

förlorade^{det} PARADISET

ETT ÄVENTYR TILL ROLLSPELET WASTELANDS
SKRIVET AV SVEN FOLKESSON OCH ILLUSTRERAT AV MATS ANDERSSON

Välkommen till ett maffigt roadmovie-äventyr av mannen bakom *En hjälpsam hand* och *Gamla minnen!* Välkommen till *Wastelands Rollspelet*, ödemarken, Portugal och livet efter katastrofen. Välkommen till fattigdom, nöd, spänning och ond bråd död. Välkommen till mystik, magi och onda krafter. Förhoppningsvis även välkommen till *Det Förlorade Paradiset*.

Detta äventyr kan spelas som en fristående episod eller som en start på en kampanj i en annan del av världen än Sverige/Tyskland. Det finns också goda möjligheter omarbeta *Det Förlorade Paradiset* och använda det i en pågående *Wastelands* kampanj. Dessutom torde det inte vara några större svårigheter att anpassa äventyret till något annat rollspel, t ex *Western* eller *Mutant 2*. Ett tips är att du tankar ner färdiga rollpersoner, designade och speltestade till *Det Förlorade Paradiset*, kompletta med illustrationer, på Runans hemsida på Internet: www.sverok.se/runan.

Spelarna skall gestalta rollpersoner som kallas till ett rådslag i vallbyn Oriola, belägen i Portugals inland och numera tillika en av världens farligaste ödemarker, Alentejo. De kan vara landsknektar, maquisarder, jägare eller helt sonika kringvandrande äventyrare. En annan variant (som tillämpats med goda resultat) är att rollpersonerna spelar invånare i någon av byarna (Oriola, Rio de Salvada, Alvito, Cabeça Gordas eller Porto Rei) eller kanske ännu häftigare, represen-

tanter från byarna (en från varje by). (Det sistnämnda förslaget tillämpas med rollpersonerna på vår hemsida.) Hursomhelst vet inte rollpersonerna varför man kallat just dem och inte heller vet de mer än att ett rådslag skall hållas.

I äventyret ger SLP vid flera tillfällen ledtrådar som antyder att någon i gruppen skulle vara en förrädare. Så är också fallet med de rollpersoner som du kan hämta hem på vår hemsida. Har du andra planer så stryk dessa hintar eller låt dem bara skapa en otrygg stämning...

Rykten...

...som rollpersonerna kan ha snappat upp: Hotet från marodörer har växt de senaste månaderna och därför



Rådslaget

Illustration: Mats Andersson

har fem byar som även tidigare samarbetat beslutat att rådslå i frågan. Även problem som vattenförsörjning och sjukdomar kommer behandlas. På dagordningen finns även frågan om ett eventuellt bildande av ett federalt förenande Storråd, där alla byar skulle ha representanter. Det senaste tidens rykten om en expedition norrut, till det mytomspunna Paradiset, förväntas också rådsrådet ta ställning till.

Rådslaget

Rollpersonerna anländer till vallbyn Oriola och blir tilldelade sovplatser i ladan (se "fakta Oriola"). Ganska omgående får de bud av en utsulten stackars springpojke att rådslaget skall börja och att rollpersonerna förväntas delta. Oriolas Statsstuga, vari mötet kommer att hållas, ligger vid Centraltorget och är bevakat av beväpnade bybor. Rollpersonerna blir avprickade på en lista och får stiga på. En hel del vakter syns till även här inne. Snart hittar rollpersonerna fram till Rådssalen och slår sig ner. Här sitter män och kvinnor från de fem byarna samlade och till slut avtar sorlet när Oriolas byäldste reser sig och förklarar rådslaget öppnat. Densamme håller ett gripande tal om vikten av samarbete och solidaritet för överlevnad och trygghet. Efter övriga ceremoniella akter behandlas första frågan på dagordningen: vattenförsörjningen. Ganska snart framgår det att byarna har liknande åsikter men att en hel del arbete kvarstår innan något konkret skall kunna genomföras. Den ansvarige för vattenförsörjningen i byn Porto Rei håller tal, spekulerar i om det kanske skulle vara möjligt att utvinna ansevliga mängder vatten genom att bygga stora växthus.

Anförandet avbryts dock tvärt av skrik och tumult ute i hallen. In i salen tränger sig en illa åtgången budbärare som högt och tydligt meddelar att Porto Rei blivit anfallen av illasinnade marodörer i stora antal. Oordning utbryter i salen och folk börjar diskutera upprört med varandra. Representanterna börjar röra på sig, springer runt och gör vilda gester. Ordföranden bankar förgäves med klubban i bordet och förklarar snart skrikande att mötet tar en paus och återupptas om en timme. Under den timmen händer inget speciellt, stämningen är upphetsad och panikartad men på samma gång dyster och tryckande. Efter en timme återsamlas rådet.

Byråden och den övriga församlingen är mycket allvarlig när Oriolas byäldste tar till orda och förklarar hur illa det som hänt är. Han förbannar faktumet att han inte fick tillfälle att med vapen i hand försvara Porto Rei tillsammans med sina bröder och systrar. Sedan får Alvitos ledare ordet och börjar predika om behovet av hjälp från Gud och högre makter. Han förklarar sedan att hoppet ännu inte är ute,

FAKTA / ALENTEJO

Centrala Portugal, Alentejo, 37 år efter katastrofen är en ödemarker i ordets sanna bemärkelse. Området blev utsatt för hemiska biologiska experiment i ett tidigt skede av Byrrs okkupation. Nu är klimatet outhärdligt hett och torrt och de få som överlever får kämpa hårt för sina liv. Liksom bensin och ammunition är vatten en bristvara som folk mördar för. Invånarna i Alentejo är grymma och hårdade människor som tar dagarna som de kommer och uthålligt väntar på dagen då infernot skall lämna jorden.

En stor del av befolkningen lever i väl befästa vallbyar på landsbygden. Här erbjuder gemenskapen skydd och trygghet, vare sig byarna styrs demokratiskt eller ej. Tillsammans hjälps bönderna åt att odla den karga jorden, pumpa upp det lilla vatten som finns och skydda sig mot fiender.

Kaos och oordning råder i spillrorna av de städer som blomstrade under civilisationens lyckliga dagar. Här i ruinerna härskar lokala gäng över skilda kvarter och stridigheter och våld hör till vardagen.

I vildmarken strövar enskilda grupper av nomader, jägare och landsknektar runt och försöker i naturens avskildhet överleva så gott de kan. Dock löper även dessa en risk att falla offer för rovdjur, naturkatastrofer och svält. Dessutom driver törstande marodörer omkring och förpestar livet för ödemarkens tappra strövarer. Då och då slår flera grupper av rövare sig samman och plundrar byar och samhällen. Efter sig lämnar de död, blod och tystnad.

I norr ligger kullarna och dalarna, i öster de klippiga bergen och i söder det salta havet. Västerut, bortom horisonten, ligger det väldiga Lissabonplexet, styrt av Byrr och med ryggen vänd bort från ödemarkens barn. ✕

att frälsaren gett dem en belöning som byarna måste ta vara på. Upphetsad beskriver han ett underbart land bortom bergen i norr, där gräset grönskar och vattnet porlar, där träden är täckta av söta frukter och feta hjortar betar på ängarna. En oas dit varken marodörer eller epidemier har nått. Han talar om Paradiset.

Porto Reis byäldste reser på sig och förklarar att man ämnar skicka iväg en expedition för att finna detta Paradis. Eftersom situationen är så allvarlig och eftersom förödelsen eventuellt nu stundar beslutar de äldste att skicka iväg den omgående. Byäldsten läser högt från en lapp upp rollpersonernas namn och kallar fram dem till talarpodiet. Han berättar att dessa



Avfärden

Illustration: Mats Andersson

personer blivit ålagda att bege sig av, denna expedition skall finna Paradiset och sedan återvända för att redogöra. Rollpersonernas kunskaper och färdigheter kommer att komplettera varandra i sökandet. Församlingen applåderar och önskar rollpersonerna lycka till. *"Ni måste hitta Det Förlorade Paradiset, våra barns liv hänger på er"*. Efter detta ombeds rollpersonerna att genast utrusta sig och därefter bege sig av.

Avfärden

Rollpersonerna ger sig sedan iväg i sin tilldelade gamla modifierade rostiga Toyota-jeep (med armborst som kan avfyra från takluckan, fastsvetsade plåtar och galler för rutorna och förstärkt framgaffel med spikar och vassa metallstycken). Invånarna i Oriola och alla ditresta besökare står längs huvudgatan och hurrar och lyckönskar gruppen i deras sökande. Vakterna släpper ut dem genom den norra porten. Bakom rollpersonerna försvinner Oriolas pallisad, vaktornen, röken, lukten, människorna och framför dem sträcker sig mil efter mil av ödemark, sand, gult torrt gräs, krokiga korkekar, stekande sol och otaliga faror. Jakten på *Det Förlorade Paradiset* har börjat...

SÖKANDET EFTER PARADISET

Nedan presenteras handlingen i kronologisk ordning indelade i dagar. Eftersom spelarnas valfrihet dock alltid är stor kan spelledaren självklart modifiera kronologin efter vad spelet kräver.

DAG 1

Rollpersonernas resa tar sin början en ovanligt het dag. Antagligen reser de på en av Alentejos gamla, slitna vägar som gräver sig igenom det övergivna landskapet. Svetten rinner, vägdammet letar sig in i ögon, mun och näsa, motorbullret är påträngande, solen steker och värmen är outhärdlig. Hela dagen går och snart lägger sig nattens mörker över ödemarken.

FAKTA / ORIOLA

I Oriola (ca 300 inv./60 hus, den största byn i Alentejo) trängs nu människor från grannbyarna och byns enda vårdshus ("Vårdhemmet") är sedan länge fullbokat. Byrådet har tillfälligt röjt upp en lada som får tjäna som sovsal, vari män och kvinnor trängs på unkna halvmadrasser. Flera nomadfamiljer har samlats i staden och försöker ivrigt byta bort sina varor (en av grupperna har bl a kommit över ett större parti militärbyxor och gamla militärhjälmarna från andra världskriget). Främlingar, anonyma såväl som välkända ansikten, har passat på att besöka staden. Självklart har även mer oärliga personer, tjuvar och banditer, lyckats komma innanför Oriolas vallar. Även en större grupp landsknektar har anlänt och kan ses sittandes för sig själva på Vårdhemmet. I byns cafeer och på vårdshuset cirkulerar många rykten om detta, rådslaget, marodörer och mycket annat. ✕

DAG 2

Gryningen därpå blottar sig ännu en molnfri himmel. Under natten har det läckt ut lite bensin och det visar sig vara ett smärre läckage som måste åtgärdas.

Överfallsplatsen

Färden återupptas och rollpersonerna kommer under dagen att passera en rykande traktor på en väg som löper jämsides med en brant (ca 2-3m). Traktorn med släp (innehållande spannmål) är vält och har uppenbarligen blivit antänd. Traktorns besättning (far, son och dräng) har blivit hängda i stålvarjrar utför branten. De har också multipla skador efter armborstlöd, hugg och slag, och har uppskattningsvis varit döda i ett par timmar. Närmare undersökning av spår i marken kan avslöja att två bilar och några motorcyklar lämnat platsen norrut.

Annars förflyter dagen lugnt, med undantag för att en av rollpersonerna vid en rast tycker sig höra motorljud i fjärran. Fram emot natten når gruppen ett mindre kulligt parti och här ges ypperligt tillfälle att slå läger. Före solnedgången kan någon rollperson från kullarna se dammoln, kanske från fordon, i söder. När mörkret sänker sig över lägret tittar de kusliga trädskellet ner mot rollpersonerna och skogens ljud bortom eldens sken skrämmar eventuella nattvakter.

