

VAMPIRE™

THE DARK AGES

Dimmornas Drottning



av

Johan Englund & Sven Jansson

Innehållsförteckning

Prolog - Denna Historias inledning.	2
Sammanfattad händelseplan för Scenariot.	3
Scen 1 - Syndaren i mörkret.	5
Scen 2 - Ankomsten till Alvastra.	7
Scen 3 - Nocturner i Alvastra.	8
Scen 4 - Dimma på berget i natt.	12
Scen 5 - Överraskningen i Alvastra.	15
Alvastra kloster - Rumsbeskrivning.	18
Alvastra kloster	20
Myterna kring Omberget	21
Karta över Omberg	22
Spelledarens galleri.	23
Alexander da Acqui	27
Aelfred von Fallsbräck	29
Harald Torkildsson	31
Syster María.	33
Road of Salvationa	35
Handouts	36

Ett stort tack till Måns Samsonowitz och Carl Wanglöf för deras eminenta illustrationerna. Tack också till alla speltestare som utsatt sig för våra experiment med detta scenario, samt de som ett eller annat sätt assisterat oss i vårt arbete.

Prolog - Denna Historias inledning.

Till grund för historien ligger en mans sökande efter en alldeles särskild relik. Spjutet som stacks i Jesus då han hängde på korset. Denne man, Pater Bernardi di Cornelio, har i sitt sökande följt relikens väg från Golgatha tills dess att den under märkliga förhållanden försvann spårlöst i Constantinopel.

I sitt sökande i skrifter och dokument finner han av en händelse en källa som förtäljer om ett märkligt spjut uppe vid världens ände, Norden. Pater Bernardi, som är besläktad, har hela tiden känt på sig att något övernaturligt legat bakom relikens spårlösa försvinnande.

Berättelsen om spjutet uppe i Norden nämner att dess ägarinna är en mystisk, och sannolikt mycket gammal, trollpacka som förbundit sig med djävulen. Pater Bernardi, som är en något mer realistiskt lagd individ, inser att han kan ha och göra med antingen en besläktad eller en person insatt i konsten att väva skeenden.

En snabb undersökning av läget i både det dödliga och odödliga samhällena kring platsen visar att det finns ett kloster i närheten. Samt att den gruppering av besläktade från södra Europa, som håller kontakt med varandra, faktiskt har en representant just i detta kloster. En representant som Pater Bernardi tidigare träffat under korstågen mot muhammedanerna, en besläktad kallad Gammelabboten.

Under förevändning att han vill samarbeta med Gammelabboten för att finna en möjlig relik, som dessutom kan vara

nyckeln till hemligheten om Kristus död på korset, kommer han till Alvastra.

Osämja och misstänksamhet försvårar dock möjligheterna till ett samarbete och efter ett gräl, som urartar, spärrar Pater Bernardi in Gammelabboten i kung Sverker d.ä. gravkor.

Sökandet efter spjutet förhindras av att munkarna i klostret är misstänksamma och måste hanteras varsamt samt vilseledas att tro att Gammelabboten rest till Uppsala. Lagom till att spelarna anländer så har han pusslat ihop en relativt klar bild av hemligheten med spjutet. Det som kvarstår nu är att leta upp det.

Det han hört om berget och dess mystiska beskyddarinna skrämmer honom emellertid och då han dessutom befarar att historierna om troll och varulvar i området skall vara sanna, så är Omberget ett område han inte gärna beträder. Trots uppgifter om att drottning Omma skulle vara död, ser han de onaturliga dimslöjorna och känner att berget besitter krafter han inte förstår.

Tyvärn hann Gammelabboten påkalla sin skyddsling Alexanders uppmärksamhet innan han blev instängd i gravkoret. Då han känner sig smickrad över att hans mentor återigen vill träffa honom beger sig Alexander tillsammans med några andra individer på en strapatsrik pilgrimsfärd till vad han anser vara världens ände.

Sammanfattad händelseplan för Scenariot.

Före historien : Herrens år 1248 och Pater Bernardi di Cornelio finner avskriften som omnämner spjutet på Omberget. Han beger sig dit och träffar en gammal bekant. Vänskapen blir dock kortvarig. Efter ett gräl, som urartar, stänger han in Gammelabboten i konung Sverker d.ä. gravkor.

Innan Gammelabboten blir inspär-rad i gravkoret så kallar han på sin skyddsling, Alexander . Alexander beger sig genast upp mot Norden och Gammelabbotens senast kända vistelseplats. Med sig tar han sin trofaste och älskade medhjälpare Aelfred. Tanken är att försöka få sin mentors välsignelse till att omfamna Aelfred, nu när han återigen verkar vilja träffa Alexander.

På vägen så ansluter sig den besyn-nerliga Syster Maria, även hon på resande fot, och av en händelse med samma slutmål som de bägge munkarna.

Natt 1 : Resan går ostört upp genom Svea rike, men på resans slutetapp stöter man på något besynnerligt. Sällskapet finner en avsides belägen gård och hittar i mangårdsbyggnaden Harald Torkildsson i sin varg/människo blandform.

Där denne precis håller på att avsluta sin "måltid", bestående av gårdens invånare. Harald återfår sin människoform när sällskapet kommer in. Förtvivlad ligger han och gråter över sitt dåd. Syster Maria och Alexander har båda anledningar att hjälpa denna individ, som Alexander identifierar

som en besläktad, och Maria som en stor syndare

Sällskapet uppehålls såpass vid gården att de inte hinner till Alvastra innan gryningen, utan måste över-natta i eller kring gården. Aelfred tycker sig höra hästar, konstiga små ljud och dova människoröster på dagen, men inget särskilt inträffar.

Natt 2 : Färden fortsätter och efter en stunds vandring kan de skimta Hästholmens fiskareby där man precis börjat förbereda för morgo-nens fiske. Sällskapet anländer till Alvastra kloster och visas till ett lämpligt härbärge, där de kan vila efter sin långa resa och invänta att Gammelabboten tar emot dem.

Natt 3 : Ordensbröderna i sällskapet är fria att se sig om i klostret innan det är dags för Nocturner, nattbö-nen. Vid denna förvånas Alexander storligen av att fel Gammelabbot håller i mässan och delar ut det heliga sakramentet. Den nye Gammelabboten, Pater Bernardi di Cornelio, uppger sig för att vara god vän med den riktige Gammelabboten, Alexanders skapare.

Han frågar därefter sällskapet om de inte kan göra klostret en tjänst. En perfekt botagärning för den som syndat. Tjänsten går ut på att åter-börda en möjlig relik till klostret, en hedna prästinnas spjut. Karaktä-rerna inleder letandet efter relikens som enligt sägnen skall finnas på den plats på Omberget där hedna prästinnans kvarlevor vilar.

Sällskapet måste finna information om exakt var på Omberget graven finns och hur man tar sig dit. Beroende på vem i klostret man talar med så leds man antingen till Broder Ingemund - Krönikören eller till Gamlemor Ulfhilda i fiskelägret vid Hästholmen.

Natt 4 med forts.:

Även om sällskapet inte talat med Broder Ingemund och/eller är på väg för att tala med Gamlemor Ulfhilda så bör de komma upp på Omberget under denna natt.

Har de rätt information hittar de till Borgudden och Hjässan relativt snabbt. Sällskapet känner sig hela tiden iakttagna och skogen verkar nästan levande runt omkring dem.

När de väl hittar offerhällen på Hjässan så ställs de inför dilemman vad de skall göra med Drottning Ommas tillsynes oförstörda gestalt och spjutet hon har genom kroppen.

Sällskapet har antingen med sig spjutet ned från Omberget eller så blir de jagade därifrån av Drottning

Omma och hennes uvinna.

När de nästan är nere vid klostret så möts de oväntat av Pater Bernardi och dennes assistent. Denne vill till varje pris ha spjutet om sällskapet har det, i annat fall rider han bedrövad därifrån. Någon närmare förklaring ger han ej, hans ända kommentar är, " Titta i konung Sverkers gravkor. " .

Utbryter en vild strid utanför klostret uppfattar klostrets nya gäst detta och kommer ut. Under tiden man varit borta har nämligen Biskop Niclis från Linköping kommit till klostret. Dennes knektar ingriper för att avbryta de stridande.

Anledningen att biskop Niclis kommit till Alvastra är att underliga händelser har rapporterats från klostret och dess omgivning. Något som givetvis kräver ett visst mått av biskopens uppmärksamhet. Denne man och hans knektar utgör sällskapet sista hinder, om de nu beslutat sig för att undersöka gravkoret.

Scen 1 - Syndaren i mörkret.

Omberget blickar ut över sjön.

Månens sken kastar ett spöklikt ljus över den sargade vägen, där den slingrar sig fram genom den något glesa skogen. Här och var kan man mellan träden se ut över den stora sjöns kalla och mörka vatten. I fjärran syns väldiga klippor som tornar upp sig mot horisonten och markerar Ombergets början.

De höga klipporna som skjuter upp ur Vättern verkar sträcka sig norrut utmed sjön så långt ett mänskligt öga kan skåda. Med sin speciella vegetation och rödbruna nyans ger de ett mäktigt och spöklikt intryck och det händer att man emellanåt kan tro sig urskilja gestalter där uppe bland klippavsatser och prång.

Ett ångestfyllt och omänskligt vrål bryter plötsligt tystnaden, Det verkar komma från någonstans längre bort på vägen. Mellan träden kan sällskapet strax skymta att något har tagit fyr. När de kommer närmare kan de urskilja en ensligt belägen gård, vars höskule verkar stå i ljusan låga. De kan nu tydligt höra skräckslagna skrik, samt det omänskliga vrål som verkar komma från mangårdsbyggnaden.

Syndaren

På vägen konfronteras de med en besynnerlig varelse, den förvirrade Harald Torkildsson. Meningen är att sällskapet skall ta sig an Harald. För att historien skall fungera så krävs att spelledaren leder Alexander och Nunnan att uppfatta Harald som en person med behov av hjälp och stöd.

Harald återfår sin människoform ligandes mitt i resterna efter massakern på gårdens invånare. När det går upp för honom att förbannelsen åter drivit honom att utföra ännu ett vansinnesdåd skriker han förtvivlat ut sin ångest. Hysteriskt gråtande och skrikande, ligger han där och ber om nåd och förlåtelse.



Sällskapet gör entré just i detta ögonblick och bevittnar hur besten förvandlas till en förvirrad och skrämnd naken karl, som ber om nåder för sina dåd. Alexander identifierar genast individen i rummet som en besläktad. Djupt förvirrad och deprimerad ter det sig som om han är i sviterna efter en bärsärk.

Syster Maria identifierar mannen som en syndare av stora mått och en utmaning för varje godtrogen kristen att leda mot frälsning.

(*Hand-out 1 till Alexander och hand-out 2 till Syster Maria*).

Spelledaren berättar historien fram tills att Harald ligger där på golvet, här får spelarna själva ta vid. Här kan det behövas att spelaren som har Harald leds till att spela ut sin förvirring och desperation.

