

Gamla minnen



TADINOR-ÄVENTYR AV SVEN FOLKESSON

PROLOG

Röken från det övertända värdshuset slingrar sig upp mot himlen likt en tjock, grå mask. Gräset på marken är gult och står i starkt kontrast till de frodigt gröna trädtopparna som sticker fram bakom husen i byn. Människor runt omkring er springer i vild panik till höger och vänster, in i sina hus i ett försök att undkomma er ilska. En ilska som nu förvandlats till förstummande förvåning. Röken sticker i era ögon och hettan svider mot er hud. Någonstans ifrån kommer ett gällt skri, som av en kråka. Skräcken har slagit sig ner i era hjärtan och väntar där lugnt och stilla på att ni skall skrida till verket.

Den skräckslagne kordulen tittar upp från sina brinnande kläder och ser rakt på er. Han tänker först ropa på hjälp, i hopp om att ni kan hjälpa honom släcka

elden som bränner hans feta kött, men era iskalla blickar gör honom först förvånad, sedan rädd.

Vamon (till de andra i gruppen): "Era dårar, gör något. GÖR NÅGOT!"

Relam (skrämd och rädd): "V...v...vad menar du? Göra v...vad?"

Pri (lägger en pil på bågen): "Det här är helt befängt. Det är helt..."

Vamon (mkt upprörd): "Dessa syndare måste renas! Det är vår uppgift!"

Relam: "Syndare? Vad menar du? Han är ju..."

Sote (drar lugnt sitt svärd och nickar medhållande): "...ja, det är han"

Lejamor (drar fram en dolk ur bältet, tittar sig förvirrat omkring): "Jag...jag vet inte..."

Vamon (skrikande): "Denna plats är smittad av ondskan! Vi skall härmed skrida till verket! Rena byn! I Efras namn, RENABYN! Och byn renades.

FÖRORD

Gamla minnen är ett fristående äventyr till Tadinor. Upplägget är något annorlunda eftersom hela äventyret är indelat i akter och scener. Berättelsen är enligt manuset starkt styrd och koncentrerad på att bjuda in till intressant rollspel. Vågar spelledaren inte vidga sina vyer skall det dock inte vara några problem att ändra efter behov. Detta gäller även om spelledaren vill författa egna karaktärer eller låta spelarna få den friheten; med Gamla minnen följer nämligen fem rollpersoner (se Appendix E) som är anpassade till världen i allmänhet och detta äventyr i synnerhet. Dessa är dock enbart av mig konstruerade fundament som gör sig bäst om spelarna arbetar vidare med dem.

Det är en klar fördel om spelledaren och gärna även spelarna har läst och bearbetat artikeln om landet Wael (se Runan

#22) där äventyret utspelar sig. Värdefull information kan även finnas i Appedix B.

Tack till mina tio speltestare och för era kommentarer och synpunkter.

Mycket spelglädje!

Sven Folkesson, Upplands Väsby 3/10 -98

BAKGRUND

Rollpersonerna

Rollpersonerna är medlemmar i Tuvaldeorden och utgör tillsammans en aktiv grupp som åker runt på Öarna och spårar upp kättare, syndare och brottslingar och straffar dem. Rollpersonerna står formellt under ärkekordulen i Wael som ger dem order om vart de skall infinna sig för att straffa hedningar. Gruppen är dock alltid på sin vakt eftersom onda krafter kan få fritt spelrum i vilken man eller kvinna som helst. Självklara brott som de med mer eller mindre grymma och dödliga metoder måste straffa är kätteri, synd, lögnaktighet, slösaktighet, vidskeplighet, slöseri etcetera.

Tuvaldeorden

Tuvaldeorden bildades för snart femtio år sedan men är redan fruktad runt på Öarna. Tuvalde Gadalt var en man som tjänade kyrkan väl och kom snart att tillträda posten som religiös ledare – ärkekordul – för litonismen i norra Delinor (se Runan #24). Under denna period och under Tuvaldes ledning blossade religionskonflikten upp till tidigare ej skådade nivåer och mången

man mördades på grund av sin tro. Tuvalde var också en mästare på att spåra upp kättare vilka han straffade med alla medel tillgängliga. Detta är anledningen till att denna orden är uppkallad efter honom. Ordens huvudsakliga uppgifter är att undersöka hur stark tron är i de egna leden, straffa tvivlare därefter samt att spåra upp kättare och syndare vilka går samma öde till mötes. Tuvaldeorden är av historiska skäl mest verksam i Delinor, men grupper ur orden kan ses på de mest avlägsna platser.

Massakern i Rodina

Rollpersonerna har precis varit i Rodina (se Runan #18) där hemska händelser utspelade sig. De skulle hjälpa den växande litonistiska kyrkan i det religionsfria landet när händelserna gick ur styr. Längre hade de jagat en kättersk grupp som terroriserat en kyrka i Rodina när gruppen tillsammans med en mindre styrka ur stadsvakten lyckades spåra dem till en mindre by långt ute i vildmarken. Ivriga att straffa syndarna som bland annat mördat en präst stormade rollpersonerna in ibland husen och märkte inte det kyrkliga lägret som stod söder om byn. Byborna skrek och grät när gruppen våldsamt drog fram. I tumultet råkade någon tända eld på ett hus och snart kom brinnande män ut springandes: bland annat en litonistisk kordul och flera kyrkoknektar! Rollpersonerna förstod att kyrkan skulle döma dem till döden för misstaget och fattade snabbt ett grymt beslut; kallblodigt höggs de panikslagna knektarna ner och kordu-

len fällde Pri Fontanak med en pil i bröstet. Sedan samlade de ihop alla vittnen i byn; män, kvinnor, barn, gamla och sjuka, och slaktade dem tillsammans med deras boskap mitt på bytorget. Husen brändes ner tillsammans med alla andra spår av de döda. Gruppen från Tuvaldeorden fann snart kyrkoläget utanför byn där några knektar, lite köksfolk och ett par drängar låg och sov. Dessa döddes likaså, och även de statsvakter som medverkat i massakern och var de enda vittnena. Samtliga lades till högen av uppemot hundra brinnande lik. Rollpersonerna red tillbaka mot staden med kläder stinkande av bränt kött.

Motståndsrörelsen

Rollpersonerna kommer under äventyrets gång att jaga en grupp eller rörelse som hotar kyrkan och landets säkerhet. Det visar sig snart att detta är en ganska omfattande nationell befrielserörelse, i folkmun helt sonika kallad "rörelsen". Denna kommer trots gruppens ansträngningar ligga steget före och till slut konfrontera rollpersonerna och deras bundsförvanter i berättelsens slutskede.

De svurna

I litonistkyrkans högsta näste i Markorien (se kommande nummer av Runan) styr de tre pontifexerna med tillsynes oinskränkt makt. Över dessa står dock en hemsk mästare, en gudalik gestalt som äger krafter som inte är av denna värld. Hans existens är lika okänd som hans styrka är fruktansvärd. Mer om honom och hans jämlingar kommer det stå att läsa i det spelledarhäfte



till Tadinor som kommer att släppas under år 1999.

Hursomhelst, denne best har skickat ut sina fem allra starkaste undersåtar – de svurna – för att söka upp lika många förrädare inom den kyrkliga organisationen. Läsaren förstår nog vart det hela bär och äventyrets namn tyder också på att massakerna i Rodina ligger till grund för den historia som kommer att utspelas. Medan rollpersonerna jagar motståndsmän är de verkliga fienderna dem hela tiden på spårnen.

Sidogrupper

Mellan varven kommer spelarna att få axla rollerna som både motståndsmän och de svurna. Detta kommer att arta sig i små scener som enbart skall höja spänningen och ge spelarna inblick i handlingens gång. När en, fr o m nu kallad sidoscen skall spelas står det angivet i texten och mer information finnes i Appendixen C och D.

