

## START

Uoclu har blivit ombedd av druiderna att vara eskort åt dem. Cian har nämligen via en kurir fått veta att hans mor har dött och han måste hem till Ierne för att skifta arvet. De reser till häst och sedan skall man färdas i båt till hamnstaden Naceem. Men, på väg till Ierne hamnar de i ett område av stormar och båtarna driver till en närliggande ö. Det tar dem 7 månader att komma till Ierne och de landsteg i oktober. Därifrån reser de med en karavan upp till bergen. Problemet är att i oktober kommer vintern, och det har redan snöat. När scenariot startar är de c:a 3 km från Sarti och det snöar MYCKET!.

## SCENARIO

Det är oerhört kallt.

Karavanen består av c:a 50 lastdjur, druiderna reser i mitten.

Snöfallet ökar och ökar, det är svårt att ta sig fram.

När de väl kommer innanför Sartis träpallissad, ser de att snödrivorna är höga.

Staden är insnöad.

Det finns ett stort värdshus längre fram.

Husen här är helt annorlunda än på Albion, de är fyrkantiga.

Valutan på Sarti heter lav. 1 st lav är 10 thir.

## ..om VÄRDSHUSET

Detta etablissemang drivs av CAON RASHULA, en gammal legosoldat. Han har bland annat slagits i slättkrigen på Runi.

Huset är stort och har loftgångar på insidan. Under värdshuset finns det en stor bastu! och en lika stor vinkällare. Det finns plats för c:a 40 personer uppe i loftgången. Vid varje kortända är det stora eldstäder. Caon är nöjd att det stormar, det innebär att alla hans gäster blir kvar och betalar!

THAMUR RASHULA är Caons äldste son och den som skall ta över värdshuset. Thamur är i 20-års åldern, han är c:a 2meter lång, en vanlig längd på Ierne. Han har lockigt svart hår, väderbiten hy och klara blå ögon. Han är en mycket skicklig bågskytt och äger en båge lika lång som han själv. Thamur ville se världen och reste till Albion. Där blev han inblandad i kriget mot Tarvalerna, han slogs i den Albionitiska armén. Han träffade MoonDancer, Tzic, Comharrad alla våra vänner. När Comharrad blev sårad skickades Thamur hem.

Låt våra vänner installera sig på värdshuset i lugn och ro. Caon kommer att känna igen Cian.

Ingen kan lämna staden så länge snöstormen rasar. Invagga våra vänner i en lugn och trevlig kväll. Naturligtvis kommer de att bada bastu!

## ..om BASTUN

Detta är första gången som druiderna träffar på en bastu inomhus. Den ligger under värdshuset och kan rymma 15-20 personer. Det finns en stor eldgrop där upphettade stenar vilar. Ångan som bildas därinne leds upp genom huset via kanaler så värmen kommer hela huset till godo. Där kan druiderna vältra sig i vatten och ånga ett tag. Cian skall vara den förste som lämnar bastun, kanske för att hämta vin eller vatten som tagit slut.

När han kommer upp i rummet är det halvfyllt, en bard sjunger, det är hur trevligt som helst. Cian bör nu vara nere vid den eldstad som ligger nära nedgången till bastun, han bör vara skyddad för ytterdörren. DÅ! Slås den samma upp och två figurer kommer in i ett moln av snö.

Vinden piskar den trasiga manteln runt kroppen. En stor, svart drakkrona skuggar ansiktet och förstärker de skarpa dragen. Två smala gröna, stickande ögon glider över salen, den andre personen stänger dörren bakom dem. Den långa kvinnan viker undan manteln och går in i rummet. Hon har en egendomlig hopplappad läderdräkt på sig, den består mest av trasor och remmar. De långa benen är nedstuckna i ett par trasiga stövlar. Plötsligt slår en piska ut och sliter loss en bägare ur en fullkomligt paralyserad gästs händer. Hon spiller inte en droppe. Den andre i sällskapet tar av sig den våta manteln, hans midjelånga blonda hår är tovtigt och smutsigt, han är klädd helt i svart och är lika trasig och smutsig. På hans rygg hänger två korta svärd.

Cians reaktion bör vara något negativ, eller mer blandade känslor kanske. Vad ingen av de andra två vet om är att Cian och Tzic tillbringade en natt tillsammans för ca 2 år sedan. Cian har haft mycket svårt att få henne ur tankarna sedan dess.

