

# PROCESSEN

ett scenario till UppCon-91, för EDD

## Förord

Processen är skrivet till Drakar och Demoners Expertregler, och avpassat för fem rollpersoner, som presenteras i scenariots slut. Ett mycket litet fåtal regler är tagna från Nya Drakar och Demoner, nämligen skadebonussystemet. Vissa besvärjelser är hämtade från magiboxen, men får en sammanfattande beskrivning i scenariot. Kroppspoängssystemet är förenklat, till vad som gällde i Drakar och Demoners grundregler. Alla avsteg från de gängse reglerna motiveras av att göra spelet fylligare och befrämja flyt och snabbhet.

## 1. Intrig

Här beskrivs kortfattat vad det är som egentligen händer i Processen. Observera att det inte på något sätt är avsett för spelarna.

I historiens gryning lyckades den nu förhärskande kyrkan, den Upphöjdes kyrka, med att fördriva sin ärkefiende, den Onämnbare, från världen. Sedan dess har kyrkans domstol, den Grå Dimman, bedrivit en outröttlig kamp mot dem som tillber den Onämnbare. Dock har två profetior gjorts som förutspår den Onämnbares återkomst.

Den första av dessa var Hör!, ett diktverk som ingår i Grå Skuggor, den Upphöjdes heliga skrift. Tolkningen av denna har länge förbryllat de lärde. Den andra skriften ingår numera endast i den kätterska boken Mörka Skuggor. Skriften är en nedskriven vision av en stor tänkare och siare tillhörande den Upphöjdes kyrka. Då han publicerade sin skrift blev han stämplad som kättare p.g.a dess innehåll, och skriften totalförbjöds. Att äga den, och ännu mer att läsa den, bestraffas med döden. Ett undantag finns dock; den Grå Dimman får äga den, men endast som bevismaterial, och den ska snarast sändas till närmaste kardinalsäte, där den kan tas om hand. Efter denna behandling upptogs skriften i den Onämnbares heliga skrift, Mörka Skuggor, och sålunda känner numera endast kättare dess innehåll.

Nu har så tiden kommit, som dessa båda skrifter förutspått. Den Onämnbare, Myrtillus, skall återkomma till jorden. För detta ändamål har Vidundret, den främste av Myrtillus tjänare, uppstått i världen. Hans uppgift är att utföra den krävande ritual som återkallar Myrtillus.

Denna ritual kräver främst två ting. Det första är att den måste utföras på en bestämd plats, en stor klippgryta norr om Granköping i Arolen. Det andra är att i anslutning till ritualen måste ett offer ske. Detta offer ska bestå av medlemmar av den Grå Dimman, som kommit till platsen frivilligt. Om inte dessa båda villkor uppfylls, omintetgår ritualen.

Detta har Vidundret tänkt lösa på följande sätt:

Han ser till att en grupp ur den Grå Dimman blir kallade till Granköping. På väg dit måste de passera byn Sumpröra, där han har en förtrogen, häxan Josefin. Hon har en längre tid underblåst häxysterin i byn, så när Grå Dimman kommer, blir de genast tillfrågade om de kan utreda fallet. Under utredningen får Josefin det att framstå som om hon är en häxa, vilket ju är alldeles sant, men utan att det verkar alltför uppenbart. Då Grå Dimman väljer att åtala gör Vidundret entré, som hennes försvarare.

Vidundrets mål i rättegången är ingalunda att fria Josefin, utan att misskreditera och förarga Grå Dimman. Han kommer att hävda deras inkompetens och jävighet, samt avslöja pikanta detaljer från deras förflutna. Detta låter sig göras tack vare att Vidundret definitionsmässigt vet allt. Troligen döms Josefin till döden och sätts i fängsligt förvar till dess domen kan verkställas.

Grå Dimman reser dock vidare. I skogen mellan Sumpröra och Granköping

övertäckas de av Josefin i sällskap av Vidundret. Dessa tar strid och Josefin dör, helt enligt Vidundrets planer. Själv undkommer han genom att upplösa sig, men inte förrän han hunnit citera Hör!, så att Grå Dimman fattar att Myrtillus är i antågande, och måste stoppas!

Grå Dimman kommer fram till Granköping, där de konfronteras med en häxa, Emma, Josefins tvillingsyster. Hon är arresterad, men beviset mot henne, Mörka Skuggor, är inte funnet. På något sätt får Grå Dimman tag på denna bok. Emma har ångrat sitt tidigare häxeri och berättar under tystnadslofte om den förestående samlingen och var denna ska äga rum.

Nu tror Grå Dimman att det är bråttom. De beger sig snabbt iväg till klippgrytan, där de tänker försöka stoppa Vidundret. Förhoppningsvis har de inte fattat att det lättaste sättet att göra detta på är att inte gå dit, eftersom offret då inte kan utföras.

I klippgrytan väntar Vidundret. Han är säker på att hans list har lyckats. Grå Dimman kommer att komma till honom, och vad mera är, de kommer frivilligt. Ritualen kan börja.

I detta läge har Vidundret dock inte alla trumf på hand. T.ex så är han inte längre odödlig och osårbar, p.g.a den krävande ritualen. Dessutom är han, sig själv ovetandes, särskilt sårbar för Lagmans Gissel.

Resten är en öppen fråga.

## 2. Inledning

Läses för spelarna: "Ni är alla medlemmar i den Grå Dimman och ni härstammar alla från staden Rimmingeborg med omland, där er lilla grupp har verkat tillsammans i ungefär två år. För två veckor sedan fick den Upphöjdes kyrka i Rimmingeborg bud från den lilla staden Granköping att de har problem med häxeri och behöver hjälp. Ni blev tilldelade uppdraget och har varit på resande fot sedan dess. Er resa har gått mycket bra och ni väntas inte till Granköping förrän i övermorgon kväll. Ni har gott om tid på er då det inte är mer än en knapp dags resa kvar. Det börjar bli kväll och ni borde tänka på att slå läger någonstans då ni siktar ljus längre fram på vägen."

## 3. Byn Sumpröra

Spelarna kommer fram till byn Sumpröra och hälsas av brandvakten. De visas till värdshuset "Den Gäslande Gäddan" där de får rum för natten. Brandvakten skickar bud till byäldsten Mark Rurik att den Grå Dimman är i byn.

På kvällen söks spelarna upp av Mark Rurik, som undrar vad deras ärende är i byn. Då han fått reda på att spelarna inte har bråttom, anförtror han dem att Sumpröra en längre tid har varit utsatt för häxeri. Han ber spelarna "att om de blott har tid kan de väl utreda detta fall, ty det pågår verkligen byn". Han säger vidare att:

- \* Byn har drabbats av missväxt för tredje året i rad.
- \* Antalet häxringar har ökat avsevärt i skogen.
- \* Två svarta katter har setts smyga omkring i byn.
- \* Fåraherden Enok Herdes får föder missbildade lamm.
- \* Kornbonden Jan Pers' ko sinar oförklarligt då och då. Dessutom har han sett något konstigt.
- \* Vårtor har uppstått, som inte går att få bort.
- \* Flera barn har insjuknat i feber.
- \* Underliga träd växer i skogsbrynet.
- \* Eventuellt fler saker, om SL har fantasi.

Mark Rurik ställer byns gillessal till spelarnas förfogande. Han vill gärna gå dit och diskutera detaljer. Väl där anförtror han spelarna att byalaget har sina misstankar om vem häxan kan vara. De har kommit fram till följande fyra kandidater:

- 1: Jochim, en jägare som gärna håller till ensam i skogen. En burdus typ, med osedvanliga kroppskrafter.
- 2: Tess, en grälsjuk och ilsk kvinna som gjort sig ovän med många i byn.
- 3: Ylva, en ung, "onaturligt bedårande" kvinna, som förvänt huvudet på snart sagt allt yngre karlfolk i byn.
- 4: Josefin, en uråldrig gumma som bor ensam i sin stuga och klarar sig där, trots sin omvittnade senilitet.

Spelarna bör naturligtvis åta sig fallet. Om de skulle vägra, så försök motivera dem genom att ge Gabriel vårtor, eller vädja till Ottos och Patricias plikt känsla, eller låt Beatrice konfronteras med ett sjukt barn som försöker beveka henne. Poängtera att de ju faktiskt har en dag till godo.

När spelarna så har åtagit sig fallet, börjar förundersökningen. Troligen kommer spelarna att åtala någon vid dagens slut. Detta är ju både spelarnas, Vidundrets och Josefins målsättning. Om förundersökningen skulle köra fast, så kommer Josefin således att omärkligt "hjälpa" spelarna att hitta bevis, t.ex genom att låta en formelbok ligga uppslagen, flyga kvast över byn el. liknande. Dock gör hon inte detta på ett sådant sätt att det står utom allt tvivel att det är hon som är häxan. Exempelvis så kan ju någon annan ha lagt dit formelsamlingen, och kvastflygaren kunde inte identifieras på det långa avståndet, men försvann i riktning mot Josefins hus, etc.

Om spelarna inte anser sig ha tid till rättegång efter att ha arresterat någon, kommer Vidundret in i byn, och kräver en rättegång omedelbart. Han yrkar på den anklagades rätt att snabbt få sin sak prövad och säger sig vara villig att hålla rättegången hela natten om det skulle behövas, samt att han skulle se det som ynkedom om den Grå Dimman skulle fly sitt ansvar och uppenbara skuld i fallet, med en så dålig ursäkt som brådska. Om spelarna trots detta vägrar genomföra rättegången, kommer Vidundret att fortsätta anklaga dem, misskreditera dem och avslöja saker ur deras förflutna ändå. Han kommer oavbrutet att yrka på rättegång. Om så ändå icke sker, får man väl, (suck) hoppa över rättegången.