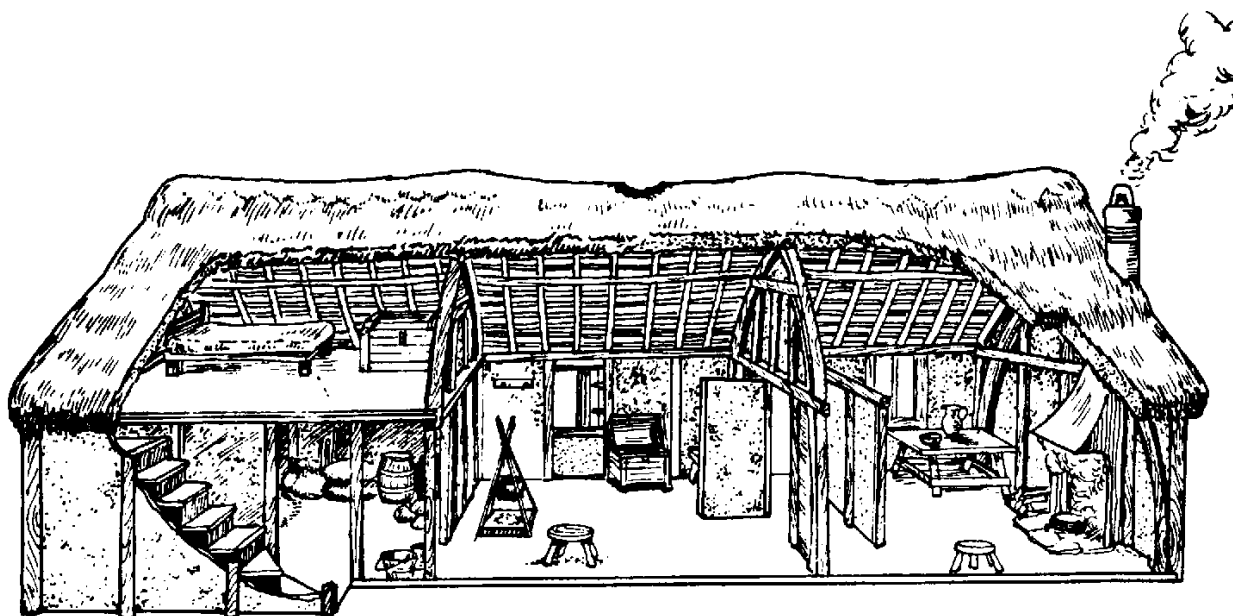
Det är klart på sin plats att någon av munkarna läser en bön över de döda för att frälsa deras själar. Syster Maria kanske inte uttrycker det så, men hon om någon bör påtala att man skall begrava dem och välsigna jorden de ligger i.

Gryningen nalkas och sällskapet tvingas att söka skydd i eller i närheten av gården. Under dagen är allt stilla och

lugnt, vid något tillfälle tror sig Aelfred uppfatta ljud bortifrån skogen.

Inget händer dock under dagen men vid solnedgången vaknar först Syster Maria genom att återuppta sin bön, och sedan Harald, förvirrad och skrikande, ur sin mardröm (*Hand-out 3 till Harald*).

Det bör också påpekas att Syster Maria i det fall hon dricker blod av Aelfred kommer att få en besk och otrevlig eftersmak i munnen. Samt att hon kommer känna sig illa till mods precis som om hon besudlats. Detta beror på Aelfreds pakt med Hin Håle, men den syns inte direkt på hans aura.



En stuga som kan användas för att föreställa sig scenen. Den är ej riktigt historiskt korrekt, men duger i krig.

Scen 2 - Ankomsten till Alvastra.

Resans sista etapp.

Färden fortsätter sista etappen upp mot Ombergets södra sluttning. Bergets östra sida är mer utplanad och täcks av ett tjockt skogstäck. Vid Vätterns strand kan de mellan lövverket skymta Hästholmens fiskareby. Den sena timmen till trots så är det aktivitet i byn, man har precis börjat förbereda för morgonens fiske.

På berget kan man i månens sken urskilja dimma och ju närmare man kommer desto större och mer olycksbådande ter den sig. Aelfred tror sig än en gång skymta varelser som rör sig bland klippor och prång, iakttagande sällskapet.

Ankomsten till Alvastra.

När sällskapet anländer till klostret möts de vid porten av Alvastra klostrets "värd" och portvakt, Broder Didrik. Där han sitter i sin portvaktarcell och efter bästa förmåga försöker hålla ögonen öppna. Bröderna i Alvastra har en viss vana med pilgrimer och ordensbröder som reser nattetid och helst vilar i stilla bön dagtid, för att på så sätt vissa göra bot genom att avhålla sig från att skåda sin skapares prakt.

När Alexander framför sitt ärende för broder Didrik ler denne lite nervös och meddelar Priorn att Gammelabboten har besök. Broder Didrik får då order om att visa sällskapet till den del av härberget som är avsett för långväga, nattliga gäster. Frågar man så är Abboten i Alvastra för tillfället i Linköping där han träffar Biskop Niclis och några representanter från Rom

Priorn Arnund dyker upp strax därefter och måste tyvärr meddela att Gammelabboten för tillfället är oanträffbar och att han skall göra sitt yttersta för att vara anträffbar efter nästa natts bön, Nocturner. Han säger också att han hoppas att härbärgets skall vara till belåtenhet samt att ordensbröder givetvis har tillgång till klostrets alla bekvämligheter.

Om sällskapet inte framför sitt ärende till Broder Didrik erbjuds de härbärg för natten, och ordensbröderna har tillgång till klostrets alla bekvämligheter. För övriga sällskapet kan man emellertid bara erbjuda härbärg för en dag. Möjligen två, efter en donation.

Morgon vid resans må.

Om Aelfred är vaken efter och/eller deltar i frukosten kommer Prior Arnund att konfrontera honom och ha ett litet vänligt samtal. Prior Arnund agerar på Pater Bernardis order och skall ta reda på vad sällskapet har för ärende till Alvastra, var de kommer ifrån, vilka de är o.s.v. Priorn är inte påträngande eller oartig utan skall bara verka lite nyfiken på de långväga gästerna.

Aelfred är annars fri att på dagen röra sig som han vill i klostret, den långa och svåra resan i detta kalla och ogästvänliga klimatet tar dock snart ut sin rätt. Framåt förmiddagen känner han hur bristen på sömn och ledernas verk kräver att han vilar.

En beskrivning av Broder Arnund och Didrik samt vad de vet, finns i avsnittet "Spelledarens galleri" längre bak i scenariot.

Scen 3 - Nocturner i Alvastra.

Aftron i Alvastra.

Sällskapet vaknar upp efter skymningen, enda aktiviteten i klostret är Vespern, aftonbönen, som hålls efter solens nedgång. Efter bönen samlas samtliga munkar till kvällsvard i refektoriet, där man intar sina måltider. Innan måltiden läses bordsbönen, som ekar mellan valven när alla unisont stämmer in.

Circatorn Broder Bernius, den munk som svarar för att disciplinen i klostret upprätthålls, intar med stolta steg katedern och läser högt ett stycke ur Sankt Thomas levnadshistoria. Det är avsnittet där han lider matyr döden för att visa att Herrens tjänare inte flyr eller fruktar simpla baroners ränker och spel. Efteråt välsignar Priorn maten, och måltiden inleds, munkarna äter under andäktig tystnad havregrynsgröt, fläsk, bröd, smör vilket sköljs ned med stora mängder gott öl.

När kvällsvarden är avklarad har munkarna tid till fria aktiviteter och samtal innan dagen avslutas med Complet, kvällsbönen. Prior Arnund dyker plötsligt upp hos sällskapet, eller hos Aelfred och Alexander om sällskapet delat på sig. Han ler vänligt och inleder ett samtal, frågorna är i stort sätt de han kanske redan ställt till Aelfred. Motiveringen är intresset för vad som händer i världen och ren nyfikenhet om någon undrar.

Complet, kvällsbönen, hålls vid tiotiden och är relativt kort och enkel. Alla munkar skyndar efteråt till dormitoriet för att få så mycket sömn som möjligt.

Nocturner med öerraskningar.

Tidpunkten för den nattliga gudstjänsten, Nocturner är i Alvastra satt till två timmar efter midnatt. När "väckarna", de munkar som förordnats att väcka sina bröder inför tidegärdena, strax innan midnatt klämtar i sina klockor och sammankallar till Nocturner vaknar klostret sakta till liv. Munkarna rör sig sakta och värdigt i position fram i klostergångens mörka valv. Kyrkan fylls av yrvakna ansikten. Samt ett antal vakna, bleka anleten som nyfiket ser sig om, karaktärerna. Sällskapet kan inte bland munkarna direkt hitta någon som bär tecken på att vara besläktad. Ljus tänds i nischerna och mässandet inleds med hymner och sakristianens enformiga, men myndiga stämna.

Ur skuggorna träder en gestalt och intar den plats som alltid brukar vara reserverad åt Gammelabboten.

Med ryggen vänd mot skeppet tar gestalten över läsandet ur den heliga skriften. Rösten är mörk och djup, med en efterklang av ålder och auktoritet. Det råder inget tvivel om att detta inte är Alexanders skapare. När gestalten sedan vänder sig om stirrar de in i Pater Bernardis uttryckslösa anlete.

Nocturner avslutas med något så ovanligt som utdelandet av det heliga sakramentet, den person som agerar Gammelabbot ler mot sällskapet och gör en inbjudande gest.

Går de fram för att motta det heliga sakramentet, erbjuds de besläktade den av Pater Bernardi, och Aelfred den av Priorn. Sakramentet till de besläktade är blod, nytt, friskt och obesudlat blod, annars bara vin.

Nocturner avslutas och munkarna drar sig skyndsamt tillbaka mot sina sovplatser i dormitoriet, Pater Bernardi tecknar åt sällskapet att följa honom. Han skrider långsamt ut genom korsgången ut på klostergården. I sällskapet ser han ett redskap att utnyttja i sökandet efter relikten.

Han presenterar sig som Pater Bernardi di Cornelio och undrar nyfiket vad som fört sällskapet till denna plats på jorden. Framför Alexander att han kommit för att besöka Gammelabboten utbrister han. " Åh " ler vänligt, och säger att denne tyvärr inte är här för tillfället. Han hade brådskande ärende till Uppsala och att han bad Pater Bernardi att se efter Alvastra under tiden. De är gamla vänner från korstågen mot muhammedanerna och Pater Bernardi ser det som en plikt att hjälpa sina gamla vänner. Han fortsätter " Det är ju mycket oturligt att ni skulle anlända här just som han är upptagen på annat håll. "

Efter en tankepaus ler han och säger " Men det finns en sak ni kan företa er medan ni väntar. Ni ser vi har just fått uppgifter om att en möjlig relik finns här i trakten; Ett spjut med märkliga krafter. Och jag är säker på att Gammelabboten skulle bli mycket glad om ni kunde återbörda den till Herren och klostret. "



Tyvärr har han och Gammelabboten inte hunnit fastställa spjutets exakta läge. Gammelabboten skulle bli dem evigt tacksam om de övertog sökandet efter relikten så att han kan koncentrera sig på viktigare saker. Vilka dessa viktigare saker skulle vara vill Pater Bernardi inte gå in på.

Det sägs att den senast sågs i ägo hos en hedna prästinna som höll till på Omberget.

Exaktare detaljer får sällskapet frambringa själva, det är möjligt att information finns i våra skrifter, bland de äldre munkarna eller möjligen i byarna kring berget. Efter detta ursäktar sig Pater Bernardi och ger sig med raska steg av i bland skuggorna i korsgången och är snart försvunnen.

Sökandet inleds.

Sällskapet får givetvis försöka ställa frågor till munkarna som skyndar tillbaka till sina sängar i dormitoriet. De ände de vet som för tillfället "måste" hålla sig vakna är portvakten Broder Didrik och Sakristanen som de hör arbeta i sakristian. Broder Didrik samtalar och skvallrar gärna med gästerna, att sitta vaken mitt i natten är ju inte det roligaste man kan tänka sig. Sakristanen Broder Petar blir lite upprörd om sällskapet trampar in i sakristian, där förvaras ju klostrets skatter nattvardskärlen, mässkrudar och silverstakar. Han kör vänligt men bestämt ur sällskapet ur sakristian, låser dörren och frågar om det var något man ville.

Beskrivningar av Bröderna och hur de agerar finns i avsnittet "Spelledarens galleri" längre bak i detta scenario.

Blir de hänvisade till Broder Ingemund av någon av Bröderna kan de välja att söka upp honom med en gång eller avvakta till gryningen.

På natten sover gamle Ingemund djupt i sin enskilda cell, han är svår väckt och kan få panik om han väcks hastigt. Skulle spelarna komma på tanken att smyga in och försöka samtala med honom måste de använda "Presence" eller vara kvicka med att lugna och förklara sig, annars skriker stackars gamle Ingemund hysteriskt. Något i stil med "Vik hädan ni djävulens kreatur" o.s.v. Eftersom han har sann tro blir detta jobbigt för alla i sällskapet utom syster Maria. I vanliga fall krävs "Willpower" slag för att kunna träda in i hans cell och samtala med honom, dock ej för Syster Maria.

