

# Synopsis till Dess Svagaste Länk

ett scenario skrivet för UppCon 93

till Drakar och Demoner Expert

avsett för fem spelare

## Handling

Rollpersonerna är alla studenter vid Bonsors Akademis medicinska fakultet. De har precis börjat lära känna varandra under den förberedande kursen i slutet av sommaren, och nu har höstens första kurs, anatomi, inletts. Då avlider den gamle professorn som haft hand om dessa kurser, en man rollpersonerna funnit sig väl tillrätta med. En ny professor tillsätts snabbt, Eskil, som återupptar undervisningen.

Scenariot börjar då rollpersonerna är på väg till en nattlig dissektion av människa. Dessa hålls på natten då de egentligen är olagliga, något som medicinska fakulteten dock inte bryr sig om. Eskil tar emot rollpersonerna i anatomiska teatern, som är upplyst av många ljus. Rökelse renar luften från otäcka dunster. Dissektionen tar sin början, och fortskrider planenligt till dess hjärtat är frilagt och Eskil håller det i sin hand. Då slår det plötsligt åter, kraftiga, friska slag! Eskil kastar det ifrån sig, skrikande och skräckslagen. Lakanen, som täckt likets ansikte glider undan och avslöjar den forne professors ansikte.

Rollpersonerna tar sig ifrån anatomiska teatern och börjar undersöka dessa underliga händelser. Den svårt chockade Eskil bistår dem vissa ledtrådar till varifrån liket kom, vilket så småningom leder rollpersonerna till en liten grupp gravplundrare, som tycks vara associerad med en ond kult. Då kulten bekämpas hittar man deras högkvarter, där kulten bjuder ett lätt patetiskt motstånd. Dock finner rollpersonerna, då det redan är försent och de inte längre kan återvända, roten till det onda. En väldig drake ligger sovande i en grotta under stadsberget. Rollpersonerna kan inte undkomma, men draken sover, vilket ger dem ett övertag. De kan i lugn och ro förbereda sig för att döda draken, t ex genom att sticka en värja i ögat på den. Då detta görs (e! motsvarande) vaknar draken och tackar rollpersonerna för att ha väckt henne ur hennes dvala. Hon kunde inte vakna om hennes liv inte var hotat, vilket det blev först i den stund rollpersonerna försökte döda henne.

Draken förklarar nu, mycket snabbt, att rollpersonerna måste hjälpa henne, ty hon är fjättrad av en kedja smidd av dödens makt. Vidare säger hon att den som håller makt över henne får makt över Liv ( drakens namn) och att den som fjättrat henne även planerar att ta kontroll över rollpersonerna, varför hast är av nöden. Dessutom närvarade ju rollpersonerna vid ritualen då kedjan skapades; det var i anatomiska teatern, och Eskil var besvärjaren. Draken försökte, då hon alltför sent blev varse vad som var å färde, omintetgöra ritualen genom att återge professorn livet, men det var för sent. Nu måste rollpersonerna bryta dödens makt; de måste döda Eskil, som för närvarande befinner sig i anatomiska teatern.

Då rollpersonerna försöker döda Eskil blir de obönhörligt ihjälslagna själva. De dör, allihop. Scenariot är dock inte slut med detta. Rollpersonerna återfår medvetandet i dödsriket. De hör drakens röst som beklagar att detta tvunget måste ske, men att de nu verkligen kan bryta dödens makt. De ska blott komma ihåg, att en kedja inte är starkare än dess svagaste länk.

Rollpersonerna går över dödsrikets vidder. Plötsigt blir de anfallna av en väldig bock, av vilken endast skelettet är kvar. Då rollpersonerna bjuder enat motstånd, kommer bocken att vika och lämna dem ifred.