### 3.1 Viktiga platser i Sumpröra

- 1: Vårdshuset "Den Gäslande Gäddan" är ett fint vårdshus, som tar väl hand om sina gäster. På kvällarna samlas byborna gärna för att umgås här, och då råder liv och rörelse. I övrigt är det ett lugnt ställe. Vårdshusvärden Ragnar Torildson är en tillmötesgående man som gärna ser den Grå Dimman som sina gäster.
- 2: Gillessalen ligger mitt i byn och utgör byalagets samlingsplats. Dessutom hålls byns allmöten, stora fester, och eventuella rättegångar här. Huset utgörs till största delen av en stor sal, men det innehåller dessutom några små kammare.
- 3: Jochims hus ligger en bra bit in i skogen. Det är en enkel hydda med stampat jordgolv och en halmfylld sovgrop. På väggarna hänger djurhudar av alla de slag, samt uppstoppade djurhuvuden. Dörren har ett kraftigt lås.
- 4: Tess stuga ligger prydligt belägen i en ytterst välvårdad trädgård. Inne i stugan är allt ordnat enligt samma minutiösa omsorg. I trädgården kan man finna örten Stormhatt, som är förbjuden att odla. Dock är straffet döden endast om den odlats med syfte att använda den. Den hittas med Finna dolda ting och identifieras med Botanik, Läkeörtskunskap eller Giftkunskap.
- 5: Ylvas lilla hus är inte stort, men det är invändigt belarmat med allehanda gåvor från unga män i byn. På en bokhylla kan Grå Skuggor hittas.
- 6: Enok Herdes fårkätte ligger på en höjd en bit utanför byn. Här bor Enok under spartanska förhållanden i en liten backstuga tillsammans med sina får.

- 7: Kornbonden Jan Pers gård består av ett boningshus och en ladugård. Gården ligger inne i skogen, alldeles vid en liten kornåker. I ladugården står en ko och dessutom finns där en mängd korn, att användas till utsäde nästa år. Boningshuset ser ut att ha sett sina bästa dagar, och i ett litet, bakre beläget rum står en hembränningsapparat. Denna kan identifieras med Drogkunskap eller Giftkunskap.
- 8: Byns kapell är litet och mörkt. här brukar man kunna träffa byns kaplan och läkare.
- 9: Skogsbrynet bakom Josefins och Tess stugor uppvisar många botaniska underligheter, t.ex sammanvuxna träd och häxringar.
- 10: Josefins stuga är mycket förfallen. Den ligger i en vildvuxen trädgård, tillsammans med ett lika förfallet trädgårdsskjul. I stugans enda rum sitter Josefin dagarna i ända i sin gungstol. I stugan kan följande iakttagas, med rätt färdighet, eller Finna Dolda Ting:
- \* En enorm kittel, med förbrända "matrester".
  - \* Ett gäng "kokböcker", egentligen formelböcker, upptäcks om man studerar dem noggrant med Kunskap om Magi
  - \* Två svarta tuppar på takbjälkarna kan vara en nödlösning.
  - \* En svart katt som stryker förbi.
  - \* Dockan som Josefin håller i är en bjära. Den är oförstörbar för milt våld och utstrålar magi, upptäcks med Upptäcka fara.
  - \* En kvast står i ett hörn. Den är inte särskilt sliten. Dessutom utstrålar den magi och kan flyga.
  - \* I trädgården växer bl.a Stormhatt, Odört och Belladonna. För övrigt, se Tess stuga.
  - \* Eventuellt andra saker som SL kommer på.

### 3.2 Spelledarpersoner i Sumpröra

Harald Grimme: Byns brandvakt. Han är en ärlig och godmodig herre som sköter sitt jobb väl. Han är ofta ute på natten, å yrkets vägnar, och har då sett allehanda ting, t.ex svarta katter som smyger omkring i närheten av Josefins och Tess stugor, och Ylvas nattgäster, som smyger omkring hennes hus i skymning och gryning.

Mark Rurik: Mark är Sumpröras byäldste, vilket innebär att han är ledare för byalaget, vilket i sin tur utgörs av byns skråmästare. Han är mycket oroad över den situation som råder och dessutom är han rädd för att stöta sig med en så mäktig organisation som den Grå Dimman. Därför kan han ge ett lätt inställsamt intryck, men utan att bli odräglig. Han är dessutom lite av en snobb, som anser sig vara något förmer än vanligt folk.

Jan Pers: Jan odlar korn, av vilket han bränner sprit. Han är försupen och tycker mycket synd om sig själv. Ofta verkar han osammanhängande, och han verkar inte bry sig om något annat än ifall hans utsäde för nästa år ska klara sig. Han säger sig ha sett en liten grå varelse med armar och ben, på väg in i ladugården kvällen innan kon sinade. (Denna varelse var naturligtvis Josefins bjära).

Enok Herde: Enok är en enkel man som har stor respekt för den Grå Dimman. Han är skräckslagen av vad som händer i byn, och han tror att de missbildade lammerna, som han motvilligt visar upp, ska kunna förhäxa honom. Han ber ideligen underdånigast om råd.

Teodor Roburson: Teodor är byns kaplan och läkare. Han är välutbildad och trevlig, och ser realistiskt på saker och ting. Hans åsikt är att det onekligen är något skumt i görningen, men barnens sjukdom är inget annat än förkylning. Vidare kan han berätta att

både Tess och Ylva regelbundet besöker kapellet, men Josefin orkar inte längre ta sig dit. Från sin företrädare har han dock inte hört något ont om henne. Jochim, däremot, har aldrig satt sin fot i kyrkan, av eget val.

Erik Ragnarson: En liten parvel på tio år, son till värdshusvärden. Han hittar i hela byn, men är rädd för att gå till Jochims hus, och han är inte speciellt förtjust i Ylva, sedan hon "dumpade" hans tio år äldre bror. I övrigt är han en vaken och hjälpsam gosse.

Jochim Jägaren: Jochim är en man av väldiga mått. Han är över två meter lång och ytterst muskulös. Han är totalt respektlös, men håller på sin egen rätt. Han har sin egen syn på rättvisa som han tillämpar då han jagar; han besestrar djuren i öppen kamp, obehäpnad. Således brottas han med älgar och stryper järvar. Han är burdus, våldsam och självsäker, men inte dum. Om han kan försöker han gärna göra bort Grå Dimman. Han är inte den tillmötesgående typen. Han fraktar auktoriteter.

Tess Gunnarsdotter: Tess är en äldre, ogift kvinna med ett hett temperament. Hon är ilsk och argsint och dessutom mycket nyfiken. Kort sagt, en skvallerkärring. Hon ser sig själv som ett ideal att rätta sig efter, och hon gottar sig gärna i andras olycka. Om misstankar skulle kastas mot någon då hon är närvarande kommer hon att försöka styrka dessa. Hon har en grundmurad respekt för makthavare, exempelvis den Grå Dimman. Hon har en längre tid åsett Ylvas framfart i byn, och hon anser att det verkligen är på tiden att någon gör någonting åt denna.

Ylva Tvätterskan: Ylva är tjugotvå år gammal. Hon bodde hemma hos sina morföräldrar tills hon var sjuårig, ty hennes mor dog i barnsäng då hon föddes, och hon vet inte vem som var fadern. Morföräldrarna sade att han lämnat hennes mor, Rakel, i sticket. Således bodde hon i Röseby, i närheten av Rimmingeborg, till dess att hennes morfar dött och hennes mormor flyttat till undantag till en av Ylvas morbröder. Vid denna tid flyttade Ylva till Sumpröra, där hon livnär sig på att tvätta kläder. Ylva är mycket vacker, trevlig och charmerande. Hon har ett gott öga till alla yngre män i byn, och det är sant att hon har haft ytliga förhållanden med de flesta av dem. Dock har hon ännu inte engagerat sig djupt, ty hon väntar på "den Rätte" till många unga mäns stora sorg. Ett förtydligande: För dem som inte insett det än: Ylva är Stefanus dotter. Det vet varken han eller hon, men hon kan namnge sin mor och sina morföräldrar, och deras gemensamma ursprungsort.

Josefin: Josefin är hundra år gammal, och ser verkligen ut att vara det! Ingen minns egentligen något om henne, annat än att hon alltid sitter i sin gungstol och yrar. Detta är dock naturligtvis en mask. Hon har ett skarpt intellekt och är ytterst observant. Då hon talar med spelarna försöker hon göra intryck av att vara senil och virrig, för att plötsligt, till synes omedvetet, slänga ur sig något som antyder att hon kanske inte är så dum ändå. Kom ihåg att det är hennes mål att bli åtalad. Det är av denna anledning som hon snällt stannar kvar i sin stuga, i stället för att fly hals över huvud, då hon hör att Grå Dimman är i byn.

#### 4. Rättegången

Rollpersonerna kommer antagligen att åtala någon, troligtvis Josefin, vid dagens slut. Den följande rättegången, som sker i gilllessalen, utförs enligt den gängse rättegångsordningen i Arolen, med undantag för Josefins försvarsadvokat, som inte behagar visa sig. Om hon tillfrågas, säger hon att "det dyker nog upp någon, tids nog". Själva rättegången börjar således med att Patricia presenterar åtalpunkterna. En isande tystnad lägrar sig över den stora åhörarskaran när de otäcka anklagelserna läses upp. Men plötsligt, mot slutet av presentationen, avbryts Patricia av att dörren i salens nedre del slås på vid gavel med ett brak!

