterande svurna ulvarna, Garsha har däremot kaptenen och sjömännen med sig: de är fler men gör sig inte lika bra i strid. Det hela slutar dock med att Ldsh och hans krigare tar långbåtarna och ror iväg längs stranden västerut, medan Garsha och hennes sjömän beger sig in på ön.

[Om rollpersonerna aldrig flydde utan hjälpte expeditionen att ta sig över klyftan, kommer de tillsammans, inklusive Rash, att anlända till läget i tid för att se Heba Harbadh segla bort ur synhåll bakom öns västra strand. Rash väljer Garshas sida och försöker få med sig rollpersonerna, även om dessa har möjlighet att springa över till Ldshs mannar.]

Den mörka kvinnan

Rollpersonerna flyr med Rash i täten genom skogen västerut längs klipporna längs öns södra strand. Ef-

ter drygt en timme sänker sig landskapet ner ända till gruppen flämtande och flåsandes när den västra stranden. Efter att ha sjunkit ner i sanden och vilat sig ett par minuter ser de till sin stora förvåning hur Heba Harbadh glider förbi någon kilometer ute till havs, med fören riktad söderut. Rash gömmer sig och spanar ut mot skeppet. Snart vänder han sig om mot rollpersonerna, förbryllad men icke nedlåten: *"Det är bara människor ombord!"*

Sedan gruppen återigen börjat vandra, nu bekvämligare längs skogskanten, tar det inte många minuter innan de ser en liten eldstad som ligger och pyr i sanden. Rash närmar sig, i sällskap av slavarna, och ser att det ligger ett antal skinsäckar vid sidan av den falnande elden. Ut ur djungeln kommer då en kvinna, klädd i enbart ett stycke tyg virat runt midjan och med ett bylte i handen. Hon skriker förskräckt till, stannar upp och tappar byltet som rullar ut i sanden. Kvinnan är brun i hyn och har svart, långt hår som sträcker sig långt ner över ryggen. Hennes svarta ögon är vidöppna av skräck och hon darrar av skräck. Rash blir, om än inte skräm, så i varje fall mycket förvånad, och står som fastkedjad i sanden. Det är nog också klokt att rollpersonerna löser problemet, ty det är uppenbarligen ulvmannen som skämmer kvinnan mest. Med en god portion empati och vänlighet går det att lugna kvinnan, om rollpersonerna dessutom skänker några fascinerande gåvor ler hon och erbjuder rollpersonerna varma musslor ur en av säckarna vid elden. Ulvmannen ter sig dock fortfarande som ett monster i hennes ögon och hon håller sig på tryggt avstånd från henne. Hennes namn är Douda och om rollpersonerna visat sig vänliga visar hon dem till hennes båt: en gondolliknande farkost med ett litet, vasst segel. Efter att ha lastat in dagens fångst visar hennes gester slavarna (och med viss tveksamhet även Rash) välkomna ombord. Douda bor med sin familj i en liten by på den stora ön direkt söder om var rollpersonerna befinner sig nu och hon är på väg tillbaka dit nu.

Väl ute till havs upptäcker rollpersonerna till sin förskräckelse hur Heba Harbadhs båda långbåtar kommer runt krönet på ön som de alldeles nyss lämnat. Ldsh spanande gestalt kan skönjas i fören på den främsta båten. Han sätter snart kurs efter fiskebåten och skriker ursinnigt på sina ulvar att ro snabbara och snabbare. Kvinnan förstår att det är fara å färde, pratar för sig själv på sitt underliga språk och fäster ett par åror i båten för en rollperson att ro med. Trots detta närmar sig de blodtörstiga ulvarna och innan Doudas lilla båt är halvvägs över fjärden

börjar pilarna vina. Ett par slår ner i båten och med lite otur i en rollperson och ulvarna kommer allt närmre. Jakten får dock ett oväntat slut: runt den stora ön i söder dyker fem större skepp upp och de glider snabbt ut mot fiskebåten och dess förföljare. Ldsh bestämmer sig för att ta det säkra före det osäkra och viker av norrut, tillbaka mot ön de kom ifrån. Douda pustar ut men kastar oroliga blickar mot skeppen som närmar sig. Dessa är byggda enligt samma modell som fiskebåten: endäckiga, grundgående och sköra, fast större med tio årpår och två segel. Rollpersonerna kan höra taktfasta trummor och se krigare som står på däck. Inom kort möter de upp med Douda, omringar fiskebåten och går upp mot vinden. Man bränner uppenbarligen rökelse på skeppen för söta dofter sprider sig fram till slavarna och retar deras näshår. Skeppen är med tadinska mått inte stora, ungefär femton man får plats på var båt, men rollpersonerna och befinner sig ändå i ett uppenbart underläge. Snart riktas spjut med bronsspetsar mot dem och från ett av skeppen inleder en kvinnlig krigare, som av den höga, rikt utsmyckade hjälmen att döma är en ledare, en konversation med Douda. Ett av skeppen närmar sig och det går upp för rollpersonerna att de ombeds stiga på. Douda kysser sin hand och lägger den i tur och ordning på var rollpersons kind. (Rash får som farväl nöja sig med ett ansträngt leende.)