Låt spelet börja!

Dessa är utgångspunkterna för Gamla minnen. Rollpersonerna har begått det grövsta av brott och skulle det komma upp i dagen kan de vänta sig sådana smärtor att blotta tanken är för otrevlig att beskriva i detta äventyr. Gruppens medlemmar är medvetna om att ingen kan fly undan kyrkan: Efra ser allt! När äventyret tar sin början är rollpersonerna på väg hem från Rodina till Wael för nya uppdrag i kyrkans tjänst. De har slutit en tyst överenskomst där ingen närmare diskuterat massakern, även om alla självklart bollar med sina inre, plågsamma tankar. Som spelledare får du gärna låta dessa grubblerier förvandlas till intressanta och dynamiska gruppintriger.

Ett tips till spelledaren är att använda prologen (som finnes i inledningen till äventyret) som ett manus där spelarna introduceras till berättelsen.

AKT 1: TIBUR

Scen 1: Ett strandhugg

Första sidan i boken slås upp och på bilden ser man en kogg med kyrkliga flaggor. Båten är på väg från Rodina till Waelns huvudstad Dwala. En grupp ur Tuvaldeorden, även kända som våra spelares huvudkaraktärer, skall släppas av vid kusten och därifrån vandra till staden Tibur.

Rollpersonerna står på däck och ser hur skeppet sakta glider fram längs Waelns kust. Stämningen är dyster. De övriga i besättningen undviker av förklarliga skäl gruppen så gott det går. Ordensmedlemmarna vet att de skall till Tibur i nordvästra Wael för att där möta en kontaktman inom kyrkan för nya order. Kaptenen samlar gruppen och meddelar att de snart är framme, ber dem att packa och komma ut till däck igen så fort som möjligt.

Väl ute på däck igen syns inte kaptenen till. Dock hör gruppen utvalda delar av en

konversation akterut. Orden förs med den lätta brisen och handlar om någonting som att drottningen är besatt av en ond trollkarl. Rollpersonerna lär reagera och straffa vidskepligheten och förtalet. När straffet är utfärdat ser rollpersonerna en kråka som sitter på galjonsfiguren (den senare föreställande Efra) i fören. Den tittar på rollpersonerna, skriar och flyger iväg.

Koggen lättar ankar, en liten eka för iland gruppen som börjar vandra upp över fälten mot staden Tibur. Ridån går ned.

Scen 2: Brevet

Vid ett bord i mitten av det rökiga, varma och avsvett osande världshuset sitter gruppen och intager en spartansk måltid. Övriga gäster har antingen gett sig av till ölstugan på andra sidan gatan eller satt sig på betryggande avstånd från dem. (Tuvaldeordens emblem på deras kläden skrämmer även de modigaste.) Rollpersonerna väntar besök av en ordensbroder som har låtit vänta på sig. Det visar sig dock att denne inte dyker upp alls, istället en ung novis som överlämnar en förseglat brev med kontaktmannens sigill (se Appendix A).

In på scenen stövlrar sedan en grupp berusade delinorska legoknektar som precis fått anställning hos länsherren i Tibur som rustar inför hotet från Zhu Kemplak. Dessa ställer till gruff och hamnar antagligen på kollisionskurs med rollpersonerna. De har dock en viktig upplysning; allmogen i staden tisslar och tasslar, smusslar och fifflar och något verkar vara på gång. Ridån faller över världshuset.

Scen 3: På vägen

Ridån går upp. Gruppen stannar upp sina hästar ty på höger hand mot en brant kulle bredvid vägen är ett låger uppslaget. Fem stora, tjugomanstält och tre stycken mindre plus en vacker paviljong ligger i en cirkel. Lågets ledare är riddar Ego Stålhjälms av Riby (en liten förlänning och by söder om Kandi) som under sig har tio knektar. De övervakar bygget av Drottningens Vägar som bland annat dras mellan Kandi och Tibur. I de stora tälten lever hundratalet bönder som arbetar av sina dagsverken, i ett av de mindre fem vägmästare och i resterande knektar och i paviljongen riddaren med pager och vapnare.

Låget är lugnt och stilla, arbetarna sliter ett par kilometer norrut och röjer skog för den breddade vägen. Ett par bönder sitter med bandage vid ett tält och pratar tyst och en knekt vilar mot sitt spjut vid vägkanten. Vad gruppen än företar sig kommer riddaren att äntra scenen med två feminina pager i sällskap. Han kommer utklampande från skogen och bjuder in rollpersonerna på lite mat i hans paviljong. Riddaren är förutom fjollig och feminin mäktig filosofisk och bildad. I hans paviljong finns diverse skriftullar och böcker. Han konverserar med rollpersonerna; om Zhu Kemplak och Karzan, om teater och opera, om stjärntecken och astrologi, om

klädmode och inbördeskriget i Delinor. Till slut vågar han sig på att fråga rollpersonerna, eftersom de är medlemmar i Tuvaldes syndstraffar orden, om var gränsen går mellan en oförlätlig och en förlätlig synd. Får han inget motstånd fortsätter han med frågor som "kan ni se på utsidan om en man är en syndare?", "hur dömer ni syndarna?" och "har ni aldrig av misstag dömt en syndare till döden som sedan visat sig vara en god, gudatrogen man?". Snart bjuder han ut gruppen till låget åter och viskar något ill en knekt. Snart kommer denna med två nedslagna män. Ego Stålhjälms berättar att den ena gjort sig skyldig till dråp av sin broder så sent som igår och att den andre är Efra lojal in i döden. Han vill att rollpersonerna skall utpeka vem som är vem och sedan straffa denne.

Om rollpersonerna vägrar och rider därifrån, eller när de utträttat straffet, går ridån ner.

Sidoscener

De Svurna i mästartens palats (sidoscen 1)
Motståndsmännen i en koja (sidoscen 1)

AKT 2: KANDI

Scen 1: Stadsporten

Dubbla vaktposter söker igenom alla vagnar som skall in i staden Kandi. Längs bröstvärnet på muren patrullerar beväpnade knektar, de spanar nerför stadsmuren ut i vildmarken, som om ett anfall nalkades. Bönder och handelsmän undrar över genomsökningarna men får endast otrevliga och intetsägande svar av de allvarliga soldaterna.

När rollpersonerna kommer fram till vakterna visar dessa djup respekt och bugar. Likt så många andra syns det på dem att de blir lite spända och nervösa ("är Tuvaldeorden ute efter oss?"). Soldaterna meddelar att orden är välkommen i dessa oroliga tider, staden plågas svårt av det fattiga packet som bokstavligen väljer in från hamnen om nätterna. Trots att stadsvakten är hårt ansatt, ständigt på jakt efter smugglare, rövare, tiggare, droghandlare, tjuvar och mördare, har drottningen avslagit alla böner efter förstärkning, säger en av knektarna. Soldat efter soldat i drottningens tjänst förflyttas istället västerut mot gränsen mot Zhu Kemplak. Fortsätter det så här kommer Kandi att snart helt falla i händerna på packet, säger en annan knekt och ler, men allvaret i hans ord går inte att ta miste på. Knektarna meddelar också att denna natt blev den östra porten anfallen av galna hundar som sårade flera ur stadsvakten. De måste buirit någon smitta för vakterna som blev bitna fick en ryslig frossa. Knektarna verkar på det stora hela riktigt oroade, men välkomnar än en gång Tuvaldeorden och önskar dem lycka till i sökandet efter ondskan.



En kråka på muren lyfter och flyger ut över skogarna. Gruppen släpps igenom och ridån går ner.