- Lögn! ropar en kraftfull stämman från dörren. Allt medan talaren banar väg fram

mot presidiet, fortsätter han:

Dessa vidriga anklagelser är inte annat än lögn och förbannad dikt! Jag ämnar visa detta, och vad mera är; jag tänker visa att denna domstol är föga lämpad i sin uppgift att döma Mor Josefin, samt att Mor Josefin är föremål för en vederstygglig komplot, i vilken höga herrar ur Grå Dimman troligen är inblandade.

Mannens utseende beskrivs nedan, under rubriken "Vidundret", ty det är naturligtvis han. Då Josefin har accepterat honom som sin försvarare, kan rättegången fortsätta enligt gängse manér.

Under två faser av rättegången är det tillåtet för försvarare eller åklagare att protestera. Det ena är under inledningen, och det andra är under vittnesförhör. Under slutpläderingarna får inga protester ske. En protest går till så, att då åklagare eller försvarsadvokat finner att de vill protestera mot något, så ropar han "Protest!" högt och ljudligt. Då skall den talande genast tystna, och den protesterande motiverar kortfattat sin protest. Därefter skall domaren snabbt avgöra om protesten beviljas eller ogillas. En beviljad protest medför att den som talade inte får fortsätta på den linje som protesten vändes emot. Detta kan exempelvis innebära att bevismaterial underkänns och plockas bort från fallet, eller att vittnen inte behöver svara på obekväma frågor. Om protesten däremot ogillas, så står det den som talade fritt att fortsätta som han tänkt.

Vem som helst kan kallas som vittne, utom domaren. Dock kan samma person endast kallas en gång. Vittnen måste naturligtvis svära att "säga sanningen, hela sanningen, och intet annat än sanningen".

För att styrka ett sakförhållande kan man hänvisa till någon med kännedom om saken, en så kallad sakkunnig. En sådan person kan kallas att uttala sig hur många gånger som helst och när som helst under rättegången.

Vidundret kommer att kalla samtliga rollpersoner utom Patricia som vittnen. Detta av två orsaker; dels så att han kan pressa dem på okända detaljer ur deras förflutna, och dels för att aktivera samtliga spelare under en del av scenariot som annars lätt endast skulle roa Gabriel och möjligen Patricia.

Under rättegången är Vidundrets mål inte att fria Josefin, även om han försöker få det att framstå så. Hans främsta mål är att göra rollpersonerna osäkra, förargade och förvirrade. Detta tänker han uppnå genom att protestera så mycket som möjligt, (det spelar ju ingen roll om vissa protester underkänns) och genom att avslöja saker som ingen utomstående borde kunna känna till. Vidundret vet ju allt! Glöm inte att föra noggranna anteckningar då du spelar Vidundret. Det är så pinsamt när man inte lyckas hålla reda på allt som sägs.

Då rättegångsförhandlingarna är slutförda återstår endast för Patricia att avkunna dom. Detta bör hon göra utan att rådfråga de andra rollpersonerna, och Patricias spelare bör heller inte rådfråga de andra spelarna, eller spelledaren. Spelledaren bör i detta läge endast informera om vad lagen säger om brott och straff. Lagen säger att kätteri och häxeri bestraffas med döden, liksom innehav av magiska föremål och formelsamlingar. Odling av förbjudna växter bestraffas med döden blott om växterna var avsedda att användas.

När dom avkunnats, friande eller fällande, reser sig Vidundret, bugar sig inför Patricia, och säger:

- Jag böjer mig för domstolens beslut!

Därefter går han lugnt ut ur salen och blir borta!

Om domen skulle vara fällande, så betyder inte detta att den verkställs omedelbart. Brottslingen försätts enligt konventionen i fängsligt förvar i några dagar, för att få en chans att rannsaka sig själv och ångra sina synder.

Om rollpersonerna mot förmodan skulle åtala fel person, så kommer rättegången att utspela sig på i stort sett samma sätt som ovan, men Vidundret bör ha en lättare uppgift, då det gäller att fria sin klient. Han kommer i så fall inte att dra sig för att antyda att Josefin är den verkliga häxan.

## 4.1 Vidundrets argument

Här presenteras några idéer och förslag som kan användas som stöd för spelledaren då Vidundret ska försvara Josefin. Observera att dessa inte på något sätt måste följas slaviskt. Då det gäller att göra rättegången till en rollspelsupplevelse är det inspiration, fräckhet och fantasi som är avgörande, inte vem som har flest skrivna förslagor.

Grytan: Josefins gryta är onekligen stor, men vem kan avgöra hur stor gryta hon behöver? Åklagaren är säkerligen inte kapabel till detta. Visste han till exempel att hårt smutsad tvätt bör kokas för att bli ren? Sakkunnig bekräftelse från Ylva.

Kvasten: Så Josefin har en kvast. Jaha. Att den inte är så sliten förklaras naturligtvis av att hon inte orkar städa så ofta. Om rollpersonerna har upptäckt att den är magisk, så blir det värre. Man kan hävda att den blivit "planterad" i stugan av någon, eller att Josefin inte visste att den var magisk. Vem kan egentligen avgöra om något är magiskt? Vem gagnar det nu att den sägs vara magisk? Vem hade sålunda intresse av att ställa en magisk kvast i Josefins stuga.

Svarta katter: Det är inte förbjudet att synas tillsammans med en svart katt, även om den svarta katten ofta indikerar häxeri. Vem kan svara för hur katterna går? De har ju alltid haft sin egen ondskefulla vilja. Försök få Gabriel att uttala sig om katter, och fråga sedan var han lärt sig så mycket om dessa djur.

Svarta tuppar: Svarta tuppar är förbjudna i lag. Dock är de ju ondskefulla, och hur skulle Josefin kunna veta, än mindre hindra dem, att de bosatt sig bland hennes takbjälkar? Hennes skumma ögon skulle aldrig klara att se dem i den dunkla stugan. För övrigt: se katterna ovan.

Formelböcker: Josefin har i hela sitt liv varit intresserad av matlagning. Vem är hon att upptäcka att hennes samling kokboksariteter i själva verket bland annat utgörs av formelsamlingar på kod?

Dockan: Det är väl ingenting konstigt med att en gammal människa går i barndom och åter letar upp sin gamla docka. Det är väl det minsta man kan unna en i övrigt mycket ensam kvinna. Om spelarna upptäckt att dockan är magisk: se Kvasten ovan. Att dockan tål ovanligt mycket kan förklaras av att Josefins mor var utomordentligt duktig trasmattsväverska och ryaknyterska. Det hon knöt, håller! Om spelarna försöker sammankoppla dockan med varelsen som Jan Pers sett, så hävdar Vidundret att det hela var en hallucination, p.g.a Jans stora alkoholkonsumtion. Alkoholens hallucinogena verkningar kan bekräftas av Stefanus. Dessutom kan ingen bevisa att det var just Josefins docka som var ute på strövtåg; det kan ju ha varit vilken annan liknande docka som helst. Säkrare var inte Jans iakttagelse.

Växterna i trädgården: Växter sprids med frön för vinden, exempelvis från Tess närbelägna trädgård, där det växer Stormhatt, ett faktum som Grå Dimman underlåter att nämna. Växternas förökningssätt kan bekräftas av Stefanus. Dessutom har inte Josefin ägnat sig åt trädgårdsarbete på åtskilliga år, varför det må vara henne förlåtligt att hon inte rensat bort de förbjudna växterna.

Botaniska underligheter bakom Josefins hus: Hävda att de ligger bakom Tess hus. Det är lika sant.

Tess som syndabock: Flera saker kan ju fås att peka mot Tess. Missa inga tillfällen att påpeka att Grå Dimman inte åtalat henne. Jävighet? Inkompetens? Mutor? Observera att alla iakttagelser i närheten av Josefins hus lika gärna kan vara i närheten av Tess stuga.

Ottos ringa lämplighet: Kalla Beatrice och fråga henne om Ottos tvivel och dennes dragnings till den Onämnbare. Gör fullständigt klart att Vidundret vet vad han talar om. Troligen kommer Beatrice att hänvisa till sin tystnadsplikt. Fråga henne då, rent hypotetiskt, om hon skulle få reda på att en person i den Upphöjdes tjänst hyste tvivel på sin tro, och kände sig dragen åt den Onämnbare, borde hon då inte ha rekommenderat denne hypotetiske person att lämna sin tjänst, till dess han tänkt igenom saken. Beatrice kan inte gärna svara annat än ja på detta. Replikera då: Men det gjorde du inte? Kalla även Otto, och fråga honom om samma saker. Kanske försöker han förklara sig! (Härliga tider). Fråga honom även om han anser att det är lämpligt att en person som tvivlar på den Upphöjde ska inneha hans befattning.

Gabriels sanna motiv: Kalla Gabriel och konfrontera honom med hans sanna motiv vad gäller hans yrke. Påstå dessutom att hans stora nit och iver som åklagare egentligen beror på att han fruktar att de som överlever hans åtal ska hämnas på honom. Fråga honom om han skulle kunna tänka sig att läsa Mörka Skuggor om det hjälpte honom att lösa ett fall.

Beatrices eventuella opålitlighet: Om Beatrice skulle ha brutit sin tystnadsplikt, exempelvis i fallet Stefanus-Ylva, så kan man konfrontera henne med detta, och hävda att hon är direkt olämplig i sin tjänst.