Broder Ingemund är en mycket trevlig, om än lite lyhörd och senil gammal man. Han blir glad när han förstår att någon

kommer och frågar honom om traktens historia och berättar mer än gärna.



Det var nämligen så att trots att bygden kristnats fortsatte man att bruka Drottning Ommas tjänster och lyssna till hennes råd. Enda tills den dag då den fattig fiskaren Gislefinne, som i utbyte mot goda fångster och ekonomiskt välstånd, en gång lovat offra sin dotter Gyda skulle uppfylla sitt löfte. Efter att Gislefinne överlämnat sin enda och kära dotter Gyda till kärringen på berget drabbades han av sitt samvete.

Tillsammans med dotterns fästeman Granmar och en hord av bybor angrepp de drottning Ommas borg. De sägs till sist, efter en väldig kamp på berget, ha nedgjort hednafrun med hennes eget spjut och vältrat offerhällen över den grop hon föll i. Enligt den krönika en av traktens munkar i efterhand nedtecknade över bataljen och dess förspel sägs att man efter att drottning Omma genomborrats av sitt spjut

stympades kroppen. Kvarlevorna lämpades i en grop och den väldiga offerhällen vältrades över, för att för alltid slippa drottning Omma.

Vad som hände med hednafrun och sägnen om hennes spjut. (Se också avsnittet om Omberget)

Annalerna är tvetydiga med om det var i hedna frun borg eller på Hjässan den sista striden stod. De munkar som nedtecknade det första omnämmandet av saken var inte ense om den saken, möjligen vet någon av de äldre i Hästholmens fiskareby något om händelsen.

Lite kuriosa följer här nedan för att man skall fylla ut Broder Ingemunds berättelse med lite oväsentlig fakta också. Både Gislefinne och Granmar företog sedan en i trakten vida omtalad botagörande pilgrimsfärd till den Helige Ansgarius grav i Bremen. Inför den ende Guden biktade de sedan sina synder och fick syndernas förlåtelse av Alvastras förste Abbot den salige Pater Emund af Dacia.

Den rikt utsmyckade och besynnerliga porten till hedna fruns borg togs av byborna och sattes i till kyrkport i den kyrka byborna lät resa som bot för sitt kätteri.

Sällskapet kan också ha börjat misstänka att Pater Bernardi kanske inte har rent mjöl i påsen och ställer frågor om och/eller letar efter Gammelabboten i

klostret. Pater Bernardi syns inte till någonstans och Gammelabbotens kvarter är tämligen övergivna och verkar inte ha brukats på några månader. Ingen av munkarna verkar riktigt veta var Pater Bernardi håller hus. Han brukar bara dyka upp här och var i klostret när det passar honom.

Ett eventuellt sökande efter den riktige Gammelabboten kan resultera i att Pater Bernardi upptäcker vad sällskapet har för sig. Skulle de börja leta i kyrkan och komma väl nära gravkoret skickar Bernardi dit Priorn Arnund. Stenhällen på Konung Sverkers grav verkar vid en närmare besiktning vara rubbad eller flyttad för inte fullt så länge sedan. Kommer sällskapet så nära att de ser det ovanstående och börjar undersöka så stövlar plötsligt Priorn Arnund fram ur skuggorna och undrar strängt vad man tror att man har för sig då. Anledningen till att Priorn lyckas överraska sällskapet är att Pater Bernardi manipulerar skuggorna kring honom. Priorn mannar med myndig stämma dem att genast bege sig tillbaka till härbärgen. Ger de sig inte av dyker Pater Bernardi fram ur skuggorna och ifrågasätter vad som försiggår. Han insisterar på att sällskapet skall bege sig ut och uppfyller Gammelabbotens önskan.

Beskrivning av Bröderna och vad de vet finns i avsnittet "Spelledarens galleri" längre bak i scenariot.

Scen 4 - Dímma på berget í natt.

Hästholmens fiskareby.

Hästholmens fiskareby ligger vid Ombergets södra sluttning nedanför klipporna vid Vätterns strand. Skyndar sig sällskapet hit vid skymningen är det fortfarande en del aktivitet i byn. Är man där tidigt på kvällen hittar man fiskaren Jöns i Bäckakrok som håller på och samlar ihop sina redskap inför morgonens fiske. Jöns blir lite förvånad när han ser munkarna och en nunna komma vid denna sena timma. Är sällskapet vänliga och/eller använder sig av någon lämplig vampyrförmåga svarar han underdånigt på deras frågor, och innan de går ber han om att Aelfred skall välsigna honom och hans familj. Kommer sällskapet lite senare och knackar på i en stuga så öppnar Jöns, han uppträder på samma sätt som ovan nämnts.

Den gamla gumman Ulfhilda bor i utkanten av byn mot berget sett i en gammal och sned timrad liten stuga. Hon kikar fram bakom dörren efter en stunds knackande och sår skådar alla noga innan hon överhuvudtaget släpper in någon. Hon undrar misstänksamt "Va' alle desse Herrens tjänare göre vi' hinnes stuge vi' denne timme på dygne". Det krävs att man är vänliga och/eller använder sig av någon lämplig vampyrförmåga för att hon skall lugna sig. Hon berättar historien om frun på berget, alla människor och djurs beskyddarinna, drottning Omma. Om fiskaren Gislefinne som lovade sin dotter Gyda mot bättre fiske och välstånd. Hur hennes fästeman fick fadern att ångra sin

gärning, de manade byn att gå man ur huse och ända Ommas välde en gång för alla. Borgen omringades av byborna, en väldig batalj tog vid och slutade inte förrän fästemannen Granmar rände fruns eget spjut genom hennes kropp. Man spred sedan ut kvarlevorna i ett håll på Hjässantorget, en ängen strax nedanför, och vältrade offerhällen där på. Vad gäller spjutet så var man så förskräckta för det att man slängde också det i hålet under hällen, rykten säger att spjutet hämtats tillbaka av de troll som gav henne det till låns.

Nedanför hjässan finns porten till helvetet, rödgavelsport en fördjupning i klippan som liknar en väldig port. Där ifrån kommer trollen upp ur underjorden, för att göra ofog och röva bort unga flickebarn, så sant som det är sagt.

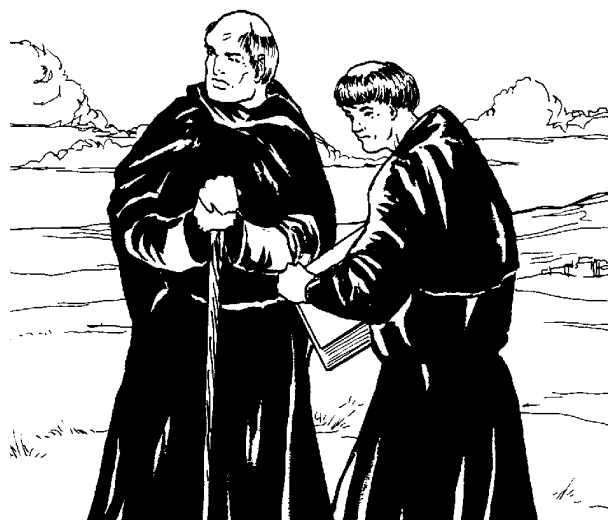
Drottning Omma är dimmornas härskarinna och djurens beskyddare, uvarna på Omberget sägs vara henne trogna tjänare.

Ulfhilda berättar också att enligt sägnen så sågs uvarna bära sin fruns kvarlevor tillbaka till hennes borg, en natt under fullmånens sken. Borgen ligger på borgudden alldeles ovanför borghamns fiskare by. På bergets norra sida, dryga tre timmars vandring härifrån.

Till Hjässan är det lätt att hitta, den högsta punkten syns från Hästholmen och Alvastra kloster.

Vägen uppför berget.

Vägen uppför berget slingrar sig fram mellan träden som klär dess relativt flacka östra sida. Månsken silas i lövverket och skuggorna förlängs på ett spöklikt sätt. Runt omkring sällskapet hörs löv prassla, varelser som rör sig och uvar som hoar. Hela tiden känner man sig förföljda och övervakade, men ser inte mer än möjliga skuggor bland buskagen. Här och var bland träden ligger tunna dimslöjor som verkar tätta ju längre upp på berget de kommer. Ibland kan man tro sig urskilja figurer och anleten som iakttar dem framträda i dimslöjorna.



Har sällskapet vägbeskrivningar från Ingemund och/eller Ulfhilda bör spelarna klara sig upp till Hjässan eller Borgudden utan problem.

Borguddens fornborg.

Borgudden ligger vid bergets nordvästra hörn, med klippor brant stupande ner i Vättern. Utsikten sträcker sig ut över sjön och slätten, alldeles nedanför skymtar ett mindre fiskeläger, Borghamn. Efter en stunds letande finner man fornborgen och Ommas boning täckta av träd, buskar och annan vegetation.

Runt omkring intensifieras ljuden av något som rör sig. En uv flaxar ut tätt ovanför deras huvuden.

Taket är inrasat och bergets växtlighet har tagit över, här och var hittar man gamla husgeråd. Ingenstans kring eller i fornborgen hittar man spår efter en grav eller en viloplats, om sällskapet misstänker besläktades inblandning.

Efter en stunds frustration kommer någon, exempelvis Alexander, på att uvarna verkade tappa intresset för sällskapet när de vek av mot borgudden och gick bort från Hjässan.

Möte med drottningen.

Ombergets högsta punkt Hjässan ligger strax söder om bergets mitt. Därifrån har man fantastisk utsikt över sjön Vättern och över Östergötland.

När sällskapet börjar närmar sig Hjässan intensifieras uvinnornas närgångna flaxande, och dimslöjorna ter sig nästan som vore de levande.

Offerhällen återfinns på den äng som ligger strax norr om Hjässan och bär namnet Hjässantorget. Dimslöjorna flyter fram över Hjässantorget och månens kalla sken reflekteras i en stor stenhäll som skymtar i dimman. När man närmar sig hällen ser de en uvinna vid skogsbrynet som iakttar dem.

När de väl fått hällen rubbad (ca 30 ackumulerade "successes" mot en "diff." på 6 - 8, lite beroende på hur bra man rollspelar) blickar de ner i ett djupt hål, månens sken avslöjar en fager ung mö med fridfullt anlete. På botten, med spjutet ränt genom kroppen och väl nedkört i marken. Där ligger hon, så vacker att man kan tro hon bara sover. Är man uppmärksam ser man att klädedräkten en gång varit ståtlig och vacker, men nu är trasig och mulden. Hennes hår är utspritt på en bädd av

färska blomster och örter. En uvinna slår sig nyfiket ned bredvid henne och börjar med näbben puffa lite försiktigt på kinden.

Sällskapet står nu runt graven och beskådar denna märkliga syn. Ur graven doftar det av ny slagna örter och blomster, allt ger ett intryck av lugn och fridfullhet.

Skulle sällskapet dra spjutet ur kroppen är allt stilla en kort stund, sen slår Omma plötsligt upp ögonen och stirrar uttryckslöst på dom. Sekunden efter börjar dimma sakta rinna ner i hålet och Ommas gestalt verkar blekna bort och slukas av dimslöjorna. Framför sällskapets ögon försvinner hennes kropp och dimman tättnar kring dem. Prasslande ljud och hoanden hörs i dimman. Plötsligt slår en uvinna ned i nacken på stackars Aelfred. Den klöser honom i ansiktet och försvinner snart i dimman (Exakt skada är inte så väsentligt här, improvisera lagom mycket för att skrämna dom.).

Sedan upptäcker de till sin stora fasa att alla blommor och grönska kring stenen verkar tyna bort runt deras fötter. Växtligheten tynar bort och dör, allt som kvarstår är skrumpna blommor och bar, fruktlös jord. Marken spricker plötsligt upp kring stenhällen och fram kravlar skelett efter uvinna, harar och andra smådjur. Skeletten ryggas tillbaka och faller så småningom isär om Syster Maria använder sin tro som vapen mot den ondskans manifestation. Annars blir det till att slå sönder dom, det blir en makaber syn då olika skelettdelar kravlar omkring kring sällskapets fötter.