Druiderna nere i bastun bör få reda på att hon är där. Caon bullar upp vad som finns, Dyriler bråkar man inte med.

Druiderna gör som de vill sedan, kanske sover, eller lyssnar på barden. Tzic och Comharrad drar sig snabbt tillbaka och de behöver inte träffa på varandra.

Det snöar fortfarande nästa morgon. Frukosten står uppdukad. Druiderna kan ägna sig åt skidåkning om de vågar. Här kan de då stöta samman med Tzic och Comharrad.

Thamur kommer att upptäcka främlingar på torget, stadsvakten från Naceem. Om han säger detta till de andra kommer Tzic och Comharrad att störta upp på sina rum, hämta sina saker och försöka sticka. Om han inte säger något så kommer stadsvakten i alla fall. Dörren vräks upp, in störtar 4 män. Tzic känner igen ledaren och säger " Jienj..Jienj Oscya..det var inte igår!" Vakten svarar: "Tzic Jacapa, i furstens namn fångslar vi dig". Druiderna bör inse att det här är inte bra!

OM ingen frågar vad hon är anklagad för, så frågar Thamur det.

Detta har hänt:

Tzic fick i uppdrag av Coor Tarce, bandithövdingen, att kidnappa en av furstens döttrar. Hon leverades till honom i utbyte mot en stor summa pengar. Tzic avslutade uppdraget med att skära halsen av furstedottern - räddade henne från ett öde värre än döden-. På väg ut från borgen dödade hon några till av Coor Tarce's män och avslutade det hela med att sparka ner hans första fru från klippbron.

Om nu vakterna försöker ta Tzic och Comharrad utbryter en strid, här går det att krydda på rejält. Innan Tzic försvinner ut genom dörren slänger hon en brevrulle till Thamur med orden: "MoonDancer sa att det var brådska!" Exit Tzic och Comharrad.

NU finns det 2 döda och två allvarligt sårade vakter i värdshuset. Här blir det då städning och omplåstring.

Påkalla uppmärksamhet.

ALT 2: De tar sig ut till Cians mammas hus. Liten stuga, prydlig. Cian hämtar lite saker t.ex en liten vacker ask med sina mjölkttänder; både människo och vargtänder. Bakom en sten i spismuren ett skrin med 50 guldmünt. Han kan vara generös och skicka dem till sina systrar. På vägen från stugan, på skidor! ser de hur Tzic och de övriga blir överfallna...se ALT 1

..på AVALON

MoonDancer och Caitlinn kommer att bli fullkomligt rasande på Thamur då han använt den formel han fått av MoonDancer. Han har kommit objuden. De tar sig an Tzic och bär henne till Caitlinns hus, där de klär av henne, tvättar och försöker bota. Cian vakar. Han får veta av Caitlinn att Tzic vandrar i gränslandet.

Caitlinn säger: "Hon måste vilja komma tillbaka, jag vet inte om hon vill..."

Här kan det gå en natt och en dag till där Tzic svävar mellan liv och död. Bre´på bara!

Om Cian försöker gå in i hennes sinne så inträffar följande:

Han står i dörröppningen till ett enormt tempel. När han går in ser han vapen hänga överallt, en del så gamla att de fallit sönder. Ju längre in i templet han går, desto nyare vapen. När han passerat vapenhallen kommer han in i ännu en jättelik sal med ett altare längst fram. Där ligger Tzic, hon verkar död. Om han skakar henne så ligger hon som död..detta är Dyrilernas kremeringstempel.

Han kan väcka henne och försöka få tillbaka henne, Hon vill inte då det inte finns någon framtid för henne.

Plötsligt hör han en främmande röst i sin vision:

"Mamma?"

Cian vaknar plötsligt. Det är mörkt i huset. En av läkekvinnorna byter bandage på Tzic som är lika livlös och blek. Han hör rösten igen: "Mamma, leka..". När han tittar på andra sidan står en liten flicka c:a två år på andra sidan. När hon tittar på Cian säger hon: "vovve!"

Nu bör ju Cian svimma! Eller bli alldeles konstig, eller något.

Om han söker reda på Caitlinn eller MoonDancer så kan de berätta att visst är det Tzic´s barn, med Cian. Hon är född på Avalon och Tzic vill att hon uppfostras där.

Här kan det nu pratas en hel del, och om Conor och Mathgen dyker upp lär det behövas förklaras.