Stefanus jävighet: Kalla Ylva Stefanidotter! Då förvirringen över detta okända namn bryter ut, förtydliga till Ylva Tvätterskan. Förhör henne om hennes familj, hemort och ursprung. Ställ utom allt tvivel att hon är Stefanus dotter. Kalla sedan Stefanus och se till att han förstår det också. Hävda sedan att domstolen är jävig, eftersom Ylva tillhörde de misstänkta som presenterades av Mark Rurik.

Glöm nu inte att improvisera, gillra egna fällor och sätt dit spelarna ordentligt! Det är de som ska känna sig åtalade, det är de som ska värja sig. Du kan inte vara tillräckligt grym i rättegången.

## 4.2 Vidundret

Vidundret är den främste av den Onämnbares tjänare. Det är han, som enligt legenden, ska återkalla den Onämnbare till världen inför undergången.

Vidundret är en slags demonisk hamnskiftare. Han kan anta tre skepnader. Den första, som han uppträder i under rättegången, är den av en högräst, ganska mager man. Han har mycket mörkt bruna ögon, (men bara det ena syns), och yvigt, kastanjebrunt hår. Han är renrakad och bär en kostym av elegant snitt, i samma kastanjebruna nyans som håret. Endast skjortan, västen och kravatten skiljer sig; de är snövita. Över sitt högra öga bär han en kastanjebrun ögonlapp, liksom en enögd.

Hans andra skepnad är den av en humanoid kronhjort. Som sådan bär han sitt huvud ca 240 cm över marken, och de två hornen, med vardera fem taggar, når drygt tre meter högt. I denna form bär Vidundret inga kläder, förutom sin ögonlapp.

Den tredje formen är en vindsnabb, enögd kronhjort.

I samtliga tre uppenbarelseformer kan Vidundret tala och lägga besvärjelser. Han är dessutom osårbar och odödlig genom hela scenariot, undantaget slutstriden. Även under denna kan han dock lägga besvärjelser, trots att han blir skadad samtidigt. Vidare förbrukar han heller aldrig PSY-poäng. Vidundrets mål är att få spelarna till ritualen då den ska utföras. Vad han inte har räknat med är att de faktiskt har en chans att klara en strid där. Detta är möjligt eftersom en mycket stor del av Vidundrets kraft då är uppbunden i ritualen, vilket gör honom sårbar och dödlig, och dessutom är han särskilt känslig mot Lagmans Gissel.

## 5. Striden i skogsläntan

Efter en god natts sömn är det så åter dags att resa. Rollpersonerna har en dag på sig innan de ska vara i Granköping. Färden går genom tät skog, men vägen är tillräckligt bra för att restiden inte ska förkortas nämnvärt. Resan är händselös fram till dess sjätte timma, då endast två timmar återstår. Då, när sällskapet passerar en glänta, blir de plötsligt anropade.

- Stopp! Jag tror vi har en räkning att göra upp. Ni dömde mig till döden; bered er på att döden dö!

Från bakom ett träd i sällskapets färdriktning kliver en liten böjd gestalt fram. Det är Josefin, men nu är all senilitet som bortblåst. Hon är vital, skärpt och hämndlysten.

Josefin är mycket självsäker. Hon tror naturligtvis att Vidundret ska hjälpa henne, för det var deras överenskommelse. Föga anar hon att Vidundret tänker låta henne dö.

Josefin bör inte vara en alltför svår motståndare för spelarna, men försök hinna med att lägga några roliga formler så att striden mot henne blir intressant. Hon borde dock, rent stridsmässigt, inte kunna överleva särskilt länge. Då hon dött hörs ett överlägset skratt från gläntans motsatta sida. Där står Vidundret, fortfarande i människohamn. Han försöker provocera rollpersonerna till att attackera honom, vilket torde vara ganska lätt.

Glöm nu allt vad regler heter! I det här läget lyder inte Vidundret under några regler. Han är osårbar och odödlig, och han bör inte ens träffas av något vapen, allra minst av Lagmans Gissel. Beskriv livfullt hur fantastiskt Vidundret undviker attackerna mot sig. Därefter dansar han utom räckhåll, rätar på sig och höjer armarna i luften.

En underlig stillhet kommer över gläntan. Handlingsförlamade ser rollpersonerna hur Vidundret ändrar sin skepnad från människa till humanoid kronhjort. Så spänner han ögonen i rollpersonerna och ropar med kraft (ordagrant):

- Flyktiga dimma! Är detta det motstånd som jag och de mina här har att vänta? Nå, sålunda fruktar jag alls intet mer. (Hör!, 3:4 II-IV)

Härefter upplöses han i ett grönskimrande rökmoln.

Det är av yttersta vikt att spelarna kopplar samman denna händelse med Hör!, så att de inser vad som håller på att hända. Om de inte inser något själva, så måste spelledaren informera någon av dem, förslagsvis någon med färdigheten Teologi.

### 5.1 Josefins stridsvärden

Endast ett fåtal av Josefins egenskaper är intressanta i strid. Dessa presenteras här:

Kroppspoäng : 12  
Smidighet : 15  
Intelligens : 18  
Psykisk kraft : 16

Samtliga besvärjelser i detta scenario tar 1 SR att förbereda och 1 SR ytterligare att kasta. Ett "F" vid besvärjelsenamnet betyder att ett PSY mot PSY-kast inte krävs för att besvärjelsen ska ta effekt.

#### Josefins Besvärjelser

Framkalla Vårtor, F

FV: 18

Räckvidd: 54 m

Framkallar 5 stora, permanenta vårtor per effektgrad på offret.

Flykt  
FV: 14  
Räckvidd: 210 m  
Offret flyr i panik från häxan i 14 SR

Förhäxad sömn  
FV: 14  
Räckvidd: 42 m  
Offret faller i sömn och sover tills han/hon blir väckt

Glömska  
FV: 14  
Räckvidd: 42 m  
Offret glömmet för alltid vad som hänt under de senaste E i kvadrat timmarna.

Åldra  
FV: 10  
Räckvidd: 150 m  
Offret åldras permanent med 3 år per effektgrad

## 6. Granköping

Efter den oroväckande händelsen i skogsgläntan bör spelarna ha fått något att tänka på. De beger sig troligen vidare till Granköping. Om de skulle välja att vända eller något annat oplanerat, så får spelledaren försöka påminna om att de faktiskt har en order att följa, som säger att de ska vara i Granköping senast idag.

I Granköping är sällskapet väntat. De visas utan dröjsmål till borgmästaren i rådhuset, som ligger mitt i köpingen. Han berättar att de grep häxan för två dagar sedan, men att de inte kunnat finna bevis mot henne än. Hon befinner sig fortfarande i fängsligt förvar, medan ordningsmakten söker igenom hennes hus efter fällande bevis. Man har hört rykten som säger att häxan ifråga ska äga Mörka Skuggor, och detta är anledningen till det intensiva sökandet.

Spelarna får gärna träffa häxan, en mycket gammal gumma (100 år), som ser precis ut som Josefin! Det är nämligen hennes tvillingsyster, Emma. Hon erkänner inget inför spelarna, men hon vill gärna ha ett enskilt samtal med Beatrice.

I förtroende berättar nu Emma om sitt häxeri, och sin tidigare tro på den Onämbare. Nu har hon dock ångrat sig, men hon vågar absolut inte erkänna något, ty hon är övertygad om att en domstol då kommer att döma henne till döden. Hon kan dock berätta att Vidundret ska genomföra en ritual snart, och hon kan beskriva vägen nästan ända fram till platsen. Om Beatrice vill ha en mer exakt tidsangivelse, så svarar Emma bara att det står i Hör!

Man kan dessutom tänka sig att Emma lyckats gömma Mörka Skuggor på sig, och nu anförtror den åt Beatrice, för att ingen ska kunna koppla den till henne. Andra möjligheter är att hon byter den mot amnesti med Patricia eller Gabriel, eller att någon hittar boken i hennes hus. Det viktiga är att spelarna får tillgång till skriften. Helst ska det inte heller finnas någon grund för att åtala Emma, ty det sinkar bara äventyret.

Fyndet av Mörka Skuggor kommer troligen att ställa spelarna inför intrikata moraliska problem. Ska den läsas eller inte? Fresta gärna Otto och Gabriel.

Vid det här laget borde spelarna ha insett att det är bråttom. Om de skulle köra fast så får man försöka leda dem in på rätt spår. Stefanus kanske plötsligt slås av solens upp- och nedgång i Hör! Vidundret kanske visar sig i sin hjortform, för att locka spelarna till ritualen. Det kan rapporteras om att en präst till den Upphöjde har blivit kidnappad, bortförd norrut. Använd fantasin till detta, men bara om det behövs.

## 6.1 Spelledarpersoner i Granköping

Yngve Didrikson Hjalt: Granköpings borgmästare. Han är självsäker och handlingskraftig, pratsam och munter.

Emma: Emma ser precis ut som Josefin, men hon ger ett klarare intryck. Hon är vänlig, men lite förskrämd och timid.

## 7. Striden i klippgrytan

Färden mot Vidundrets ritual går genom berglandet norr om Granköping, på vägar odugliga för vagnar. Det ideala är att spelarna reser samma kväll eller natt som de kom till Granköping, för då kan man följa tidsschemat ur Hör! rakt av, d.v.s att resan tar hela natten och hela nästa dag. Då anländer man i solnedgången. Om spelarna skulle resa från Granköping vid någon annan tidpunkt, så får spelledaren antingen bortse från Hör!, och låta ritualen pågå när spelarna än kommer fram, eller också kan man försöka jämka ihop tiden så att spelarna i alla fall anländer vid rätt tid.