De underliga, mörka männen stirrar nyfiket på rollpersonerna och förskrämt på Rash, men erbjuder dem alla konstiga frukter och en ännu konstigare, illgrön dryck. Allt smakar dock väl, även om det är mycket, mycket sött och slibbigt. Trots gästfriheten försöker krigarna inte dölja sin misstänksamhet och fyra män får i uppgift att med spjut i hand vakta främlingarna. Alla försök till konversation väcker fniss och skratt bland krigarna, som svarar med att dunka spjutet i durken och med blottad hals stirra upp mot himlen (en artig hälsning).

[Efter att ha valt sida mellan Garsha och Ldsh återstår för rollpersonerna att följa med valda sällskap in i den nya världen. Ldsh har långbåtar som han kommer resa med, medan Garsha desperat själv försöker finna på ett sätt att ta sig över vattnet. Det kan bli en intressant uppgift för rollpersonerna att bygga båtar, eller kanske ta/hyra ett par från några förbi-passande fiskare? Garsha kommer sedan att kommandera gruppen in i övärlden på här nämnda äventyr. Ldsh däremot kommer styra rakt mot den västra provinsens huvudstad, Kroudolu, och på vägen anfalla och skövla ett par fiskebyar.]

DEL TVÅ EN SÄLLSAM VÄRLD

Mot Hjulen

Vägvisarens krigare ämnar ta rollpersonerna och Rash till Kroudolu, huvudstaden i Braiga, den västra provinsen i imperiet. Dagen är dock redan sent liden så efter knappt två timmars seglats lägger flottan till vid en liten by vid en strand på en ö. Mörkret lägger sig snabbt över denna delen av världen, så när båtarna är surrade är det redan becks svart. En stig leder bort från bryggorna, upp mot bebyggelsen, var eldar brinner och grytor puttrar. Rollpersonerna vaktas av ett tiotal vänligt inställda men uppmärksamma krigare, som inom kort gör de före detta slavarna sällskap vid en ypperlig men väl kryddad måltid i en lummigt upplyst koja. Efter att ha intagit lite frukt efter maten blir det dags att krypa till kojs, i samma byggnad, och vakter är utplacerade hela natten.

Morgonen gryr och långsamt vaknar byn till liv. När rollpersonerna, fortfarande omgivna av krigare, stiger ut under den tidiga solens strålar blir de vittnen till ett sällsamt skådespel. Mitt på torget står ett stort trähjul uppställt och framför det en större folksamling. Vid hjulet, som har underliga symboler inristade, sitter tre män med rakade huvuden, iklädda besmyckade, blå särkar på ett högt bord. Ytterligare två kvinnor i samma klädnad snurrar gång på gång hjulet. Var gång hjulet stannar får en man eller kvinna i främsta raden resa sig och lämna folkmassan, uppenbarligen åt olika håll för olika uppgifter. Rollpersonerna blir med gester ombedda att bege sig åter ner till skeppen, där bybor är sysselsatta med att sjösätta sina fiskebåtar men också med att bära frukt, kärl och säckar ombord på krigarnas skepp. De verkar dock nästan färdiga och mycket riktigt, efter att ha serverat rollpersonerna frukt och vatten visar krigarna att det är dags för avfärd.

Vägvisarens Västra Verkställare

Skeppen seglar hela dagen och hinner precis före mörkret fram till Kroudolu. I den magnifika solnedgången ligger staden insvept i en röd dimma. Rollpersonerna vandrar upp längs gatorna, palmerna och husen, från hamnen in till Kroudolus centrala delar. Slavarna förstår att staden är stor, med minst ett par-tre tusen invånare. Trots den sena timmen finns

här liv; handelsmän leder sina åsnor fullpackade med varor hemåt, soldater patrullerar gatorna, ensamma vandrare smyger mellan husen, grupper av Tydare drar fram mellan gränderna och fattiga uteliggare ligger och tigger i gathörnen.

Krigarna leder rollpersonerna och Rash mot en enorm trappstegspyramid byggd i vit sten, som den försvinnande solen förvandlar till en skrämmande, röd byggnad som tycks övervaka staden. Fyra, stora eldar brinner på den högsta avsatsen och en gong-gong slår nio gånger i samma ögonblick som solen försvinner bakom horisonten. Vid porten in till pyramiden står sex vackert klädda vakter, stuvuxna för att vara doukaner, med långa bronsspjut i händerna och tre kastringar var hängandes i läderband från deras blåfärgade bälten. Deras ansikten är dolda bakom skrämmande bronsmasker och från deras hjälmar sticker det upp horn, antagligen ursprungligen tillhörande något främmande djur. Den kvinnliga krigaren, vars person och utstyrsel verkar blygsamt intetsägande jämte dessa Vägvisarens Västra Verkställares Väktare, inleder en konversation med väktarna, varefter en av dem skriker kommandon upp mot pyramiden. Inom kort öppnas den gigantiska dubbelporten, beslagen med graverad bronsplåt, och ut stiger ytterligare tretton väktare. Krigarna lämnar pyramiden medan rollpersonerna och Rash eskorteras in i byggnaden och den Västra Provinsens hjärta.