Scen 2: Hamntorget

Kandis hamn är smugglarhamnen framför alla andra på ön Tadinor. Slemma individer står i grupper och trycker. Skumma handelsmän kränger allt mellan himmel och jord. Fattiga tiggare sitter i avskrädet i rännstenen och bönar om allmosor. Berusade sjömän ranglar ut från en tidigt öppnad hamnkrog till en annan. Herrelösa byrackor haltar omkring och tigger matrester. Vad är syndens högborg, om inte detta? Över de skifferbelagda taken sticker skeppens master upp. Himlen är täckt av gråa moln och en lätt havsbris för med sig dofter av salt, fisk, förruttnelse och rök. Luften är fuktig och varm, marken är nersölad och smutsig.

Rollpersonerna är här för att finna ledtrådar om det oidentifierade hotet och det finns en hel del att tillgå. Även om folk avskyr Tuvaldeorden så vet hamnborna att det bästa sättet att undkomma anklagelser är att samarbeta. Människorna är rädda men berättar oftast vad de vet och hänvisar gärna till sina fiender. Frågar gruppen runt om hotet mot kronan verkar de flesta antyda motståndsrörelsen. Denna har på senare tid växt sig starkare och verkar ha stora planer för framtiden. Någon berättar att motståndsrörelsen håller till i trakterna runt Troby. Någon annan säger sig ha hört om att kungligheten rustar starkt så rörelsen kommer att få det svårt.

När dessa ledtrådar kommit fram och gruppen beslutat sig för att åka söderut går ridån ner.

Scen 3: Minnena tränger sig på

Gruppen befinner sig i Kandis största Sikasia, på gården utanför gudahuset och letar efter sikasians vaktmästare ty de vill ha nya, utvilade hästar inför färden söderut. Gården är omgiven av en mur var ena por-

ten leder in till sikasian och den andra ut i staden. Ett värnlag kyrkoknektar står en bit bort och blir av sin kapten informerade om kvällens patrullschema. En dräng pumpar vatten i mitten av gården och bredvid rollpersonerna som står vid porten in mot gudahuset står en vagn med hö. Inifrån sikasian hörs en flerstämmig, dysster sång. Här någonstans skall vaktmästaren befinna sig.

Vaktmästaren utfordrar hästarna inne i stallet och kommer finnas lätt. Scenens mystik ligger dock i drängpojken som kommer att ge rollpersonerna en smärre chock. Konfronteras denne med frågor om vart vaktmästaren befinner sig skyggar han undan och verkar rädd för dem, döljer sitt ansikte och backar tveksamt bakåt. Tar rollpersonerna ej kontakt kommer deras ögon att falla på denne ändå och samma scen utspelar sig. Antagligen ger detta rollpersonerna anledning att fånga in honom och om hans huva dras av ser de rakt in i de vettskrämda ögonen på en av byborna som borde ha blivit dödade under massakern i Rodina. De är absolut säkra men innan de hinner agera avbryts de av kyrkoknektskaptenen som tar tag i pojken och drar upp honom. "Den här lusen har stört oss alltför länge. Nu får det vara nog!" Han kommer att slänga ut drängen genom porten efter att ha utdelat en spark i ändan. Om rollpersonerna försöker ingripa kommer pojken att under alla omständigheter undkomma och fly ut i staden och ridån går ner.

Scen 4: Bestar i natten

Rollpersonerna leder sina hästar genom Kandis tränga gator. Ljuset från enstaka facklor lyckas ej tränga genom nattens mörker. En hund skäller. Från en kulvert hörs jämmer och från en krog längre bort verkar en slagsmål ha urartat och stadsvakten är på plats. Ett dödsskri som trängt sig igenom stadens ljud når gruppen. Rollpersonerna leder sina hästar vidare, de skall resa och det till Troby.

Färden fortsätter genom staden. En rollperson tycker sig höra ett gläfsande ljud, men tänker inte mer på det. Andra ljud hörs, skrapande och tisslande, men om de undersöks finnes inget. Någon tycker sig se ett par glimmande ögon i mörkret. Snart når gruppen Södra handelstorget och stegar över den kullerstensbelagda marknadsplatsen. När de når mitten ser de hur sjukligt gula ögonpar på ca tio stegs avstånd hr ringat in rollpersonerna. De cirkulerar sakta kring dem, glefsandes och morrandes. De galna hundarna är kanske femton till antalet men det är svårt att avgöra i mörkret.

Rollpersonernas enda utväg är att slå sig fria. En vild strid utbryter mot de bestarna som verkar besatta av ondskan själv. Hundarna kämpar frenetiskt men är trots allt endast hundar. Dock blir striden urskillningslös och bör sätta sina spår i rollpersonerna ty hundarna är verkligen sjukligt vilda.

Gruppen skyndar sedan genom staden och hör hur hundar eller vad det nu är skäller överallt. Bakom dem följer flera stycken och fler måste nergöras på vägen. Precis då gruppen når stadsporten hör de bakom sig ett så hemskt vargskall att blodet i deras ådror fryser till is. Vad det än var så var det något av det otäckaste rollpersonerna hört.

Sidoscener

De Svurna söker i Kandi, dödar överlevande pojke (sidoscen 2)

Motståndsmännen träffar Triljan i Troby (sidoscen 2)

AKT 3: TROBY

Scen 1: Död fågel

Gruppen rider på en vagnsväg som löper mellan åkrarna i Troby län. Pri Fontanaks falk är bakom kullarna och spejar. Ett par bönder möter gruppen på en tom vagn med en plog på. Dessa kan möjligen utfrågas men är synnerligen ovetandes om det mesta.

Gruppen passerar en tag senare en mindre dunge på höger hand och plötsligt känner Pri ett oförklarligt sting av smärta. Bara sekunder senare upptäcker riddare Gyllensporre hennes falk skjuten fast i ett träd. Den rör spasmskt på ena vingen men kommer aldrig att överleva mer än ett par minuter. Pilen är tillverkad i svart, underligt trä och har klara, röda fjädrar. Underligt. Blodet är fortfarande varmt så förövarna kan inte vara långt borta, men de finnes ej. Ridån går ner.

Scen 2: Undersökningar

Rollpersonerna anländer till Troby, en köping med 350 invånare, utan försvarsverk och med en lugn atmosfär. Hit kommer traktens bönder för att sälja överskott men annars är kommersen sval. Rollpersonerna har fria händer att finna spår efter motståndsrörelsen.

Var ledtrådarna finnes är av smärre betydelse, det blir upp till spelledaren att improvisera. Information som kommer fram är att motståndsrörelsen alltid varit stark just i Troby län, att knektarna på senare tid gjort sitt yttersta för att bekämpa dem och att man senast förra veckan hängde fyra ledare för rörelsen på torget i köpingen. Frågan var man finner rörelsen nu är svår men mycket pekar mot den gamle handelsbodsägaren Torvald som stöder rörelsen med förnödenheter. Hans bod finns i köpingen och besöket lär bli våldsamt. Han avslöjar innan sitt eventuella bortfall att rörelsen i trakten upplösts, dels på grund av avrättningarna men mestadels av den anledningen att hela landets motståndsmän planerar något stort. Torvald kan berätta att motståndsmännen dragit österut, antagligen till Safir, där planer smids. Och ner faller ridån.

Scen 3: Österut

Gruppen rider i skymningen över kullarna i södra Klande mot Safir. Stigen är smal och slingrar sig fram över det av snår, buskar och stenar täckta landskapet. Månen lyser rund och i fjärran skriker en kråka.

Rollpersonerna kan snart skymta en gestalt som kommer dem till mötes på stigen. Det visar sig vara en gudsfrände, missionsprästen Felek Sandoman med följe (skrivare, knekt och två tjänare) som är på väg till Dwala efter en lång tids vistelse i söder, närmare bestämt Rolanien (se kommande nummer av Runan). Prästen föreslår att de skall dela måltid tillsammans och berättar under tiden om livet i klanriket. Sagor om nakna barbarer, kätterska orgier och okyska kvinnor bör få samtalet igång. Han frågar också om läget i Wael och undrar hur det egentligen står till. "Här stryker ju en hel del underligt folk omkring nu för tiden."