Det som händer är att stigen tar tvärt slut vid ett stup, som slutar i havet. Här hörs klockspelet från klippgrytan som ligger tvåhundra steg västerut. Melodin som spelas är MASSFÖLJE, vilket innebär att de som hör musiken måste göra motstånd med sin PSY mot harmonistens PSY, eller gå som i trance mot ljudet.

I klippgrytan utspelar sig den scen som finns bäst beskriven i Hör! Eventuella förhäxade personer vandrar lugnt ned i grytan, men väl nere bryts förtrollningen. I mitten av grytan står Vidundret, till synes djupt försjunken i sin ritual. En kort bit ifrån honom står harmonisten vid sitt klockspel. Vilda virvlar strömmar kring klippblocken på grytans botten. Häxor och trollkarlar klänger sig fast på dessa, men inte just emellan den enda nedgången till grytans botten och Vidundret.

Det är naturligtvis meningen att spelarna ska attackera. Försök motivera dem till det. Beskriv hur alla häxor verkar totalt världsfrånvända, då de mässar sitt eviga Myrtillus. Beskriv hur för ett kort ögonblick en gnista av rädsla tänds i de närmaste häxornas ögon då de får syn på Lagmans Gissel. Beskriv hur Vidundret verkar vara fullständigt upptagen av sin ritual.

Då rollpersonerna närmar sig platsen där Vidundret står, reser sig plötsligt en väldig varelse ur vattnet. Det är en Skuggbest som tar strid med spelarna, främst Otto. Dessutom, fast det märker inte spelarna automatiskt, så har skuggbesten sällskap av en dödmanshand. Medan skuggbesten attackerar med bitt eller klor kommer dödmanshanden att närma sig bakifrån och dra ned någon under vattnet, lämpligen Gabriel eller Patricia, eftersom de bär Lagmans Gissel. Förvirring utbryter troligen, men spelarna borde klara av att dra upp den drunknande, för att upptäcka handen som försöker strypa den olycklige.

Då dessa båda formidabla motståndare är besegrade ändrar harmonisten sin melodi. En harmonist är ju en magiker som kastar besvärjelser genom sin musik. Nu spelar han MASSFRUKTAN. Jag har modifierat verkan av denna besvärjelse något. Av denna anledning kommer alla rollpersonerna att påverkas av besvärjelsen, men verkan kommer att bero till stor del på spelarna.

När detta är gjort, och alla hinder tycks vara undanröjda, vänder sig plötsligt Vidundret om och talar:

- Så ni kom ändå, och märk väl, av egen fri vilja! Ni är sannerligen väntade. Offret kan ske!

Så sträcker han upp handen i luften och nedkallar en åskvigg i vattnet. Härefter är det strid på liv och död. Rollpersonerna kan tyckas vara underlägsna, men det är endast upp till spelledaren att ge dem en chans... om han vill! Dessutom slåss ju Gabriel och Patricia med Lagmans Gissel, som har den egenskapen att en träff halverar Vidundrets kvarvarande kroppspoäng, såvida inte den normala skadan (T6) skulle vara högre.

## 7.1 Spelledarpersoner i denna strid

Här presenteras de värden på kombattanter som är relevanta för striden.

Skuggbesten: En skuggbest är en varelse av kompakt mörker som vagt liknar en sabeltandad tiger. Den är ungefär fem meter lång och tre meter hög.

Smidighet : 25  
Kroppspoäng : 33  
1 bett, FV : 11 Skada : 1T10+2T6  
2 klor, FV : 11 Skada : 3T6

Dödmanshand: Dödmanshanden utgörs av en ensam, svävande hand, med blekt, sprucket skinn och svartnande naglar.

Styrka : 24  
Smidighet : 20  
Kroppspoäng : 13  
1 näve, FV : 8 Skada : 2T6

En dödmanshand är mycket svår att träffa p.g.a dess storlek och snabbhet. Därför får man en negativ modifikation på sitt FV då man försöker träffa en flygande dödmanshand. Modifikationen är -10.

Harmonisten: Harmonisten är en vanlig människa som står och spelar på ett stort klockspel en bit ifrån Vidundret. Då spelarna hör klockorna första gången har han PSY: 14. Hans kroppspoäng är 12. Övriga värden är ointressanta.

Vidundret: Vidundret finns beskriven på annan plats. Han genomför striden som humanoid hjort.

Smidighet : 22  
Intelligens : 20  
Psykisk kraft : 20, förbrukas ej.  
Kroppspoäng : 100  
Stångning, FV: 20 Skada : 2T10  
1 Spark, FV : 20 Skada : 1T6+1T10

## 7.2 Besvärjelser

### Harmonistens besvärjelse

Massfruktan, F  
FV: 20  
Räckvidd: 60 m  
Verkan blir det som beskrivs under "Personlig skräck" i kapitel 8

### Vidundrets besvärjelser

Jordbävning, F  
FV: 18  
Räckvidd: 135 m  
Alla inom räckvidden måste slå under sin SMI med T20 för att inte falla och ta T4+E i skada. Klippor spricker, vattnet skummar.

Åskvigg,F

FV: 14

Räckvidd: 210 m

T6 i skada per effektgrad. Om vigen slår ner i vattnet skadas alla som står i det.

Förtvina Extremitet

FV: 14

Räckvidd: 42 m

En extremitet förtvinar till obrukbarhet. Permanent.

Förbannelse

FV: 20

Räckvidd: Ögonkontakt

Används om det går åt skogen för Vidundret. För verkan av hämnden, se Nedkalla  
Förbannelse, Häxkonster, Magiboxen.

Givetvis får Spelledaren hitta på fler besvärjelser till Vidundret om det passar.

## 8. Handouts

### Personlig Skräck

Patricia: Är det rätt att vara här? Har vi egentligen något här att göra? Vi maktlösa, vad kan vi göra för att hindra Vidundrets planer? "Han hade kunskapen, han hade makt." Vad ska jag göra?

Om alla dör nu, så är det mitt fe. Jag borde ha kunnat göra något. Men vad? Har jag gjort fel?

Beatrice: Hur mycket sorg har inte blivit resultatet av min förbannade tystnadsplikt?! Nu har jag i alla fall chansen att ställa allt till rätta. Min död kan betala min utsägliga skuld. ATTACK!

Gabriel: Vad gör jag här? Var är mina vänner? Vilka är mina vänner? Hur var det nu...? Otto tillhör säkert den Onämnbare egentligen. Beatrice hatar mig. Stefanus går ju inte att umgås med. Patricia försöker slå ut mig och min karriär. Vilka är nu mina vänner? Jag är ENSAM!

Otto: Alltså: den Upphöjde har sagt sitt. Jag förstår inte hans självgoda rättvisa! Var finns hänsyn och medmänsklighet. Kanske hos den Onämnbare. Hur ska man kunna veta, när allt om honom är förbjudet? Är det värt att chansa? I så fall måste jag göra mig av med mina kamrater. Jag tvekar...

Stefanus: Ylva! Kära dotter, jag hann inte ens lära känna dig! Min sista stund är kommen! Eller finns det fortfarande en chans? Om jag springer så fort jag kan, nu med detsamma! Det är värt ett försöööööök!

## 9. Bedömning

Processen skall bedömas främst med avseende på rollprestation, men det skall även vägas in om spelarna försökte lösa äventyret. Bedömningen skall utföras av samtliga spelare tillsammans, efter verbal framställning och diskussion.

Något att tänka på inför bedömningen:

Hur klarade spelarna av att spela rättegången, främst med avseende på de monologer som Gabriel torde ha hållit, och dennes aktivitet vad gällde protester. Klarade Patricia av domarrollen? Hur reagerade spelarna på personangreppen från Vidundret? Var de trovärdiga?

Hur fungerade förundersökningen? Rollspelsdetaljer efterlyses!

Hur reagerade spelarna inför Mörka Skuggor? Om någon läste den, hur reagerade denne då?

Vad hände då spelarna fick ut personlig skräck?

Bedömningen kommer naturligtvis inte att ske endast på dessa punkter. Dessa finns här enbart som ett stöd för minnet, så att du som spelare ska kunna komma förberedd till genomgången och bedömningen.

## HÖR!

- Hör,  
1:1 hör, ni herrar till jordiska riken,  
trasiga tiggare i armod och nöd,  
hör mina ord från kuster till kuster,  
bär dem från bergen till djupaste dal.  
2 Tala dem stolt inför mäktige män,  
förtroligt dem viska din närmaste frände,  
göm i ditt hjärta dess budskap och mening,  
bringa åt världen bud om mitt ord.  
3 Vet, jag med säkerhet framtiden skådar  
om än i skylande slöjor förklädd.  
Ändock låt ej mitt ordflöde stumna,  
ty sanningen brinner förvisst i mitt bröst.  
4 Låt mig förtälja vad sanning jag såg  
i drömmen, visionen som mig blivit given  
och hälsa dess budskap, ej med förakt,  
ej heller med skräck, utan möt det med mod.
- 2:1 Vad tanke som ursprungligt ledde mig vägen.  
må här vara osagt, ty minnet är kort.  
Därföre vill jag begynna min skildring  
där minnet ej sviktar och synen är klar.  
2 Från urtidens djup det klämtar en klocka,  
djup ar dess ton och ljudstark dess klang.  
Upp stod så Vidundret, främste av tjänarna,  
vanhelgad, vigd åt den Onämnbare.  
3 Gestalten hos denne var hisklig att åse  
från hornbeprytt huvud till klövbesatt fot.  
Kronhjortens skepnad, fast upprätt och mänsklig,  
kröntes av tiofalt taggade horn.  
4 Det högra av Vidundrets stirrande ögon  
täcktes för evigt av svartnande tyg.  
Plötsligen grep han en stav och en vågskål  
och sålunda äntligt på vandring var stadd.
- 3:1 Skräckslagen åsåg jag Vidundrets vandring  
och ständigt hörde jag klockornas klang.  
Vidrikt åldrade kvinnor på kvastar,  
benprydda män; alla steg fram,  
2 vände sitt anlet mot urtidens håla,  
lystrade otåligt, började gå.  
Obönhörligt såg jag dem komma,  
närmare hålan. klockorna, slutet.  
3 Vidundret såg jag nu ensam till skogs,  
omgiven blott av skräckslagna barn,  
rösten var dov och grymma hans ord.  
Jag hörde dem tydligt och talar dem här  
4 så riktigt jag mäktar, så lyss till mig nu:  
"Flyktiga dimma! Är detta det motstånd  
som jag och de mina här har att vänta?  
Nå, sålunda fruktar jag alls intet mer."
- 4:1 Vidundrets röst skrämde barnen i gråt  
och Vidundret upplöstes härvid i rök  
som virvlade länge i skogsgläntan kvar,  
grön liksom lövverket, skimrande stjärnlikt.