Efter att ha försetts med ögonbindlar och blivit fösta runt i gångar, ibland av ekandet att döma genom stora salar, förbi sprakande eldar, uppför trappor och runt rökelsekar vars essenser sticker slavarna i näsan, stannar eskorten upp och befriar rollpersonerna från deras bindlar. De befinner sig i en gigantisk, rund sal, med väggar prydda av ädelstenar och mosaikmönster. I taket brinner åtta eldar i fat hängandes i kedjor och längst bort vid väggen pyr en enorm eldstad. Mot väggen, runt i hela rummet, står väktare med spjut, blickstillå såsom de vore statyer. Framför den stora eldstaden står en hög



tron, vars rygg utgörs av ett dekorerat halvt hjul som påminner om det rollpersonerna såg i byn den förra natten. På tronen sitter en gestalt dold bakom en mask i guld och en burlesk klädnad i alla regnbågens färger. Väktarna i eskorten dunkar alla sina spjut i stengolvet och framkallar ett kallt, ekande ljud och höjer sina huvuden mot taket. Personen i tronen svarar med en lätt nickning och eskorten lämnar salen och stänger porten bakom sig. Förutom den sprakande elden och det prasslande ljudet av Vägvisarens Västra Verkställares kläder när hon byter ställning i tronen, är tystnaden total.

Rollpersonerna lägger nu märke till att Rash inte är närvarande. Doukanerna var så fascinerande och skrämmande av den store ulvmannen att de beslöt sig för att spärra in och undersöka honom. Innan slavarna hinner reflektera över detta reser fyra unga, nakna män, uppenbarligen tjänare, på sig från sina dolda platser bakom tronen och leder rollpersonerna fram till mitten av den cirkulära salen. Bekväma sittkuddar bärs fram, liksom en ypperlig måltid bestående av stekt kött, någon form av besk rotfrukt, frukt, friterade insekter och rökt fisk. Bägare med den gröna, sliskiga drycken bärs fram, samt vatten och söt lemonad. Rollpersonerna ombeds med gester ta för sig, tjänarna smiter tillbaka till sina skyddade platser och tystnaden lägger sig återigen i Verkställarens tronsal.

Efter att rollpersonerna ätit sig mätta bärs fat och kärl iväg och den maskerade högheten tar till orda med en ljus röst som antingen tillhör en ung man eller en kvinna (det senare är självklart fallet). Rollpersonerna förstår ingenting av det kluckande språket, vilket också snart går upp för Verkställaren. Med ett par ord och en gest beordrar hon en av väktarna ut ur salen och snart återvänder han med en gammal man i släptåg. När mannen ser rollpersonerna stannar han upp, skriker till och spärrar upp ögonen av förvåning. Mannen är mycket sliten, benig och smutsig, bär ett ovårdat skägg och är klädd i trasor. Han närmast slingrar sig fram mot tronen, mumlandes för sig själv, och när kvinnan på tronen tilltalar honom, stannar han omedelbart upp och stirrar ner i stengolvet. Darrandes av skräck och flåsandes av den fysiska ansträngningen kryper han upp till slavarna

och tilltalar dem: *"Jag vara Guadou, detta (med en gest mot tronen) Vägvisarens Verkställare. Vad vara alla er?"* Gamlingen är uppenbarligen inte från Tadinor, han är liksom de andra infödingarna kort och mörkhyad. Med sin bristfälliga todintunga (som förhoppningsvis någon av slavarna talar, annars kan spelledaren låta Guadou tala något annat språk) översätter han Verkställarens frågor: vilka är rollpersonerna, vad gör de här, hur kom de hit och varifrån, hur ser deras land ut, kom de hit ensamma?

Vägvisarens Verkställare är hela tiden lugn och stilla och frågar sedan om de tjänar Skaparen. Svarar de jakande ställer hon sig upp i tronen och skriker gällt mot himlen, väktare kommer fram och tar tag i dem, sätter på dem ögonbindlar och för dem brutalt ner till fängelsehållarna (se nedan). Svarar de "nej", ställer hon frågor om Skaparen, om de vet vem det är och när han skall återvända. Sedan fortsätter hon med att utfråga dem om ulvmannen, som Guadou kallar *"denna stor odjur"*. När hon är nöjd kommer Väktarna fram och eskorterar dem till deras sovrum.