Vidare går vandrigen över vidderna. Rollpersonerna närmar sig en ensam talarstol i svart sten, där en varelse väntar dem. Det visar sig vara Vidundret, en demon i människohamn, och advokat dessutom (se Processen). Vidundret hävdar att rollpersonerna måste stanna i dödsriket, ty de har förtjänat att dö. Dock, menar han, kan de lämna efter sig de mest skyldiga. Han försöker genom beskyllningar ur rollpersonernas förflutna att utså split och oenighet i deras led. Oavsett hans framgång kommer han till slut att låta dem gå vidare för att i sin oändliga godhet ge dem en chans

till. Han anbefaller rollpersonerna att bege sig upp för en sluttning, vid vars krön porten tillbaka finns. Dock får de på sin färd inte se varandra, men inte heller sluta ögonen. De får inte vidröra varandra eller binda sig samman. Om någon bryter något av ovanstående är denne fast i dödsriket.

Denna färd går inte utan komplikationer. Någon eller några kommer med all säkerhet att falla bakom, att fångas i dödsriket. Nu är frågan: Vad gör de andra? Lämna de sina vänner till sitt öde och återvänder till livet, eller trotsar de Vidundrets förbud, vänder åter för att åtminstone försöka hjälpa? Då denna scen går mot sitt slut förlorar samtliga rollpersoner medvetandet.

Rollpersonerna vaknar upp, i olika gott skick, i anatomiska teatern, liggande på bord, iordninggjorda för dissektion och ritual. Eskil går emellan dem och förbereder sig. Strid utbryter en kort stund, varefter taket krossas ovanifrån och draken störtar in och gör processen kort med Eskil. Draken förklarar snabbt att rollpersonerna lyckats bryta dödens makt och därmed hennes kedja genom att visa att deras vänskap inte kunde brytas; den var starkare än döden.

Nu reser sig Eskil som dödsgäst ur sin egen aska och draken lyfter med ursäkten att hon endast råder över liv och alltstå inte kan bekämpa denna varelse. Det faller sålunda på rollpersonerna. Efter denna strid återstår endast att förklara för myndigheterna vad som egentligen hänt.

För detaljer och noggranna förklaringar hänvisas till Johan Köhler  
018- 35 57 40

Vi har genomfört ett testspel med gott betyg givet åt scenariot och rollpersonerna, dock lämnade rollspelet övrigt att önska, vilket dock endast kan läggas spelare och spelare till last.



# Dess Svagaste Länk

ett scenario skrivet för UppCon 93  
till Drakar och Demoner Expert  
avsett för fem spelare

## 1. Handling

Rollpersonerna är alla studenter vid Bonsors Akademis medicinska fakultet. De har precis börjat lära känna varandra under den förberedande kursen i slutet av sommaren, och nu har höstens första kurs, anatomi, inletts. Då avlider den gamle professorn som haft hand om dessa kurser, en man rollpersonerna funnit sig väl tillrätta med. En ny föreläsare tillsätts snabbt, doktor Eskil Ripa, som återupptar undervisningen.

Scenariot börjar då rollpersonerna är på väg till en nattlig dissektion av människa. Dessa hålls på natten då de egentligen är olagliga, något som medicinska fakulteten dock inte bryr sig om. Eskil tar emot rollpersonerna i anatomiska teatern, som är upplyst av många ljus. Rökelse renar luften från otäcka dunster. Dissektionen tar sin början, och fortskrider planerligt till dess hjärtat är frilagt och Eskil håller det i sin hand. Då slår det plötsligt åter, kraftiga, friska slag! Eskil kastar det ifrån sig, skrikande och skräckslagen. Lakanen, som täckt likets ansikte glider undan och avslöjar den forne professors ansikte.