En stund senare uppenbarar sig plötsligt drottning Omma igen framför sällskapet, Hon stirrar fientligt på dem med hård och kall blick, sträcker fram handen och pekar mot spjutet. Hon

attackerar den som har spjutet om denne inte överlämnar det, men slåss inte primärt för att skada utan bara från att återta spjutet.

Försöker någon döda eller diablerisera drottning Omma hörs intensiva rörelser i skogen kring dem. En uvinna slår ned på den person som aktivt försöker ta kål på drottning Omma, för att få denne på bättre tankar.

Lyckas man döda drottning Omma tynar dimman bort från Omberget när man är på väg ned. Längst stigen ser man ett antal uvinna som nästan verkar fallit döda ur skyn. Hela skogen har abrupt tystnat och den spöklika tystnaden bryt endast av en vargs sorgfyllda ylande.

Använder man "Spirits Touch" på spjutet ser man visioner av människor som underdånigt dyrkar, fällande av mäktiga villebråd. Läsaren nästan som överöses av en känsla av styrka och auktoritet.

Offerhällen däremot bär tecken av rädsla och skräck som plötsligt sakta förbytts till en känsla av njutning. När man får bevittna hur drottning Omma genom århundradena sugit livskraften ur de unga jungfrur som offrats till henne.

Om sällskapet gått direkt till Hjässan och inte velat runt hinner man tillbaka till Alvastra alldeles innan gryningen nalkas. Har man varit i Hästholmens fiskareby och/eller på Borgudden blir man tvungna att "överdaga". Det är möjligt att vila i fornborgen på Borgudden. I annat fall hittar de efter en stunds panikartat letande en grotta som duger på bergets västsida strax ovanför rödgaveln. Rödgaveln är en klippslutning med lätt rödaktig nyans som den fått sitt namn av.

Scen 5 - Överraskningen i Alvastra.

...*Och råttorna lämnade skeppet.*

Färden ned från Omberget beror som tidigare nämnt på om drottning Omma är död eller inte. Är hon inte det är spelarna sannolikt av med spjutet och blir nedjagade av Omma, dimslöjorna och skogens alla djur.

Är hon död är berget tyst och helt fritt från dimma, här och var längst stigen ser man döda och döende uvinnor. Alldeles innan de kommer till skogsbrynet vid klostret hör de en ensam vargs smärtfyllda ylande eka i natten.

På vägen stöter de oväntat på Pater Bernardi som plötsligt verkar fått bråttom att lämna Alvastra. Han och en något nyvakent tjänare leder just ut sina hästar. Han ler lättat när han får syn på sällskapet och viker av mot dem.

Han inleder samtalet med att lite nyfiket undra hur det gått för sällskapet, är det uppenbart går han rakt på sak och begär att få se spjutet. Skulle sällskapet ha drottning Omma, med ett spjut genom kroppen, med sig ned från berget blir han något upprörd. Han hämtar sig dock snabbt när han inser möjligheterna som en äldre besläktad i torpor utgör och försöker ta med henne.

Om sällskapet har spjutet men vägrar överlämna det till Pater Bernardi, tar denne mod till sig och försöker ta det med våld. Vad som än händer så kommer Pater Bernardi hellre fly än illa fäkta. Observera att han med sina förmågor inte bör ha några bekymmer att spöa sällskapet.

Han vill dock bara ha spjutet och ger sig av om han får tag på det. När han rider iväg nämner han något om att man kanske borde titta i konung Sverkers gravkor. Denna fras är viktig då den leder sällskapet att intressera sig för gravkoret, där Gammelabboten är inspärрад.

Utbyter en tumultartad strid utanför klostret kommer Biskop Niclis från Linköping ut med ett tiotal knektar. Se avsnittet "Överraskande möte" för närmare förklaring.

Har man blivit nedjagade från berget och/eller inte har spjutet av någon annan anledning rider han helt sonika därifrån. Efter att han kort förhört sig om vad som hände och hur spjutet såg ut. Han nämner i förbi farten att sällskapet kanske skulle vilja titta i konung Sverkers gravkor. Oddsen är tydligen till hans nackdel för tillfället och han har ingen större lust att riskera sitt eget skinn.

Överraskande möte.

Nästa överraskning kommer när man försöker ta sig in i klostret, där finns nu nämligen knektar utposterade. Dessa kommer visa sig tillhöra Biskop Niclis Gisleson från Linköping. En man utan insyn i den övernaturliga världen, men ändå misstänksam och på sin vakt. Knektarna tar sällskapet sig relativt lätt förbi.

En knekt är posterad vid porten jämte Broder Didrik, vilken inte uppskattar denne lortige och burduse mans sällskap.

När sällskapet kommer in genom porten möts de av några trötta frågor från knekten. Varför man färdas på nätterna, vad man gör i grannskapet, har man sett eller hört något besynnerligt i trakten o.s.v.

Broder Didrik välkomnar sällskapet och säger att man är får nyttja samma härbärgen som tidigare, men att Pater Bernardi fått ett brådskande ärende någonstans. Han rycker lite uppgivet på axlarna och faller en kommentar om att först går Gammelabboten upp i rök sedan bara försvinner Pater Bernardi.

Är någon eller några sårade väcker detta genast misstankar hos knekten, enda chansen att undvika att han tillkallar Biskop Niclis är att med en gång använda "Presence" eller "Dominate". I annat fall ger han sig genast iväg för att hämta Biskopen och förstärkningar.

Utbröt en tumultartad strid när sällskapet mötte Pater Bernardi så har ju Biskopens knektar sannolikt redan kommit utrusande.

Biskopen kommer dyka på sällskapet som en hök med olika frågor, varför slogs ordensbröder med varandra, vilka är personerna i sällskapet o.s.v. Frågorna skall formligen hagla över dom och biskopen blir än etrigare om man tvekar.

Harald och dennes dåd känner han till och blir djupt förvånad om det skulle gå upp för honom att denne "lever". Harald har varit försvunnen i nära två år och förmodas på säkra grunder vara död, det massakrerade följet hittades och det ansågs vara guds vedergällning.

Till Alexanders fasa skall "Presence" inte riktigt bita på Biskopen, det skall krävas gott rollspelande för att man undan för undan skall kunna få denne vänligt sinnad.

Har spelarna hafsat genom äventyret utan att rollspela speciellt bra kan man gott spela Biskopen och dennes knektar lite hårdare, och på så sätt förlänga äventyret en aning.

Är sällskapet hotfullt och/eller betar sig fruktansvärt osmidigt och/eller dumt beordrar Biskopen knektarna att ta sällskapet till fånga och låsa in dom i sitt härbärke. Han planerar att ta dom till Biskopssätet i Linköping då detta är säkrare och han där har bättre möjligheter att hålla dem i förvar. Ovetande som han är om sällskapets natur så kommer detta innebära att de kommer släppas ut för avfärd nästnasta förmiddag. De har alltså en hel natt på sig att inse detta. Några egentliga förhör hålls inte med dom, man avvaktar med dessa tills man kommer till Linköping. Är de dumma nog kommer de sannolikt att grillas i denna vackra höstdags förmiddagssol.

Är man ej i biskopens våld så har sannolikt tillräckligt med tid för att kunna undersöka gravkoret samma natt som man kommer tillbaka. Detta beror i och för sig på vad spelarna gjort tidigare och upp till SL att besluta om. Har sällskapet lugnt och fint anlant till Alvastra lägger Biskop Niclis märke till dom under någon av tidegårderna, om de deltar. Natten efter de anlant är det en hel del aktiviteter i Alvastra klosterkyrka och inte för än efter Nocturner är det säkert att undersöka gravkoret.

Konung Sverkers Gravkor.

Inne i Alvastra kloster kyrka finns ett antal prominenta personer begravda, bland dessa klostrets beskyddare och grundare, kung Sverker d.ä. Sverker var en av Svea rikes tidiga kristna kungar, en troende och from man, om man skall tro krönikorna. Hans helighet och munkarnas regelbundna välsignande av graven. Något de gör för att

hedra sin förste benefactor, har gjort gravkoret till en källa av tro.

Gravkoret omges av en aura som flertalet besläktade undviker om de kan. Undantagna från detta är de få som behållit sin tro, alltså Syster Maria.

För de andra krävs stort mod och viljestyrka för att närma sig den bastanta stenplatta som markerar Konung Sverkers grav.

Som tidigare nämnts så bär hällen märken efter att nyligen blivit flyttad eller rubbad. För den som använder "Spirits touch" på stenhällen så bär denna en stark aura av tro och hopp, men något har besudlat den, något mörkt och skugglikt. Det är inte att rekommendera att Alexander

koncentrerar sig på hällen, han får en överdos samvete och en psykisk chock.

Vältrar man försiktigt undan hällen möts man av en grotesk syn. På resterna av konung Sverker kvarlevor ligger Gammelabboten.

Anletet är förvridet i ett smärtfyllt skrik och armarna utsträckta i ett desperat försök att komma loss. Skräcken riktigt lyser i de tomt stirrande ögonen.

Gammelabboten ligger djup nedsjunken i dvala och kommer inte vakna på ett flertal år.

Det är upp till spelargruppen vad man vill göra med Gammelabboten och klostret. För efter detta är scenariot slut.

.

Alvastra kloster - Ramsbeskrivning.

A - Sakristian : Här förvaras klosterkyrkans allra mest värdefulla ägodelar, mässkrudarna, silver ljusstakarna, nattvardsutensilierna o.s.v.
Endast ett fåtal av bröderna har tillgång till detta utrymme och den ende som vanligtvis kan befinna sig här inne är Sakristanen.

B - Munkarnas trappa :
Ordensbröderna vid klostret använder endast denna entré när de skall och från klosterkyrkan, där av dess namn.

C - Korsgångarna : De korridorer som går runt klostergården, dessa är klostrets centrala förbindelsevägar. Skall man någonstans i klostret så är chansen stor att man på vägen dit passerar korsgångarna. Efter kvällsvarden är det tillåtet för bröderna att samspråka och umgås här och på klostergården.

D - Klostergården : Gården är klostrets avslappnings och "rastplats" här är det efter kvällsvarden tillåtet för bröderna att umgås. Gården har lite lätt trädgårdsgrönska och ett antal bänkar utmed väggarna

E - Porthus & Härbärke : Klostrets ansikte utåt och det rum där besökare väntar på att bli insläppta eller väntar på att få sitt ärende avhandlat. Rummet är smakfullt och stilrent inrett med en uppsättning stolar längst höger vägg och en vacker bonad hängandes ovanför. På vänster sida finns portväktarens plats och dörren in till de resandes härbärke. Härbärgen är ett öppet rum där alla som begär skydd kan få det, i borte änden finns en avskärmad del för långväga och nattliga gäster.

F - Refektoriet & Dormitoriet :
Bottenplanet här upptas av munkarnas gemensamma matsal där dagens måltider intas. Rummet är högt i tak och rymmer ca 100 personer, i västra hörnet står en kateder från vilken man läser böner och tacksägelser
Övreplan är munkarnas gemensamma sovsal där huvudparten av bröderna sover. Bara de äldsta och sjukliga munkarna, samt de med officiell position vid klostret har tillgång till egna celler. Varje munk har en kista där han förvarar sina få personliga tillhörigheter, annars delar man på allt.

G - Skrivarsalen : Större delen av salen upptas av skriv och tecknar pulpeter där munkarna arbetar. De relativt stora fönstergluggarna har något så ovanligt som äkta glas, detta ger rummet en luftig känsla. Väggarna är formligen kläda med bokhyllor, stativ och pergamentshållare.

H - Sjukstugan : Här finns möjlighet för traktens sjuka och hjälpsökande att få vård och omsorg. Munkarna i Alvastra anses vara långt framme när det gäller medicinskt kunnande, och sjukstuga besöks av människor från hela Norden.

I - Köket : Köket sjuder nästan alltid av aktivitet, och i dess förråd och visthus finns allsköns läckerheter. Pilgrimer från när och fjärran tar med sig exotiska kryddor och nya idéer inom matlagning. Köksmästaren Broder Mikel vaktar noga sina domäner från snyltare och snattare, man bör passa sig när man går här.

J - Arbetsrum : En öppen sal där lekbröderna och de som inte är

sysselsatta med annat tillverkar saker klostret behöver, exempelvis husgeråd och vardagsdetaljer.