Här rollpersonerna lämnar prästen meddelar knekten i hans följe att han sett män som spanat bland kullarna och att rollpersonerna bör vara försiktiga. Ridån går ner.

Sidoscener

De Svurna söker i Troby (sidoscen 3)
Motståndsmännen spanar på rollpersonerna (sidoscen 3)

AKT 4: SAFIR

Scen 1: Lok Wael

Följet står i gryningen högst upp i ett öppet torn och ser ner över staden Safir. Tornet är en del av Lok Wael, en gammal och nergången men fortfarande enorm och magnifik borg. Man märker att aktiviteten idag är sval och att enbart ett liten garnison är förlagd här. Svunna tiders prakt kan kännas i de mäktiga korridorerna, de utmärkta kostverken och de enorma byggnaderna. Dock är skötseln dålig, stämningen dyster och förfallet påfallande.

Gruppen blickar ut över staden, rikets forna huvudstad. Beskriv rädslan, tomheten, ödsligheten och dysterheten som vilar över staden. Flera hus i de östra delarna är redan uppslukade av träsket och övriga gator står tomma. Endast laglösa, fattiga, gamla och sjuka lever kvar. De håller sig inne i sina hus och försöker få tiden att sakta gå. Brottsligheten är ovanligt hög och stämningen bland invånarna är rå och brutal.

Följet har sökt sig till borgen för att samtala med en av stadens mest inflytelserika personer – greve Edol av Safir – och få reda på mer om motståndsrörelsen. Han styr formellt över borgen och staden innanför murarna (även om drottningens fogde Adalan Krok har praktiskt taget full kontroll över Safir) och gör det med heder. Trots att stadens öde smärtar honom djupt gör han sitt bästa för att hålla skenet uppe.

Greven vet en hel del, men det kan ta tid att få informationen ur honom. Dock känner han sig illa behandlad av konungamakten i allmänhet och fogden i synnerhet och detta i kombination med en blandad respekt och rädsla för Tuvaldeorden

gör att en del hemligheter läcker ut. Han vet att drottningen har byggt ett stort läger i träsket sydost om staden och att folk i hennes tjänst har strömmat dit. Han vet inte vad som försiggås men har sina misstankar om ett fångläger eller dylikt. Apropå motståndsrörelsen har en del skumma individer rapporterat spana omkring i trakten vilka kan tas för motståndsmän. Han påpekar att en fritagning av fångar i lägret i fråga kan vara att vänta.

Greven erbjuder en båt och lyckönskningar. Ridån går ner.

Scen 2: Ut i träsket

Ett par timmar senare åker rollpersonerna i en smal roddbåt genom den östra delen av Safir. Öde och igenbommade hus glider förbi på var sida. Bråte flyter omkring i vattnet och solen är skydd bakom mörka moln. Stämningen är dyster. Framför gruppen breder ett enormt virrvarr av öar, träd och sjögräs ut sig, tillsammans med vatten, vatten och vatten...

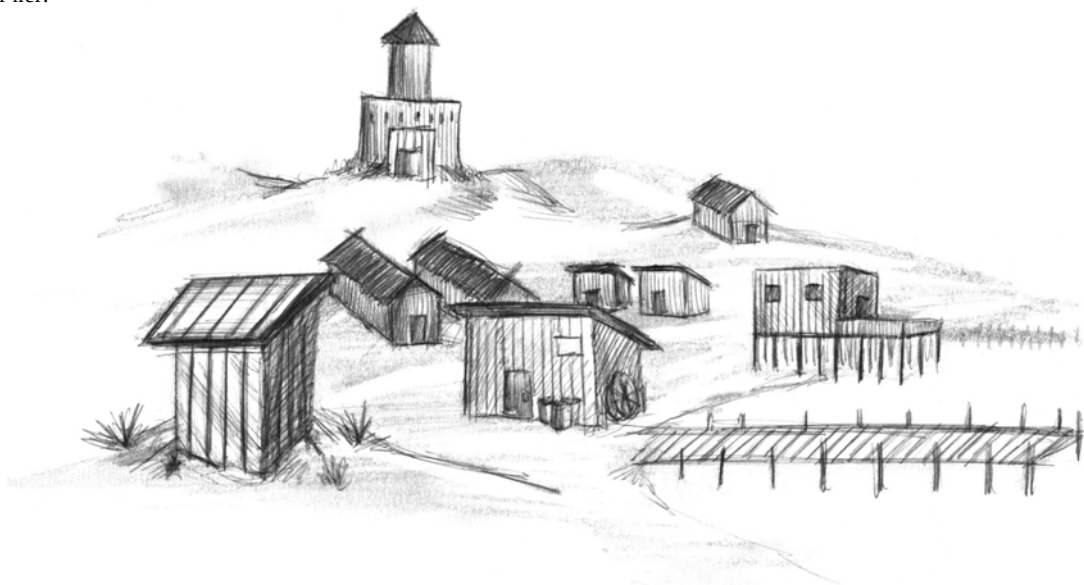
När en eventuell diskussion ebbar ut hör gruppen hur en kråka iakttar dem sittandes högt uppe på taknocken till ett gammalt hus i stadens utkant. Ridån går ner.

AKT 5: LÄGRET I TRÄSKET

Scen 1: Jaktlaget

Följet glider sakta utmed en större ös strand och spanar förgäves efter lägret. Solen står högt på himlen och fåglar kvitterar och insekter surrar. Svetten rinner i rollpersonernas pannor och värmen ger dem värk i huvudena. Snart hör någon dock snabba steg från strandkanten och Pri Fontanak kan säkert urskilja ett flyende djur till storleken av en hund, räv eller varg.

Snart känner de att det blir dags att sova och att göra läger för natten. Sakta faller mörkret och natten lägger sig över landskapet. Nya ljud: tissel och tassal i skogen, nattfåglar som hoar, ett plask i vattnet och



en orm som slingrar sig ner i ett hål. Och senare, när ett par timmar passerat väcks gruppen till liv av ett fruktansvärt skall, någonstans ifrån, ganska långt borta. Alla rollpersonerna är medvetna om att det är exakt samma djur som den där hemska natten i Kandi. Lite senare hörs skallet på nytt, nu närmare och denna gång besvaras det av andra skall, som av en hord vargar, från en annan riktning.

Vad rollpersonerna än företar sig; flyr, försöker jaga upp fridstörarna eller enbart väntar in faran, så händer samma sak. Helt plötsligt blir gruppen överraskade av två stycken män klädda i fina jaktkläder och beväpnade med sofistikerade jaktarmborst som stormar fram till dem. De frågar först bryskt vilka rollpersonerna är men när detta går upp för dem bugar de sig och presenterar sig som Falder Stålbåge och Ravan Valtigsson av Södersjö. Den sistnämnda blåser i sitt horn samtidigt som de börjar leda gruppen mot lägret. Inga ljus av vargarna, helt mystiskt verkar dessa som uppslukade. Ytterligare sju riddare uppenbarar sig dock och i samlad tropp beger sig samtliga till träsklägret och ridån går ner.

Scen 2: Lägret

Gruppen sitter vid ett bord inne i ett trähus med springor i väggarna. Dock är rummet inrett med diverse dyrbarheter (möbler, tavlor, gobelänger etcetera) vilket ger ett konstigt intryck i den annars skrangliga byggnaden. Fönsterluckorna är öppna

men trots det och en betjänts ihärdiga arbete med en flätad vassfläkt är värmen obehaglig. Utanför kan man se arbetare i fullt schå med att bära virke, såga och hugga och soldater som under ledning av gormande officerare tränas i svärdets konst. Hela tiden hörs släggor som klingar mot städ och hammare som dunkar in spikar. Ja, träsklägret visade sig vara ett läger där krigsskepp byggs, vapen smids och krigare tränas.