Om rollpersonerna under konversationen försöker ställa frågor säger Guadou att *"det icke svara nu"*. När rollpersonerna förs bort, oavsett om det är till fängelsehållarna eller ej, viskar Guadou till dem: *"Alla er vara fel här Douka land. Er komma dö, Hjulen alla er dö. Jag möta man från hav som alla er, han vara dö Douka land. Er få fara här."*

En god natts sömn

Om rollpersonerna förs till fängelsehållarna blir de befriade från sina ögonbindlar i en trång, fuktig jordcell utan fönster. En förseglad trägallerdörr leder ut till en korridor där svagt ljus från facklor lyckas tränga in i cellen. Rollpersonerna kommer antagligen sova dåligt på det hårda golvet, störda av skrik och jämmer från andra celler, uppväckta av dova smällar från andra nivåer och skrämmande av stora spindlar, tusenfotingar och andra insekter som så fort det blir stilla i cellen börjar röra sig över golvet. De inlåsta före detta slavarna blir före gryningen eskorterade till stadens största krafthus (se nedan).

Att sova i ett gästrum är betydligt bekvämare. Rummet är stort och väl upplyst av oljelampor, väggar av vit sten är prydda med konstverk i mosaik och golvet är täckt av en tjock matta. Sovplatserna består av mjuka kuddar utlagda på golvet. Nakna manliga tjänare kommer in med tilltugg och dryck och erbjuder sig dessutom att tillfredsställa eventuella kvinnliga rollpersoner här och nu i rummet. När tjänarna lämnar gästrummet låses dörren och två

väktare står på post utanför. Det finns inga fönster i rummet. Rollpersonerna blir hämtade och förda till krafthuset före gryningen.

DEL TRE VÄGISARENS PROV

Råd på vägen

Nitton väktare eskorterar rollpersonerna ut ur Vägvisarens Västra Verkställares pyramid. Utanför porten står lika många till i en ring runt Rash, med spjuten riktade hotfullt mot ulvmannen. Rashs händer är bundna med starka rep bakom ryggen och hans huvud är sänkt i vemod. När rollpersonerna och deras eskort kommer ut i gryningsmörkret lyser ulvmannen upp och blottar sina huggtänder i ett varmt leende. *"Jag trodde jag förlorat er för alltid. Må Sakaranaha ha förbarmade över oss."*

Facklorna flämtar i den svala havsbris som när rollpersonerna blir eskorterade genom den ännu sovande staden. Luften är mycket fuktig och inom kort är rollpersonerna täckta av väta. En spöklik dimma drar fram mellan husen, kämpande mot det ofrånkomliga faktumet att solen snart kommer driva den åter till havet. Palmerna stirrar intresserade ner mot folket som tyst passerar förbi och det höga gräset i gathörnen bågner av daggen. Klängväxterna som täcker de gamla husen inväntar tappert dagen och fördrivar tiden med att prassla i vinden.

Ett skrik bryter tystnaden, ekar mellan husväggarna och försvinner sedan bort i ett gurglande. Eskortten stannar omedelbart upp, mitt på det lilla gräsbevuxna torget och fyra väktare viker springandes av, bort mot varifrån ljudet antagligen hade sitt ursprung. Deras snabba steg blir allt avlägsnare och återigen kan rollpersonerna höra gräset växa och spindlarna väva sina nät. Bakom en av rollpersonerna hörs då en svag, viskande röst: *"Försiktig alla er vara. De stor odjur lukt och ser. Vägvisaren er alla dö, alla. Stå mota alla er begär, alltid. Nästa mörker, mig er alla hjälpa. Alla er måste beredda."* Slaven ser inte talaren i det svaga ljuset och om rollpersonen försöker undersöka kommer väktarna att stoppa denne med det våld som det kräver. Det är Guadou som talar, sittandes blickstillå i det höga gräset vid vägkanten.



Ett djuriskt vrål når rollpersonernas öron, från samma håll som de fyra väktarna sprang, följt av ett dödsdri och vapenskrammel. Eskorterna skriker frågor efter de fyra som sprang iväg och när svaren uteblir bestämmer de sig för att fortsätta marschen. Innan följet försvinner bort från torget hör rollpersonerna ytterligare ett ursinnigt vrål, följt av en förbannelse på ulviska: *"Dö, era små förbannade råttor! Just så! Ha, ha, ha! Dö, dö, dö!"*. Efter ett par skrik av smärtefull dödsångest blir det åter tyst och lugnt på Kroudolus gator.

[Självfallet är det Ldsh och hans ulvar som är i farten. Eventuella rollpersoner i detta följe kan delta i det nattliga överraskningsanfallet mot staden, där större motstånd än väntat möter dem, och i tumultet kanske passa på att fly...eller bli infångad av Verkställarens krigare och ställda inför proven (se nedan)]

Hjulen snurrar

Eskorten tvingar sina fångar att springa så efter bara fem minuter når följet Kroudolus största krafthus, en stor trappstegspyramid byggd i sten och trä. Porten står öppen och bevakad av sex rödklädda gardister. Efter en kort väntestund ute i den uppgående solens halvmörker träder tjugoen kraftväktare ut ur pyramiden och leder rollpersonerna och Rash in i Bhaka Koulus Hus. Den Västra Verkställarens Vaktare lämnas kvar utanför.