Rollpersonerna tar sig ifrån anatomiska teatern och börjar undersöka dessa underliga händelser. Den svårt chockade Eskil bistår dem vissa ledtrådar till varifrån liket kom, vilket så småningom leder rollpersonerna till en liten grupp gravplundrare, som tycks vara associerad med en ond kult. Då kulten bekämpas hittar man deras högkvarter, där kulten bjuder ett lätt patetiskt motstånd. Dock finner rollpersonerna, då det redan är för sent och de inte längre kan återvända, roten till det onda. En väldig drake ligger sovande i en grotta under stadsberget. Rollpersonerna kan inte undkomma, men draken sover, vilket ger dem ett övertag. De kan i lugn och ro förbereda sig för att döda draken, t ex genom att sticka en värja i ögat på den. Då detta görs (ei motsvarande) vaknar draken och tackar rollpersonerna för att ha väckt henne ur hennes dvala. Hon kunde inte vakna om hennes liv inte var hotat, vilket det blev först i den stund rollpersonerna försökte döda henne.

Draken förklarar nu, mycket snabbt, att rollpersonerna måste hjälpa henne, ty hon är fjättrad av en kedja smidd av dödens makt. Vidare säger hon att den som håller makt över henne får makt över Liv ( drakens namn) och att den som fjättrat henne även planerar att ta kontroll över rollpersonerna, varför hast är av nöden. Dessutom närvarade ju rollpersonerna vid ritualen då kedjan skapades; det var i anatomiska teatern, och Eskil var besvärjaren. Draken försökte, då hon alltför sent blev varse vad som var å färde, omintetgöra ritualen genom att återge professorn livet, men det var för sent. Nu måste rollpersonerna bryta dödens makt; de måste döda Eskil, som för närvarande befinner sig i anatomiska teatern.

Då rollpersonerna försöker döda Eskil blir de obönhörligt ihjälslagna själva. De dör, allihop. Scenariot är dock inte slut med detta. Rollpersonerna återfår medvetandet i dödsriket. De hör drakens röst som beklagar att detta tvunget måste ske, men att de nu verkligen kan bryta dödens makt. De ska blott komma ihåg, att en kedja inte är starkare än dess svagaste länk.

Rollpersonerna går över dödsrikets vidder. Plötsligt blir de anfallna av en väldig bock, av vilken endast skelettet är kvar. Då rollpersonerna bjuder enat motstånd, kommer bocken att vika och lämna dem ifred.

Vidare går vandrigen över vidderna. Rollpersonerna närmar sig en ensam talarstol i svart sten, där en varelse väntar dem. Det visar sig vara Vidundret, en demon i människohamn, och advokat dessutom (se Processen). Vidundret hävdar att rollpersonerna måste stanna i dödsriket, ty de har förtjänat att dö. Dock, menar han, kan de lämna efter sig de mest skyldiga. Han försöker genom beskyllningar ur rollpersonernas förflutna att utså split och oenighet i deras led. Oavsett hans framgång



kommer han till slut att låta dem gå vidare för att i sin oändliga godhet ge dem en chans till. Han anbefaller rollpersonerna att bege sig uppför en sluttning, vid vars krön porten tillbaka finns. Dock får de på sin färd inte se varandra, men inte heller sluta ögonen. De får inte vidröra varandra eller binda sig samman. Om någon bryter något av ovanstående är denne fast i dödsriket.

Denna färd går inte utan komplikationer. Någon eller några kommer med all säkerhet att falla bakom, att fängslas i dödsriket. Nu är frågan: Vad gör de andra? Lämnar de sina vänner till sitt öde och återvänder till livet, eller trotsar de Vidundrets förbud, vänder åter för att åtminstone försöka hjälpa? Då denna scen går mot sitt slut förlorar samtliga rollpersoner medvetandet.

Rollpersonerna vaknar upp, i olika gott skick, i anatomiska teatern, liggande på bord, iordninggjorda för dissektion och ritual. Eskil går emellan dem och förbereder sig. Strid utbryter en kort stund, varefter taket krossas ovanifrån och draken störtar in och gör processen kort med Eskil. Draken förklarar snabbt att rollpersonerna lyckats bryta dödens makt och därmed hennes kedja genom att visa att deras vänskap inte kunde brytas; den var starkare än döden. Liv förvandlar sig till människa och går ut genom dörren.