K - Abbotens/Priorns bostad : De högsta ledarna för klostret har särskilda rum avsatta för vila och arbete. Priorn som leder klostrets världsliga verksamheter är den egentlige styr och ställer, medans abboten är den andlige ledare. Rummen är spartanska och inreda med tanke på funktion och inte stil.

Biskop Niclis kommer att inkvarteras i Abbotens boning då denne för tillfället är bortrest.

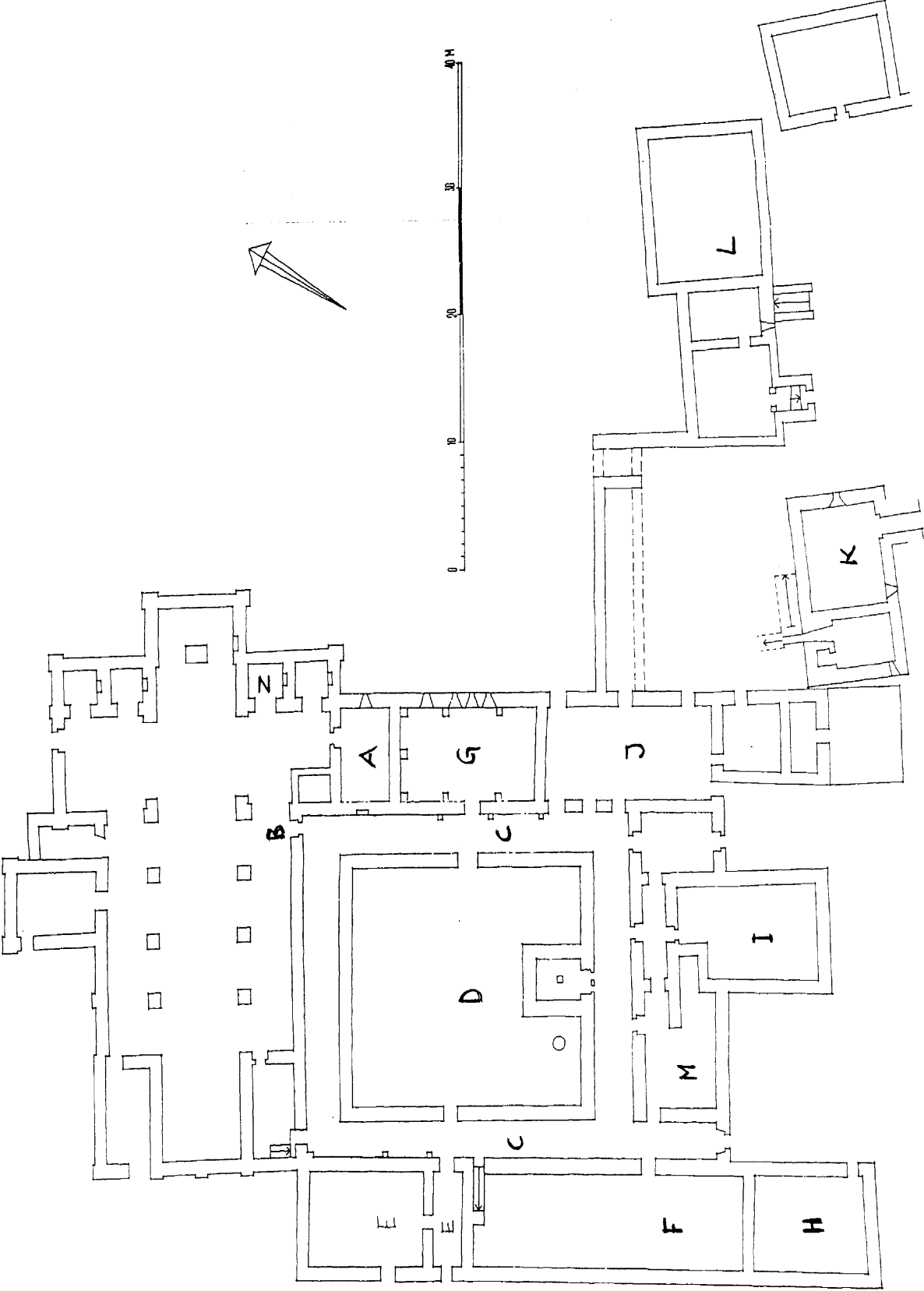
L - Stallar och lador : Klostrets djurstallar och förråd och spannmål, havre, hö och annat, inget av direkt betydelse

M - Värmerummet : Ett rum som angränsar till spis- och bak-härdarna,

och som således är varmt och skönt under kalla höstdagar. De äldre munkarna med ledbesvär och andra krämpor sitter gärna här inne och myser. Även i detta utrymme är det tillåtet att samspråka efter kvällsvarden.

N - Kung Sverkers gravkor : Koret är en anonym stenkista med en ovanligt sparsamt dekorerad stenhäll. I graven ligger Kvarlevorna efter Alvastras grundare och beskyddare, där i finns också Gammelabboten i dvala. Graven inger en känsla av lugn och andakt i de som träder in där, besläktade får det värre då graven är en helig plats.

Alvåstra kloster



Myterna kring Omberget

Omberget ansågs vara hemvist för alla möjliga skogsväsen, och över allt detta styrde under flera mansåldrar en trollkunnig kvinna, kallad drottning Omma. Enligt folksäggen sägs hon vara dimmornas dam och Ommes gemål, Omme är ett av många namn under vilket Oden dyrkades. Drottning Omma var en skogsfru som hade sin borg och boning på en udde som bergets klippor bildar i Vättern, udden bär än i denna dag namnet borgudden.

Hon var en av hednatrons beskyddare och verkade som cermoniledare. Hon spådde och botade befolkningen runt sin domän. I gengäld mot hennes tjänster var befolkningen tvungen att offra en jungfru till henne, som hon sades behöva för att på så sätt kunna hålla döden borta. När berget höljdes i dimma sade man i folkmun att berget ommar.

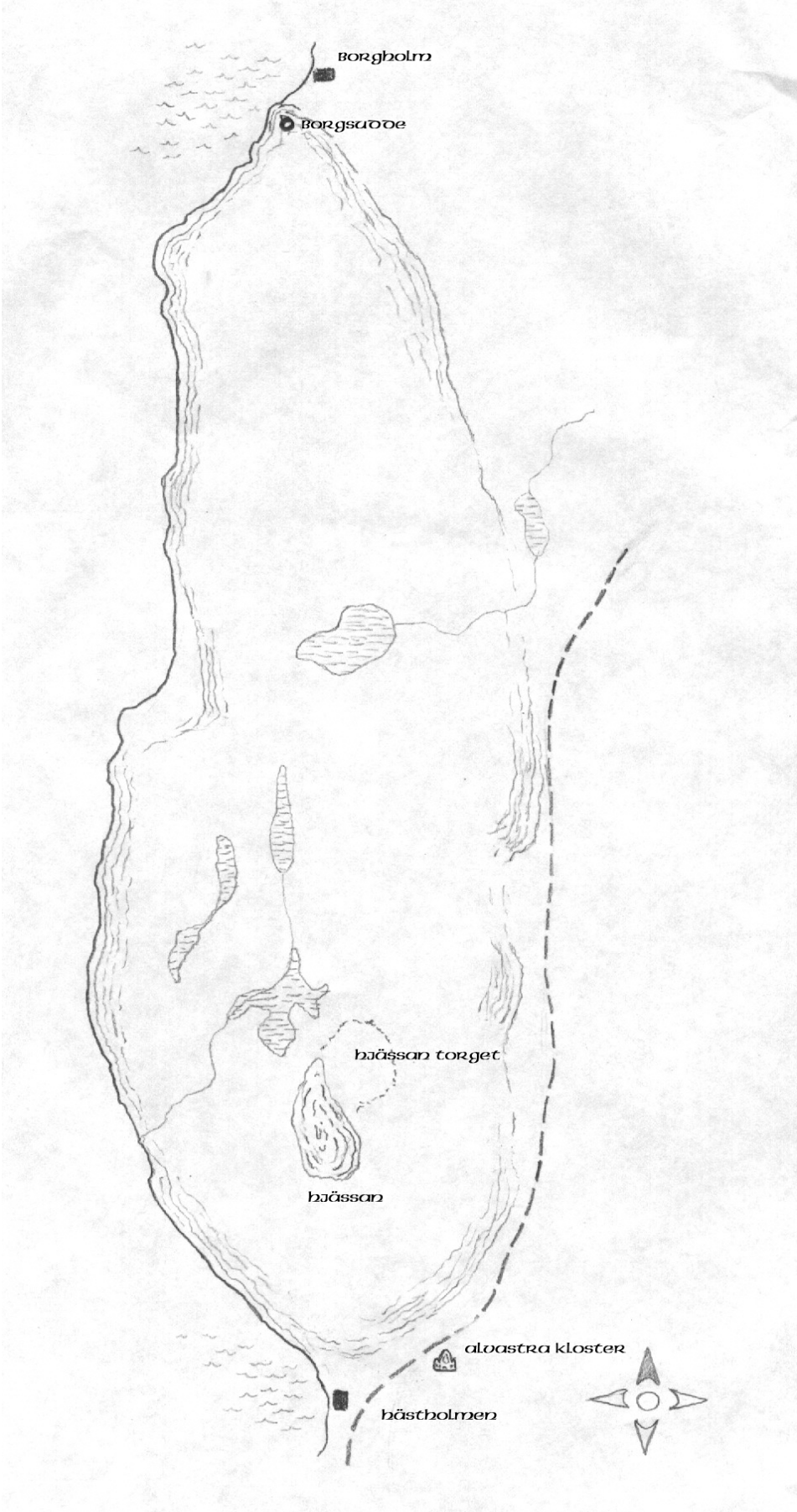
Trots att bygden kristnats fortsatte man att bruka hennes tjänster och lyssna till hennes råd. Enda tills den dag då den fattig fiskaren Gislefinne, som i utbyte mot goda fångster och ekonomiskt välstånd, en gång lovat offra sin dotter Gyda skulle uppfylla sitt löfte. Efter att

Gislefinne överlämnat sin enda och kära dotter Gyda till kärringen på berget drabbades han av sitt samvete. Tillsammans med dotterns fästeman Granmar och en hord av bybor angrepp de drottning Ommas borg. De sägs till sist, efter en väldig kamp på bergets högsta punkt, ha nedgjort trollpackan med hennes eget spjut och vältrat offerhällen över den grop hon föll i. Enligt den krönika en av traktens munkar nedtecknade över bataljen sägs att man efter att drottning Omma genomborrats av sitt eget spjut stympade kroppen.

Kvarlevorna lämpades i en grop och den väldiga offerhällen vältrades över, för att för alltid slippa hedna frun.

Omma bar en huva för att skylla sitt fruktansvärda anlete, sade man. Men när Granmar och Gislefinne ryckte huvan av henne mötes de av en underskön ungmös ansikte. I sin förskräckelse drev de bara spjutet djupt i marken och välte hällen där över. De påstod senare att de stympat kroppen för att förhindra att hon skulle gå igen.

Karta över Omberg



Spelledarens galleri.

Broder Didrik - "Värd" och portvakt vid Alvastra kloster.

En ung man i 25 års åldern, som gärna byter några ord och lite skvaller med klostrets gäster. Didrik är lång och smal med klarblå ögon och blont hår. Han ler artigt mot den han pratar med och försöker ge ett vänligt och välmenande intryck. Pressas han om något han inte vet eller inte riktigt förstår blir han nervös och vill bli lämnad ifred.

Han känner till den vanlige Gammelabboten och vet att denne inte syns till på sistone, han skall ha rest någonstans. Samtidigt har en gästande broder tagit en allt mer framträdande position. Detta skall bara avslöjas före Nocturner om spelarna rollspelar väl och/eller använder exempelvis "Presence" på ett vettigt sätt.

Om Omberget vet han att det är en hednplats, hemvist för skogsrån, troll och allt annat av djävulens pack. Det är en kuslig plats, mången karl från trakten här i kring har begivit sig dit upp men aldrig återvänt.