Mitt emot rollpersonerna sitter lägrets högsta befälhavare, hertig Trane Vaskesson iförd pråliga finkläder. Trane är en ytterst bestämd och målmedveten äldre herre som inte har mycket till övers för kyrkan. Dock håller han sig i skinnet i ordens närvaro, men föraktet lyser igenom utan att hertigen gör några medvetna misstag. Rollpersonerna, som precis tagit ett titt på lägret, önskar veta huruvida hotet från motståndsrörelsen är befogat.

Hertigen tror inte på några rykten och lyssnar föga på ordensmedlemmarnas förebråelser. Han har goda vakter, många riddare och inga spioner i sitt läger, påstår han. Det finns ingen orsak till att vidta några som helst åtgärder, upprepar Vaskesson gång på gång. Hotar rollpersonerna honom kan han låta utöka bevakningen men det är bara som han säger till gruppen.

När scenen ebbar ut faller ridån ner.

Scen 3: Anfallet

Gruppen befinner sig i lägrets bristfälligt ihopsnickrade sikasia och skall överlägga om hur de skall handla härnäst. Sikasians präst kommer fram och bugar sig aktningsvärt och undrar om det är något han kan hjälpa till med. Genom väggarna hörs arbetet med krigsskeppen och vapnen, träningen och exercisen.

När det finnes lämpligt väcks rollpersonerna ur sina funderingar. Skrik och tumult utanför verkar lamslå hela lägret. Verksamheten stannar av och i fjärran hörs svärd som slår mot svärd. Väl utanför kan gruppen förstå varför. Nere i hamnen har ett par långbåtar lagt till och på en brygga utkämpas ett vild batalj, ett antal av lägrets riddare och knektar försöker hålla ett tjug anfallare stängen. Varifrån attacken är kommen är uppenbart, längre ut i träsket ligger nära nog tio små, smäckra skepp och alltför många långbåtar närmar sig lägret och ön snabbt. Skeppens flagg känns alltför väl bekanta, detta är större delen av Rins flodpirater som Efras kämpar nu försvarar sig mot. Redan står ett av de halvfärdiga, kungliga krigsskeppen i hamnen i brand...

Rollpersonerna har fria händer att hjälpa till i försvaret. Detta kommer att bli en strid där rollpersonerna agerar huvudpersoner och förhoppningsvis leder Efras krigare mot de kätterska anfallarna. Försvaret organiseras och knektar och riddare börjar springa ner mot hamnen för att för-



hindra att piraterna får fotfäste i lägret. Striden i hamnen hettar till och kropparna som flyter i vattnet blir allt fler. Helt plötsligt blir situationen än allvarligare när ett tiotal arbetare i lägret visar sig vara fiender och sätter ett par hus i brand samt öppnar en port i pallisaden och släpper in beväpnade motståndsmän i massor. Tumultet är ett faktum då nästan hela försvaret blandat sig i striden vid hamnen och övre lägret står oförsvarat. Nu är det dags för rollpersonerna att spela hjältar!

Striden skall vinnas med hjälp av Tuvaldeordens kämpar. De skall elda styrkorna och med nöd och näppe och med stora förluster på båda sidorna kasta tillbaka anfallarna i sista stund. Låt verkligen spelarna känna att deras rollpersoner var skillnaden mellan vinst och förlust, att de spelade ett högt spel – och vann. Detta förutsätter visserligen att spelarna tar chansen att hjälpa till, men det torde väl vara givet?

När den sista motståndsmannen är spetsad och den sista piraten dränkt går ridån ner.

Scen 4: Slutet

Nu tror kanske spelarna att äventyret är slut, vilket är synnerligen riktigt, men också att allt slutade gott för deras del, vilket är så långt ifrån sanningen man kan komma...

Vamon Helig håller endast en timme efter anfallet i begravningen av hertig Trane Vaskesson på gravkullen utanför lägrets skyddande pallisader. Samlingen är tyst och vittnar jordfästelsen med intetsäggande miner. Runt omkring Efras frälsning av adelsmannens kropp står vagnar med lik som väntar på sin tur. Jämmer hörs från de sårade motståndsmännen som man låtit ligga och kvar i luften ligger doften av rök, blod och smärta.

När Vamon Helig uttalar de sista heliga orden skyndar en riddare fram och meddelar att Tuvaldeordens representanter har besök som inte kan vänta på sig i dungen nedanför kullen. Han undrar om de behöver hans eskort eller om han kan fortsätta att hjälpa sårade.

”Ni stegar in i dungen och dunklet som råder där inne. Det känns med ens kyligt när solens strålar inte kommer åt att värma er. Ett obeskrivligt lugn ligger över skogspartiet, ni ser inte skymten av vare sig djur eller människor. Det är tyst, stilla och tryckande. Endast det dova ljudet från era skodon som tar i marken när era öron. Bakom er har gravkullen, lägret och människorna försvunnit bakom träden.

Då plötsligt bryts tystnaden. En kråka lyfter från en gren aldeles till vänster om er och ger upp ett skrämmande 'kraah,

kraah'. Ni rycker till och ser hur fågeln seglar genom luften och försvinner bakom ett stenparti framför er. Ni hinner bara ta ett par steg till innan kråkan dyker upp igen, på andra sidan stenröset. Den slår sig ner på en mossbevuxen stubbe och verkar iaktta er.

Ner från röset hoppar sedan en skrämmande stor varg, med svart och glänsande päls och glimmande ögon. Vargen lägger sig lugnt vid ett träd, på ett par stegs avstånd från kråkan, och tillsynes blänger på er med öppen mun och blottade huggtänder.

Inget av djuren reagerar när tre gestalter kliver fram bakom stenröset. En av dem går ett steg framför de två andra som går på var sin sida av ledaren. Alla är de höljd i svarta kåpor och ni tycker er se hur röda ögon glimmar i mörkret under huvorna. Ledaren höjer sin högra hand mot himlen, stannar upp mellan sina två spejare och borrar sin blick i er. Därmed är äventyret slut.”

Härmed överlåter jag tolkningar och vidare uppföljare till spelledaren. Kommentarer tas gladeligen emot via e-mejl [runan@hotmail.com] eller s-mejl till redaktionens postadress.

APPENDIX A: HANDOUT

Tibur stad, Sorgmåne anno 1535

Välkomna tillbaka till Wael från vistelsen annorstädes. Kan tyvärr ej upplåta min tid till möte enligt avtal, ty Efra kallar mig till plikten österut. Har dock viktiga order och upplysningar.

Något hemskt håller på att hända. Jag kan tyvärr inte säga exakt vad, eftersom detta i detalj ej är till min kännedom.

Vet att onda ögon sökt sig till Wael och att dessa är farliga för vår kyrka. Dessutom är rikets drottning i stor fara, eftersom dessa onda illgärningsmän ämnar slå till även mot monarkin.

Ni måste i Tuvalde Gadalts fotspår söka dessa syndare och straffa dem enligt Den Röda Skriften. Styr era steg mot Kandi var det slemma patrasket bör ha upplysningar om vad det är för krafter som är i rörelse.

Jag beordrar er att uppoffra alla era krafter, ehuru ni redan är illa slitna.

Hälsningar,
Ärkepräst Jodalaf Srad

Efra vakar alltid över er, belönar er trohet och straffar er synd.

APPENDIX B: SPELARINFO

Litonismens hierarki

Pontifex	Kyrkans överhuvud. 3 st i Markorien.
Ärkekordul	Nationell kyrklig ledare. 1 st / land
Kordul	1st / län
Ärkepräst	1st / stad
Präst	1st / församling

Det finns även missionspräster. De har högre status än vanliga präster, ingen fast församling och finns i stora antal i länder som ej är officiellt litonistiska.