Hur Cian gör nu blir spelarens tolkning.

Scenariot avslutas lämpligen med att Tzic vaknar.

## CIAN MCREIRE

Cian kommer från "den heliga ön", dvs Ierne (Irland). Han har studerat vid Mona sedan han var sju år gammal. För c:a fyra år sedan blev han druid, han har valt att vara en kringvandrande sådan. Det var mycket trevligt att genomgå den del av invigningsriten som innebar att han blev invigd i kärleksmysteriet.

Cian har en liten egenhet, han är också en varg, själv föredrar han att kalla det för "ciciliserad". Han har på senare år blivit mer överens med tanken på att kombinera sina båda naturer. I ungdomen kunde hans förvandling till varg inträffa när som helst.

Det tog honom 10 år av intensiva studier att lära sig behärska själva förvandlingen. Han är inte en varulv, han är en vargmänniska. Det finns vissa särdrag hos Cian som att han sover på mage med "tassarna" över "nosen". Hans luktsinne är extremt känsligt och han är absolut en flockmänniska.

Han vet fortfarande inte vem som var han far, modern teg alltid när detta kom på tal. Han har nästan försonats med tanken på att aldrig få veta det. Hans familj, två yngre systrar bor fortfarande kvar i Sarti, den bergsstad som Cian växte upp i.

Cian är en glad och godmodig man, med besvärande hårväxt över hela kroppen. Han är c:a 160 cm lång, väger 60-65 kg. han är mager och senig, rör sig kvickt och rastlöst. Håret är stort och yvigt, skägget däremot är till hans förtret tufsigt och glest. Ögonen är brungula och lite sneda. Han tycker mycket om djur, men de flesta djur reagerar mycket negativt på hans närvaro. Hundar har dock en tendens att ty sig till honom.

Cian kan vara ganska omständig när han sätter den sidan till, han kan bli envis och egensinnig.

Vid bältet bär han påsar och däribland den påse som Brigid skänkte honom en gång för länge sedan..blommorna är lika färska.

## CIANS FORMLER

**VARGMAGI** Fullkomligt naturlig. han är diskret när han gör sina förvandlingar. Ingen har hitintills sett honom göra det.

**RESA DIMMA** komponent: en nypa damm från fjärilsvingar. Går inte att utföra vid vackert väder.

**DRUIDISK ELD** Komponent: grenen av ett rönträdd. Elden måste riktas mot någon.

**KÄNNA IGEN ETT DRUIDISKT DJUR** Komponent: ett ben från en fältmus.

**GÖRA NÅGON TYST** Komponent; ett öra av ett vildsvin.

**GÖRA EN MÄNNISKA TILL DJUR** komponent: lite människohud och lite djurskinn.

## CONOR GAELBHAN (den bleke)

Conor är en Tuatha de Danaan, en av de grå. Han lämnade den parallella världen när han var elva år gammal, vid tolv års ålder kom han till Mona och där har han bott sedan dess. Han är lång, c:a 185 cm, smal, håret är mörkbrunt, tänderna små och vita. Hans ögon är djupt gröna och hans hy är mycket , *mycket* blek.

Han har blivit mer öppen om sitt ursprung på senare år, hans oro över sitt ursprung har mattats med åren. Han tar sitt druidkall mycket allvarligt, mer nu än förr.

Hans stora önskan; att få studera eldmagi höll en gång på att kosta honom livet. Han kunde inte kontrollera sin "gåva". Allt inom en radie av 5 meter förstördes, dog, utplånades. Han förlorade dessutom medvetandet i 24 timmar. Andra gången det hände drabbades ett område på 10 meter och han var medvetslös i 48 timmar. Conor har lagt en Geis på sig själv, dvs ett heligt löfte; att aldrig engagera sig i fysisk strid, att aldrig skada något levande. Han har lärt sig att elden är ett levande väsen. Den är det enda element som reser sig och skall därför behandlas med respekt.

Conor tycker om sin magi och han tycker om att visa det! För det mesta är han en glad skämtare i goda vänners lag, det är inte mycket som kan få honom ur gängorna.

Conor är genom sin invigning i kärleksmysteriet bunden till en av de tre källsystrar som finns på Avalon; MoonDancer. Hon är en av de svarta druidinnorna, en som utför de stora offren.