- 2 Solen förkunnade dagens gryning  
i strålarnas ljus en staty jag såg,  
vars båda ansikten blickade mot mig,  
det ena med blickar som väl kunde döda.
- 3 Det andra, det högra ansiktet, dock  
hade ögon som vore de fyllda av frid  
och utsträckt sin högra hand hon höll,  
utstakande därmed min fortsatta väg.
- 4 Härpå föll mörkret och midnatten kom.  
men alltför snart grydde morgonen åter.  
Solen steg, nådde höjden och sjönk  
och först fram mot skymningen nådde jag målet.
- 5:1 Vågornas rytande avbröt min marsch,  
på klippkantens krön jag stannade tvärt,  
ty stigen som visats mig utav statyn  
tog plötsligen slut vid ett hisnande stup.
- 2 Bränningen dånade högre än åska  
och skräckslagen flydde jag bort från dess kraft.  
Tvåhundra steg sprang jag rakt emot solen;  
den bländade mig, ity den gick ned.
- 3 Återigen min färd fick ett avbrott,  
ånå en klippkant i vägen min låg.  
Detta var platsen, med ens var det klargjort;  
en hiskelig plats för fasansfullt dåd.
- 4 En klippdal, en gryta av väldigt format,  
vars botten var lekplats för strömvirvlar ystra,  
tecknade kaos med osviklig skärpa.  
Blott alltför tydlig var scenen jag såg.
- 6:1 På klippväggar, klippblock i strömmarnas näste  
klängde sig otalet trollpackor fast.  
Dessutom nalkades ännu i svärmar  
kvastar beridna av trolldomens folk.
- 2 Samtliga röster var stämda i sång,  
ohygglig mässä till onämnbart makt.  
Hjälplös tvingades jag bese detta,  
maktlös; jag kände mig utanför.
- 3 Klockklangen sällade sig till musiken,  
den fortfor i vansinnig disharmoni.  
Så drogs mina blickar mot mitten av grytan,  
centrum av kaos, mitt i inferno.
- 4 Här såg jag åter Vidundrets skepnad;  
sålunda hörde jag åter hans röst.  
Den manade, kallade, frambesvärjde;  
jag kände dess vidriga makt där jag stod.
- 7:1 Plötsligt begrep jag så Vidundrets rit,  
trots att jag aldrig ens språket förstod.  
Vad Onämnbart är skall ej nämnas vid namn,  
men jag hörde namnet, jag känner dess ljud.
- 2 Vidundret kallade mästaren sin;  
han hade kunskapen, han ägde makt  
och jag kunde ingenting företa mig,  
enär jag var okunnig, maktlös och svag.

- 3 Jag kände den Ondes närvaro nalkas,  
jag kände att domen var kommen till oss.  
Vår värld var slutgiltigt undergångsdomd,  
jag visste ej råd, jag ömkligt gav upp.
- 4 Då, när som nöden i sanning var störst  
förvånades jag av att någonting skedde.  
Ej mer kunde blickarna mina se grytan,  
ty havet bestod mig en gråfuktig dimma

### **Den Grå Dimmans Rättegångsordning**

Här återges den rättegångsordning som används av den Grå Dimman i punktform.

- 1 : Åhörare och vaktaer tar plats.
- 2 : Ämbetsmännen, d v s åklagare, försvarsadvokat, notarie och hedersvakt tar plats.
- 3 : Domaren gör entré.
- 4 : Själasörjaren för in den anklagade.
- 5 : Domaren presenterar åtalspunkterna.
- 6 : Åklagaren inleder åtalet. Försvarsadvokaten får protestera.
- 7 : Försvarsadvokaten inleder försvaret. Åklagaren får protestera.
- 8 : Åklagaren kallar vittnen, som båda advokaterna förhör.
- 9 : Försvarsadvokaten kallar vittnen, som båda advokaterna förhör.
- 10 : Åklagarens slutplädering.
- 11 : Försvarsadvokatens slutplädering.
- 12 : Dom avkunnas av domaren.

# BAKGRUND TILL PROCESSEN

## AROLEN

Arolen är ett stort, feodalt kungarike med en starkt organiserad kyrka. Kungen är egentligen ganska maktlös, så den världsliga makten delas av hertigarna. Även stora handelshus och stadsbaroner (en baron vars baroni är en stad) har stort inflytande, samt så även kyrkan, som dessutom har all religiös makt.

Huvudnäringarna i Arolen är handel och jordbruk, samt i vissa län gruvdrift. Landet har för närvarande njutit av fred en längre tid, endast störd av högadels interna käbbel. Detta har det goda med sig att landet har det gott ställt. Kontakterna med de närmaste grannarna, exempelvis Riket Siys, är avspända och fredliga. och inga orosmoln tornar upp sig vid horisonten. Kort sagt, Arolen är ett lyckligt land!

Rollpersonerna kommer alla från rikets västra del, och nu senast från den största staden i denna del av landet, Rimmingeborg, där den Grå Skuggan har ett högkvarter.

## Religion

Arolen är strängt monoteistiskt, liksom de närmaste grannländerna. De bekänner sig till den Upphöjde, en gud som främst står för förtröstan i gudomen, ärlighet, måttlighet och rättvisa.

Kring den Upphöjdes lära, som finns beskriven i boken Grå Skuggor, har en mäktig och väl organiserad kyrka växt fram. Kyrkan styrs av den Upphöjda Konklaven, eller bara Konklaven, som består av sju högt uppsatta präster som samordnar och styr kyrkans verksamhet på det internationella planet. Under Konklaven finns de nationella kyrkohierarkierna, från kardinaler ner till vanliga präster och därunder naturligtvis lekmän. Vid sidan av den vanliga kyrkoorganisationen står dessutom ett antal munkordnar, riddarordnar samt andra speciella organisationer. Av dessa kan nämnas Haralditerna, en munk/nunneorden som grundades av Sankt Harald när kyrkan var ung. Haralditernas främsta strävan är efter kunskap, och Arolens finaste bibliotek finns helt följdriktigt i Haralditernas ägo. Vidare finns Regii Söner/Döttrar, en munk/nunneorden som sköter sjukvård och själavård. Riddarorden Lagväktarna beivrar alla former av illegal religionsfrihet, främst genom att ta strid med de kätterska kulturer som tillber den Onämnbare. För detta ändamål existerar även kyrkans domstol och rättsliga väsen, den Grå Dimman.

## Den Grå Dimman

Den Grå Dimman är den äldsta kyrkoorganisationen som står vid sidan om den egentliga kyrkan. Då kyrkan var helt ung hamnade den i konflikt med den Onämnbare kult, som var förhärskande på den tiden. Detta föranledde kyrkan att bilda en militär kår av soldater och strateger för att bekämpa den Onämnbare och dennes anhang. Denna kår kallades Grå Dimman, och då den Onämnbare fördrevs från världen och hans organiserade prästerskap var krossat, övergick kåren till sin nuvarande sysselsättning, att undersöka, utreda, döma och bekämpa kätteri, häxeri och ogudaktighet.

På grund av sin mäktiga organisation och självständighet har Grå Dimman blivit en maktfaktor att räkna med, bland annat tack vare att organisationens ledare är en av de sju i Konklaven, kallad Dimfurst.

Grå Dimman bedriver ett nära samarbete med Lagväktarna och Regii Söner/Döttrar. Ett typiskt arbetslag från Grå Dimman består av en domare, en åklagare och en notarie, samtliga anställda av den Grå Dimman. Dessa åtföljs av en Regii Son/Dotter, som tar emot eventuella kätters syndabekännelser och försöker få dem att

ångra sina synder och avsvärja sig sin tro, samt slutligen en Lagväktarriddare, som svarar för gruppens säkerhet. En sådan grupp har många privilegier, t ex så behöver de aldrig betala för något i tjänsten, och de är befriade från skatt.

Grå Dimmans huvudmotståndare i dagsläget är de kättare som bekänner sig till den Onämnbare. Det mesta som antyder samröre med denna onda makt betraktas som kätteri och bestraffas således med döden. Bland de mest komprometerande bevisen i sådana fall är kännedom om den Onämnbares sanna namn, eller att läsa den Onämnbares skrifter, exempelvis den högst kätterska Mörka Skuggor. Andra tecken på häxeri och kätteri är innehav av förbjuden litteratur, t.ex formelsamlingar eller Mörka Skuggor. Vidare pekar svarta tuppar, höns och katter, samt tama skogsfåglar på häxeri. Flygande kvastar, magiska hjälpmedel och vänsterhänthet är andra, mer klassiska symtom. Medicinalväxter får enligt lagen endast odlas av Regii Söner/Döttrar. Onormal växtlighet, exempelvis ihopväxta träd, häxringar och missväxt, samt missbildade djur, sjukdomar, vårtor och onormal otur är säkra tecken på att en verksam häxa finns i området.