DAG 3

Det dagas och rollpersonerna kan konstatera att vattenförrådet behöver fyllas på, vilket är nog så svårt i Alentejo. Av någon anledning måste de ha blivit försedda med alldelles för lite vatten, eller så har det kommit bort på vägen...

Redan efter någon timme får tyvärr sällskapet punktering på ett av Toyotans däck. Som tur är har de ett reservdäck men konstigt och skrämmande nog är även det förstört då någon stuckit en kniv i det. När detta konstaterats upptäcker dock en rollperson till allas glädje en rökpelare i fjärran.

[SL: En sabotör i Oriola är orsaken bakom såväl reservdäcket, vattenförrådet och bensinläckaget.]

Maria Vinagre

Det visar sig vara vallbyn Maria Vinagre, vilken säkert rollpersonerna hört talas om men dock aldrig varit i (byalliansen har ingen kontakt med Maria Vinagre). Byn är omgärdad av en pallisad av vassade pålar, i ett mörkt träslag. Skyddsmuren är här och var förstärkt med korregerad plåt, taggtråd, metallstycken, bilchassin och annat dylikt. Två torn reser sig på var sin sida om porten. De är byggda enligt samma modell och bestyckade med tunga armborst på ställningar. På en hög stolpe i byn hänger en svart flagga stilla i den obefintliga vinden.

Ankomst

Rollpersonerna släpps in av de misstänksamma vakterna, fräntas sina vapen och utfrågas om ärende etcetera. Två vakter eskorterar rollpersonerna genom byn. Det finns ett gemensamt byförråd vari man som tur är kan finna såväl ett passande bildäck som annat smått och gätt. Dock är all åtråvärd materiel (inklusive däck) mycket dyrt vilket rollpersonerna erfår.

Om rollpersonerna frågar om *Det Förlorade Paradiset* eller liknande får de bara undrande blickar till svars. Några muttrar något kort men rollpersonerna får inga som helst ledtrådar.

Profetian

Efter att rollpersonerna bytt till sig ett passande däck och glada i hågen är på vätt att bege sig ut ur byn kommer ett par män springandes mot dem. Främst skuttar den nyss tillträdde byäldsten, Farbror Botelho. Han går klädd i enkla kläder, verkar vara i 30-års åldern med ett prydligt skägg som ramar in hans i övrigt runda ansikte. Botelho välkomnar glatt rollpersonerna till byn och frågar om resan gått bra. Efter handsakning bjuder byäldstens ena följeslagare

på fårskt och klart vatten i rikliga mängder. Under tiden förklarar Botelho att Maria Vinagre är drabbad av stor olycka, att byn är förbannad och att ondskan har bosatt sig innanför vallarna. Som exempel på vad som hänt kan han berätta om skörden som slagit fel, barn som fötts med två huvuden, hundar som ätit upp varandra, förråd som fattat eld och om hans far och tillika före detta byäldste som oförklarligt föll ner från balkongen och spetsades på en byggeställning som stod därunder. Han nämner också en profetia som skrevs för elva år sedan och som förutspådde denna olycka. Profetian förutspår också att räddning skulle komma, undsättning från Gud och hans änglar. I profetian står det (Bothelo citerar från en liten skrift): *"Och vita var de män, och vita var de kvinnor, som så en dag till Marias by skall anlända. Med deras hjälp skall byn åter i lyckan vandra. Att bjuda dem på vatten och bröd är av godo, ty främlingarnas nåd är den enda byn kan få, och den enda som de vita kan ge"*. Botelho studerar rollpersonerna och flinar sedan: *"Äntligen har ni kommit"*. Så slår han armarna om närmaste rollperson och tårarna rinner nerför hans kinder. *"Tack gode Gud för att ni äntligen är här!"*

Botelho och hans vänner drar sedan med rollpersonerna till torget där en större folkmassa nu står samlad. Hela byn verkar vara förenad. Högtidigt stiger Botelho upp på en liten scen med rollpersonerna i släptåg varefter han förklarar att räddningen är kommen. Folkmassan gråter och tjuter av lycka. Efter ett litet tal vänder han sig mot rollpersonerna och förklarar att roten till allt ont i byn är häxan Ana som med sin svarta själ och sitt stenhjärta har gått i förbund med Satan själv. Profetian förklarar att ingen man eller kvinna som bor i byn kan göra henne ont, då kommer olyckorna att bli ännu värre. Han berättar att profetian förbinder rollpersonerna att för byns räknings döda häxan och så ger han närmsta rollperson en vackert dekorerad tung huggare i silver. Ett tiotal vakter eskorterar rollpersonerna till Anas hus. Gör klart för gruppen att om de inte uppfyller byns önskan kommer de bli lynchade av en övermäktig folkmassa.

Häxan

Ana lever ensam i en liten förfallen bod. När rollpersonerna kommer in sitter hon i en gammal gungstol och röker söt tobak i en liten pipa. Ana välkomnar rollpersonerna och frågar om de inte vill ha något att dricka. Om de inte dödar henne omedelbart börjar hon berätta om sitt liv, hur hon som liten flicka förlorade sina föräldrar och fick lära sig överleva på egen hand. Hur hon efter katastrofen har bott i Maria Vinagre och hjälpt till med sina kunskaper. Hur hennes liv nu har kommit till ända. Hon synar lugnt roll-



Häxan

Illustration: Mats Andersson

personerna en och en och säger; *"Lång väg har ni framför er, mina vänner. Den med gott hjärta finner ofta vad han söker, om så är Guds vilja. Om inte vargen slukar lammet så brinner solen till skymningen. Så ta då mitt liv."* Hon har en lapp, en text utriven ur en bok, som faller ur hennes hand när hon dör. (Se "handouts".)

Den blinda gubben

Om rollpersonerna har frågat sig omkring i byn om *Det Förlorade Paradiset* så händer följande (om spelledaren vill kan det inträffa ändå). En äldre herre som uppenbarligen är blind sitter och väntar vid porten på gruppens avfärd. När de närmar sig reser han på sig från stubben och möter rollpersonerna. Han går tyst fram till dem och knuffar till en av äventyrarna lite lätt. Sedan försvinner gubben in i en gränd (och kan ej återfinnas). Rollpersonen som blev knuffad finner snart en avskrift av ett stycke ur Bibeln i fickan. (Se återigen "handouts".)

Skuggan

Det är mycket möjligt att gruppen lämnar kvar ett par rollpersoner vid bilen. Då inträffar följande. En marodör, Henrique Saramago smyger omkring i området och spanar på sökarna. Antagligen upptäcker någon av dessa honom och kan sålunda plocka in

honom för förhör, eller så kanske strid utbryter. Marodören kommer att försöka retirera till sin modifierade HD och därefter ge sig av söderut. Får rollpersonerna dock tag i Henrique levande visar det sig att han är mycket förtegen och öppet föraktar rollpersonerna (spottar på dem, skrattar åt dem etcetera). Med mycket sofistikerade (läs grymma) förhörsmetoder kan man dock få ur honom att Henrique och hans lilla marodörgång letar efter rollpersonerna för att om de finner dem skugga dem. Det är också möjligt att rollpersonerna får reda på att ett stort antal marodörgrupper har slagit sig samman under en för marodörerna legendarisk ledare, titulerad halvgud med kontakt med dödsriket. Marodörledaren kallas Diablo Arrojado (den Djärve Djävulen). Mer än så vet inte den tillfångatagne stackaren. Marodören kan dock komma till god användning om man behåller honom som fånge. I så fall kommer han att börja vekna efter ett tag, berätta allt han vet (se ovan) och till slut byta sida. Om nu rollpersonerna någonsin kommer att lita på honom är en annan femma.

[SL: Incidenten "Skuggan" kan även om du vill, eller om rollpersonerna inte lämnar någon vakt vid bilen (eller bogserar bilen/kör med punktering till Maria Vinagre), stoppas in någon annan gång under dagen.]

Med nytt däck kan rollpersonerna fortsätta sitt sökande efter Paradiset. Dagen fortlöper utan några övriga viktiga incidenter och rollpersonerna finner fram emot skymningen en bra lägerplats i en uttorkad flodfåra. Det blåser upp lite mot kvällningen och döda buskar driver omkring över landskapet. Vissna träd är den enda vegetationen vid lägerplatsen och stämningen är minst sagt kuslig.

DAG 4

Sökandets fjärde dag visar sig vara något lättare att uthärda och solens stekande strålar tycks inte ha samma verkan på våra hjältar. Den svaga vinden från kvällen innan håller i sig och gör sitt bästa för att svalka rollpersonerna.

Förföljare

Ganska omedelbart efter dagsresans början upptäcker en av de mer uppmärksamma rollpersonerna dammoln i söder, på ca fem km avstånd. Snart går det upp för gruppen att det måste röra sig om ett eller ett par motorfordon och att de färdas i samma riktning som rollpersonerna.

Om rollpersonerna väntar ut förföljarna kan strid utbryta men marodörerna är defensiva och flyr hellre (för att underrätta sina kumpaner) än att slåss. Det rör sig om en ombyggd Chrysler Pickup (tungt dubbelarmborst i vidrab ställning på flaket, extra skyddsplåtar, kedjor på däck) med tre marodörers besättning som letar efter rollpersonerna, av samma anledning som Henrique. Eventuella tillfångatagna marodörer har ungefär lika mycket vettigt att säga som Henrique (se ovan).

Solkvinnan

Någon gång under dagen när gruppen stannar till, kanske för en matpaus eller för att flytta på hinder på vägen, så kommer rollpersonerna att träffa på Solkvinnan. Rollpersonerna kan uppfatta hur någon smyger omkring runt bilen och spanar på dem, men om de ropar får de inget svar. Till slut (trots rollpersonernas rigorösa bevakning) sticker hennes huvud ut under deras bil och hon läser en kort fras inantill: *"Det är du som ger oss syn, det är du som ger oss liv, det är du som ger oss hopp, det är du och bara du"*. Sedan frågar hon rollpersonerna vad de gör ensamma ute i ödemarken och om de vet varför Den (hon menar solen) är så blek idag. Nämner rollpersonerna Paradiset drar Solkvinnan efter andan och ler brett. Frågar Rollpersonerna om hon vet något om Paradiset svarar hon med ett bibelcitat: *"Härlig är Jorden! Präktig är Guds himmel! Skön är Själens Pilgrimsfärd! Genom de fagra Rikena på Jorden går vi till Paradiset med Sång!"* Fortsätter rollpersonerna att intressera sig för Solkvinnan och undrar mer om Paradiset plockar hon fram en tummad bibel, ringar in ett stycke och river ut sidan till rollpersonerna (se "handouts"). Förutom att tala om Den och att med stort intresse lyssna på vad rollpersonerna har att säga så får gruppen inget mer vettigt ur henne förrän Solkvinnan skall till att lämna dem: *"Ni, mina vänner, är fem, likt antal fingrar på en hand. Likt Jesus till Golgataplatsen kommer ni föras om ni inte avslöjar vem av er som är Judas. Föränn tuppen har galit två gånger, ja, ni kanske vet. Finn Paradiset och må Gud genom Den [svepande gest mot solen] sprida lycka över ert sökande."* Hon kommer nu lämna rollpersonerna och hursomhelst inte säga något mer till dem.

Förföljelse och läger

Senare under dagen kan rollpersonerna igen se ett dammoln och även denna gång rör det sig om förföljande marodörer. Ingen konfrontation är möjlig ty dessa marodörer har tillgång till en kikare och håller sig på avstånd.