Frågar man om drottning Omma, traktens eller bergets historia kommer han att hänvisa till Broder Ingemund, krönikören. En person han djupt respekterar, både Priorn och sakristanen ogillar han.

Broder Arnund - Prior vid Alvastra.

Den broder som ansvarar för administrationen vid Alvastra kloster. Och som snärjts i Pater Bernardi di Cornelios nät och nu är mer eller mindre lojal mot honom.

Han kommer att rapportera nästan allt han ser och hör till padren och i viss mån agera för att skydda honom.

Broder Arnund är en äldre herre i 50 års ålder med grått hår och blå ögon. Ansiktet är lite plufsigt med klart framträdande näsa och ögonbryn.

Han sätt är avslappnat och vänligt, använd gärna ett klarare kroppsspråk m.h.a. händerna.

Broder Arnund kan med svårighet fås att berätta om att Gammelabboten är försvunnen och att han inte sett eller hört att denne tänkte bege sig någonstans.

Frågor sällskapet om Omberget säger han att han tyvärr inte är insatt i ämnet, men att det ryktas att en gammal gumma i Hästhalmens fiskareby, Ulfhilda eller något sådant, känner till en hel del om berget. Anledningen till att han inte hänvisar till Broder Ingemund är att han starkt ogillar honom och anser att denne är både galen och lider av åldersvaghet. Vilket han också diskret kommer att antyda om man skulle fråga om broder Ingemund.

Broder Petar - Sakristian vid Alvastra.

En strikt man i 35 - 40 års åldern med mörkbrunt hår, klippt så som är brukligt bland munkar. Han har gröna genomträngande ögon, kraftigt käckben och en skarpt markerad höknäsa, vilket ger honom en otrevlig framtoning.

Han ler oftast leende lite överlägset mot den person han talar med. Samtalstonen är alltid klar och tydlig, och ger ett myndigt intryck.

Broder Petar förestår klostrets skatter, mässskrudarna, kyrksilvret o.s.v..

Han hänvisar till Broder Ingemund om man ställer frågor om berget och dess historia. Sällskapet varnas dock för att broder Ingemund är gammal och lider av åldersvagheter. Det finns dock en gammal kärring i Hästholmens fiskareby som ryktas vara klok, och vet allt om bygdens förgångna.

Hans egna makt ambitioner får inte hindras av gamla tokar eller fanatiskt troende galenpannor, att uppnå personlig makt är det som räknas. Broder Petar vänder kappan för vinden och hjälper den part det ter sig gynnsammast att stödja. Detta innebär att om han pressas kommer han berätta för sällskapet att han såg Padre Bernardi och Gammelabboten gräla över något, när mystiska och oförklarliga saker började ske flydde han.

Padre Bernardi di Cornelio har ett visst inflyttande också över honom, mest tack vare rädslan för vad han kan ha gjort med Gammelabboten, och kan göra mot Petar.

Broder Ingemund - Krönikören

Ingemund är äldre än att någon säkert vet hur gammal han egentligen är.

Han är tandlös och några slitna hårtestar spretar på huvudet. Reumatism har sargat hans kropp, lederna är stela och han sitter aningen hopsjunket. Rösten är hes och hörseln är det lite si och så med. De andra munkarna är glada att slippa honom då hans hörsel problem lätt kan förvirra en diskussion.

Den gamle mannen tillbringar i stortsätt all sin tid med att nedteckna en krönika över traktens och rikets mer betydelsefulla händelser. Broder Ingemund är inte medveten om den senaste utvecklingen på klostret, men vet en hel del om legenderna kring drottning Omma och hennes bortgång. Från honom kan de få reda på vart borgen ligger, var hennes kvarlevor sägs ligga och hur det hela gick till.

Gamlemor Ulfhilda - Klok gumma i Hästholms fiskeläger.

Gamlemor Ulfhilda är en gammal gumma som bor i en mindre stuga vid Hästholmens fiskeläger. Hennes ansikte är rynkigt, kroppen skröplig och svag, men de blå ögonen lyser av energi och nyfikenhet. Rösten är hes och hörseln dålig, hon kisar mot den hon talar med och upprepar gärna frågeställningar på ett irriterande och lustigt sätt.

Ulfhilda är misstänksam mot främlingar, och för att hon skall berätta historien om Drottning Omma och dennes berg krävs att sällskapet inte väcker misstankar eller är alltför osmidiga.

Drottning Omma - Bergets beskyddarinna och Dimmornas Dam.

En kvinna som så länge någon i trakten kan minnas sägs ha huserat i sin fornborg på bergets nordvästra udde. Hon fungerade som språkrör mellan de gamla gudarna, naturen och folket. Hon botade sjuka och gav råd och förmaningar. I utbyte mot detta fick traktens befolkning offra en jungfru, för att hon skulle hålla döden från sin port, sade man. Trots att landet kristnades så fortsatte man att i smyg anlita drottning Omma och hedrade på så sätt de gamla gudarna.

Omma är till utseendet en kvinna i 20 - 25 års ålder med långt, böljande, mellanblont hår, och hy så len och vacker som finaste marmor. Ögonen är stora och oskuldsfulla, med en blick som liknar ett rådjurs. Hon är fantastiskt vacker, hennes utseende är snudd på änglalikt skulle man kunna säga.

Enligt sägnen skulle hon vara en gammal och ful kärring som bar huva för att dölja sitt vanställda anlete. I själva verket hade hon huvan för att dölja sin skönhet, fruktan och underdåninghet föds sällan inför ett sådant tösabarn.

Skulle sällskapet konfronteras med henne gör hon allt för att återta sitt spjut och när detta är gjort använder hon "Form of Mist" för att undkomma. Hon skadar ogärna någon allvarligt och använder hellre andra metoder än direkt våld, t.ex. "Dominate".

Niclis Gisleason - Biskop av Linköpingsstift.

En fetlagd kort man i 50 års ålder, som ser både till det himmelska och det jordiska.

Niclis har brunt, relativt vårdat hår, är alltid nyrakad, och klär sig precis så lyxigt att det inte går till överdrift. Han uppträder alltid neutralt mot de han pratar med och ser alltid till att han pratar ned till folk. För att de skall känna hans upphöjdhet, såsom guds ställföreträdare på jorden.

Hans intresse för makt, hans list och skoningslöshet har gjort honom till en av Nordens mäktigaste och mest fruktade biskopar.

Biskop Niclis är inte alls insatt i det övernaturliga och ser allt sådant som djävulens verk. Han kommer reagera starkt på allt som kan misstänkas vara av den arten.

Han tvekar inte med att låta knektarna ingripa mot individer som trotsar honom och/eller verkar utgöra ett hot.

Fiskaren Jöns i Bäckakrok.

En väderbiten och erfaren medelålders fiskare som tack vare sitt mod och sin storlek är fiskelägrets talesman i orostider. Jöns är ungefär 35 - 40 år med halvlångt, ovårdat rötthår, och ett väldigt rött helskägg. Han ser alltid den person han talar med direkt i ögonen, och är naturligt misstänksam av sig. Han har svårt att se vad främlingarna egentligen kan ha för anledning att komma inklampande i byn och behöver övertalas på något smidigt sätt.

Pater Bernardi di Cornelio - Nye Gammelabboten i Alvastra.

Bernardi di Cornelio är en något äldre besläktad, med klart kristna värderingar och en relativt stark tro. Född och uppvuxen i södra Lombardien i en inflytelserik familj fann han tidigt sin plats inom aristokratin. Och blev en både ansedd och fruktad man.

Klan Lasombras rekryterare var ense om att denna man skulle bli ett lysande tillskott till "familjen". Han tjänade som mänsklig underhuggare i nära ett halv sekel innan han godkändes för omfamning.

Hans odödliga karriär har kanske inte varit lika framgångsrik som hans dödliga. Men han är en respekterad medlem av den fraktion besläktade från Sydeuropa som strävar efter stabilitet, d.v.s. blivande Camarillan.

Till utseendet är han ungefär trettio och några år, i verkligheten är han nära 750. Han har mörkt hår med antydningar till gråa hår vid tinningarna, är alltid väl rakad, friserad och nybadad. Håller hårt på de tidigt kristna värderingarna om

renlighet och irriterar sig på folk och få som grisar ner.

Anletet är magert med en markant framträdande näsa och bruna ganska neutral ögon. Pater Bernardi sluter händerna över magen och lägger huvudet något på sned när han talar med någon.

Hans kristna värderingar har medfört att han har kommit att intressera sig för heliga relikier och har genom åren sökt efter ett flertal mer eller mindre berömda sådana. Det nuvarande projektet, sökandet efter spjutet från Golgatha, har med åren blivit en fix ide. Han har kommit till det stadiet att han inte längre skyr några medel för att följa den ledtråd han följt ända till Alvastra. Ett bekymmer för honom är att han med åren blivit något räddhåga och mycket ogärna tar några större risker.

Han rädsla och nervositet har gjort att han gärna är inställsam och vänlig mot personer han uppfattar som ett möjligt hot. Detta har gjort att han kan uppfattas som en något hal och möjligen lissmande person.

Alexander da Acquí

Bakgrund.

Född på 700 talet efter Kristi födelse, i en relativt stor och välmående by i södra Frankrike. Din uppväxt var lycklig ända tills dina föräldrar mördades av knektar, som tjänade någon av regionens ständigt krigande småfurstar. Endast 8 år och föräldralös kom räddningen i form av regionens kloster som i utbyte mot dina föräldrars gård gick med på att anta dig som novis.

Klosterlivet var både strängt och hårt, men ändå bättre än att vara hemlös. Liten för din ålder och med ett barnsligt utseende togs du sällan på allvar och blev ofta offret för de andra novisernas skämt. Utan egentlig talang för studier i teologi och latin fanns det emellertid en sak där få överträffade dig, din röst var som en ängels. Kören i klostret blev vida känt bland kyrkans män tack vare din otroligt vackra, väna sång. Bland de kyrkans och klostrens herrar och damer som bevistade midnattsmässorna fanns en blek och allvarlig herre som särskilt tog åt sig av din sång. Denne herre ville bevara din otroliga röst för alltid, inte bara en mansålder, så efter en tid beslöt han omfamna dig.

Livet som ett av nattens förtappade barn var något helt nytt för dig. Din uppväxt i klostrets skyddade klimat hade gjort dig blåögd och naiv. Intriger och falskspel var dock vardagsmat för dina nya bröder och systrar och du blev snabbt ett tacksamt instrument i andras ränker och spel.

Din skapare, den vänlige och framstående Gammelabboten var till en början tollbunden av din vackra sång. Han kunde be dig sjunga i timmar, något du nu plötsligt orkade. Detta faktum utnyttjade ni nu till att skapa



ännu vackrare och mer invecklade sångstycken.

Med tiden började han dock tappa intresset för din sång, precis som en svalnande förälskelse. Den absoluta dödsstöten på ert förhållande kom när Gammelabboten beslutade att understödja kristnandet av länderna i Höga Norden.

Ensam, i en fientlig värld, försökte du hålla dig undan för att slippa bli utnyttjad av allt och alla. Din existens var en pina enda tills den dag du upptäckte en annan individ, också han utstött och utnyttjad. Detta var Aelfred von Fallsbrück, en av klosterordens absolut bästa konstnärer och vars verk pryder mången besläktads hemvist. Ändå var han inte besläktad och de flesta verkade sky honom som elden.

Du tog själv på dig uppgiften att hjälpa denne övergivne och illa behandlade karl, som du för övrigt började fatta tycke för. Aelfred blev tillsist din trogne medhjälpare och ni flyttade iväg till ett ensligare och mindre kloster, där ingen kunde utnyttja er.

Det faktum att du är vampyr har inte förändrat din inställning varken till Gud eller klosterliv. Hungern du känt växa inom dig ser du som en prövning av din gudstro. Får den övertaget är du evigt fördömd. Det har Gammelabboten

berättat för dig. Enda sättet att få kontroll över den är att dricka blod. Något som du nu har vant dig vid och stundom faktiskt finner ganska behagligt.

Aelfred är dig mycket kär och har med åren blivit din ende gode vän. Du skulle gå väldigt långt för att skydda honom. Nu har du börjat misstänka att han, trots att han dricker ditt blod, är sjuklig, och detta har fått dig att planera en omfamning.