## Grå Skuggor

Här följer två valda utdrag ur boken Grå Skuggor, den Upphöjdes heliga skrift. Det första är de elva buden, som Arolens lag och etik grundar sig på. Det andra är Hör!, en skrift som anses förutspå världens undergång och den Onämnbares återkomst.

### De Elva Buden

1. Lita till den Upphöjde, på det att rättvisa skall bli dig tillmätt.
2. Var ärlig i dåd, tanke och själ, ty oärlighet är i ögonen på den Upphöjde en styggelse.
3. Förhäv dig icke i tal, tanke eller gärning, på det att du ej må drabbas av den Upphöjdes rättmätiga vrede.
4. Var ej snar att döma, på det att snar dom ej över dig må fällas.
5. Finner du dig orätt behandlad, förtrösta blott i den Upphöjdes gudomliga rättvisa.
6. Svär ej vid vad falskt är, ty sådan ed är vatten värd.
7. Tro ej dig själv som förmer än andra, ty sannerligen är vi alla människor.
8. Skipa rättvisa i lagens anda och mening och visa tillbörlig respekt för dess dom.
9. Hedra dem som vandra i den Upphöjdes tjänst, på det att du därigenom må hedra den Upphöjde.
10. Ha ej begärelse till mer än vad du är förtjänt av, gällande såväl rikedom som lycka.
11. Tillägna allt ditt verk den Upphöjde, ty det är blott genom den Upphöjde du lever.

## GABRIEL JOHANNES MATTSON

STY	: 10	Kroppspoäng	: 10
STO	: 9	Skadebonus	: -
FYS	: 10	Ålder	: 35 år
SMI	: 14	Yrke	: Åklagare
INT	: 16		
PSY	: 13		
KAR	: 18		

<u>Färdigheter</u>	<u>FV</u>	<u>Utrustning</u>
Administration/Juridik	: 18	Reskläder
Kulturkännedom, den Upp.	: 16	Ämbetskläder (svart kaftan, silverne krage och skärp)
Förhöra	: 16	Lagbok
Överklasstil	: 16	Boken "Grå Skuggor"
Övertala	: 16	Pergament och Skrivdon
Kunskap om Magi	: 15	20 Gulddaler
Bluff	: 15	Dolk
Muta	: 15	Lagmans Gissel (ett vapen)
Köpslå	: 15	Häst
Undre Världen	: 15	Vagn, dragen av två hästar.
Tala Aroliska	: B5	(I denna reser Patricia och Stefanus)
Läsa/Skriva Aroliska	: B4	
Dolk	: 10	
Lagmans Gissel	: 10	

Beskrivning: Gabriel är en bildskön man, med klara, intensiva ögon, mörkt, välkammat hår, ett uttrycksfullt och rörligt ansikte och ett tilltalande rörelseschema. Han är värtalig och charmerande, artig, väluppfostrad och korrekt. Kort sagt; en sann gentleman. Han verkar aldrig försumma någonting, och är mycket aktiv, så pass att han aldrig verkar vara sysslolös. Hans noggrannhet gäller såväl världsliga som kyrkliga ting. Han ger intryck av att vara självsäker och världsvan, och han är sällan sen att utnyttja sin rang och titel. Möjligen kan hans metoder å yrkets vägnar ibland framstå som lite väl hänsynslösa, men hans ständiga genmäle lyder: "Jag är kallad att utföra den Upphöjdes vilja, och Hans vilja är Ofelbar."

Gabriel kommer bäst till sin rätt bland människor, när han står i händelsernas centrum. Då når hans värtalighet oanade höjder, och åhörarna sitter som trollbundna av hans ord. I en enskild grupp, däremot, exempelvis på resor, blir han lätt rasilös och kan verka smått irriterad.

I gruppen är det Gabriels uppgift att leda förundersökningar och åtalet under eventuella rättegångar. Under förundersökningarna har han ofta haft god hjälp av Stefanus stora lärdom och Ottos stridskrafter, det sistnämnda då kättarna blivit våldsamma. Sådant händer ju.

## BEATRICE NICODEMIDOTTER

STY : 12	Kroppspoäng : 12
STO : 10	Skadebonus : -
FYS : 14	Ålder : 40 år
SMI : 14	Yrke : Nunna och Själasörjerska
INT : 14	
PSY : 18	
KAR : 18	

<u>Färdigheter</u>	<u>FV</u>	<u>Utrustning</u>
Lyssna	: 18	Nunnekåpa
Finna dolda ting	: 18	Dolk
Upptäcka fara	: 18	Boken "Grå Skuggor"
Kulturkännedom, den Upp.	: 16	Medicinallåda för Första förband
Teologi, den Upphöjde	: 16	Stärkande örter
Överklasstil	: 16	Åsna
Första hjälpen	: 15	
Läkekonst	: 15	
Läkedrogkunskap	: 10	
Sjunga/Spela Lyra	: B4	
Tala Aroliska	: B4	
Läsa/Skriva Aroliska	: B4	
Dolk	: 6	

Beskrivning: Beatrice är en syster i nunneorden Regii Döttrar, som har till uppgift att vårda människor, såväl till kropp som själ. Hon klär sig således i sin ordensdräkt, en svart nunnekåpa med vitt dok. Hon är rakryggad och rör sig självsäkert, samtidigt som hon utstrålar trygghet. Hon ger ett starkt moderligt intryck på de flesta hon möter. Hennes främsta egenskaper är hennes stora människokärlek och omtänksamhet. Hon inger lätt förtroende, såsom en mor har sina barns förtroende. Tid till att lyssna på andra personers problem finner hon alltid, och hon är ansedd som en god lyssnare. Det vore henne dock fjärran att tränga sig på någon med frågor eller råd, men folk tenderar till att anförtro sina tankar till henne ändå, för att få visa råd eller dra stöd ur hennes förstående tystnad. Som en Regii Dotter har hon ju dessutom absolut tystnadsplikt.

I den grupp som hon arbetar tillsammans med nu, är hennes uppgift att ta emot eventuella kättares syndabekännelser, samt att försöka få dessa förtappade själar att ångra sin tro och göra bättring innan det är för sent. Till denna sin uppgift motiveras Beatrice av sin allomfattande välvilja; hon avskyr helt enkelt att se någon göra sig själv illa, medvetet eller omedvetet, till kropp eller själ, exempelvis genom att tillbedja den Onämnbare.

## PATRICIA KRISTIERNDOTTER

STY : 12	Kroppspoäng : 13
STO : 13	Skadebonus :-
FYS : 13	Ålder : 37 år
SMI : 12	Yrke : Domare
INT : 18	
PSY : 17	
KAR : 15	

<u>Färdigheter</u>	<u>FV</u>
Administration/Juridik	: 20
Teologi, den Upphöjde	: 18
Kulturkännedom, den Upp.	: 16
Lyssna	: 16
Kunskap om Magi	: 15
Överklasstil	: 15
Finna dolda ting	: 14
Upptäcka fara	: 12
Tala Aroliska	: B5
Läsa/Skriva Aroliska	: B5
Tala Siysiska	: B4
Läsa/Skriva Siysiska	: B4
Lagmans Gissel	: 10

<u>Utrustning</u>
Reskläder
Ämbetsdräkt (karmosinröd kåpa)
Lagmans Gissel (ett vapen)
Boken " Grå Skuggor"
Lagbok
Pergament och Skrivdon

Beskrivning: Patricia är en kvinna som verkar befinna sig i sina bästa år. Vid trettiosju års ålder kan man konstatera att åren varit vänliga mot hennes fortfarande ungdomliga utseende. Inte ett enda hårstrå har tappat sin korpsvarta glans, och hon rör sig fortfarande snabbt och beslutsamt. Hennes högresta gestalt är lika smärt som någonsin, och de klara ögonen vittnar om ett gnistrande intellekt.

Dock verkar hon alltid vara allvarlig och iskall. Hennes ansikte förråder inte på något sätt vad hon egentligen känner. Det är uppenbart att hon tar sitt arbete som domare i Grå Dimman på största allvar, och hon anser lagen vara absolut och ofelbar. Det är känt att hon gjort en strålande karriär, och att hon redan i unga år kände kallet att bli domare. Patricias självkontroll gör henne ej utan fog mycket respektingivande, och hon är en naturlig ledare. Människor tenderar att se till henne för lösningen på problem och råd i svåra spörsmål, och hon låter aldrig hjälpen utebli, även om hennes hjälpsamhet nog mer beror på plikt känsla än omtanke. Det övergripande intrycket av Patricia är det av en ytterst kontrollerad person, skärpt och med en påtaglig distans till sig själv och sitt värv. Patricias uppgift i gruppen är dels att följa med som observatör under förundersökningar, och dels sitta till doms under rättegångsförhandlingar. Hon är den som ensam fattar beslut om huruvida den åtalade är skyldig eller ej.