Conor har börjat nära en misstanke om att hans magi har något med drakar att göra. Han har också ett speciellt förhållande till Brigid; smideskonsten, poesins och eldens gudinna.

## CONOR'S MAGI

**DRUIDISK ELD** Han kan få småsaker att fatta eld, b.l.a sina fingertoppar.

**FÖRVANDLA SIG TILL EN ÖRN** Komponent: torkat örnblood och en fjäder. OBS: han kan inte tänka som en människa under hamnbytet.

**ENBLIXT** Komponent; en järnnål som placeras i marken där blixten skall slå ned. Det får inte vara molnigt.

**VIRVELVIND AV STENAR** Komponent: en hasselgren som placeras i virvelns mitt.

**JÄMNA TILL MARK** Komponent: en ekgren skuren under fullmåne. Slå på marken där den skall jämnas ut.

**GE NÅGON MARDRÖMMAR** Komponent: en gåsfjäder,

**BLI ETT HJUL AV ELD:** Komponent: lite trä. Han måste dessutom befinna sig på en höjd. Han blir mycket svag efteråt. Alla inom 20 m blir förblindade.

## MATHGEN

Mathen är nu c:a 35 år gammal. Han har studerat vid Mona sedan han var tolv år gammal. Han är av Ordovicisk börd, av krigar adeln. Hans familj är "färgstark" med utåtriktade, energiska föräldrar och fem yngre systrar. Mathgen stakade ut sitt urkesval mycket tidigt. Han såg från tidig ålder hur man bemötte druider, hur man lyssnade till honom. T.o.m kungen tog råd från druident! Mathgen var en mönsterstudent redan från början och han gick genom hela utbildningen utan några problem. Mathgen har ändrat sig mycket under de senare åren. Han var tidigare oflexibel, lite tråkig och mycket teoretisk. Hans äventyr har tvingat honom att bli mer öppen och sällskaplig. Numera kan han t.o.m vara skämtsam och jovialisk. Han är visserligen fortfarande lite stel i kvinnosällskap och blir en besserwisser ibland, men han har blivit mer ödmjuk och vågar bjuda på sig själv mer. Hans stora mål, att bli ärkedruid har börjat bli lite diffust, det är bra kul att vara med Cian och Conor på deras äventyr. Mathgen är c:a 170 cm lång, vägen 90-100 kg. Hans stolthet är hans magnifika skägg som numera når honom till midjan. I sin ägo har Mathgen en mycket märklig stav, en gåva från gudinnan Brigid. Den är full av vackra sniderier. Han äger dessutom en silverkula som MoonDancer har gett honom.

## MATHGEN'S MAGI

**DRUIDISK HÄCK** Komponent: ett törne. Dra längden på häcken på marken. När törnet lyfts upp växer häcken. OBS: den går inte att klättra på.

**BLOMSTERREGN** komponent: vilda blommor som kastas upp i luften.

**TALA MED STENAR** Komponent: en kristall att lägga på stenen. Kom ihåg att stenar lever emd en oerhört långsam rytm. Dessutom samlar de på allt som passerar dem.

**FÖRVANDLA SIG TILL ETT VILDSVIN** Komponent: torkat vildsvinsblod. Du kan inte tänka som en människa under förvandlingen.

**ETT DJUR AV VÄXTER** Komponent: 3x3 blommor, plockade under fullmåne, från ett äppelträd. OBS: ditt tänkande går inte in i djuret, du kan endast se genom dess ögon.

**BUDSKAP MED VINDEN** Komponent en duv fjäder.

**SNÖ** Komponent: en torkad, vit blomma.

**BLOMSTERKVINNA** Komponent: en blomma eller en lock av kvinnans hår.

## UOCLU´

Han är jägare, c:a 35 år gammal, 180 cm lång, vältränad. Håret är långt, eldrött vid huvudet och gulvitt i topparna. Mustaschen är lång och välansad. Han tillhör adeln men har valt att inte vara en aktiv krigare. Han leder en liten grupp av mycket skickliga jägare. Han bor periodvis med sin familj; hustrun Emer och två söner; 12 och 14 år gamla. Sitt liv delar han mellan skogen, jakten och sina uppgifter vid det Demeteanska hovet. Han kan vara lite tyst och avmätt i sällskap han inte känner, han iaktar desto mer. Folk värderar hans råd och lyssnar när han talar. Han har en stor, lurvig hund som är hans ständige följeslagare. Han har en mycket speciell pilbåge och ett välfyllt koger.