Efter att ha forslats genom en stor sal fylld med doukaner och gardister, in genom en hög dubbelpart och genom en kort korridor träder rollpersonerna in i Hjulen Sal. Luften är tjock av rökelse och förutom fem brinnande fat i rummets fem hörn är det mörkt

och stilla. Framför rollpersonerna står tre gigantiska trähjul och tretton mindre, ombesörjda av ett större antal krafttydare klädda i blått och med rakade huvuden. Ulvmannen och slavarerna visas fram till mitten av rummet och tvingas ner på knä. Utan att något händer står gardisterna runt dem på vakt, tydarna vandrar omkring småpratande och den vita röken från de brinnande faten letar sig upp mot mörkret i taket. Efter ungefär femton minuter öppnas porten igen och Guadou anländer med tre gardister. Han slingrar sig fram till de knäfallna och sätter sig i skräddarställning bakom dem. *"Nu det bli er öde. Bhaka Koulu vara Kraften, allt och allt. Hjulen veta er vägar."*

Mycket riktigt, tydarna ställer sig framför Hjulen, med ryggarna vända mot betraktarna, sträcker huvudena mot himlen och uttalar i tur och ordning de heliga orden. Sedan vänder de sig mot rollpersonerna och talar till dem. Guadou översätter att nu skall Hjulen tyda Kraftens vilja, främlingarnas öden fastställas och deras framtid skådas. Så rullar Hjulen... Det första Hjulet stannar på något som Guadou förfäret översätter som "Skaparens Tjänare", det andra som "Återträda till Vägvisaren" och det tredje, nu förlorar Guadou allt hopp, som "Vägvisarens Tre Hårda Prov".

Det första provet

Gardisterna leder iväg rollpersonerna genom ett par gångar och korridorer. I ett mörkt rum stannar de upp och låter där rollpersonerna vänta i fyra timmar. Guadou sitter med dem och kan konversera och svara på frågor till dess att kraftgardisterna tröttnar och beordrar honom att hålla tyst. Guadou vet inte vad proven går ut på, men har hört att ingen återvänder levande efter att ha utsatts för dem.

Efter de fyra timmarna, utan varken mat eller vatten, öppnas en dörr och en tydare träder in. Guadou översätter hans ord: *"Alla er äta dryck och gå i sal."* Gardisterna drar upp en rollperson i taget och tvingar i dem en trögflytande vätska som smakar så vidrigt att de nästan spy. Allt börjar snurra, stjärnor leker framför deras ögon och sedan blir allt svart. När de sedan vaknar upp igen ligger de samtliga, inklusive Rash, på golvet i ett kallt rum med mycket högt i tak (cirka tio meter). En bastant port leder ut (förseglad utifrån) och ett stort fat brinner nära taket (cirka åtta meter upp), svajar sakta fram och tillbaka och slänger sprakande små gnistor ner mot rollpersonerna. Vid ena väggen finns en liten alkov (stor nog för dem alla att rymmas) med cirka en och en

halv meter högt tak. I stora högar på golvet finns enorma mängder av en grön frukt och dryck, vilket får det att skrika i rollpersonernas magar. De är nämligen otroligt hungriga och törstiga, hungrigare än de någonsin tidigare i sina liv varit. Begäret är så starkt att de inte kan tänka på något annat, de helt enkelt måste äta och dricka.

Provet består i att inte falla till föga för hungern och törsten, utan att gömma sig i alkoven. Fatet med brinnande kol kommer nämligen att välta över och kasta ner sitt innehåll på rollpersonerna. Om rollpersonerna påpekar att de försöker att inte äta och/eller dricka, låt dem slå ett mycket svårt slag mot självdisciplin eller motsvarande grundegenskap. Misslyckas de, eller äter frivilligt, kommer de att närmast föräta sig på den underliga frukten och den slemmiga drycken. Frukten är en speciell slags mat som doukaner äter högst en liten bit av, då den får en att bildligt talat svälla upp och tappa all ork om den intages i större mängder. Drycken har liknande effekt då det är dess kryddade fruktsaft. De rollpersoner som äter/dricker kommer alltså att sakta tappa all energi och inte kunna röra sig. Och fatet börjar sakta med säkert att gunga allt häftigare, ända till slavarerna och Rash (som föräter sig) bevitnar hur de beströrs av glödande kol som fräsande grillar deras kött. De rollpersoner som klarar sig kan skydda sig i alkoven och också försöka dra in sina lealösa vän-



ner dit. Det kommer dock antagligen att ta dem tid att förstå faran, så en räddningsaktion kommer antagligen innebära att de får smärre brännskador. De rollpersoner som lämnas kvar utanför kommer få allvarliga (dock ej dödliga) brännskador och för evigt bära ärr över stora delar av kroppen.

Om alla rollpersoner misslyckas med att kontrollera sin hunger/törst anses de ha misslyckats med provet.

