

Den Helige Vede

- att kämpa för Friheten

FÖRORD

Denna artikel är grunden för en kampanj till Tadinor eller något annat fantasyrollspel. Väljer spelledaren att placera det i Tadinors värld finns information på Runans hemsida (www.sverok.se/runan) och i gamla nummer av Runan som kan beställas från redaktionen. Tadinor är hur som helst freeware så enskilt material kan beställas av Joel Bellander (via redaktionen) och levereras digitalt via e-post eller dylikt.

BAKGRUND

Rodina är ett rike med stor tolerans vad det gäller nya tankar och idéer. Detta har i sin tur, i samband med den goda handeln, gett upphov till en blomstrande kultur. Över Öarnas värld söker sig diktare, porträttmålare, konstnärer och arkitekter till Rodina för att stråla samman och skapa storverk. Inte desto mindre, allt sedan det rodinska imperiet föll samman år 1211 efter Översvämningen har det inte funnits någon statsreligion i landet och inte har

det heller rapporterats några allvarliga religionsföljelser. I Rodina tävlar de största trosuppfattningarna, såsom litionismen och den kempesiska shamanismen, med hundratals, ja kanske tusentals, mer eller mindre erkända och obskyra religioner och sekter. Dessa finner där frihet och skydd undan alla världens kungar och präster som överallt annorstädes jagar dem runt för att sätta deras huvuden på pålar eller bränna dem på bål.

Vede Stork föddes för 14 år sedan, det vill säga år 1521, i en vedbod tillhörandes en liten ölstuga i ett av de mest livliga kvarteren i Trisani i Rodina. Hans liv fram till för bara åtta Månar sedan präglades inte oväntat av slit och släp, svett och tårar, för Vede var med god vilja tvungen att hjälpa sin stackars prostituerade moder att livnära resterande tolv oäktingar i familjen. Men som insinuerats förändrades Vedes situation för lite mer än ett halvår sedan: han blev mittpunkten i en av många små sekter som ideligen slår upp som skott i myllan i de rodinska städerna. Den unge pojken fick drömmar och syner som uppmärksammades av en äldre, waelisk herre; den desillusionerade, avhoppade litionistprästen Stohan av Järnmyra. Denne godhjärtade man fick nytt hopp och ny livslust när han av en slump råkade höra Vedes gudomliga uppenbarelser och hjälpte pojken att tyda och förstå dessa. Den nya religionen, med dess budskap om altruism, kärlek, frihet och personligt ansvar - samtidigt som den hade grunderna i litionismen - vann snabbt flera anhängare. Vede förvandlades över ett par veckor från en fattig och bespottad gatpojke till en, förvisso fortfarande fattig, men uppskattad och vis man.

För ganska exakt en Måne sedan bestämde sig Vede för att följa Efras nya uppmaningar om att sprida fred och kärlek över Öarna. Han började planera en expedition till Rolanien för att där få slut på det blodiga religionskriget mellan litionister, nyreformerta litionister och chexanister. Den mer realistiske Stohan protesterade till en början, men lät sig sedan övertygas om att Efras uppenbarliga vilja inte kan viftas bort som vilken dagdröm som helst. Han hjälpte Den Helige Vede, som pojken nu kallades, att ordna fram medel och utrustning för resan.



ROLLPERSONER

Rollpersonerna kan utgöra inhyrda män och kvinnor för expeditionen (vägvisare, skeppare och vapenföra vakter) och/eller Vedes religiöst övertygad följeslagare och en av spelarna kan med fördel gestalta Den Helige i egen hög (roll)person. Resan tar sin början i Trisani - där också alla världsliga medhjälpare anställs - med näsan riktad mot Rolanien.