Efra vakar alltid över er, belönar er trohet och straffar er synd. Tuvaldeordens hälsningsfras där den ena ordensmedlemmen börjar hälsa med första satsen och den andre svarar med den andra.

APPENDIX C: SIDOGRUPP/DE SVURNA

Roll #1

Ditt liv är tillägnat en högre makt som gett dig krafter vanliga dödliga inte kan förstå sig på. Du har egentligen ingen egen vilja, dina steg bestäms av visare män än du. Din ålder vet du ej, liksom din bakgrund eller ditt ursprung. Du vet bara att nu tjänar du den heliga makten och nu gör du vad din mästare ber dig.

Till din och din mästars hjälp har du två undersåtar. De är lika dig, bara att du vet att din mästare valde dig att skänka den allra största kraften av dem alla; kraften att läsa andras tankar. Du leder dem genom världen på din mästars uppdrag.

Med dig har du även två tjänare, två spejare, en i en kråka och en annan i en vargs kropp. Dessa är din mästars gåva till dig för att du skall kunna finna de offer du söker.

Du vet att vanliga människor lever av bröd. Du vet att din mästare lever av smärta. Du däremot lever av de hjärtan som du sliter ut ur dina offers kroppar och som fortfarande pumpar varmt, sött blod. Dessa ger dig kraft att tjäna din mästare och växa i styrka.

Roll #2

Ditt liv är tillägnat en högre makt som gett dig krafter vanliga dödliga inte kan förstå sig på. Du har egentligen ingen egen vilja, dina steg bestäms av visare män än du. Din ålder vet du ej, liksom din bakgrund eller ditt ursprung. Du vet bara att nu tjänar du den heliga makten och nu gör du vad din mästare ber dig.

Din mästare valde inte dig utan en av dina två likar. Din mästare skänkte denne den allra största kraften av dem alla; kraften att läsa andras tankar. Han leder er två genom världen på din mästars uppdrag. Med sig har denne även två tjänare, två spejare, en i en kråka och en annan i en vargs kropp.

Du vet att vanliga människor lever av bröd. Du vet att din mästare lever av smärta. Du däremot lever av de hjärtan som du sliter ut ur dina offers kroppar och som fortfarande pumpar varmt, sött blod. Dessa ger dig kraft att tjäna din mästare och växa i styrka.

Roll #3

Ditt liv är tillägnat en högre makt som gett dig krafter vanliga dödliga inte kan förstå sig på. Du har egentligen ingen egen vilja, dina steg bestäms av visare män än du. Din ålder vet du ej, liksom din bakgrund eller ditt ursprung. Du vet bara att nu tjänar du den heliga makten och nu gör du vad din mästare ber dig.

Din mästare valde inte dig utan en av dina två likar. Din mästare skänkte denne den allra största kraften av dem alla; kraften att läsa andras tankar. Han leder er två genom världen på din mästars uppdrag. Med sig har denne även två tjänare, två spejare, en i en kråka och en annan i en vargs kropp.

Du vet att vanliga människor lever av bröd. Du vet att din mästare lever av smärta. Du däremot lever av de hjärtan som du sliter ut ur dina offers kroppar och som fortfarande pumpar varmt, sött blod. Dessa ger dig kraft att tjäna din mästare och växa i styrka.

Roll #4

Du må vara född i en kråkas kropp och ditt tungomål må vara splittrat av hjärtskärande kråkaskrin. Men du är en sann spejare, vis och uppmärksam. Du tjänar din herre in i döden, även om detta aldrig kommer att bli nödvändigt. Din herre, hans likar och hans mästare övervinner allt motstånd på dessa tre Öar. Inget kan stoppa dem, det vet du.

Roll #5

Du må vara född i en vargs kropp och ditt tungomål må vara splittrat av onda vargläten. Men du är en sann spejare, vis och uppmärksam. Du tjänar din herre in i döden, även om detta aldrig kommer att bli nödvändigt. Din herre, hans likar och hans mästare övervinner allt motstånd på dessa tre Öar. Inget kan stoppa dem, det vet du.

Sidoscen 1

Gruppen befinner sig i ett förmak till mästaren i palatset i Markorien. Pråligt inrett, mycket vit, grå och blå marmor, fontäner, härliga krukväxter och magnifika skulpturer (jmf traditionell antik grekisk miljö). När ledaren för gruppen utdelat sina order går ridån ner. Nedan finnes en lapp som tilldelas ledaren – roll #1 – innan scenen börjar.

Roll #1 / Scen #1

Du vet att du skall till Wael. Närmare bestämt Dwala, huvudstaden i riket. Detta sade din mästare och detta är vad du skall säga dina undersåtar så fort ni träffas.

Du måste sända dina två spejare åstad för att söka och spana efter ditt byte.

Sidoscen 2

Gruppen står i en mörk, trång gränd. Ledaren har precis utdelat det dödande slaget mot pojken som ni fångade in (samma pojken som huvudkaraktärerna stöter på i Akt 2, scen 3). När ledaren utdelat sina order går ridån ner.

Roll #1 / Scen #2

Pojken vid dina fötter är död, och låt det så vara. Hans hjärta kommer nog ge dig god kraft. Dock berättade hans tankar mer än han trodde, och du vet nu vart ni skall söka.

Din kråka skall du sända söderut och din varg skall söka i staden ni nu befinner er i. Du och dina två undersåtar skall ordna med en vagn för resan.

Sidoscen 3

Gruppen minus kråkan står i skydd av mörkret på ett fält vid ett träd. De väntar på kråkans rapport. När gruppen bestämmer sig för att ge sig av går ridån ner.

Roll #1 / Scen #3

När din spejare rapporterar var bytet finns måste ni ge er av åt det hållet. Ni har redan spillt mer tid än vad som kan förlåtas. Nu måste ni skynda er att utdela straffet.

Roll #2 / Scen #3

Du vet att ni redan har spillt mer tid än vad som kan förlåtas. Nu måste ni skynda er att utdela straffet.

Roll #3 / Scen #3

Du vet att ni redan har spillt mer tid än vad som kan förlåtas. Nu måste ni skynda er att utdela straffet.

Roll #4 / Scen #3

Du har sett dem. De rör sig mot er mästare, österut. De är bevakade av andra människor. Detta är vad du vet och detta är vad du skall säga din mästare.

Roll #5 / Scen #3

Du vet att ni redan har spillt mer tid än vad som kan förlåtas. Nu måste ni skynda er att utdela straffet.

APPENDIX D: SIDOGRUPP/RÖRELSEN

Roll #1-5

Förtrycket mot Waels folk skall en gång för alla upphöra. Män-
niskornas kedjor skall brytas. I alla år har ni under kungar och
drottningars enväldiga och grymma händer fått slita och slava,
för att se era skördar beskattade, era kvinnor våldtagna och era
barn svälta. Alltid är hungern närvarande, som ett djur sliter
den i era magar, bönar och ber efter endast ett litet, litet majs-
korn.

Därför valde du att oliket så många andra organisera ett mot-
stånd. När du och några vänner i din by drog åstad kom ni snart
i kontakt med andra frihetskämpar. Månarna sedan dess har
varit ett liv i skuggorna, ständigt jagad, fredlös och med ett pris
på sitt huvud. Flera av dina kamrater har fångats in och förts
bort till drottningens hemliga tortyrkammare. Men ingen av er
vet mer än ni absolut måste, för att inte avslöja varandra.

Folket i ditt kära land är rädda och fega. Men det är trots allt
din lott att hjälpa dem mot en bättre framtid, utan förhaxade
drottningar, giriga länsherrar och sadistiska knektar. Tiden är
kommen för förändring, förändring genom dig och dina likar.

Sidoscen 1

Utspelar sig i en koja bland kullar och träd. Ute är det mörkt.
Motståndsmännen anländer och slår sig ner vid bordet i kojan.
När allt är sagt och man bestämt sig för att bege sig till köpingen
går ridån ner.