FAKTA/RUINSTADEN IDANHA

Ruinstaden är resterna av staden som före katastrofen bar samma namn. De senaste åren har gängen och grupperna i Idanha delats upp i två läger och samlat sig på var sin sida om ravinen som löper genom ruinerna. Stridigheter har rasat alltsedan den dagen delningen ägde rum och stadens invånare slåss dagligen mot varandra om de knappa vattenresurser som finns.

Idanha är som sagt uppdelad i två delar av en ravin. Stadens invånare tror att det var Guds prövning för att se om invånarna skulle kunna leva tillsammans ändå, men det gick ju inte. De båda lägren skyller misslyckandet på varandra. Jordbävningen som orsakade den djupa och breda sprickan raserade också stora delar av den gamla stadens byggnader. Människorna i Idanha idag lever i provisoriska barracker, skjul och ruiner. Överallt är det smutsigt, skräpigt, skitigt och fullt med bråte och raserade hus, betongblock och hus-skelett. Framkomligheten är begränsad till ett fåtal vägar som bevakas strängt av de båda gruppernas krigare. Över klyftan finns det endast en bro, ett höghus som fallit rakt över och förstärkts av konstruktioner i trä, järn och andra material man kommit över. Båda grupperna har flera gånger funderat på att rasera bron. Men för det första vill ingen av dem krossa myten att motståndarna är de som brutit kontakten och för det andra vet man inte riktigt hur man skall bära sig åt.

Sammanlutningen i norr leds av den bestämde Alexandre Calé och gruppen har en hård hierarki där alla vet sin bestämda plats. Man anser att staden behöver en bestämd men ansvarstagande ledning för att ordning och reda skall kunna inställa sig, vilket man anser är ett måste för stadens överlevnad. Det förtryck och den stränga kontroll över människornas liv som råder är ej ifrågasatt och anses vara nödvändig. Tillsammans skall man sedan ta hand om de svaga och se till att alla får ett dragligt liv. En direkt motpol till den norra delen av staden och Calés totalitära styre är den södra fraktionen. Gruppen som styr södra Idanha förespråkar nämligen individuell frihet och den starkes rätt, helt enkelt ett liv utan mycket till överstyre. Att detta i praktiken medför kaos är någonting gruppens själv utnämnda ledning (Koalition) förnekar. ✕

Rollpersonerna har vissa problem med att finna en lämplig lägerplats till natten och får irra runt i mörkret. Trots allt hittar de dock snart en liten sänka nedanför vägen vari de finner skydd mot nattens faror.

Nattlig visit

Mitt i natten vaknar gruppen av brännande motorer (tre-fem fordon) som passerar på vägen som rollpersonerna slagit läger intill. Fordonen passerar förbi utan att upptäcka gruppen. Om rollpersonerna har Henrique fången kommer han att vara mycket tveksam och orolig, som om han inte vet vad han skall ta sig till. Har Rollpersonerna behandlat honom illa kommer han att skrika efter hjälp, dock utan framgång.

[SL: Återigen marodörer som letar efter rollpersonerna.]

DAG 5

Rollpersonerna vaknar upp föga utvilade och kan snart fortsätta sitt sökande. Henrique verkar orolig och är hela tiden på sin vakt (om rollpersonerna varit goda mot honom har han fattat tycke för dem och deras sak och är rädd för marodörerna och vice versa).

När rollpersonerna tidigt på dagen kommer upp på en svagt sluttande ås ser de ut över ett landskap lika öde som alltid. I norr ligger bergen, närmare nu än tidigare, som mot rollpersonerna övergår i ett mer kuperat och kulligt landskap. Men ännu är det långt dit. Nedanför åsen några kilometer bort slingrar sig en uttorkad flod som mynnar ut i en lika uttorkad sjö. Vid sjöns norra strand breder en tillsynes slumpartad bebyggelse ut sig och rökpelare stiger mot skyn.

Ruinstaden Idanha

När Rollpersonerna närmar sig Idanha kommer de antagligen korsa den uttorkade sjön. Om du vill kan du alltid låta Toyotan fastna i någon av de fuktigare delarna av sjön, men annars borde resan gå smärtfritt och vara över på ett par timmar. Hursomhelst kommer rollpersonerna att mötas av en vaktpatrull till häst som eskorterar rollpersonerna till södra delen av staden. Rollpersonerna slås av den oerhörda stanken, fattigdomen, smutsen och den hårda stämningen. Invånarna blänger föraktfullt och misstänksamt mot främlingarna och alla går beväpnade och är på sin vakt. Rollpersonerna kan höra sporadisk skottlossning norrifrån och se att det brinner i byggnader längre in i staden.

[SL: Måla upp den hemska staden så levande du kan och avsluta beskrivningen med att nämna de vackra bergstopparna som sticker upp över hustaken i fjärran.]

Rollpersonerna blir förda av eskorten genom ruinerna på en någorlunda framkomlig gata. Efter ungefär en

kvart stannar vakterna framför en befäst husruin. Taggtrådskrönta murar löper runt huset och i låga torn spanar vakter ut över staden. En enorm, någorlunda kubisk betongklump används som port och den är för tillfället upplyft av kranen för att släppa ut ett tiotal beväpnade krigare. Eskortern och dessa utbyter nickar och rollpersonerna förs efter att ha fråntagits sina vapen in i vad som uppenbarligen är någon form av högkvarter. Direkt innanför ligger en exercisplan som dock är tom sänar som på ett par dreglande och skällande dobermann pinchrar. Längs muren patrullerar ett par krigare men dessa tar ingen notis om eskorten som leder rollpersonerna över planen fram till byggnaden.

Det hus som tjänar som Koalitionens högsäte har förfallit efter katastrofen, men dock klarat sig ganska bra i jordbävningarna. Hela elva våningar finns bevarade och av dessa används sju (det anses vara direkt livsfarligt att vistas på de fyra högsta våningarna). Dock är väggar och fönster förfallna, t ex är större delen av den östra ytterväggen på våningarna tre till sju raserade.

Rollpersonerna får stå och vänta utanför huset i sällskap av vakter medan en krigare ur eskorten annonserar deras ankomst för Koitionen. Efter en halvtimmes svettig väntan släpps dock gruppen in och leds upp för trappor till den tredje våningen där två av Koalitionens medlemmar väntar i ett ganska stort rum. Rollpersonerna hälsas lite sarkastiskt välkomna av Direito medan hans kollega Lagrifa sitter tyst i ett hörn. Direito kommer samtala lite lätt med rollpersonerna och försöka lista ut vad de gör här, deras mål o s v. Kom ihåg att Koitionen förespråkar frihet så Direito kommer inte tvinga fram något. Medan han försäkrar sig om att rollpersonerna inte är spioner från Calé och han anhang kommer han höja Koitionen och dess filosofi till skyarna och smutskasta fienderna i norr. Om hjältarna nämner Paradiset kommer han låtsas ruva på en hemlighet. Om rollpersonerna sköter det hela smidigt lägger Direito till slut fram ett förslag.

Rollpersonerna ombeds att hjälpa Koitionen att sätta stopp för förtryckaren Calé och befria den norra stadens underkuvade folk. Han säger att han skulle ha stor nytta av gruppen som spioner, eftersom de är okända i staden, och erbjuder dem i stort allt de begär (han kommer hursomhelst inte låta dem överleva uppdraget). Har rollpersonerna visat sig intresserade av Paradiset påstår han sig veta vad de menar (lögn) och att han har en skrift som behandlar ämnet (ännu grövre lögn). Han lovar dem denna bok som betalning för utfört arbete. Skulle rollpersonerna vägra blir Direito argt och utfärdar svävande hot i stil med: "Jag förespråkar frihet och fred, men tyvärr

gör inte alla ödemarkens invånare det. Ni skulle nog inte ens ta er ut ur Idanha utan mitt beskydd". Väger rollpersonerna trots detta blir de förda till bakgården och avrättade.

Accepterar rollpersonerna Direitos förslag berättar han lite mer ingående vad han vill att de skall göra. De skall ta sig till norra delen av staden från vildmarken efter mörkräkens inbrott och utge sig för att vara vandrare som vill bosätta sig i Cortés stad. När de väl fått inträde skall de så snart som möjligt ap-tera sprängladdningen (10 kg sprängdeg, rollpersonerna får den när de eskorteras ut ur staden) vid vattencisternen och sedan fly tillbaka till Koitionen högkvarter för att kamma hem belöningen.

En visit hos Calé

Enligt planen blir rollpersonerna eskorterade ut ur Idanha varefter de antagligen sedan beger sig till Calés del av staden. När de vandrande i ett skogs-parti av korkekar i utkanten av staden närmar sig bebyggelsen blir de helt plötsligt omringade av ett tiotal beväpnade och fientliga vakter som låg gömda i terrängen. Dessa förser rollpersonerna med ögonbindlar, binder deras händer och för dem hårdhänt in i staden till Calés palats.

Calé styr den norra delen av staden från den gamla moskén som han renoverat och befäst. Rollpersonerna leds in i moskén till ett av de underjordiska rummen och blir där befriade från sina ögonbindlar. På en hög tron i andra änden av rummet sitter den äldre Calé assisterad av sina närmaste rådgivare. Ett tiotal välbeväpnade, vaksamma vakter står utspridda i rummet. Calé tar till orda med sin monotoma och mörka, nästan mässande röst och går rakt på sak. Han undrar vilka rollpersonerna är och vad de har att göra smygandes runt hans stad. Först nu upptäcker rollpersonerna den utvecklingsstörda pojken som sitter vid Calés fötter och tuggar på ett köttben. [SL: Detta är Calés son och ögonsten, som tyvärr är gravt mongoloid.] Om rollpersonerna ger ett tveigt svar och gör klart för Calé att de endast vill få boplatz i staden accepterar han det och ber dem komma närmare. Han frågar om namn, bakgrund etcetera innan han berättar om läget i Idanha. Calé förklarar med förakt i rösten hur därarna på andra sidan klyftan desperat försöker överleva men att de inte har ordning nog att hushålla med sina resurser. Han påstår att det är detta som drev Koitionen till att börja bekriga hans folk, för att stjäla det vatten och bröd som norra stadens invånare så effektivt samlat ihop och odlat. Han pratar vidare medan han leder rollpersonerna genom moskén och upp i en minaret. Däruppe hälsar han på vakterna vid kulsprutan vid

namn och pekar sedan söderut mot de "galna hundarna". Han förklarar att varje natt kastar fienden sig desperat mot deras försvarsanläggningar men att de försvinner med svansen mellan benen varje gryning. Sedan vänder han på sig och pekar mot en stor cistern som står på ett torg en bra bit bort. "Många goda män och kvinnor har dött för att säkerställa vårt vattenbehov, men nu kan alla få sin del av vårt gemensamma slit. Tack vare den här reservoaren kan vi odla grödor och släcka våra gråtande barns törst." Sedan tittar Calé rollpersonerna djupt i ögonen och kalla kärar får rollpersonernas att rysa.

På frågor om Paradiset nickar Calé och ser om möjligt ännu mer bister ut. "Alla söker vi väl efter ett Paradis, gör vi inte? Jag gör mitt bästa för att folket här skall få det möjligt att leva tryggt och få mat för dagen. Om det nu skulle vara något Paradis vet jag inte, men jag ser att vad jag här bygger upp verkligen uppskattas av människorna."

Sedan förklarar Calé att han har annat att göra och ber en vakt föra ut rollpersonerna. De blir tilldelade en ruin att bygga sitt nya hem i. I andra delar av den illa åtgångna byggnaden lever några andra familjer, varav flera är sårade fysiskt av kriget. Nu kan rollpersonerna om de vill ta tillfället i akt (de lämnas ensamma) att spränga cisternen (se nedan). Om de frågar sig runt om Paradiset får de inga vettiga svar, bara undrande blickar. De flesta verkar ha det bra här, respektera Calé och hata uslingarna i söder.