## OTTO WILHEMSON

STY : 16	Kroppspoäng : 16
STO : 14	Skadebonus : T2
FYS : 17	Rustning : Hel, 8p
SMI : 16	Ålder : 38 år
INT : 13	Yrke : Riddare
PSY : 14	
KAR : 8	

<u>Färdigheter</u>	<u>FV</u>	<u>Utrustning</u>
Dra vapen	: 16	Reskläder (låderrustning, 2p)
Rida	: 16	Ämbetsdräkt (hel rustning, 8p)
Taktik	: 15	Tvåhandssvärd
Bollspel	: 15	Boken "Grå Skuggor"
Kulturkännedom, den Upp.	: 14	Medelstor sköld
Teologi, den Upphöjde	: 10	Lans
Tala Aroliska	: B4	Bredsvärd
Läsa/Skriva Aroliska	: B4	Stridshingst
Tvåhandssvärd	: 18	
Lans	: 15	
Sköld	: 15	
Bredsvärd	: 14	

Beskrivning: Otto är en stovväxt, muskulös riddare ur Lagväktarna, vars uppgift det är att med vapenmakt bekämpa den Onämnbars kätterska kultur. Detta medför naturligtvis ett nära samarbete med Grå Dimman, så Lagväktarna fungerar ofta som livvakter för Grå Dimmans ämbetsmän. Detta är Ottos uppgift i dagsläget.

Otto är en man slutet i sitt skal, ofta dyster och mycket tystlåten. Hans blotta uppenbarelse, med det ljusa, yviga håret, den slokande mustaschen och de djupa, blå ögonen, räcker ofta till för att väcka olustkänslor hos simpelt folk. Han är vidare extremt pliktmedveten och benägen till depression.

Tillsammans med resten av gruppen kan han stundtals öppna sig något, och har då visat sig vara en tänkare och grubblare, vars övertygelse kanske inte är fullt så stark som den borde vara. Han har vid ett flertal tillfällen uttryckt åsikter om gruppens arbetssätt som, om man får tro Gabriel, "i förlängningen utgör en förnekelse av den Upphöjdes makt och majestät, och därmed närmar sig kätteri." Efter en sådan avhyvling brukar Otto bli ångerfull, deprimerad och tillintetgjord, och sjunka djupt i grubblerier rörande ting han inte nämner.

Otto är dessutom en utmärkt sports- och idrottsman, och inom idrotten är fusk det värsta han vet. Han är en ypperlig bollspelare och snabblöpare och det finns inte många som bemästrar honom i dessa discipliner. Att han är sportsman försvagar honom ingalunda i väpnad strid; han hyser inga illusioner om rent spel när det gäller liv och död. Han är en god taktiker och gör sällan misstag i strid. Faktum är, att det är i stort sett bara i fråga om idrott och strid som han verkligen lever ut, ty då lyser hans sanna jag verkligen igenom; en stor kämpe och god ledare, som man gör rätt i att följa.

## Patricias hemligheter

Patricia var enda barnet i en familj av idel lagmän, domare, advokater, etc. Hon sattes tidigt i de bästa skolorna, allt med ett av släkten uppsatt mål: att hon en dag skulle bli domare i den Grå Dimmans tjänst. Så skedde också. Patricia föll till föga inför släktens omänskliga förväntningar, och dessutom jämfördes hon ständigt med allehanda förfäder, kusiner och annan släkt under sin karriär. Allt detta gav henne ett uselt självförtroende, och detta ligger henne naturligtvis till last i hennes yrke som domare. Av denna anledning tvingades hon härda sig och ständigt bära en mask av självsäkerhet och beslutsamhet utåt. I själva verket tvivlar hon på sig själv i snart sagt varje situation, och hon rannsakar sig ständigt, samt ifrågasätter sina beslut och handlingar, inte minst domslut. Stundtals plågas hon av svår ångest, då all världens ansvar plötsligt verkar falla på henne, och alla ser det som självklart att hon ska rida ut stormen. I sådana stunder kan det hända att hon blir tvär och vresig och att hon än mer sluter sitt skal. Dessutom tar hon i dessa lägen ut sina aggressioner på nästan vad som helst: vädret, natten, kamrater eller förbipasserande. Det är i sådana stunder det är skönt att Beatrice finns. Hon har ju tystnadsplikt, så man kan utan risk anförtro sig till henne.

Patricia ruvar dessutom på ännu en hemlighet. Som domare i Grå Skuggan har hon fått veta den Onämnbarens sanna namn, ett namn som det för andra personer innebär döden att yttra eller känna till, allt enligt den Upphöjdes lag. Detta namn är MYRTILLUS.

## RÄTTELSER till PROCESSEN

### Lagmans Gissel

Detta vapen utgörs av ett skaft med två smalt konformiga pinnar fastlänkade i ena änden. Det är inte gjort för att användas i strid, utan är snarare en symboliskt stridssлага. Vapnet används som symbol för den Upphöjdes Rättvisa, och de Lagmans Gissel som Patricia och Gabriel bär är helgade till den Upphöjde. Vapnet gör 1T6 i skada.

### Stefanus

Stefanus kommer från den lilla byn Röseby, i närheten av Rimmingeborg. Han har aldrig återvänt dit sedan han blev Haraldtermunk.

Stefanus kan hantera Dolk, FV: 6.

### Möjliga Buggar

Om spelarna helt enkelt blankvägrar att utreda Sumpröras problem, så kan man flytta dessa, och rättegången, till Granköping. Försök dock undvika detta. Fortsättningen sker då genom att bud kommer från en annan stad, att de har fångat en häxa där. Detta får då vara Emma, och äventyret kan gå sin gilla gång.

Spelarna kan ju få för sig att ta befälet över stadsvakten i Granköping, då de beger sig till Klippgrytan. Stadsvakten består av 10 man. Dessa kommer samtliga att förhäxas av harmonistens MASSFÖLJE. Därefter kan de lätt dränkas. Låt möjligen en eller två överleva; det var ju trots allt en god idé att släpa dit dem.

## Mörka Skuggor

Åt mig var given sanningens drömmar. Jag visste att jag i trenne nätter var ämnad att drömma sanningen, och därur skulle sanningen tolkas. Detta sades mig av en makalös makt, vars natur jag ej ämnar sluta mig till, emedan jag ej säkert därom skulle uttala mig. Jag har ej heller blott tillerkänts siarens makt, ty även tolkningen av mina drömmar har avslöjats mig, och nu, genom mig, har avslöjats världen.

Lyss då till mig, ty sannerligen, sanningen brinner i mitt bröst. Lyss till den syn jag såg, då jag drömde den första natten:

### Första Natten:

Jag såg en brutna pelare resa sig ur vildvuxet gräs och lövträdssly och på den stod skrivet ett budskap. Människor med bindlar för ögonen kom och kände pelarens sanning och makt, men de kunde ej tillfyllest uttyda denna. I sin oförmåga att kunna tillgodogöra sig sanningen, fjärmade de densamma från världen, och bar pelaren med sig hem, där den blev föremål för odefinierad tillbedjan. Människorna lade pelaren högst uppe på en hög och oåtkomlig piedestal, där ingen längre kunde skönja dess budskap.

### Tolkning i den Första Gryningen:

Den brutna pelaren med sanningens budskap är en gudoms vittnesbörd, oturligen oförståelig för de trångsynta och förblindade människorna som fann det. Människorna dolde sanningen då de ej förstod den, och byggde sin kyrka kring en odefinierad, allsmäktig makt. Detta är otvivelaktigt en bild av Sigmar, hans tillbedjare och kyrka.

### Andra Natten:

Jag såg en kittel, ur vilken en drake krälade. Den såg ut över den unga världen och fann den bördig och väl värd beundran. Skogarna och bergen blev drakens hem. Så såg jag oräkneliga hjul snurra. Draken levde i frid på jorden. Många människor och djur vallfärdade till draken, för att mottaga råd eller giva beundran. Draken krävde inget, men var vis i rådslag. Jag såg ett ägg kläckas. Ur ägget kröp en ynkelig hök, som dock växte sig osannolikt stor och stark, född på förruttnad föda. Denne utmanade draken och drev honom snabbt i landsflykt. Hökens skarpa blick såg mycket, men inte allt. Kring kittlar flockas alltjämt drakens trogna.

### Tolkning i den Andra Gryningen:

Drakens namn är Sllurrghmnegharg, av flertalet endast är känd som den Onämnbare. I långliga tider var tron på honom stark och välgörande, men så uppstod Sigmars kyrka, höken. Kyrkan drev undan Sllurrghmneghargs folk, men inte ens dess skarpögda domstol har ännu lyckats utplåna dem. De väntar fortfarande på Sllurrghmnegharg återkomst.

### Tredje Natten:

Jag ser ödlor utlämnade på kala klipphällar, där de lätt faller offer för skarpnäbbade hökar, vilka besinningslöst stört dyker från hög höjd. Så hör jag en klocka. Ödlorna lystrar och tassar skyndsamt iväg. I skrevor och skrymslen går deras väg, till dess de samlas i middagsskuggan av det tretoppade berget. Här finns i berget en utsnidad skål, i vilken ödlorna krälar. Från tusentals strupar mässas ett ord, ett namn: Sllurrghmnegharg, Sllurrghmnegharg, av somliga kallad den Onämnbare. Ödlorna klöser så ögonen ur höken och Draken återkom slutligen. Han såg vad som skett och fann det gott.

### Tolkning i den Tredje Gryningen:

Ödlorna är Sllurrghmneghargs trogna, de som överlevt Sigmars kyrkas förföljelse. Sllurrghmnegharg kallar sina trogna till möte och de hörsammar hans maning. Dolt möts de på en hemlig plats. På denna plats betygar de Sllurrghmnegharg sin vördnad, och sedan ett offer förrättats, bestående av personer som bekänner sig till Sigmar, återkommer Sllurrghmnegharg till världen, för att inleda ännu en visdomsperiod i människornas historia.