Roll #1/Scen #1

Du har hört att drottningens undersåtar mobiliserar alla kraf-
ter för att förgöra ert brödraskap. Du måste meddela de andra!
Hennes hemliga spioner jagar om natten och hennes knektar
söker igenom hus om dagen. Ni måste meddela er kontakt
Triljan i köpingen!

Roll #2/Scen #1

Du har hört att drottningen planerar något stort. Smeder från
hela landet har rest österut och allt fler legoknektar samlas i
städerna. Dina vänner måste underrättas och hela rörelsen
måste anstränga sig för att ta reda på vad som är på gång.

Roll #3/Scen #1

En kamrat inom motståndsrörelsen meddelade igår att ni kom-
mit i kontakt med viktiga utländska källor som kan bidra er i
kampen mot drottningen. De andra måste få veta detta. Och
sedan måste du och dina motståndsvänner bege er av till kö-
pingen för att meddela Triljan (er närmaste kontakt) om de ut-
ländska männen.

Roll #4/Scen #1

En handelsresande som kom förbi igår hade nyheter hemifrån.
Din äldsta son har blivit misshandlad av drottningens knektar
så till den grad att han inte längre mins sin mors ansikte! Nu
måste något göras, du kräver hämnd!

Roll #5/Scen #1

Vad väntar ni på? Varför sitter ni i den här hålan och bara vän-
tar och väntar? Du är här för att avsätta drottningen, inte sitta
och spela tärning i en gammal koja timme in och timme ut. Nu
måste ni få något utträttat i kampen mot den hemska över-
makten! Ni måste ta till vapen, och det nu!

Sidoscen 2

Motståndsmännen har precis funnit Triljan, deras kontakt, i
köpingen Troby och står på torget och konverserar lågmält med
denne. Han lyssnar på männens information som han instäm-
mer i. Triljan har även ytterligare information: Läget är spänt.
Drottningen verkar ha utökat resurserna i kampen mot dem.
Dock har rörelsen kommit över mycket hemlig information som
Fnira Hultigsdotter värderar högt. Kunskap som bör utnyttjas.
Det finns dock indikationer på att rörelsen i Troby är röjd och
därför måste alla motståndsmän utrymmas härifrån nu. Dess-
utom verkar det som om kyrkans män är ute efter dem. Ridå
ner.

Sidoscen 3

Gruppen ligger och väntar på en kulle i ett övrigt kulligt land-
skap. Det är mörkt. Nedanför brinner en eld och runt den sitter
en grupp människor. Motståndsmännen ligger stilla i mörkret
och bevakar gruppen. Ridån går ner.

APPENDIX E: HUVUDKARAKTÄRER

Lejamon Qantador

Lönnmördare från Delinor, 29 år

Bakgrund & karaktär

Du växte upp i norra Delinor, på Matisias gator och torg. Föräldralös och övergiven var livet hårt och kom så att förbli tills den dagen då du fick anställning som soldat i den Norra armén (de litonisttrogna styrkorna). Några år senare tränades du till lönnmördare i samma armé och utförde ett antal hämndaktioner mot kättarna i söder. Det kom för ett par år sedan som en överraskning när du blev förflyttad till Wael för att ingå i en kyrklig trupp som jagade kättare och syndare. Till din stora förvåning träffade du där ditt livs kärlek, Pri Fontanak. (Ni träffades under din tid som soldat i Norra armén och har inte träffats sedan dess.)

Du är en enkel man, till vardags glad och skämtsam med sinne för livets goda. I mer pressade situationer har du dock en tendens att tappa fattningen och begå fatala misstag eller göra riktigt okloka drag. Du blir lätt våldsam, aggressiv och högljudd. Din stubin är kort men dessbättre är du inte långsint och förlåter gärna.

Du är en troende litonist men desto mer en delinorsk nationalist. Du anser att kyrkan borde ta mer avstånd i de mer världsliga frågorna och låta norddelinorerna själva få lösa sina problem. Wael bara lägger sig i allt!

Människor som bär ondska bör straffas och enbart tacka er för att ni räddar dem. Din bedömning av vem som är syndare och inte brukar reflektera din allmänna, ofta förutfattade, uppfattning om personen i fråga; ingående utforskningar är inget för dig. Kyrkans män ser ju självklart syndare med blotta ögat!

Vad du tycker om Vamon Helig

Denne övertygade präst har vunnit ditt förtroende. Han är ytterst hård och utför sin uppgift – ålagd av Efra – till fullo. Han är den rätte ledaren för gruppen!

Vad du tycker om Sote

En underlig individ som också tror sig kunna leda följet. Det skall ni bli två om! Annars har du en obehaglig känsla om honom och håller dig borta så mycket du kan.

Vad du tycker om Relam Gyllensporre

Denne riddares hederskodex går ibland före Efras vilja, vilket inte är tillåtet! Du skall nog allt hålla ögonen på riddar Gyllensporre!

Vad du tycker om Pri Fontanak

Hon är ditt livs stora kärlek. Till din sorg verkar det dock som om hon ej längre älskar dig. Och ni bråkar ständigt om allt som finns att bråka om. Alltid är ni sura på varandra och hela hennes uppenbarelse retar dig något enormt. Trots att du fortfarande älskar henne över allt annat kan du inte sluta att irritera dig över vad hon än gör och säger.

Pri Fontanak

Spejare från Delinor, 26 år

Bakgrund & karaktär

Du är född och uppvuxen i en by utanför Matisia i norra Delinor. Vid mogen ålder sökte du till den Norra armén (de litonisttrogna styrkorna) och tjänstgjorde som spejare i flera år. När du sedan räddade en övermunk undan en uppviglad folkmassa fick du erbjudande om att ta värvning i de kyrkliga styrkorna. Du gjorde tydligen bra ifrån dig ty för ett år sedan förflyttades du till Wael och en speciell grupp där du dessutom stötte ihop med ditt livs kärlek: Lejamon Qantador. (Ni träffades under din tid som spejare i Norra armén och har inte träffats sedan dess.)

Du är en flitig soldat som gör ditt bästa för att tillfredsställa befälen. I kombination med att du är en sann tävlingsmänniska kan detta dock ta sig extrema former när du hela tiden skall vara bäst. Din omgivning brukar ogilla din stil skarpt. Dessutom utmanar du alltid dina medmänniskor för att se om de är värda att styra dig, testas om de har styrkan som krävs.

Litonismen och tron på Efra är för dig och har alltid varit en självklarhet. Du anser att kyrkan skall mobilisera samtliga styrkor och bege sig söderut för att på allvar krossa de kätterska syddelinorerna. Wael borde på allvar intervensera konflikten!

Ni skall straffa de som har gjort ont och de som tvivlar i sin tro. Nåd bör dock ges om offret lovar bättring och bot.

Du äger en vältränad falk.

Vad du tycker om Vamon Helig

Vamon är alltför trångsynt och enkelspårig. Visserligen är han god och Efra trogen som få, men han ger sig aldrig tid att i grund undersöka de misstänkta ni ställer inför rätta. Ingen bra ledare för gruppen.

Vad du tycker om Sote

En mycket skicklig, äldre man som du faktiskt vågat erkänna som din överman. Han har goda kunskaper och färdigheter inom många områden, vilka du vill ta del av. Lär av honom och försök få honom till att leda gruppen!

Vad du tycker om Relam Gyllensporre

En värdig motståndare att tävla mot. Du måste visa att du är bättre än honom, en kyrkoriddare till på köpet!

Vad du tycker om Lejamon Qantador

Din livs stora kärlek. Det tror du i alla fall fortfarande, även om det verkar som om han inte älskar dig fullt ut längre. Han går dig ofta på nerverna och ni bråkar ständigt om småsaker. Du vill fortfarande älska honom trots att hela hans person kan göra dig irriterad så in i vassen.