Nu är du på väg mot den höga Nord och klostret i Alvastra för att återse din skapare som, för första gången sedan ni skildes, har kallat på dig i dina drömmar. Kanske vill han återigen höra din sång. Nu har du i vilket fall chansen att få din skapares välsingelse för omfamning av Aelfred.

Utseende.

En späd och vacker yngling, utseendemässigt i 15 - 16 års åldern, med ett tanigt och lite klumpigt sätt som förstärker det ungdomliga utseendet. Det mörka håret är hållet i traditionell munkfrisyr och de oskyldiga bruna ögonen har vid ett flertal tillfällen räddat ditt skinn.

Beteende.

Du är alltid artig och uppmärksam med ett sätt som skvallrar om att denne tonårige munk är mer erfaren och belevad än de flesta. Detta har emellertid inte inverkat nämnvärt på ditt blåögda sätt och din naivitet, något som andra besläktade inte varit sena att utnyttja. Viljan att hjälpa de svaga och utnyttjade har växt sig starkare med åren och du hjälper gärna personer som har ärliga intentioner. Syndare är en kategori människor som du anser dig behöva hjälpa att klarare uppfatta sina synder så att de kan göra bot för dem. Det är den

dominerande uppfattningen vid denna tidpunkt att man kan göra bot för synder man begått, vilka de än må vara. Boten måste dock innefatta böter till de drabbade parterna och inte sällan även till guds ställföreträdare på jorden.

Åsikter om övriga sällskapet.

Aelfred är din ögonsten och du gör vad som helst för att skydda honom, den ende person du litar på. Du rådgör alltid med Aelfred och håller få saker hemligt för honom. Han är som en fadersgestalt för dig. På resor och liknande håller du dig helst i närheten av honom och ni skiljs ogärna ifrån varann.

Hans talang med pensel och palett är svåröverträffad. Porträtten har en klass som ingen annan, nu levande, kan uppnå. Trots detta skyr andra besläktade honom som pesten, något du inte alls kan förstå. Inte ens dina mest idoga försök att luska ut vad felet är har gett någon förklaring.

Er pilgrimsvandring till Norden sammanförde er med den underliga nunnan Maria och hennes besynnerliga vanor och sätt. Alltid lika fast i sin tro med en genomborrande blick och ständiga tjat om synder, skärseld och botgöring. Hon är alldeles säkert besläktad, men verkar inte förstå, eller vilja förstå, sin belägenhet.

Ditt förhållande till Aelfred är något hon verkar mycket intresserad av. Du har inte kunnat undgå hennes insinuationer om den äldre munken som verkar följa den yngre. Syster Maria är också på väg till Alvastra kloster på en botgörande pilgrimsfärd genom höga Norden, åtminstone enligt henne själv. Det enda ni tycks kunna diskutera utan problem är teologiska och kyrkliga frågor, vilket faktiskt kan vara ganska roande.

Aelfred von Fallsbräck

Bakgrund.

Född fredagen den 13:de 1162, som fjärde sonen till en mindre betydelsefull Lantgreve i västra Bayern. Utan vare sig arv eller möjligheten till en värdig tjänst inom det kejsrerliga Tyskromerska hovet var det bara att välja mellan att göra karriär inom kyrkan eller som officer i ett legoknechtsregimente. Då kyrkan förväntade sig att din far skulle låta kyrkan få sitt, och dina två äldre arvlösa bröder redan valt kriget, så fanns det plötsligt inte längre något val.

Utsedd av din far att göra karriär inom kyrkan och stödja släktens maktambitioner genom att snabbt erövra ett biskopssäte, sattes du femton år gammal i kloster. Med en väl tilltagen "försörjningsgåva", några hemman, så välkomnades du till regionens finaste och mäktigaste kloster.

Livet i klostret var en pina utan dess like. Midnattsböner, långa dagar, eviga studier och bristen på förlustelser höll på att driva dig till vansinne. Situationen förbättrades inte av det faktum att du saknade talang för det mesta, allra helst maktspel och intriger. Efter nästan femton år i klostret, utan att egentligen ha kommit någon vart, tog du den absolut sista utvägen. En pakt med Hin onde själv. I utbyte mot din själ skulle han ge dig oanad talang i målandets ädla konst. Flyttad till ett annat kloster skred du till verket och begynte en lysande karriär som målare och illustratör.

Till en början gick allt enligt planen, dina verk uppskattades och du framhävdades som en av århundradets bästa konstnärer. Framgången steg dig snabbt åt huvudet, och som en av de



besläktades kelgrisar lade du dig till med diva later.

Mästerverken väckte också beundran bland nattens bleka invånare. Sakta men säkert invigdes du i en värld som du aldrig kunnat ana, ens i din vildaste fantasi. I detta såg du en möjlighet att kanske undkomma pakten med Hin onde. Att bli besläktad och "leva" för evigt.

Bland beundrarna fanns dock individer som kände sig hotade och trampade på tårna. Dessa skuggor stoppade inte för något i sin strävan att röja alla uppstickare ur vägen. En ryktes- och smutskastningskampanj startas mot dig. Fallet blev hårt. Hur mycket de än beundrade dina tavlor så skydde de dig som pesten. Ditt liv var slaget i spillror och åldern gjorde sig allt mer påmind. I allt detta visade sig Hin onde själv, hånande dina försök att undkomma honom.

Skräckslagen och desperat såg du dig om efter minsta möjlighet att frälsa din själ, eller åtminstone mota Hin onde i porten. Frälsaren kom i form av en ung, och inte särdeles smart, ung munk, som visade sig vara besläktad och nära på femhundra år gammal.

Ditt förhållande till Alexander var till en början endast ett försök att undkomma pakten. Men med tiden har det utveckl-

lats och er vänskap är nu sann och hjärtlig. Din frustration över att han inte omfamnade dig avtog snabbt när du insåg vikten av att allt skulle gå sin gilla gång. Hastade man fanns chansen att någon äldre, mäktigare besläktad skulle känna sig hotad och göra något obeskrivbart.

Alexander är en vänlig och trivsamt person med ett hjärta av guld. Något andra besläktade utnyttjar i sina ränkor och spel. Han har blivit som en son eller far för dig, beror lite hur man ser på det. Ni rådgör med varandra om allt och har "inga" hemligheter för varandra. För att undvika de besläktades ränkor och intriger drog ni er tillbaka till ett mindre avsides kloster, något som gjort din existens uthärdbar.

Att ni nu är på väg mot Svea rike och det avsides Norden samt att ni sannolikt skall möta Alexanders skapare vet du. Men varför har du ingen aning om. Detta är något som stör dig, då du trodde att ni inte hade några hemligheter för varandra.

Utseende.

En äldre korpulent herre i 50-års åldern, med ett av ålder något sargat anlete, tunt grånande hår och blå ögon. Ålderns krämpor gör sig påmind och du lider av stelrande leder och lätt reumatiska besvär, tack vare alldeles för många timmar i kalla och fuktiga skrivsalar.

Åldrandet verkar avstanna och din motståndskraft mot sjukdomar har tydligt ökat sedan du börjat att, i en akt som liknar det heliga sakramentet, dricka Alexanders blod. Detta för att på så sätt dela hans kraft och styrka.

Beteende.

Du är naturligt misstänksam mot allt och alla. Detta för att behålla din hemlighet för dig själv. Vid något tillfälle har du

övervägt att berätta sanningen om ditt konstnärskap för Alexander, men dessa tankar har du snabbt skakat av dig.

Utåt sett är du en lugn och balanserad äldre munk som tar sig an problem på ett rationellt och beräknande sätt. Innerst inne räds du för att behöva uppfylla pakten med den Onde, vilket ger dig ständigt återkommande ångestfall.

Rädslan för mörka platser, där Hin ondes spår är som starkast, sitter i ryggmärgen. Det har gjort dig nervös och lättskräm. Man vet aldrig när eller i vilken skepnad ondska kan yttra sig.

Åsikter om övriga sällskapet.

Alexander har blivit den enda som betyder något för dig och du skulle kunna offra ditt liv för att skydda honom. På samma gång är du lite rädd för honom. Du förstår att han har inflytande över dig och att dina känslor för honom kanske inte är helt äkta. Trots detta är ni kompanjoner och förtrogna. Ni skulle göra ert yttersta för varandra, då ni båda gynnas av varandras fortsatta existens.

Ert resällskap, den besynnerliga nunnan Maria, är ett kapitel för sig.

Hon är blek, "död" på dagen och varken äter eller dricker. Ändå verkar hon inte tycka att det är något som är konstigt med henne. Alla försök att antyda något har slutat i katastrof och resulterat i en allt misstänksamare inställning gentemot er båda.

Botgörande gärningar upptar hela hennes liv och särskilt intresserad är hon av att frälsa syndare och få dem att göra bota. Ingen synd verkar för grov för henne. Allt verkar gå att göra bot för, det är bara en fråga om ansträngning. Du har en känsla av att Alexander och du i hennes ögon mest är två syndare som måste frälsas.

Harald Torkildsson

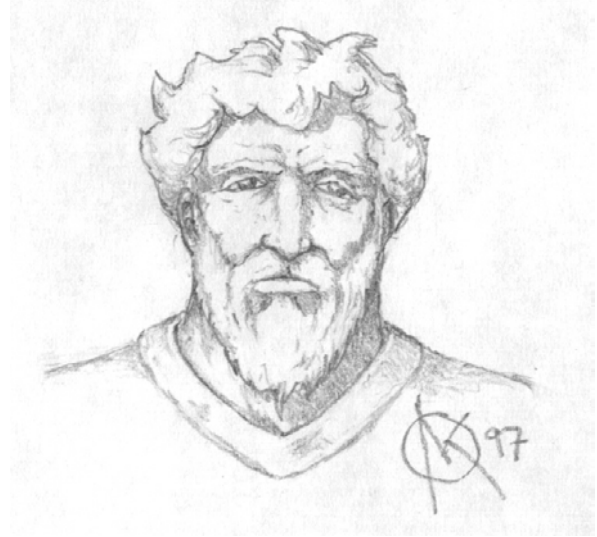
Bakgrund

Född år 1204 som äldste sonen till en av Östra Götalands mäktigaste och mest inflytelserika män, i en släkt som under århundraden varit både aktad och fruktad. Uppfostrad som en herreman, väl förberedd för det som släktens ställning skulle komma att kräva, gick det lite snett och du utvecklades till en odåga och översittare.

Traditionen påbjöd att de ofrälse skulle vara gästfria mot de resande frälse som krävde spis och logi vid mörkrets inbrott. Du och dina vänner hade gjort det till ett nöje att resa runt i landskapet och ta för sig av det som "bjöds", samt inte sällan av de drabbades fruar och döttrar (helst döttrar). Andra nöjen som den unge herr Harald med sällskap roade sig med var, nattliga överfall och mord på resanden, trakasserier samt tyglande av allmogen. Rykten om vad du och dina vänner hade för er ute i bygderna hade precis börjat nå din faders öron. Rättrådig som han var inledde han en undersökning för att reda ut detta fruktansvärda missförstånd. Tur för dig var att han drabbades av en blodstörtning och dog nästan samtidigt som dina dåds fulla omfattning gick upp för honom. I stället för stupstocken så drabbades du nu av arvets betungande bördor, vilket innefattade pryglandet av fru, avkomma samt alla efterblivna tjänstehjon. Dryckesslag efter dryckesslag avlöstes av vilda, dygnslånga gästabud.

Din ryktbarhet som den mest hatade och fruktade mannen i länet var inget som bekymrade dig det minsta. Du fyllde i stället din vardag med riksintriger, krig och dryckesslag. Följden blev att ett bondeuppror just var under uppseglan

de, när något ännu mer skrämmande kom i vägen för din framfart.



En regnig och ruggig oktoberdag var ni på väg till kungens gästabud på Näs slott på Visingsö. Det ville sig inte bättre än att vägen var sämre än beräknat och följet blev försenat. När så skymningen nalkades letade man upp ett lagom öde torp att våldgästa och förlusta sig i. Till följets stora förtjusning så beboddes torpet av en änka med två giftasvuxna döttrar. Sällskapet roade sig hela natten och ända fram till förmiddagen, dagen därpå, då förråden och kvinnorna var slut och man muntert gav sig av.