Avrättningen

Rollpersonerna kan bevittna en avrättning. En äldre man står på en balkong (rollpersonerna känner igen honom som en av Calés rådgivare) och läser ut domen mot en härjad yngling som står fastkedjad i vägen på andra sidan gatan. En mindre folksamling har samlats runt den anklagade som vaktas av ett tiotal krigare. Mannen på balkongen avslutar sin dom med frasen "Som Gud sa till oss genom Den heliga skrift, som det står skrivet i Andra mosebok; 'Den som slår någon, så att han dör, han skall straffas med döden.' Så låt Guds rättvisa skipas och denne man berövas sin rätt att leva." Just då lösgör sig en hysteriskt gråtande kvinna ur folksamlingen. Hon skriker förtrivlat att hennes son är oskyldig, att han aldrig skulle göra något sådant och ber mannen på balkongen att spara ynglingens liv. När Cortés rådgivare vägrar blir hon som galen och börjar gapa ut obehagliga förbannelser över Calé och "alla andra förblindade invånare i det här råthålet". Snart blir kvinnan omhändertagen och försedd med munkavle av krigare som avrättar henne tillsammans med hennes son.

Cisternen

Om rollpersonerna bestämmer sig för att spränga cisternen eller ej har inte så stor betydelse, annat än moraliskt. Om de nu uppfyller Koalitionens vilja kan de lätt ta sig dit och konstatera att den bevakas rigoröst. Hela kvarteret är avspärrat och endast en väg är röjd fram till cisternen. Vid vägen finns en vägsärr med fyra vakter och de närliggande ruinerna patrulleras av krigare med hundar. Själva cisternen är bevakad av fem vakter som står utplacerade runt den. Lika många till ligger och sover i ett skjul alldeles intill. Det finns tre helt uppenbara valmöjligheter. Den första och mest idiotiska är att skjuta sig fram, men antagligen kommer krigarna att lyckas försvara cisternen så länge att förstärknignar anländer. Den andra är att smyga fram till cisternen med sprängladdningen, men detta är mycket svårt och rollpersonerna kommer antagligen bli upptäckta (antingen före eller efter de apertat bomben). Den tredje – som kräver lite mer fanatsi – är att utge sig för att vara ett vaktbyte eller liknande, men då måste rollpersonerna studera rutinerna samt uppträda mycket kallt (de är trots allt okända ansikten för de övriga krigarna). Lyckas dock rollpersonerna spränga vattenreservoaren kommer massvis med dricksvatten strömma ut i tomma intet och rollpersonerna kommer med största sannolikhet att bli jagade genom staden av Cortés samlade styrkor.

Flykten ur Idanha

Vare sig rollpersonerna spränger cisternen eller ej så kommer följande att inträffa. Det är nämligen som så att marodörerna som jagar rollpersonerna har sparat dem till Idanha och beslutat sig för att där fånga in dem. När de får reda på att rollpersonerna befinner sig i norra staden bestämmer de sig för att göra gemensam sak med Koalitionen och anfalla Calé. Koalitionen lovar också att marodörerna skall få ta tillvara på vattnet i cisternen, vilket är en lögn då de tror att denna kommer att sprängas i luften.

Anfallet genomförs under natten eller så fort rollpersonerna har sprängt vattenreservoaren. Det är upp till dig exakt vad som händer. I korta drag så kommer marodörer tillsammans med krigare från södra staden att göra ett föga välplanerat frontalangrepp över klyftan och bron. Calés män kommer kunna hålla stånd i någon halvtimme innan man inser att loppet är kört. En av Calés närmsta rådgivare, en handelskraftig kvinna vid förnamn Maria, kommer som av en händelse springa in i de eventuellt redan flyende rollpersonerna och be dem om hjälp. Man har beslutat att spränga bron. Om rollpersonerna är jagade känner hon inte igen dem (vem har kontroll i den

panik som råder?) och om de inte sprängde cisternen har de ju lite sprängämnen själva att bidra med. Kan-ske kommer rollpersonerna att delta i en heroisk operation för att demolera bron och ännu mer tveksamt kommer de lyckas.

Låt hursomhelst rollpersonerna höra hur förbisprängande krigare berättar att en mycket stor styrka anlant och slutit sig samman med Koalitionen. Ett annat tänkbart alternativ är nämligen att rollpersonerna flyr söderut för att ansluta sig till anfallarna. Detta blir dock svårt eftersom dessa beskjutet gruppen med uppenbar avsikt att döda. Hursomhelst lägger sig ett relativt lugn över staden när bron är sprängd (detta klarar man av utan rollpersonernas hjälp om det nu skulle vara så) och hjältarna får möjlighet att smita ut ur staden. Det är mycket troligt att de försöker få tag i ett nytt fordon och låt dem i så fall komma över hästar (ge dem ett ypperligt tillfälle som de bara inte kan tacka nej till) och sedan bär det iväg ut i Alentejos ödemark och den varma natten.

Spaning

Rollpersonerna har nu lyckats komma ut ur staden och är på väg norrut. Till sin besvikelse ser de hur motorer i natten förföljer dem, men ingen konfrontation sker under natten. Gruppen kan stanna och slå läger men frågan är om de törst - rollpersonerna är antagligen ganska paranoida vid det här laget. Under natten kan eventuella nattvakter tycka sig höra tissel och tassell i skogen och defenitivt uppfatta motorljud i fjärran lite nu och då från olika håll. Men ingen syns till.

DAG 6

Gryningen inleder ännu en dag av planlöst sökande. Rollpersonerna har antagligen sovit oroligt och är trötta efter de frestande vaktpassen. Den sjätte dagen visar sig redan tidigt på morgonen vara ovanligt het och till råga på allt är det helt vindstilla. Värmen är tryckande och luften kvav.

Ensamvargen

Färden fortsätter och efter några timmar kommer rollpersonerna till en gammal fallfärdig lada, övervuxen av vissen murgröna. Ena flygeln är brandskadad och ladan ger intrycket av att ha stått orörd i årtionden. Rollpersonerna känner sig i behov av en rast och tillfället är idealiskt. Och är det inte en häst som står där?

Ladan har verkligen stått orörd länge, med undantag för ladans nuvarande gäst, krymplingen och ensamvargen Paulo de Cubeira. Paulo är en bestämd, misstänksam och intelligent man som vandrar Portugals fördömda jord med en häst och en hund som enda sällskap. För tillfället sitter han i all hast uppflugen på en av takbjälkarna efter att ha hört främlingar nalkas. Paulo förbannar att han varit oförsiktig nog att låta hästen gå fritt och beta och sitter redo med sitt grovkalibriga jaktgevär. Om rollpersonerna träder in i ladan finner de en nyligen släckt lägereld och ett par filter, det är uppenbart att någon övernatat här. Om de börjar rota bland grejerna avlossar Paulo ett skott farligt nära en av rollpersonerna samtidigt som han reser på sig. Hans hund vaknar till där den låg och sov på höloftet och hoppar ner och skäller och cirkulerar kring inkräktarna. Paulo undrar vad rollpersonerna gör här och vad som ger dem rätten att rota genom hans grejor. Han är stenhård och som sagt intelligent, och inser snart att rollpersonerna inte (?) är ute efter bråk. Då sänker han geväret och kommer ner, men är för den skull inte ovaksam. Han presenterar sig och undrar vad rollpersonerna är på väg etcetera.

Kommer Paradiset på tal kan han berätta en historia om flera nomadfamiljer som slog sig samman för att söka efter något liknande. Paulo förklarar att nomaderna fann vad de sökte, en fruktbar plats i skydd från ödemarkens råa liv och att de levde där lyckliga i ett par veckor. Sedan blev de oense om hur Paradiset underbara tillgångar skulle fördelas och meningsskiljaktigheterna utvecklades till öppen strid och det sägs att alla dog i kampen utom en av ynglingarna. Han hade inte gjort några anspråk på rikedomarna och lämnades sålunda utanför. Paulo förklarar att det är allt han vet om historien och att han själv tagit lärdom av berättelsen. Paulo tror att Paradiset borde ligga i bergen men annars har han ingen matnyttig information. Han är inte speciellt pratglad av sig.

Horden & Flocken

Efter att rollpersonerna tagit farväl av Paulo fortsätter antagligen sökandet och rollpersonerna känner sig snart iakttagna. Känslan håller i sig ett bra tag och förstärks ytterligare av att rollpersonerna tycker sig skymta gestalter som smyger på dem. Efter ett par timmar dyker det även upp tecken i deras färdväg. Dessa består av pinnar och stenar lagda i mönstret eller bilder ritade i sanden. De har helt olika motiv, allt från betande djur och stora träd till bestialiska drakar och andra monster. Gemensamt har de mystiska bilderna att de är enkelt gjorda men ändå

FAKTA / FLOCKEN

Flockens medlemmar är primitiva jägare och samlare. De går oftast nakna och deras kroppar är smyckade med tatueringar, benkonstverk och andra upphittade glänsande föremål, de senare ofta från tiden före Byrr. Man sticker gärna smycken genom näsan, öronen och andra kroppsdelar.

Hela Flocken består av runt hundra människor och ingen är äldre än 30 år (alla är födda här efter katastrofen). Hur Flocken bildades vet ingen, men man refererar gärna till myten att Andarna skapade fyra män och fyra kvinnor och gav dem i uppdrag att bilda en bosättning här i ödemarken. Först levde nämligen dessa individer i Gröna Lunden men då Underjorden blev allt mer påtaglig skickades de första flockmedlemmarna ut för att bekämpa denna onda kraft. Flocken vet inte mycket om övriga människor, mer än att det ibland drar förbi onda män i mystiska rullande bestar som ibland lyckas dräpa någon stackars jägare. De har inget som helst teknologiskt kunnande och förklarar det mesta som de inte förstår sig på med prat om Andar, Naturen, Underjorden och dylikt. Flocken lever i harmoni med Naturen, vars Andar talar till dem genom de Vaksamma (de gamla och visa kvinnorna) och Den Vaksammaste (den äldsta och visaste kvinnan). Dessa är någon form av shamaner som styr Flocken och sysselsätter sig med att kasta ben, spå i händer, bränna rökelse, berätta fostrande sagor samt att filosofera. Flockens medlemmar har en förkärlek till mer eller mindre ambitiösa fester med dans och sång. Hela Flocken följer Andarnas ord utan att ifrågasätta något. Man vet inget om katastrofen i sig men Andarna har sagt att Naturen har det svårt nu och att den onda kraften, Underjorden, har vunnit alltmer mark i Det Stora Kriget. Om Flocken inte bistår Andarna i denna svåra tid kanske dessa inte kan försvara Naturen och då kanske Underjorden slukar allt. I sin tjänst har Underjorden den bestialiska Horden, en diabolisk samling illbattingar som alltför ofta gör livet surt för Flocken. ✕

vackra och ofta otrevligt råa. Ett av tecknen verkar föreställa rollpersonerna där de går och flera andra människor med vapen i händerna som smyger på dem.

Eventuella försök till att fånga in personerna som gör tecknen och smyger på gruppen är fruktlösa och det för rollpersonerna otrevliga skådespelet fortsätter ända fram till skymningen. Gruppen finner en lämplig lägerplats intill ett par skyddande stenblock där man kan göra upp eld utan risk för upptäckt.