Relam Gyllensporre

Riddare från Markorien, 21 år

Bakgrund & karaktär

Din uppväxt var enkel och bekymmersfri med en överbeskyddande och förmögen familj. Vid 19 års ålder blev du dubbad till riddare och din far – som är en hängiven litonist och en generös donator till kyrkan – ordnade så att du fick bege dig av till Wael för att studera och tjäna litonismen. Väl där så visade det sig att kyrkan hade användning för en lojal riddare som du och du placerades i en grupp som reste runt och skipade rättvisa i Efras namn.

Du är en av de få som fortfarande håller fast vid de urgamla ridderliga idealen – och tror på dem! Egenskaper såsom rättvisa, mod, hjälpsamhet, solidaritet, mod, ära, trohet, kyskhet och lojalitet är hos dig lika självklara som de är påklistrade hos andra. Detta kombinerat med en brinnande gudatro gör dig dock till en naiv, godtrogen och föga världsvan ung man. Trots att du är bestämd och vet vad du vill har du svårt att ifrågasätta auktoriteter och lyder alltid överordnades order, antagligen även om dessa skulle sätta dina ideal ur spel.

Du straffar de som förtjänar det men endast under civiliserade former och på lika villor. Alla skall få göra sig hörda och ingen skall avrättas på tvivelaktiga grunder.

Vad du tycker om Vamon Helig

Trogen er orden, dock är han alltför våldsam, grym och framför allt snabb i sina domar. Han ger inte de misstänkta möjlighet att uttala sig vilket förargar dig. En dålig ledare för gruppen, men han verkar göra anspråk på den posten.

Vad du tycker om Sote

Den andra potentiella ledaren. Han verkar hederlig, trots att du känner på dig att han döljer något. En bra ledare för gruppen.

Vad du tycker om Pri Fontanak

En kvinna som anstränger sig till det yttersta för att visa sig duktig. Medlen verkar för henne vara viktigare än målen. Dock trogen och gladlynt.

Vad du tycker om Lejamor Qantador

En trångsynt herre som likt Veman kan visa sig onödigt våldsam och barbarisk. Till på köpet är han korkad.

Sote

Spion från Wael, 47 år

Bakgrund & karaktär

Redan före ditt första minne togs du ifrån dina föräldrar, eller om du var föräldralös, och togs om hand av drottningens skyggaste underhuggare, Skuggorna. Skuggorna är en underjordisk organisation direkt underställd drottningen som består av obeskrivligt lojala män och kvinnor som tjänar sin härskarinna som spioner och mördare. Du blev snart en av dem, tränad i allhända grymma metoder att döda och skolad i spioneriets ädla konst. Likt övriga skuggor gled du omkring i slottens skrymslen och vrår, genomsökte pompösa kammare, tog livet av drottningens fiender, avlyssnade hemliga samtal och löste svåra chiffer. Otaliga är de storborgare, domare, länsherrar, präster, kungar, härskare och kejsare som du besökt i annan skepnad. Så många är dina täckmantlar att du inte själv längre vet vem du är. I skuggorna lever man ett hårt liv.

Du ser med avundsjuka på anspråklösa människor som lever ett enkelt liv, men du vet att du aldrig kan sälla dig till dem. Det står på din lott att tjäna drottningen tills du dör, vilket du utan tvekan kommer att göra den dagen din lojalitet sviktar. Drottningen är den enda personen på Öarna som du tjänar, men inte ens henne kan du lita på. Skulle sanningen fram litar du inte på någon.

Skuggornas män äger inga känslor, hyser inga sympatier och tror inte på några ideologier. Sålunda är dessa, drottningens främsta förkämpar, ej svurna kyrkan (även om kyrkan gärna får tro det) och har ingen som helst gudatro. Detta är dock en hemlighet som måste förbli en hemlighet. Kyrkan enligt dig är användbar för att kontrollera folket, men även en nagel i ögat. Din älskade drottning skall ej behöva ta hänsyn till dessa hängivna dårar. Det är synd och skam att dessa dårar råkar vara världens mäktigaste.

Drottningen har lagt det på din uppgift att tjäna kyrkan under täckmantel som en kyrklig spion vilket gör dig ännu mer upprörd. Du straffar förvisso med glädje brottslingar och fredlösa, men att avrätta fattiga bönder av den enda anledningen att de tvivlat i tron på Efra – litonsimens gud – gör dig het av ilska.

Vad du tycker om Vamon Helig

En fanatisk idiot till präst som gör allt för att styra gruppen. Det är dock din uppgift – ingen annan än du skall bestämma gruppens öde! Hans person är enerverande och ett ständigt orosmoment.

Vad du tycker om Relam Gyllensporre

En god, ung man. Han följer hederliga ideal som dock ibland är något skrattretande till sin natur. Du beundrar honom för det enkla liv han lever.

Vad du tycker om Pri Fontanak

En påfrestande tävlingskvinna som alltid skall bevisa sig bättre än sina likar. Verkar intresserad av dig.

Vad du tycker om Lejamor Qantador

Även Lejamor beundrar du för hans enkelhet. Följer dock fanatiskt sin tro likt de andra vilket är ett minus. Har kort stubin vilket kan ställa till problem för din grupp.

Vamon Helig

Präst från Wael, 34 år

Bakgrund & karaktär

Du har skolats in i kyrkan från den dag du föddes. Ditt liv är Litonismen och något annat har du aldrig sett. Som barn har du slitit och som novis har du slitit, till att som nu vara korad präst. Du vet att du kommer att fortsätta att slita tills du når toppen och sitter som en av tre Pontifexer och styr din kyrka.

Du sätter all din tilltro till litonistkyrkan. Den har kommit till Öarna för att likt dig inte sluta kämpa förrän målet är nått; hela världen är underkastad. Stater är enbart verktyg i era händer. Kyrkan är allt och är gränslöst allsmäktig, linjer och skillnader skall suddas ut och kvar skall en värld kontrollerad av kyrkan stå. Först då kan människorna leva ett drägligt liv utan krig, fattigdom, kätteri och synd. Först då kan du andas ut.

Du vet att du är skapad att leda andra i kampen för en ny värld. Detta inkluderar de övriga individerna i gruppen du just nu arbetar i; de skall underkasta sig dig, de skall titulera dig och de skall lyda dig. Visst är de trogna litonister och visst kommer du behandla dem med respekt, men först då dessa kriterium är uppfyllda till punkt och pricka! Alla medel är tillåtna för att blidka Efras vilja.

Kättare och syndare skall av naturliga skäl behandlas som sådana. Den rena elden befriar ingalunda de från deras synder, men befriar er från dem! Du är minutiös i ditt värv enligt grundregeln att ingen synd är för liten, inget kätteri är oskyldigt och inget brott är obetydligt. Rena, trogna och lydiga människor skall behandlas väl, men av förklarliga skäl är det i dina ögon ont om sådana!

Vad du tycker om Sote

Tror han leder gruppen, men han har fel. Det gör du! Dessutom är han mystisk. Du tvivlar på om han verkligen tror så starkt på Efra som han påstår...

Vad du tycker om Relam Gyllensporre

En trogen kyrkoriddare! Dock är han bunden av hämmande hederskodex. Istället bör han sätta Efra i det första rummet och inse att allt är tillåtet i den enda gudens namn.

Vad du tycker om Pri Fontanak

Hon är lojal kyrkan men verkar lite skeptisk till din person. Denna klyfta måste överbyggas med en bro. Verktygen är stränghet, styrka och straff.

Vad du tycker om Lejamor

Trogen Efra in i döden. Tappar dock lätt kontrollen över sina sinnen i pressade situationer och bör sålunda hållas tillbaka. Frågan är om inte ondskan har klorna i honom och lyser igenom i hans ilska...