Det andra provet

Efter att ha blivit utförda ur glödbädden förs (bärs?) rollpersonerna omedelbart vidare till en annan sal. Vid den bortre änden står ett antal små träburar på golvet som är täckt av vässade träpålar. På samma vägg sitter stora, runda grönmålade bricker i trä, en ovanför varje bur. Framför rollpersonerna står ett träbord där det ligger en pilbåge. Guadou och tre tydare står i rummet, en av de håller i en bunt pilar och stiger fram mot de som skall provas. Guadou översätter befallningen: *"Alla er välja en för skjuta båge. Nu."* Rash vill inte ställa upp, han anser sig vara en usel skytt. Han och de andra förutom skytten förs till var sin bur som stängs och höjs upp i luften. Till skytten: *"Du träffa grön, annars vän må dålig. Skjuta nu."*

Med pilbågens och pilarnas hjälp (av säkerhetsskäl får han endast en åt gången) skall rollpersonen träffa de gröna plattorna, då sänks motsvarande bur ned. Missar han hugger en gardist av repen och burens slungas ned mot de vassa pålarna. Det finns också en risk (om skytten fumlar) att han direkt träffar någon av sina vänner. Det är upp till spelledaren att bestämma en svårighetsgrad som passar hans spelsystem och lynne. Betänk dock att avståndet är ca fyrtio meter och att de gröna plattorna är ganska små. Eventuella rollpersoner som får en mindre behaglig resa ner till marken kommer att få vassa träpålar i sin person, vilket kan leda till allt från döden till smärre sår (slumpen avgör).

Lyckas inte rollpersonen träffa någon av de gröna plattorna anses gruppen ha misslyckats med provet.

Det tredje provet

De nu antagligen allt mer sargade rollpersonerna förs till det tredje och sista provet. Rummet ifråga utgörs till största delen av en stor, cirkelformad arena med en tre meter hög mur runt. Två stängda portar leder in, en ska alla rollpersoner träda in genom, oavsett deras fysiska kondition. Väl inne snurrar tydarna som står uppe på "läktaren" på ett litet Hjul, som avgör var och en av rollpersonernas beväpning. Slå helt enkelt en sexsidig tärning: 1) Inget vapen. 2) En bronskniv. 3) Tre stycken kastringar i brons. 4) En pilbåge med tre pilar med bronsspetsar. 5) En spjut

med bronspets. 6) En bronsbyggare med tillhörande sköld.

Efter att vapnen har blivit utdelade sprider Kraftens Vaktare ut sig på muren som omger arenan. Den andra porten öppnas och in kommer rollpersonernas motkombattanter. Nu är det lite upp till spelledaren att avgöra hur ond han vill vara mot spelarnas karaktärer. Är de myckelt skadade kan han förslagsvis låta de möta enklare motstånd.

Hursomhelst, till att börja med släpps enskilda, upphetsade, hungriga och/eller drogade djur in: krokodiler, vildhundar och pumor är exempel. Sedan använder man sig av dödsdömda doukaner som får slåss för sitt liv, vilket de definitivt kommer att göra; mer eller mindre till sista blodsdroppen. Dessa är beväpnade med knivar eller huggare. Slutligen kommer den stora överraskningen: Ldsh! Den väldige ulvkrigaren träder värdigt in i arenan, stannar upp och spottar föraktfullt mot livets ironi i allmänhet och rollpersonerna i synnerhet. Med en snabb rörelse sträcker han till sina muskler varefter han sjunker ihop i stridställning. Bataljen lär bli ursinnig och vild, trots att Ldsh är obeväpnad är han långt ifrån ofarlig: hans långa liv som krigare har skänkt honom såväl list som styrka.

Om rollpersonerna står som segrare efter striden har de klarat provet, annars får det gott ses som ett misslyckande.

[Som det ser ut har ulvmännens attack misslyckats, eller i varje fall studsat mot det oväntade försvaret. I detta läge kan eventuella trogna slavar som befinner sig med Ldsh kvarvarande manna försöka frita sin mästare, fly, bygga upp nytt motstånd, alliera sig med Vägvisarens fiender...spelarna har fria händer!]

DEL FEM ÖDETS UTFALL

Frihet eller fångenskap

Om rollpersonerna är vid liv och klarade av minst två av de tre testen blir de förda till Vägvisarens Västra Verkställare, omplåstrade och bjudna mat och dryck. Den västra provinsens mäktigaste kvinna talar till dem via Guadou, berättar att de är fria att stanna över natten och att de kommer att bli skänkta gåvor för sin rättfärdighet. De är ansedda som Skaparens Fiender och sålunda som doukanernas vänner. De får gärna stanna kvar i Kroudolu och tjäna

Verkställaren, men lika gärna bege sig vart de önskar i imperiet. Gåvorna överlämnas när rollpersonerna lämnar pyramiden och består av två åsnor lastade med kläder, mat, kärl och vapen samt guld och ädelstenar.

Misslyckades rollpersonerna däremot med Vägvisarens Tre Hårda Prov kommer de att fängslas, betraktade som Skaparens Tjänare och invänta Hjulens dom: fångenskap, tvångsarbete eller något annat mindre trevligt i samma kategori (dödsdom?).

Livet går vidare

Våra rollpersoners äventyr tar definitivt inte slut här. Många trådar finns kvar att spinna vidare på.