KAMPANJENS UPPLÄGG

Den Helige Vede - att kämpa för Friheten har ett fritt och dynamiskt upplägg som erbjuder de bästa av möjligheter för spelledaren och spelarna att tillsammans föra handlingen framåt. Inledningsvis måste spelarna bestämma sina rollpersoners resplan. Vill de ta landvägen, köpa en båt, hyra hytter på ett handels skepp, slå följe med en handelskaravan - vad vet jag? Sedan, när färden väl har börjat, kommer yttre omständigheter att låta rollpersonerna ompröva sina beslut och ta nya, oförutsägbara vägar. Kampanjen är alltså till viss del uppbyggd på spelledarens förmåga att dels improvisera och dels hela tiden förbereda händelser och äventyr mellan spelsessionerna (allt efter de stigar som rollpersonerna väljer att gå). Det är således gott att ha rikligt med slumpmöten, händelser och idéer till hands, samt inte minst information om de geografiska områden som rollpersonerna kan tänkas hamna i (självklara är Rodina, Rolanien, Zhu- och Tuck Kemplak och Delinor; men till exempel ett piratöverfall kan föra expeditionens medlemmar som slavar till Harbadh...). Dock, om spelledaren vill ha betydligt mer kontroll, kan han alltid låta Vede vara en spelledarperson som är mycket viljestark och styr gruppen dit spelledaren vill.

DET MÖRKA HOTET

Vedes fiende är, utan att han vet om det vid resans början, litonistkyrkan och dess hantlangare. Kyrkan har via sina spioner fått upp ögonen för sekten och oroligt konstaterat att Vede den Kätterske har stora planer på att frälsa världen. Sålunda kommer litonistkyrkan att göra allt för att krossa expeditionen och föra den unge spjuvern i bojor till något fängelse med tillhörande tortyrkammare och avrättningsplats. Efras kyrka skyr inte många medel: de kommer att leja pirater för att anfalla rollpersonernas skepp, viska i örnen på läns herrar i vars områden expeditionen passerar, skicka lönnmördare, stråtrövare, tjuvar, kyrkknektar och giftmördare efter resällskapet. Vackert formulerade hot från en Pontifex får den mest hederlige skeppare att överge sina passagerare, den mest gästvänlige bonde att neka främlingar natthärbärge och den mest fredliga stad att stänga sina portar, vilket rollpersonerna antagligen kommer att bli olyckligt medvetande om.

Skulle dock Vede visa sig ovanligt svår fångad, vilket ju går att tänka sig eftersom han är en Hjalte (och dessutom kanske en Rollperson) så kommer kyrkan att sätta en grupp ur Tuvaldeorden att jaga. Det är nog värre än rollpersonerna någonsin kunnat (mar)drömma om... (För mer information om Tuvaldeorden, se äventyret Gamla minnen på www.runan.info).

FRED ELLER FASA?

När, för att inte säga om, Vede den Helige med sällskap anländer till Rolanien är det inte den lättaste av uppgifter som ligger framför honom. Predikande inför döva öron, skulle man kunna säga. Klanhövdingar kommer skratta rollpersonerna i ansiktet, människans hunger efter makt och rikedom blir nog ett surt äpple för Vede att bita i. Vanligt folk kommer även de att ha lite till övers för en främling med nya budskap och syner. Dessutom har Vede nu med största sannolikhet halva Tuvaldeorden efter sig, vilket ju liksom varken gör det lättare att öppet sprida sitt budskap eller att få folk att våga lyssna på en.

Hursomhelst finns där hopp, som alltid. Kanske lyckas Vede hitta några av de få människor som står upp för sin sak, som vågar tro på fred och frihet och som kan tänka sig att riskera livet för detta. Det finns dessutom alltid hövdingar som kan se möjligheter till att erövra personlig makt genom att stödja andras fiender, eller som kanske rent utav tror på budskapet om kärlek och fred. Slutligen har en fråga ännu inte besvarats: ligger det någon gudomlighet i Vede och hans drömmar och syner, lite gudomlighet som i detta läge kanske blir det som räddar Den helige undan en plågsam och alltför långsam död...?