Gästabudet på Näs slott blev en tryckt tillställning. Flera av stormännen hade nåtts av ryktena om din framfart. Blodhundarna anade nu vittringen av en möjlighet att putta ditt släkte från ert land och lägga beslag på det åt sig själva. Arg och uppretad bröt du upp tidigt från gästabudet, för att planera dina motdrag och ge förrådarna en läxa de sent skulle glömma.

När ni åter närmade er änkans avsides torp föll lusten på att åter roa sig med änkans ljuvliga jäntor, kanske skulle du ta med dig en av dem som tjänstehjon. Förlustelserna hade precis börjat då dörren till torpet med en väldigt brak slungades in i rummet. I dörröppningen stod det mest skräckinjagande du

någonsin sett, en varelse, till hälften människa, till hälften varg. Ögon lysandes ilsket rött, kläderna i trasor och klor i stället för händer.

Stor-Tryggve, din mest trogne kämpe tog sitt svärd och gjorde ett kraftfullt utfall mot besten, som blixtnabbt undvek utfallet. I nästa ögonblick kontrade den och körde sin kloformade hand rakt genom Stor-Tryggve och slet hjärta ur honom. Kampen blev kort, efter några få ögonblick så var tre av dina följeslagare döda och de resterande fem oskadliggjorda. Besten tryckte ner dig på golvet och log så att väldiga huggtänder blottades. Utan ansträngning slet den upp din hals och började dricka ditt blod, där det pumpade ut i en röd rännil över golvet.

När du vaknde kände du hur hungern slet i din kropp, du såg dig omkring i den blodiga stugan där dina sårade och döende vänner låg. Synen av blod fick dig att fullständigt gå bärsärk i stugan. När du kom till sans satt du mitt i ett myller av dina vänners kroppsdelar. Hela du var nedblodad och med köttslamsor i händerna.

Skrikandes sprang du ut ur stugan, bara för att ställas öga mot öga med besten, som skrattande sliter upp dig mot ett träd, så våldsamt att ett antal ben knäcks. Den ser dig djupt in i ögonen och uttalar förbannelsen. "Du skall aldrig mer få återse dagens ljus. Jaga genom skogarna som det monster du är."

Fruktansvärda mardrömmar sliter din sömn om dagarna och du vaknar varje solnedgång med bestens sista ord ekande i huvudet. Din rädsla och okunskap inför det du blivit har drivit dig till

skogs. Fått dig att undvika människor, ända tills du tappar kontrollen och går bärsärk i jakten efter människokött.

Det enda som kan rädda dig nu är guds nåd, botgöring och syndernas förlåtelse. Men hur skall man förklara för kyrkans män att att du tappar kontrollen två gånger per månvarv och sliter allt och alla i småstycken.

Utseende.

En storväxt och kraftig man, vars kropp bär tydliga tecken på ditt festande. Du har en stor blond kalufs och ett imponerande blont skägg pryder ansiktet, Blicken är stålgrå och genomträngande likt en örns, få män vågar möta din blick en längre stund.

Din hållning är stram och värdig, det skall synas att man är för mer än de ofrälse.

Beteende.

Under den självsäkra fasaden fanns en bottenlös rädsla för att hamna i skärselden och att aldrig få syndernas förlåtelse. Mycket av detta du tryckt undan under så lång tid har nu kommit till ytan och rädslan att för alltid vara förtappad grämer dig.

Förvirrad och skrämnd av det du blivit driver du runt i skog och mark, utan att kunna finna någon utväg. Hela din nuvarande existens är bara fylld av frågor, om det du blivit, dina gärningar och om guds nåder står att finna. Ett villrådigt och förvirrat rovdjur på drift genom skogarna.

Syster María.

Historia.

Du är välsignad. Av Gud. Du minns inte riktigt när det hände, men hur det gick till glömmes du aldrig. Du hade levt hela ditt liv i klostret och gjort ditt bästa för att vara en god, Guds gemål. På sista tiden hade emellertid dina tankar börjat synda mer och mer och blickarna du fick från de sparsamma besöken av ordensbröder fick dig att bli övertygad om att dina syndiga tankar smittade av sig. (Du förstod inte riktigt hur detta kunde ske då din mor, som olyckligt dog i barnsäng, hade varit en from ordensjungfru. Att du dessutom var barn till självaste Gud, som -vilket dina äldre medsystrar informerat dig om- genom sina änglar då och då besökte klostren för att låta någon av sina gemåler föda honom ett extra gudfruktigt barn, gjorde inte saken mindre oförståelig.)

Så en kväll uppenbarade sig sanningen för dig. En ängel framträdde för dig under din aftonbön och visade hur äckligt det där var som hade stört dina tankar på Gud. När du så hade insett hela din förbrytelse mot Skaparen i all dess omfattning, så tömde han dig på ditt syndiga blod och gav dig i stället några droppar av sitt ljuvliga änglablod att rena smutsen ur dina ådror.

Sedan den natten har du varit obrottsligt trogen Gud och kyrkan. Ängeln förbjöd dig att återse solen, och det dröjde inte länge förrän du insåg varför. Det var mycket lättare att hålla sina tankar på Gud när man inte längre distraherades av den prakt hans skapelse uppvisade under dagen. Det syndiga blod som du renats ifrån den natten måste självklart också ersättas av nytt, mera gudfruktigt. Du riktigt känner kraften ifrån din skapare strömma genom kroppen när du



dricker hans enfödde sons froma offerblod ur ådrorna på gudfruktiga kristna. Det är nödvändigt att ta sin nattvard enbart ifrån goda kristna, så att man inte riskerar att dricka orent blod från någon, av djävulen förledd, syndare.

På senare tid har du emellertid blivit orolig att detta inte skall vara nog. Därför har du beslutat att resa till den yttersta nordens djupa mörker för att hjälpa till att sprida kristendomens budskap och tro. Det har slumpat sig så att du som resällskap har fått två munkar som synbarligen är ute i samma ärende. Det är emellertid någonting som inte är riktigt som det ska med dem. Det verkar som om det är den yngre munken som bestämmer, och något sådant har du aldrig varit med om förut. Dessutom är du säker på att det är något han döljer. En av de gåvor som Gud skänkte dig genom ängeln är förmågan att, i färger, se vad andra känner och den yngre av munkarna har definitivt mycket blekare färger än normalt. Det är nog bäst att hålla ett öga på dessa båda herrar. Det skulle inte förvåna dig det minsta om de

är ute i djävulens ärenden och något sådant kan *inte* tolereras.

Om Gud.

Gud är din skapare och ditt allt. Det är till Gud du hör och ingen annan. Gud är den gränslösa kärleken och förlåtelsen för de som tillber honom, men för de syndiga som ej söker sig till Gud väntar bara straffet och reningen. Du har en gång renats och tänker nu aldrig avvika igen.

Guds Gåvor.

Sen den dagen du renades av himmelns ängel har du märkt hur du av Gud blivit skänkt vissa gåvor. Du vet att om du koncentrerar dig noga så kan du skärpa dina egna sinnen och när du så önskar kan du omställa din syn så att du ser de färger som människorna omkring dig utstrålar. Med tiden har du lärt dig att förstå att de speglar personens sinnesstämning. Du åldras inte heller och bara du får din nattvard så känner du dig lika ung och frisk som du alltid gjort. En annan sak, som är bra när man skall komma på syndare, är att om du står helt stilla bland skuggorna i klostret så är det ingen annan som ser dig. På det sättet har du fått många ordenssystrar att bättra sig och göra bot. Du har under färdens gång märkt att det fungerar lika bra på mer ogudaktiga platser. Där har du också funnit vilken makt du har i ditt ord. När du sett någon av de bedrövliga syndarna djupt in i ögonen med din genomträngande blick och beordrat

honom att ångra sig inför Gud, så har han också gjort det omedelbart. Du är stolt över att på detta sätt ha räddat så många syndare ifrån helvetet. Fast du vet att du bara är Guds redskap och att allt är enbart hans förtjänst.

Syndare.

Alla synder går att ångra. En del kräver bara mera bot och ånger än andra. Du vet, för du har själv syndat och renats. Att du själv blev renad av en Guds ängel har gjort dig övertygad om att du är utvald. Utvald till att omvända syndare och otrogna till Guds rättrådiga tjänare. Ju fler du omvänder och ju grövre brott som botgörs med din hjälp desto bättre har du tjänat Gud. Här uppe i norr ska det nog finnas många att hjälpa rätt.

Utseende.

Som en sann guds brud är du nogsam med att aldrig blotta din lekamen eller att på något sätt uppträda syndigt. Följdaktligen bär du alltid någon form av slöja och lång klädnad, som effektivt döljer dina syndiga former.

Under slöjan döljer sig ett långt och vackert, böljande, rågblont hår. Ditt anlete har inte åldrats sedan ängelen framträdde och renade din själ. Du är till utseende och form fortfarande en 20-årig jungfru, trots ditt mångåriga tjänande av gud.

Road of Salvationa

Denna nya "Road" är konstruerad med tanke på medeltidens kristna värderingar om möjligheterna att göra bot och bättring för sina synder, och på så sätt erhålla syndernas förlåtelse.

En person som följer denna väg tror på den ende Guden och att denne är allsmäktig. Att Guds son Jesus dog på korset för att botgöra människornas synder. Syndfulla människor som inte fått absolution vid dödsdagen får lida i skärselden för att gott göra sina synder.

Central är tron på att bot och bättring för sina synders skull gör att man slipper lida i skärselden. Kristus led på korset för botgöra andras synder, genom lida kan man alltså botgöra för att frälsa sin själ.

För en mindre synd kan det räcka med att späka sig, skänka medel till Herrens ställföreträdare på jorden eller företa en pilgrimsfärd till en helig plats.

För, frälsa sin själ från skärseldens pina är det enda som betyder något. När Herren väl på domedagen skall döma mänskligheten har allt det världsliga ingen som helst betydelse.

En uppgift som många av de trogna följeslagarna av denna väg tar sig an är att också frälsa andras själar.

Likt Kristus kan man offra sig för att botgöra andras synder, eller än bättre är att få andra att botgöra sina synder.

Herarki över synder.

- 1 Att avsiktligt avstå från att botgöra en grov försyndelse.
- 2 Att avsiktligt avstå från att botgöra en försyndelse.
- 3 Att avsiktligt avstå från att botgöra ett smärre felsteg.
- 4 Att avsiktligt avstå från att botgöra en syndfull tanke
- 5 Att misslyckas med att botgöra en grov försyndelse eller att avstå från att vägleda de rätttrogna.
- 6 Att misslyckas med att botgöra en försyndelse.
- 7 Att misslyckas med att botgöra en syndfull tanke eller att inte vägleda de vilsna själarna kring dig.
- 8 Att oavsiktligt försitta en möjlighet att botgöra en grov försyndelse
- 9 Att oavsiktligt försitta en möjlighet att botgöra en synd eller att inte assistera en grov syndare som söker förlåtelse.
- 10 Att oavsiktligt försitta en möjlighet att botgöra, till och med en syndfull tanke eller att inte göra möda av försöken att omvända en själ som vänt Herren ryggen.

Handouts

Handout 1.

Varelsen på golvet bär tydliga tecken på att vara besläktad, Hans Aura befläckas av bleka fält och skvallrar om ovetandets förvirrade tillstånd.

Handout 2

Varelsen på golvet bär tydliga tecken på att vara korruperad av Satan, dess Aura befläckas av en syndares märken. Bleka fält berättar om en man som vänt Kristus ryggen och måste vägledas till insikt..

Handout 3

Den fruktansvärda besten står lutad över dig, du verkar ligga i en grund grav. Den stirrar dig djupt i ögon, och utbrister i ett hysteriskt och skadeglatt hänskratt.

Den säger " Du skall aldrig mer återse solen, natten skall bli ditt hem. Ständigt på flykt undan dina brott skall oskyldiga få lida för dina synder. Tiden för bot är för dig redan förbi, ha ha ha. "

Du vaknar upp med ett ryck på en främmande plats med okända personer som stirrar på dig.