Ldsh, dog han? Om inte vill han definitivt ha hämnad, om han fängslades (det vill säga förlorade mot rollpersonerna i arenan) kanske han lyckas fly. Dessutom är hans krigare lösa i imperiet, gömda någonstans i väntan på rätt ögonblick att slå till. Garsha lever antagligen, kanske kvar vid landstigningsplatsen ännu, men mer troligt är att hon underkuvat någon bebodd ö och planerar ett dråpslag mot rollpersonerna och Vägvisaren. Myteristerna, ledda av Olasd, har kanske förstått att Vägvisarens rike inte är så vänligt inställda och ljerat sig med någon lokal motståndsrörelse eller med Lilja. Med deras stora och här i Douka militärt starka skepp utgör de en klar maktfaktor.

Rollpersonerna kan tänkas stanna kvar i imperiet och uppleva diverse äventyr. Eller så kanske de vill återvända till Öarna. Då måste de först beslagta Heba Harbadh av Olasd, och sedan försöka navigera rätt... De kan hamna stort sett var som helst och fortsätta med hiskeliga kampanjer någon annanstans i Tadinor. Om rollpersonerna misslyckades med proven kanske Guadou uppfyller sitt löfte och tillsammans med motståndare till Vägvisaren fritar dem. Eller så kanske Hjulems dom innebär att rollpersonerna måste utföra något uppdrag åt Verkställaren...

"Bhaka Koulu - vid världens ände" är slut, men livet går vidare...

FAKTA DOUKA

Douka är ett urgammalt rike bortom horisonten i söder. Varför det här lever människor kan inte de lärde svara på, ty de är inte ens medvetna om att så är fallet. När en grupp ulvmän med slavar anländer hit till landet vid världens ände är det första gången i mannaminne som de två världssynerna möts. Hur

framtiden kommer att se ut är upp till rollpersonerna...

Riket

Douka är namnet på ön varifrån riket styrs, tillika den störta och mest befolkade ön. På en areal som går att jämföra med Gotlands lever här omkring 20 000 människor. Vid den östra stranden ligger Vägvisarens Stad, huvudstad och säte för rikets härskarinnor, Vägvisaren. Här lever över hälften av öns befolkning i allt från enorma pyramider till små hyddor.

Högst reser sig Vägvisarens Palats, en gigantisk pyramid byggd i vit sten prydd med imponerande mosaikmönster av stenar från mark och hav. Byggnaden är vacker och ljus, en återspeglning av Vägvisarens vishet och godhet och skänker trygghet och vila åt de som är privilegierade nog att få besöka hjärtat av civilisationen. De hundratals soldaterna, Vägvisarens Vaktare, visar också upp den styrka och makt härskarinnan har och de slingrande katakomberna med tortyrkammare och fängelsehålor, hennes förmåga att straffa och pina de som betvistar hennes allsmäktighet.

Utspridda i staden ligger ett tiotal tempel tillägnade att tyda och förstå Kraften och förutspå Skaparens återkomst. I dessa krafthus ägnar sig Kraftens Tydare all sin tid åt att snurra på enorma hjul för att finna svaret på sina och Vägvisarens frågor. Krafthusen måste var doukaner besöka enligt på förhand uppgjorda scheman, oftast minst en gång var tionde dag, för att delta i ceremonier och för att få sina öden fastställda eller ändrade. De bevakas av rödklädda gardister, Kraftens Vaktare, som föser runt besökarna till de salar de äger tillträde till och hindrar doukanerna från att fly om deras öden skulle visa sig obehagliga.

Eliten i samhället: officerare, rika handelsmän, Tydare och Verkställare, också kallade Vägvisarens Följeslagare, lever alla i stenpyramider av skiftande storlek och i varierande lyx. De står alla utanför systemet med obligatorisk och nyckfull (läs slumpmässigt) betingad samhällstjänst och har privilegierade uppgifter som innebär lite möda för stor lön. De betjänas av andra doukaner, vaktas av soldater och lever ett mer eller mindre smärtfritt liv med fester, orgier, mat och dryck i överflöd.

Den stora massan i Vägvisarens Stad lever i stora familjer utspridda tillsammans med palmer och högt gräs mellan palatsen och pyramiderna, i hyddor och kojor, om det vill sig väl i små stenhäus, och arbetar med det som Hjulen destinerat dem för. Det vill säga

allt från tjänare och hamnarbetare till hantverkare och affärsinnehavare. Livet är nämligen sådant i Douka att om Hjulen snurrar väl belönas du med bekvämare livsuppgifter, är däremot Kraften (Bhaka Koulu) inte på din sida så får du slita ihjäl dig utan att knappt ha mat för dagen. Det råkar också underligt nog vara så att om du inte sköter dig snurrar Hjulen så att du hamnar lägre ner i hierarkin eller till och med får besöka Palatsets underjordiska kammare. Har du däremot väl kommit upp dig och inte gör några misstag är chansen ganska liten att de slumpmässiga Hjulen skulle driva ner dig i smutsen.