Nattlig inbjudan

Rollpersonerna hinner dock inte få speciellt mycket sömn innan vaken kan urskilja hur en siluett smyger runt lägret. Siluetten försvinner för att sedan dyka upp någon helt annanstans (det rör sig självklart om flera individer) och om rollpersonerna börjar skjuta/gapa eller dylikt kommer fem flockmedlemmar lösgöra sig ur skuggorna. De har primitiva jaktvapen såsom kastspjut, bolas och kortbågar vilka ej bärs hotfullt.

[SL: Rollpersonernas nattliga besökare är den grupp ur Flocken som förföljt rollpersonerna under dagen. Efter att Den Vaksamma i sällskapet fick besked av Andarna att de mystiska främlingarna är vänligt sinnade bestämde de sig för att bjuda dem till Flockens hem.]

Den Vaksamma svarar nekande på frågan om det var de som lade ut de mystiska tecknen under dagen. [SL: Det var i själva verket Flockens fiender, Horden, som spelade rollpersonerna ett spratt.] Om rollpersonerna tackar ja till Den Vaksammaste inbjudan blir de eskorterade genom ödemarken, över kullar och genom förtvinande skogsdungar. De enkla människorna verkar veta precis vart de är på väg och under den två timmar långa färden samtalar Den Vaksamma med rollpersonerna. Hon berättar om Andarnas goda ord för rollpersonerna, om vart de är på väg och om nattens ovanliga lugn och liknande. Hon går dock inte in på några ljupare diskussioner.

Efter ungefär två timmars vandrande i snabb takt stannar sällskapet vid ett gammalt krokigt träd och en av flockmedlemmarna knackar oregelbundet på det med sitt spjut. Trots att det är mörkt kan rollpersonerna se att terängen är mer kuperad här och att marken är stenigare. Här ock var höjer sig flyttblock och liknande stenformationer. Eskorten står tyst och verkar vänta på något, och mycket riktigt öppnas snart en lucka i marken och en flockmedlem tittar ut. Gruppen får tillträde till underjorden och börjar ledas genom oberäknerliga gångar i den steniga och torra marken. Luften är kvav, dammig och svår att andas. Facklorna kastar orevliga skuggor över väggarna och hela situationen är ganska skräckfylld ty tunnel-systemet ger intrycket av att kunna falla samman vilken stund som helst.

Flockens hem

Vägen öppnar sig snart och mynnar ut i en klippbalkong med utsikt över en djup och fantastisk grotta med grottgångar i alla riktningar och nivåer. Det lyser facklor och eldar i gångar och i huvudgrottan, som är ca 40 meter djup. Flockmedlemmar verkar överallt upptagna med både det ena och det andra,

utspridda i vad som verkar vara deras hem. Doften av människor, mat och rökelse kittlar gott i rollpersonernas näsor medan en man ur eskorten visar hela följet vägen över väl surrade stegar och plattformar ner till botten av grottan. Flockmänniskor hälsar vänligt på gruppen och Den Vaksamma genom att lägga händerna på ryggen och buga sig. Nyfikenheten och spänningen lyser i deras ögon.

Väl nere leds rollpersonerna fram till en grupp människor som sitter runt en eld. Män, kvinnor och barn sitter andaktsfullt och lyssnar på en medelålders kvinnas berättelse. Rollpersonerna ombeds av Den Vaksamma att vänta här med henne tills Den Vaksammaste är färdig med sin saga. Den Vaksammaste berättar en historia om två medlemmar ur flocken som för tjugo vintrar sedan gav sig av på en farlig resa för att finna den visaste Anden av dem alla, Den Store Vackre, för att få den att bota deras sjuka dotter. Sagans huvudpersoner finner efter diverse strapatser Den Store Vackre som till allas lycka skänker de båda föräldrarna en läkande ört som sedan botar den unga flickan.

När historien har nått sitt slut och de samlade skingrats får rollpersonerna stiga fram och Den Vaksammaste hälsar dem hjärtligt välkomna till Flockens marker. Hon meddelar med sin alltid behärskade och ljuvligt lugna röst att de är fria att till-

bringa sin tid här så länge de så önskar. De kommer få god mat och rena bäddar. Hon undrar också vad som fört dem till denna så ödsliga del av Landen. Nämnar rollpersonerna Paradiset eller liknande ber hon dem att vänta och låta tiden ha sin gång. Ett svar på den frågan kan hon kanske inte ge, inte utan att först ha rådfrågat Andarna.

Under sin tid hos flocken (detta kan spelas ganska snabbt) kommer rollpersonerna att få vila ut sig oroligt. De kommer att få god mat och vatten i rikliga mängder (det finns en källa med friskt vatten i grottan), god sömn och sjukvård. De kan få följa med ut på jakt och bevittna Flockens mycket skickliga jägare i arbete. De Vaksamma som alla är kvinnor kan prata mycket och länge om livet, universum och allting men tänk på att deras världsbild är minst sagt inskränkt.

Spådomen

En eller flera gånger kommer rollpersonerna att bli spådda av någon av De Vaksamma. Hur detta går till exakt är upp till dig som SL, poängen är att tillföra ännu mer mystik till äventyret. Rollpersonerna blir spådda tillsammans och Den Vaksamma kommer att berätta följande: Gruppen måste för att finna det de söker följa sina hjärtan. Endast då kan de lyckan finna. Hon meddelar allvarligt att någon av dem har onda avsikter, en människa i förbund med Underjorden och att denne kanske kommer att förstöra hela sökandet. Hon säger sig också se/höra/känna att stor sorg vilar över gruppen och att mycket blod har spillts i onödan. Den Vaksamma kan inte förklara sina spådomar närmare.

Anfall, död och flykt

Alla vidare frågor om Paradiset besvaras med att Den Vaksammaste kommer att höra av sig så fort hon fått svar av Andarna. Hur längre rollpersonerna stannar hos Flocken är svårt att säga, med det är ett plus om De Vaksamma hinner spå dem (se ovan). Så fort gruppen får för sig att resa eller då du tycker att det är dags (efter uppskattningsvis ett par dagar) kommer Flocken bli anfallen av Horden som i och med rollpersonernas ankomst lyckades lista ut Flockens gömställe. Total panik utbryter och folk springer åt höger och

vänster i de slingrande gångarna för att försvara sin boplats. Rollpersonerna kommer bli kallade till Den Vaksammaste av en upphetsad krigare. Den



Hos Flocken

Illustration: Mats Andersson

FAKTA/GALNA GUBBEN

Vid bergsmassivets fot lever en mycket gammal och minst lika galen man vars namn för länge sedan har fallit i glömskans bottenlösa hav. Hans leverne är präglad av fårskötsel (något han mot förmodan klarar galant), desperata försök att kommunicera med sina får och helt vansinniga ylanden mot månen eller solen. Mannen tar aldrig några beslut utan att först rådslå med sina får och han skuttar ofta omkring och skriker och gormar hysteriskt. Månen/solen är mål för hans största uppmärksamhet ty gubben vet att båda är ett och samma stora fisköga. Han tror att om han skriker och bönar tillräckligt mycket och energiskt kommer det att störta ner på jorden och bespara människorna den hemska plågan livet är. ✕

Vaksammaste verkar upprörd och chockad, men behärskar sig och berättar mitt under bataljen en historia för rollpersonerna. Hon berättar om den Gröna Lunden, Naturens hjärta och alltings mittpunkt. Denna underbara plats sägs ligga i bergen i norr och hit har Underjorden eller den hemska Horden aldrig nått. Här porlar friskt vatten ur rena källor, växtligheten frodas och djuren lever i harmoni med varandra. Den Vaksammaste säger att det kan vara denna plats rollpersonerna söker och hon ber dem ge sig av i det allra hastigaste för snart kommer Horden att sluka hela Flocken. Rollpersonerna bör avresa nu och kommer att gå med Andarnas välsignelse och Den Vaksammastes lyckönskan. Gruppen får mat och vatten i små säckar och ett par krigare står redo att eskortera dem ut genom en nödutgång. Precis när rollpersonerna skall ta farväl varnar Den Vaksammaste dem för att den Gröna Lunden bevakas av tio drakar och tio jättar, och att endast män och kvinnor med riktigt goda hjärtan får passera. Övriga kommer att möte sitt öde.

Nu flyr alltså rollpersonerna hals över huvud från huvudgrottan. Innan de hinner iväg kommer Horden att bryta sig genom i en gång och in i grottan där en vild och ursiningslös strid utbryter. Beskriv Horden i förvridna och hemska ordalag. De är vekligen groteska med stympade kroppsdelar, hemska ansiktsmasker, smycken av ben och skallar, mystiska runor på läderrustningarna och så vidare. De slåss med ett oerhört vansinne, ömsom skriker som bindgalna och ömsom mässar ritualer på ett främmande gutturalt språk. Mot dem slåss de disciplinerade flockmedlemmarna mer harmoniskt men också med större förluster. Horden verkar strömma oförtrutet in genom gangen.

Rollpersonerna blir mer eller mindre knuffade vidare genom de trånga gångarna av flockkrigarna och om tillfälle ges kan gruppen stöta samman med ett par hordmän. Hursomhelst färdas gruppen i kanske femton minuter varefter de blir visade en dold öppning som leder ut i den friska luften. Eskorten hälsar dem lycka till och återvänder till sina hårt ansatta fränder. Rollpersonerna lämnas ensamma vid vad som verkar vara en stig som leder mot bergen i norr, nu än närmare.

SISTA ETAPPEN

Nu inleder gruppen vad som är den sista etappen i sökandet efter Paradiset. Hur allt ligger till rent tidsmässigt är både omöjligt att veta och irrelevant. Resan fortsätter, nu till fots, och värmen håller i sig. Redan samma dag/natt som rollpersonerna lämnar Flocken kommer de att börja vandra i allt bergigare mark och få allt svårare att ta sig fram. Landskapet är kargt och dystert med stora, kala bergsmassiv, krokiga träd, vissna buskar och enstaka, svarta fåglar som skriker argt åt vandrarna. Om nu Paradiset skall ligga i dessa trakter ser rollpersonerna inget som tyder på det.

Galna gubben

När gruppen nu vandrar allt högre upp över bergssluttningarna för att fast beslutna söka sig allt närmare Paradiset kommer marken under dem helt plötsligt att ge vika och samtliga rollpersoner störtar handfallna. Sten och jord rasar över dem och samtliga fastnar de halvt begravda några meter under den mer trygga marknivån. Det verkar som om marken spruckit och svalt rollpersonerna.

Gubben kommer

När gruppen som bäst föröker komma loss hör de gubbens galna skräk, skrik och ödmjuka bön till solen/månen. Faktum är att han för tillfället är ute och vallar fåren och snart passerar han rollpersonernas håll. Ett par får tittar ned, följt av gubbens färga och härjade ansikte med hans illmariga leende. Han börjar hoppa och skutta och ropar konstiga verser på ett ännu konstigare vis. Gubben går klädd i gamla trasor, har en gul plasthink på huvudet, tuggar fradga och är barfota. Helt plötsligt slutar han och sätter sig ner och börjar föra en bisarr konversion med sina får. Gubben ignorerar rollpersonerna totalt. Han diskuterar gruppens öde med sina får, om han skall lämna dem här, hjälpa dem eller kanske "befria" dem från deras lidande. Låt detta gärna dra ut på tiden.