Just nu är han oerhört glad över att få eskortera de tre druiderna. Hans uppdrag i den by han var, slutade med att han skulle ha varit tvungen att gifta sig med drottning Banba. hans hustru skulle ha haft ett och annat att säga om det. När då Mathgen föreslog honom uppdraget att vara eskort så tog han det!

## VAD INGEN VET

Uoclú är en druidisk "städare", eller "hitman" om man föredrar det ordet. Han är utbildad druid, men valde att acceptera kollegiets speciella uppdrag. Han bär därför långärmade, snäva ärmar på sina tunikor så hans ormtatueringar inte skall synas.

OM nu någon frågar Thamur vad som står i brevet så läser han det högt, om ingen frågar så kommer någon av druiderna att se hur Thamur läser det och ser lite bekymrad ut. Om INGEN av druiderna är uppmärksam så får de inte heller veta vad som står i brevet!

#### **Brevet:**

MoonDancer hälsar sin vän Thamur Rashula. När detta skrives är vi ännu i månaden då fåglarna bygger bon. Jag hoppas att brevet når dig inom en överskådlig framtid, den Dyril som bär fram det till dig har blivit en vän. Så mycket vän som hon kan bli. Nu till vad som hänt sedan sist. Striderna pågår fortfarande och när jag skriver brevet har inte Comharrad tillfrisknat ännu. Vi måste få ut Frost och den bleka ur landet och jag hoppas att Tzic och Comharrad kan resa snart. Svärdet är ett av Albions tretton skatter och måste skyddas väl. Helst hade vi försökt forsla det till Mona, men vägarna är osäkra. Vi har förlorat de norra delarna av Albion till Tarvalerna, här är det lugnt än så länge. Må våra vägar korsas igen, Thamur Rashula.

Av min hand MoonDancer

Våra vänner druiderna har alltså varit borta så länge att ett krig har brytit ut på Albion och de har inte vetat något. Det borde utbryta bestörtning och debatt.

ALT 1 Druiderna inser att Tzic och Comharrad är i fara eftersom de bär två av Albions skatter. Thamur sticker iväg efter dem. Den ende som egentligen borde ge sig av är Cian, han är den ende som kan röra sig tillräckligt snabbt. Han bör inte byta hamn förrän han har skidat efter dem, det är lättare att åka skidor än att pulsa i djupsnö.

ÖVERFALLET: Tzic, Comharrad och Thamur är omringade av c:a 14-15 män, det är Coor Tarces gäng. Banditerna är lite fega och rycker fram etappvis då Thamur redan har prickat två av dem. Här kan Cian byta hamn och rusa ned och sprida förvirring. Kom dock ihåg att han kan gripas av blodsraseri och döda besinningslöst. När han kommer till sans har förövarna flytt, en av dem ligger..Tzic. Hon har ett fruktansvärt hugg över ryggen och under hennes vänstra arm.

Cian skickar iväg en hjälptanke till Conor och Mathgen, telepati. De försöker sätta sig i kontakt med MoonDancer, Uird eller Caitlinn för att få hjälp. Den som de får kontakt med säger att de måste få Comharrad att resa till Mona med vapnen. Därefter sätter de iväg efter Comharrad. När de hinner ifatt Comharrad försöker de övertala honom att resa till Mona. Det kan ta tid att övertala Comharrad, hur vet han att druiderna vill honom väl? Låt lite misstänksamhet och tvekan råda här. Comharrad är en misstänksam typ, Conor gillar inte Comharrad och Mathgen vill bara hem.

Thamur är helt chockad han mumlar: "Dyrils legosoldater kan inte dö...Hon kommer att förblöda". Comharrad kan se att kylan och snön har stoppat blödningen, men för hur länge? Thamur ser på Cian: "Vi måste till vårens ö!" Cian bör bli ställd eftersom det är Avalon. Thamur kommer att övertala Cian, Comharrad bör ta sig tillbaka till Sarti och de andra druiderna.

Hur skall de göra? Thamur säger: "Blunda och tänk på Avalon! Doften från träden! Lugnet". Cian blundar och tänker allt vad han kan...

Det blir varmt och doften är nästan bedövande. När Cian öppnar ögonen befinner de sig i den stora äppellunden. På avstånd ser han några prästinnor.