Religionen

Bhaka Koulu är Kraften: allt, jorden, vinden, tiden, livet och döden. Bhaka Koulu predestinerar allt och alla enligt ett mönster som är över doukanernas förstånd. Dock påstår sig Vägvisaren och Kraftens Tydare att det går att se Bhaka Koulus vilja och på så sätt ordna allt på bästa möjliga vis. Till sin hjälp har man Hjulen, stora konstruktioner som sätts i rörelse och slumpmässigt, när de stannar, avgör framtiden; hur man skall bekämpa en sjukdom, var man skall anlägga en ny stad, hur man lättast korsar ett hav eller vad ett nyfött barn skall ha för arbetsuppgifter i vuxen ålder. Det slumpar sig dock så att Vägvisaren alltid får sin vilja igenom, om det rör sig om ren tur eller Bhaka Koulus vilja kan läsaren endast spekulera i...

Det ligger inget värde i Bhaka Koulu. Kraften är ond och god, varm och kall, svart och vit. Den enda egenskapen man kan tillmäta Bhaka Koulu är att den är bestående.

Människorna fick liv av Skaparen, en mäktig varelse som en gång levde med doukanerna. Skaparen är dock ingen vakande, god gestalt utan en hård och grym best. För många mansåldrar sedan slog sig dock doukanerna fria och fängslade honom i ett stort isblock som kom med Den stora vågen. Tyvärr är det dock bara en tidsfråga innan Skaparen lyckas smälta isen och återvända. Smältvattnet kommer orsaka ännu en översvämning och Skaparen kommer återigen pina och plåga doukanerna i all evighets evighet. Den enda

räddningen är att lära sig att förstå Bhaka Koulu allt bättre så att doukanerna kan hitta Skaparens svaga punkt. Det är Dina Healou, mer känd som Vägvisaren, som representerar och leder folket mot framgång och Skaparens slutgiltiga förintelse.

Imperiet

Doukanernas världsliga imperium har successivt växt sig allt större och mäktigare för att idag kontrollera ett hundratal befolkade öar (i havet som de själva kallar Livets Vask). Douka och de tolv mest närliggande öarna tillhör alla Trangaou, den ögrupp som utgör kärnan i civilisationen, såväl geografiskt som ekonomiskt och militärt. Trangaou är ett rikt område som livnär sig på handel och hantverk, väl försvarat av tusentals soldater och praktiskt uppbyggt så att det finns vägar, dammar, kanaler, broar och så vidare. Priset doukanerna får betala för denna lyx är att de här lever under mycket sträng kontroll under Vägvisaren (ehum, förlåt, jag menar självklart Bhaka Koulu) och styrs totalt av Hjulen, deras Tydare och Verkställare.



De resterande öarna delas av administrationen på Douka grovt in i tre delar: Den södra provinsen, Faijou; den östra provinsen, Driti och den västra provinsen, Braiga.

Faijou är den största enheten och det mest tilltyxade begreppet. Livet skiljer sig mycket mellan t ex en hamnstad på en ö som Lalja, inte långt från Trangaou och det liv folket lever i en liten jägar- och fiskarby mitt i djungeln på en liten ö som Draagrou långt i söder. Provinsöverhuvudet Ghago Drala, Vägvisarens Södra Verkställare, har stora problem med upproriska, knappt underkuvade stammar i söder och måste hela tiden skicka militära expeditioner för att understöda fortet och städerna i de mest oroliga områdena.

Driti är den östra och minsta provinsen. Många av öarna var tidigare obebodda och befolkas numera av ditflyttade familjer som levtt här i generationer. Provinsen är välmående, mycket tack vare stora tillgångar av guld, bruksmetaller och ädelstenar. Dock har det på senare tid visat sig allt svårare för Vägvisarens Östra Verkställare att hålla öarna i schack, en del rika städer har under nytänkande doukaners ledarskap försökt sig slå fria från Vägvisarens ok. Hitills har Bhaka Koulus tydare sänt frihetskämparna till straffläger och avrättningar utan större problem, men om upproren i framtiden skulle visa sig vara mer organiserade vet bara Hjulen vad som komma skall.

Braiga är namnet på den västra provinsen, som utgörs av två större ögrupper och en del mindre, utspridda landmassor. Här har livet sin gilla gång, handeln är viktig för vissa delar (speciellt med hudar och till viss del också pärlor) men på det stora hela livnär sig folket på jordbruk, jakt och fiske varav överflödet transporteras till andra delar av imperiet. Viktig för det dagliga livet är Kaga, en levande vulkanö som ett par-tre gånger om året har fruktansvärda utbrott. Ibland vill det sig så illa att omgränsande öar täcks av aska och träffas av stenar, hursomhelst är det omöjligt att bebo ön och farligt att lägga färd-rutten alltför nära den.

Det finns en del befolkade öar utanför imperiets räckhåll, som fortfarande inte låter sig ockuperas och fortfarande gör motstånd. Mest känd är Lilja och dess två systeröar i utkanten av Driti, som gjort sig enorma rikedomar på sin vapentillverkning och sin saltproduktion. Lilja lämnas ifred av Vägvisaren för tillfället, i utbyte mot att de byter sina varor till favör för imperiet. ✕