Galna gubben

Illustration: Mats Andersson

Fåren bräker förvirrat och gubben börjar skrika vilt och vänder sig sedan till rollpersonerna. Han frågar dem om de vill att han skall befria dem, befria dem från deras plågor. Svarar de jakande försvinner han för att hämta sin eldkastare och om de inte protesterar vilt när de förstår vad som är på gång är gruppen ett minne blott. Om de inte vill bli "befriade" blir han ursinnig och återgår till att prata med sina får. Efter någon timme verkar fåren ha övertalat honom om att hjälpa gruppen, men först sätter han sig och samtalar med rollpersonerna på sitt säregna sätt. Han berättar om plågan som drabbat människorna på jorden och understryker detta med en predikan (se "handout"). Han avslutar med att redogöra för sin fiskögeteori. Till slut hjälper han dem upp ur hålet.

Frågar rollpersonerna om Paradiset blir gubben helt utom sig och börjar gorma och verkar mer galen än någonsin. Dock lugnar han ner sig och berättar att han är fast i Paradiset. Gubben förklarar att han en gång sökte Paradiset och att han fann det, men att Guds vakter inte gav honom tillträde. Han överlämnar ett bibelstycke (se "handout") och skuttar skattandes iväg.

KLIMAX

Äntligen så kommer nu rollpersonerna att nå vad som är målet för deras resa, *Det Förlorade Paradiset*.

Paradiset

Paradiset ligger beläget i en dalsänka inskjuten i berget, omgivet av farligt branta och klippiga bergsvägg. Blickar man ner över dalen slås man först av att vegetationen grönskar frodigt, vilket är ack så sällsynt i postkatastrofens Portugal. Vidsträckt ängar med högt, grönt gräs, ståtliga träd med friska lövverk och snår av buskar med ljuvliga bär gör den hårdaste av krigare tårögd. Man finner också härliga fruktträd med päron, äpplen och druvor och hela gläntor och dungar med färgglada blommor. Redan uppifrån bergskanten kan man se rådjur, harar och hjortar beta fridfullt på ängarna och fåglar som flyger i stora antal över trädtopparna, glatt kvittrandes. Men kanske underbarast av allt; från flera ställen längs bergsväggarna forsar vackra vattenfall ner i dalen, övergår till stillsamma små åar för att sedan sluta samman till en liten sjö i dalens centrum.

Välkommen till Paradiset

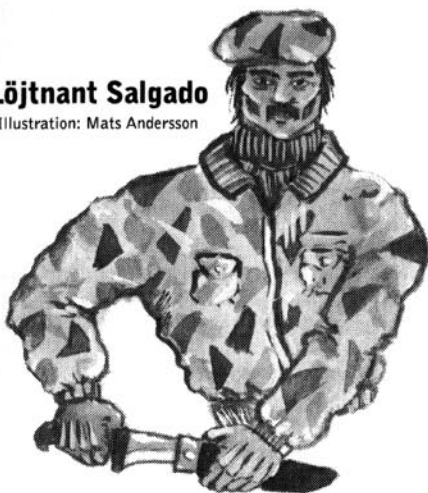
Maquisardgruppen är mycket disciplinerad och effektiv, men också väl utrustad och frihetskämparna har en mycket god moral. Allt detta innebär i praktiken att det är i stort sätt omöjligt för rollpersonerna att ta sig ner obemärkt och när de väl är nere kommer övermannas av välbevapnade och duktiga soldater som helt enkelt inte ger gruppen någon chans att försvara sig eller fly. Så när rollpersonerna med

FAKTA/MAQUISARDERNA

En större grupp maquisarder ledda av negern överstelöjtnant Lukamba har under en längre tid levt i dalen och livnärt sig på dess rika tillgångar. Den egentliga anledningen till deras vistelse här är dock inte de naturliga rikedomarna utan det skydd dalen ger undan ockupationsmakten. Gruppen är nämligen sedan ett par år tillbaka efterlysta av Byrr som jagat maquisarderna upp i bergen efter att de utfört ett välplanerat men ändå misslyckat attentat mot Lissabon-plexet. Motståndsrörelsen är ytterst välorganiserad och har spioner över i stort sätt hela Alentejo. Man har nu slagit sig till ro i väntan på nya underrättelser från låglandet och sysselsätter sig med att träna, koppla av och smida nya planer mot förtryckarna och quislingarna. De har en lönngång från sitt läger upp i bergen. ✕

Löjtnant Salgado

Illustration: Mats Andersson



mycket möda och stort besvär lyckats ta sig ner för den branta klippväggen kommer de att överraskas och fångas (och förses med ögonbindel) av en större maquisardgrupp (10-15 st). Dessa är mycket bestämda, dock ej grymma, och eskorterar rollpersonerna lugnt men säkert till deras huvudbas och fångelsehållorna. Där blir de befriade från ögonbindlar och finner sig allesammans i en och samma trånga, fuktiga grotta med ett litet gallerfönster och en bastant dörr. Förutom att genom gluggen förundras över det underbara Paradiset utanför kan rollpersonerna inte göra så mycket annat än att invänta vad som komma skall.

Förhör

Efter ett par-tre timmar blir rollpersonerna störda med vad de nu inte håller på med då maquisardernas näst högste befäl stiger in och presenterar sig militäristiskt som löjtnant Salgado. Han kommer att förhöra rollpersonerna om vad de gör i dalen och dylikt. Han verkar klart misstänksam mot dem. Salgado har liksom de andra maquisarderna en militant bestämd men ändå rättvis attityd mot rollpersonerna. Han bestämmer sig antagligen (om inte rollpersonerna gör bort sig totalt) för att lita på inkräktarna tills vidare och kommer att berätta lite kort om vad maquisarderna gör i dalen etcetera.

För rollpersonerna är det tydligt att löjtnanten är bekymrad över något och vare sig dessa frågar eller ej så berättar han att ovanligt mycket främlingar har syntts till i bergen den senaste tiden, framför allt efter

gruppens ankomst. Detta blir också hans ursäkt att lämna gruppen som från och med nu blir frisläppta men eskorterade av två maquisarder. Rollpersonerna får dock ej tillträde till basen (som utgörs av grottor i den östra bergsväggen och några skjul framför) utan får hålla sig till själva dalen (vilket antagligen rollpersonerna inte har något emot). Gruppens två vakter (Lena Vieira och Tavares d' Agua) är avslappnade och personliga och kan berätta lite mer om dalen och motståndsrörelsen. De informerar också om främmande män i bergen och verkar oroliga. De säger sig ha hört v sina befäl att att främlingarna verkade söka efter något i eller omkring dalen (som motståndsmännen helt sonika kallar Paradiset).

[SL: Främlingarna som rört sig i bergen den senaste tiden är marodörerna som under hela äventyret gäckat rollpersonerna. Deras egentliga mål med förföljandet av rollpersonerna är att finna Paradiset som deras ledare Diablo Arrojado har sett i sina drömmar.]

Marodörerna anfaller

Under den första natten efter rollpersonernas ankomst till Paradiset kommer marodörerna att slå till. De har lokaliserat dalen och Diablo Arrojado har bestämt sig för att anfalla så fort som möjligt. Efter mörkrets inbrott börjar marodörerna klättra ner för bergsväggarna och även hissa ner diverse fordon. Detta upptäcker maquisarderna mycket snart och strid utbryter.

Marodörerna lyckas tack vare sitt överlägsna antal få fotfäste nere i dalen och våldsamma strider rasar hela natten. Ingen sida får ett direkt övertag, men maquisardernas relativt låga antal gör att de tvingas retirera gång på gång. Dock är de ingen lätt match för de hängivna men relativt dåligt utrustade angrarna.

Rollpersonerna får under striderna lite friare händer eftersom ingen riktigt håller koll på dem. Vill de slåss välkomnas deras hjälp och SL kan erbjuda sina spelare spännande strider. Rollpersonerna kommer i så fall att se hur Diablo står vid bergskanten upplyst av eldar och facklor och med en skräckinjagande mask. Han ryter åt sina trupper när de avancerar ner för sluttningarna och anfaller med vilda vrål.

Byrr går till attack

Framåt gryningen kommer de båda sidorna att försöka sig på ett avgörande genom att kasta in nästan alla sina styrkor. Ett mindre slag kommer att utkämpas i den östra delen av Paradiset.

Det är i mitten av detta slag som Byrr kommer att avslöja sig och anfalla med syftet att slakta allt levande i dalen. Först kommer ett mindre antal små,

snabba attackplan att svepa ner över den södra bergssiden och sprida död och förintelse med sina höghastighets kanoner och målsökande raketer. Beskriv dem i bästa science-fiction anda – spara inte på superlativen. Situationen blir kaotisk i båda lägren och såväl marodörer som maquisarder kommer att dra sig tillbaka med svidande förluster. Överallt ligger döda och sårade människor och brinnande vrak efter marodörernas fordon. Inom kort kommer också ett par stora transportskyttlar ner i dalen och landar i söder. Ur dessa strömmar tungt bepansrade och beväpnade soldater (quislingar) som effektivt tar ensamrätt på dödandet i Paradiset. Deras utrustning är likt flygplanen mycket högteknologisk. Om inte rollpersonerna har bestämt sig för att ingripa kan det vara god idé att avbryta äventyret någonstans här.

Rollpersonerna har i stort sett fyra alternativ: 1) *Att dö*. Om de inte hittar på något speciellt eller bestämmer sig för att utan eftertanke slåss i striden är det tyvärr detta som kommer att hända. 2) *Att fly*. De kan med lite tur lyckas fly ut ur Paradiset och kanske dyka upp i framtiden? 3) *Att kapitulera*. De kan ge sig frivilligt till Byrr som fångslar dem och skickar dem till något plex som billig slavarbetskraft eller varför inte till något laboratorium? 4) *Att slå tillbaka Byrr*. Detta alternativ kräver en hel del tankearbete och ännu mer flyt. För att lyckas måste de antagligen på något sätt oskadliggöra något av Byrrs skepp. Låt med fördel ett av utomjordlingarnas skyttlar stå kvar med enbart ett par vakter. Sedan återstår att förena marodörerna och maquisarderna och

få dem att kämpa tappert mot den övermäktiga fienden. Med lite kloka strategier kanske de till och med lyckas...

Om Byrr vinner (högst troligt) kommer Paradiset att ödeläggas, bombas med något som i det närmsta påminner om napalm och allt levande utplånas. 1-0 till Ondskan...

EPILOG

Och jag skall uträtta min hand mot dem och göra landet mer öde och tomt än öknen vid Dibla, var de än äro bosatta; och de skola förnimma att jag är HERREN [Hesekiel 6:14].

Vad är lycka? frågar sig människorna i ödemarken och tänker tillbaka på de hårda dagar som passerat. Vad är liv? undrar de också och påminner sig endast död och lidande. Kanske det finns något utöver detta? tänker de hoppfullt... Kanske en plats för lycka och liv? Ett Paradis utan gränser och hårda ord? Men frågan är om den platsen är ämnad för dem...

Hon som söker efter sina drömmars värld kommer så att finna den, förr eller senare. Om hon sedan gläds kommer andras avundsjuka att kasta henne i fördärvet. ✕

Jägaren Miranda Carmen

Bakgrund

Du föddes i Lissabon-plexet för 19 år sedan. Dina föräldrar var ganska högt uppsatta inom administrationen och sprang villigt ärenden åt de byriska härskarna. Redan vid fjorton års ålder kom du i kontakt med en hemlig mquisardisk motståndsrörelse och de övertalade dig att hjälpa dem. Genom den insyn du hade genom dina föräldrar stal du hemliga datorfiler, dokument, rapporterade om diverse planer etcetera. Snart var du rejält insyltad så du hade inget annat val än att fly när allting avslöjades. I stort sett hela rörelsen utritades och dina föräldrar avrättades offentligt. I en månad levde du i stadens gränder, jagad och hungrig. Snart tog du det allvarliga beslutet att ge dig ut i ödemarken.

Du möttes av plågade, fattiga och hårda människor. Livet här ute handlar om att äta eller ätas. Trots detta fascinerar du av invå-narnas frihet och individualism. Snart slog du dig ner i en vallby, Porto Rei, och började genast arbeta som lärling hos byns äldsta jägare, Eduardo Rios. Där har du nu bott i drygt ett år.

Alldeles nyligen följde du med din lärare när han skulle resa till Oriola för att delta i rådsmötet mellan grannbyarna. Det var då du fann ett brev i din mästares packning som avslöjade att han var quisling. Utan att tänka först dödade du honom i ett vredesutbrott och råkade också tända eld på den förfallna ladan ni övernat-tade i. Vid dina sinnes fulla bruk insåg du vad du gjort, dödat en respekterad bymedlem och förstört beviset mot honom. Du bestämde dig för att fortsätta till Rio de Salvada och ljuga ihop en berättelse om att han aldrig följde med. Under tiden plågar sanningen dig något oerhört...

Uppträdande

Du är en kvick och snabbtänkt ung kvinna som är väl medveten om hur grym världen är. Du har sett dina föräldrar avrättas och dina vänner slaktas. Du vet dock att livet inte blir bättre än vad man gör det till, och du tar varje chans till att förgylla det. Fester, vackra män och jakt gör alltid gott. Du håller tyst om din bakgrund och undviker att prata om gårdagen, du lever i nuet.

Viktiga kunskaper och färdigheter

Du har goda kunskaper inom datorteknik, säkerhetssystem och förfälskning. Du är liten och smidig och har gjort stora framsteg inom jägaryrket. Du kan spåra, kamouflage, flå och stycka och överlevnadsteknik. Du är även en duktig armborst- och pilbågsskytt, och inom motståndsrörelsen fick du begränsad träning i pistol-skytte.



Utrustning

Compoundpilbåge med 20 pilar, avsågat hagelgevär med 3 grova hagelpatroner, machete, vildmarkskniv, tändstickor, 1 L tändvätska, stor ryggsäck, 1 paket med äkta Marborou (du röker dock inte), sovsäck, rep, 12 9mm patroner, snaror, krokrokar och fiskelina, ett antal konserver (krossade tomater, risotto, köttfärsås), fältkök.

Utseende

Du är en vacker ung kvinna med axellångt brunt hår, klara, gröna ögon och attraktiv kropp. Du är runt 170 cm lång och stark och smidig under de flesta omständigheter. Du går klädd i kläder avsedda för jakt; ett par uppkavlade, gröna militärbyxor, en grå t-shirt med en läderväst över och ett par slitna kängor. I ett brunt vackert broderat pannband som du alltid har på dig sitter tre fasanfjärdar. Din utstyrsel är smyckad av ben, tomhyllor, patroner och fjärdar.

Tycker om Byrr

Du hatar Byrr över allt annat. De människor som står på Byrrs sida är om möjligt ännu mer smutsiga och förtjänar ingen nåd.

Tycker om Helena

En gammal och vis kvinna som är vida känd i ödemarken för sina kunskaper och färdigheter inom läkekonsten. Du skulle bra gärna vilja veta mer om henne.

Tycker om Miguel

En beundransvärd, erfaren krigare som verkligen är en del av ödemarken. Han är så fascinerande och trots hans otrevliga utseende skulle du inte tacka nej till lite värme i sovsäcken...

Tycker om Abril

En tråkig idiot som verkar uppenbart intresserad av dig. Han skulle bara våga...

Tycker om José

I José ser du din far som han var när du var ung. Stadig, självsäker och målmedveten. Du känner dig trygg i hans närvaro.

Läraren Abril Lopes

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i vallbyn Alvito. Vilka dina föräldrar är vet du ej eftersom alla invånarna dierkt efter födseln inordnas i byns hierarkiska system. Byn är en familjesekt där alla står till svars inför Den Utvalde, byns andlige och världslige ledare. Din uppgift i Familjen (d v s byn) är att undervisa familjemedlemmar i konsten att odla marken och ta till vara på dess knappa resurser. På senare dagar har du sock börjat ifrågasätta Den Utvalde och sektens budskap. Än så länge har du inget märkts utåt, då vet du var som väntar dig: döden genom halshuggning.

Familjen håller i hemlighet på att köpa stora kvantiteter vapen och ammunition. Det hela har pågått ett par månader och varför vet du inte, även om du har dina aningar. Drakens Dikt (den heliga skriften, Draken är guden i Familjens religion) kan man läsa om ett korståg mot avfallingarna där blod skall gjutas och hedniska skallar krossas. Du är högst inblandad i upprustningen eftersom Den Utvaldes Råd har gett dig uppgiften att åka till grannbyarna och byta till dig allt av värde. Du har precis gett dig av till rådslaget i Oriola och där du även skall möta din vän, jägaren Eduardo Rios. Han har med sig tjugo tunga armborst som du skall byta till dig för sektens räknig.



Uppträdande

Du är en riktig viktigpetter som alltid har en åsikt om allt och alla. Du har alltid rätt och är hopplös att diskutera med. Du försvarar din sekt i alla väder och försöker även få andra att få upp ögonen för din Familj. Dock tvivlar du själv innerst inne och dessa bryderier kan ibland uppsluka dig helt och i dessa stunder är du svår att få kontakt med. Du är självsk och ser aldrig andra människors behov och förstår inte andra åsikter än dina egna. Du är också mycket intresserad av naturen i allmänhet och agrikultur i synnerhet. Du har komplex för din ringa ålder och din barnsliga utseende, om någon påpekar detta blir du mycket upprörd (röd i ansiktet) och skriker argt med din gälla stämma.

Viktiga kunskaper och färdigheter

Du är mycket väl bevandrad inom agrikultur och jordbruksteknik. Du har goda kunskaper inom biologi och övertalning. Du har även bristfälliga kunskaper inom akutvård, medicin och historian efter katastrofen.

Utrustning

Drakens Dikt (sektens heliga skrift), ett par pressade frön från gårdagens lektion, överlevnadskniv, tändstickor, 17 hemrullade cigaretter, fickplunta med rejält stark hembränt, lätt armborst med 10 lod.

Utseende

Du är 23 vintrar gammal men ser mer ut att vara en tonåring. Klent byggd, vita fjun på hakan och barnsliga drag gör att du ser patetisk och oerfaren ut. Du är runt 165 cm lång och går klädd i ett par lappade manchester byxor, en urblekt flottig t-shirt, ett par sandaler och på huvudet har du ständigt en väderbiten filthatt. När du beger dig utanför byns skola drar du på dig en khakifärgad militärväst. Vid ceremoniella sammankomster bär du din Drakkåpa, en blåfärgad kåpa i rent bomull.

Tycker om Byrr

Byrr är Ondskan enligt Drakens Dikt. De är Mörkrets undersåtar som kommit hit till jorden för att förslava och plåga Drakens alla barn (människorna). Fram-för dig ligger en evig kamp mot dessa bestar.

Tycker om Helena

En lärd kvinna som tror hon vet allt. Men du är minsann smartare, det skall du visa henne.

Tycker om Miguel

Miguel verkar vara en farlig krigare och det känns tryggt att ni är på samma sida. Dock har du ett och annat att säga om teoretisk stridsteknik...

Tycker om Miranda

Miranda är ung, vacker och villig. Hon är kvinnan att stilla din lust, det gäller bara för dig att göra klart för henne att du vill ha henne.

Tycker om José

Vattenförsörjare? Om någon kan något om sådant så är det du! Annars verkar han ganska okey.

Läkaren Helena Duarte

Bakgrund

Du föddes innan katastrofen, innan Byrr underkuvade tellus och ditt vackra Portugal. Du var fortfarande ung men minns ändå hur vackert landskapet var då. Då minns dina föräldrar och er underbara vindslägenhet i Lissabon. Du levde ett bra liv och satsade all energi på din utbildning. Eftersom din far var läkare följde du hans fotspår och när Byrr kom studerade du till doktor i medicin. Du minns hur allt detta togs ifrån dig och hur du skiljdes från dina föräldrar. Du anpassade dig snart till det hårda livet i ödemarken. Dina färdigheter och kunskaper inom läkekonsten var mycket eftertraktade och snart insåg du ditt kall; att hjälpa och vårda de svaga i denna Guds prövning. Du reste runt i ödemarken och med endast mat och husrum som ersättning spred du liv och hopp bland människorna.

De senaste åren har du levt tryggt i en vallby, Rio de Salvada, öken. Du är nu gammal och vis och en av de mest respekterade invånarna i trakten. För tre veckor sedan försvann ditt livs kärlek, din man Rui Direito, när han var på besök i grannbyn Oriola. Ingen vet vad som hänt honom sedan han lämnade bykrogen tre fredagar sedan. Nu skall du och resten av byrådet bege er till just Oriola på ett Rådslag med grannbyarna och du skall då undersöka vad som hänt din man. Tyvärr fruktar du det värsta.



Uppträdande

Du lever strikt efter de numera bortglömda kristerliga idealen. Hjälpa de svaga, vända andra kinden till och behandla sina medmänniskor med respekt är för dig självklarheter. Du är behärskad, lugn och vis. Du har sett mycket och ödemarkens grymhet har för länge sedan slutat förvåna dig.

Viktiga kunskaper och färdigheter

Du har mycket goda kunskaper inom medecin, botanik, kirurgi, första förband och biologi. Du har goda kunskaper inom zoologi, teologi och geografi. Du är väl införstådd i hur människor fungerar och brukar se på människor om de ljuger och hur de känner.

Utseende

Du är i 50-årsåldern och sålunda väderbiten och sliten. Dina ögon är dock fortfarande klara och din hållning reslig. Ditt gråsprängda bruna hår är uppsatt i en hästsvans och du går klädd i en gammal, sliten labb-rock. Dina tillhörigheter förvarar du i en vandrarrygsäck med ett Röda korset emblem på. Du har en prästkrag.

Utrustning

Första förbandslåda, läkeörter, sprutor, mediciner, kirurgiska instrument, böcker, kartor, Bibel, krucifix, papper och penna, filter, ett rött upphittat krucifix som du har i innerfickan på rocken.

Tycker om Byrr

Trots att dessa bär ansvaret för den hemska tillvaro ni nu lever i vet du att ni måste förlåta även dem. Hat är en djävulsk egenskap och förlåtelse en dygd.

Tycker om Miguel

En hård och ärrad krigare. Han verkar kämpa mot sitt grymma inre och behöver i denna kamp hjälp av Gud genom dig.

Tycker om Abril

Han är medlem i en kättersk sekt som förvridigt Gud och Jesus lära. Du försöker vara förlåtande med har ibland svårt att behärska dig när han lägger fram sina gudsförgätta teorier. Det oroar dig eftersom han är den första mänsika du mött som fått dig så upprörd. Han verkar dock inom sig bära på ett tvivel av något slag.

Tycker om Miranda

En ung och duktig flicka som du skulle vilja lära känna bättre. Du tror dock att hon döljer något, något som smärtar henne djupt. Inget är dock för plågsamt för att berätta för dig.

Tycker om José

En plågad man som har allvarliga personliga problem. Något mycket hemskt har inträffat det senaste året, och José verkar gå i självmordstankar. Du måste prata med honom om detta.

Bykrigaren Miguel Vicente

Bakgrund

Du föddes efter katastrofen i en ruinstad vid Havet i söder. Redan vid födeln fick du kämpa och din mor dog. Eftersom du var missbildad lämnades du åt ditt öde i gatstenen. Tack vare en ung flickas förbarmande överlevde du och hon tog hand om dig. Tio år gammal blev din forstermor brutalt våldtagen och mördad av ett rivaliserande gäng och återigen stod du ensam. Med ett brinnande hat mot allt och alla växte du upp till en av stadens mest fruktade gängkrigare. Snart lärde du dig älska ditt gäng, din nya familj, och bekämpade era fiender med dödsföraktande entusiasm.

Vid 19 vintrars ålder tvingades du på flykt ut ur staden då ditt gäng blivit slaktat av rivaler. I årtal drog du runt i ödemarken och livnärde dig som marodör, tjuv, legoknekt, lönnmördare, karavanvakt och gud vet vad. Det var först när du nådde vallbyn Oriola som du stannade en längre tid. Man mottog dig med respekt och erbjöd dig fast anställning som vakt och snart var du en fullvärdig medlem i byn. Här fann du en annan sida av det hårda livet i ödemarken; vänner, respekt, solidaritet och snart även kärleken. Du är sedan två år tillbaka gift med den förtjusande Susana och ni har en nyfödd son tillsammans.

För tre veckor sedan var du på otroligt dåligt humör efter ett gräl med din fru. Full och arg stötte du på en av karlarna från grannbyn, den gamla gubben Rui Direito från Rio de Salvada. När Rui krävde igen en gammal skuld blev du upprörd och råkade slå ihjäl honom. I ren desperation och rädsla för vad du gjort drog du honom ut ur byn och begravde Rui under en gammal korrek. Sedan dess har du haft hemska mardrömmar; ditt samvete kanske är rymligt men rädslan för att mista ditt trygga liv och din familj överstiger allt annat.

Uppträdande

Du försöker leva efter de regler som gäller i byn, de regler du älskar. Du försöker vara godtrogen, vänlig, lojal och rättvis. Dock brinner det fortfarande en intensiv eld inom dig, ett hat som måste få utlopp. Du blir ofta reslig, ond och arg, tillsynes utan anledning. Och om någon skulle lägga hand på Susana eller dina fränder skulle inget kunna stoppa din blodtörst.

Viktiga kunskaper och färdigheter

Du är i grunden en dödlig krigare och bemästrar de flesta stridstekniker till fullo. Du är en mästare på armborst, pistol, obehäpnad närstrid och kniv. Du kan också överlevnadskonst, kamouflage och köra diverse fordon.



Utrustning

Tungt armborst, koger med 20 lod, 4 kastknivar i bältet, stridskniv, Magnum 45 med fjorton patroner, 2 splitterhandgranater, vapenfett, vandrarsäck, sovutrustning, kikare, Zippo, konserver (grönsakssoppa, champinjoner, kokad potatis, sparris).

Utseende

Du är i 30-årsåldern, senigt byggd och runt 180 cm lång. Vänstra delen av ansiktet är missbildat med otäcka bölder och vävnadsutväxter. Din hjässa är rakad och dina ögon iskalla som stål. Din kropp har ärr likt få och du haltar lätt på vänster ben. Du går klädd i ett par khaki-uniformsbyxor, ett smutsigt, ursprungligen vitt linne, ett par rediga militärkängor och en gammal plåthjäl.

Tycker om Byrr

Trots att du aldrig kommit i direkt kontakt med dem hatar du dem likt de flesta i ödemarken. Du har ju hört berättelser från livet före katastrofen och om hur underbart det var.

Tycker om Helena

En god och kärleksfull kvinna som påminner om din fru. Dock är hon lite för vek och förlåtande. Eftersom hon även är en Guds kvinna tänker du biktad dig inför henne om ditt dråp.

Tycker om Abril

Han tror han vet och kan allt. Påstår sig vara lärare men ser ut som en barnunge.

Tycker om Miranda

En ung, vacker och beundransvärd flicka som har vad som krävs för att överleva i ödemarken. Abril verkar intresserad av henne men går han för långt skall du sätta stopp.

Tycker om José

Du vet inte vad det är men José bara går dig på nerverna. Du vet att det inte är hans fel men så fort ni diskuterar något så slutar det med att du skriker och gapar på honom.

När du föddes, skar ingen av din navelsträng, och du blev icke rentvagen med vatten, ej heller ingniden med salt och lindad. Ingen såg på dig med mycken ömkan, att han ville göra något sådant med dig eller visa dig någon misskund, utan man kastade ut dig på öppna fältet den dag du föddes; så ringa aktade man ditt liv.
[Hes 16:4-5]

Vattenförsörjaren José Vieira

Bakgrund

Du föddes i Rio de Salvada och bodde i byn upp till 14 års ålder. Då dog din mor i lunginflammation och din far bestämde sig för att flytta till grannbyn Cabeça Gorda. Du lämnade många goda vänner bakom dig och kom aldrig riktigt över vare sig det, din mors död eller din fars svek. I flera år var du bitter och ensam. När du var 18 år gammal insjuknade din far i en otrevlig böldpest. När allt verkade som mest hopplöst blev du kontaktad av Paz Gertrudes i din födelseby. Han erbjöd sig att bota din far. Från den dagen har du varit Paz spion i Cabeça Gorda, ni förser nämligen byrr i Lossabon-plexet med information via en sändare i Rio de Salvada.

Du avancerade till högste ansvarig för vattenförsörjningen i byn och har sedan dess haft en plats i byrådet och mycket god insyn i områdets politik. Med extra bidrag från byrr genom Paz har ditt liv varit så mycket bekvämare än alla andras, och det är inte förrän på senare dagar du börjat fundera över de moraliska aspekterna.

En dag för snart ett år sedan bestämde du dig för att nu fick det vara nog, du klarade dig utan att förråda dina vänner. När Paz fick höra ditt beslut blev han ursinnig och snart fick du veta vad hans vrede kunde innebära. Ett par dagar senare omkom båda dina söner i ett överfall av marodörer ute på fälten, och din fru försvann spårlöst dagen efter. Paz kontaktade dig och du fick veta att han låg bakom. Han gav dig inget val, om du inte fortsatte skulle han mörda även din fru. Med svald vrede bestämde du dig för att inte offra din frus liv.

Uppträdande

Världen består av två slags människor, onda och goda. Du är god, de flesta andra är onda. Du har en mycket svartvit syn på livet och omgivningen. Du dömer också människor efter första intrycket och uppfattningen du bildar du kan sitta i sig länge. De människor som är goda öppnar du dig dock för och känner dig mycket nära med. Du har den senaste tiden visat allt mindre respekt för faror och döden, p g a den senaste tidens hemska händelser. Du har t o m funderat på att ta ditt liv med annu inte samlat tillräckligt med mod.

Viktiga kunskaper och färdigheter

Du har mycket goda kunskaper inom vattenförsörjning. Du vet en hel del om telegrafi och radioteknik, efter läsning av böcker tilldelade av Paz. Du kan prata engelska förutom portugisiska och kan lite schifferteknik, också det kunskap handhållen genom Paz. Du är en hejare på att spela kort, vilket du gör så ofta du kan. Som en pliktrogen bymedlem har du fått lite vapenträning i armborst.



Utseende

Du är snart 30 år och ditt intensiva liv börja ta ut sin rätt. Rynkor och grånat hår gör åldern sig påmind. Dock är du fortfarande lång (runt 185 cm) och välbyggd. Årr över hela kroppen lämnar spår efter en smittkopps-epidemi som du överlevde. Du är solbränd, har tunnt, kortklippt hår och en tatuering föreställande en varg på vänster kind. Du går klädd i ett par ingångna skinnbyxor, en illaluktande gammal rutig skjorta med uppkav-lade ärmarna, ett par avklippta läderhanskar, ett par trasiga niohåls-kängor och en bredbrättad hatt.

Utrustning

Handarmborst med 15 pilar i benkoger, gammal rostig S&W Model 19 (tung revolver) med 5 patroner, knogjärn, kortlek, solljusdriven miniräknare, 5 tändare, stor ryggsäck, 14 tjocka ciggarer, sovsäck, konserver (köttgryta och fruktsallad), frystorkad mat (grytor och soppor), fältkök, 5 vattenskin, extra strumpor, 2 gamla serietidningar (Asterix och Tintin), 48 patroner av varierande kaliber.

Tycker om Byrr

Du är intresserad av Byrr, du tror de är goda med vet inte riktigt. Antagligen är de det eftersom de övervann mänskligheten. Du är dock rädd för dem.

Tycker om Helena

Hon är en god människa, gammal och erfaren. Hon skulle inte göra en fluga förnär.

Tycker om Miguel

Miguel verkar vara en hård man präglad av livet i ödemarken. Du har ännu inte riktigt fattat var han står någonstans.

Tycker om Abril

Stor i orden men liten på jorden. En ganska miserabel typ, förvånansvärt att han överlevt i ödemarken hittills. Det är faktiskt synd om honom.

Tycker om Miranda

En ung och vacker kvinna som vet vad hon vill. Trots sitt glada lynne är hon säkert ond innerst inne.

HANDOUTS TILL DET FÖRLORADE PARADISET

Lappen hos Häxan

Nu vill jag bryta upp, nu vill jag hädanfara och komma till det land, där mig är gott att vara. Jag kämpat länge nog med brister och besvär; nu längtar jag till ro - och Gud mig ro beskär.

Blinda gubben i vallbyn

Den som har öra, han höre vad Anden säger till församlingarna. Den som vinner seger, åt honom skall jag giva att äta av livets träd, som står i Guds paradis. [Upp 2:7]

Solkvinnans bibelstycke

Jag skall församla eder ifrån folkslagen och hämta eder tillhopa från de länder dit I haven blivit förströdda, och skall give eder Israels land. Och när de hava kommit dit skola de skaffa bort därifrån alla de skändliga och styggeliga avgudar som nu finnas där. Och jag skall giva dem alla ett och samma hjärta, och en ny ande skall jag låta komma i deras bröst; jag skall taga bort stenhjärtat ur deras kropp och giva dem ett hjärta av kött, så att de vandra efter mina stadgar och hålla mina rätter och göra efter dem; och de skola vara mitt folk, och jag skall vara deras Gud. [Hes 11:17-20]

Galna gubbens predikan

Du människobarn, vänd ditt ansikte mot Israels berg och profetera mot dem och säg: I Israels berg, hören Herren, HERRENS ord: Så säger Herren, HERREN till bergen och höjderna, till bäckarna och dalarna: Se, jag skall låta svärd komma över eder och förstöra eder offerhöjder. Och edra altaren skola varda förödda och edra solstoder sönderkrossade, och dem av eder, som bliva slagna, skall jag låta bliva kastade inför edra eländiga avgudar. Och jag skall låta Israels barns döda kroppar ligga där inför deras eländiga avgudar; och jag skall förströ edra ben runt omkring edra altaren.

Och om jag låter några leva kvar, så att somliga av eder, när I bliven förströdda i länderna, räddas undan svärdet ute bland folken, så skola dessa edra räddade ute bland folken, där de äro i fångenskap, tänka på mig, när jag har krossat deras trolösa hjärtan, som veko ifrån mig, och deras ögon, som i trolös avfallighet skådade efter deras eländiga avgudar; och de skola känna leda vid sig själva för det onda som de hava gjort med sina styggelser. Och de skola förnimma att jag är HERREN. Det är icke ett tomt ord att jag skall låta denna olycka komma över dem.

Och jag skall uträcka min hand mot dem och göra landet mer öde och tomt än öknen vid Dibla, var de än äro bosatta; och de skola förnimma att jag är HERREN.
[Hesekiel 6:2-5, 8-10, 14]

Galna gubbens biblestycke

Och Herren Gud drev ut mannen, och satte öster om Edens lustgård keruberna jämte det ljungande svärdets lågor, för att bevaka vägen till livets träd och Guds paradis.
[1 Mos 3:24]