Nu störtar Rikard Emanuel Ondlummer in och arresterar rollpersonerna. Med sig har han några soldater. Då reser sig Eskil som döds-gäst ur sin egen aska. Ondlummer anfaller genast i tron att rollpersonerna ligger bakom detta. Hans soldater följer honom mot rollpersonerna medan Ondlummer själv koncentrerar sig på gästen. Efter denna strid återstår endast att förklara för myndigheterna vad som egentligen hänt.

## 2. Inledning

Scenariot inleds med en sammanfattning av vad som nyligen hänt, dvs de förberedande kurserna för professor Ivar Anundson, dennes död och begravning. Samma kväll som begravningen skall professor Ivars snabbinkallade ersättare, doktor Eskil Ripa, utföra en dissektion av människa i den anatomiska teatern. Sådana är ju egentligen förbjudna, men medicinska fakulteten vill inte hämma sin vetenskap, utan ge sina studenter bästa möjliga utbildning. Om detta innebär nya, okonventionella eller rent av olagliga metoder, så må så vara. Medicinska fakulteten anser lagen vara föråldrad och utbildningen modern. Förnyelse måste ske! Åskådarna till dessa dissektioner ombedes dock vara diskreta och försiktiga då de kommer till den nattliga föreläsningen. Opåkallad uppmärksamhet från myndigheterna vore icke önskvärt för närvarande.

Rollpersonerna beger sig således till den Anatomiska teatern framemot kvällen. Det skymmer och dimslöjor drar genom gatorna. Staden ligger öde i den sena timmen. Emellertid syns ett svagt skimmer från Anatomiska teaterns kupol, och dörren står på glänt. Rollpersonerna kan stiga in, och scenariot kan börja på allvar.

## 3. Anatomiska teatern

Då rollpersonerna stiger in i den anatomiska teatern är allt redan förberett. Ett lik ligger på bordet i teatern botten. Lemmar och huvud är alltjämt svepta i lakansväv; endast torson är blottad. Platsen lysas upp av brinnande stearinljus placerade på skranket kring dissektionsgården. Renande rökelse glöder på jämnt utspridda fyrfat i den stora salen, för att inte oangenäma dunster ska besvära studenter eller dissektor. Allt är stilla. Doktor Eskil Ripa, professor Ivars ersättare, tar emot. Hans vanligen vresiga humör är bytt mot en förväntansfull koncentration. Lågmält ber han rollpersonernas sprida ut sig på läktarna så att de väl kan följa hans föreläsning.

Dissektionen tar sin början. Med säker hand lägger doktorn snitt på snitt och frilägger organen i bukhålan, samtidigt som han med mumlande stämman redogör för organens namn, placering, element, funktion (ej nödvändigtvis korrekt), etc. Han använder teatraliska gester för att ge eftertryck till sina ord och arbetar sig obönhörligen vidare. Med ett elegant, kort hugg med ett huggjärn knäcker han bröstbenet och fläker långsamt



upp revbenen ovanför hjärtat. Hans malande, distanserade stämman klingar monotont över läktarna.

"Revbenen avlägsas försiktigt för att inte skada de underliggande delarna av lungorna och hjärtat. Lungorna frilägges och vi kan särskilt lägga märke till hur luftstrupen ansluter till dessa, för andningen så vitala körtlar..."

eller något den stilen. Så fortgår dissektionen och när slutligen hjärtat. Det friläggs och doktor Ripa sluter sin hand om det och med ett ansträngt återhållet ryck sliter han det ur bröstet och håller upp det med sträckt arm.

"...och här ser vi alltså livets säte, hjärtat, som..."

och hjärtat börjar slå i Eskils hand! Kraftiga, obevekliga slag spottar blod över doktors sträckta arm. En kort stund står han som frusen av skräck. Hans ansikte är kritvitt och ögonen hotar tränga ur sina hålor. Så finner han sansen igen och med ett skärande skri slänger han det ännu slående hjärtat ifrån sig. Det träffar likets huvud, slutar slå och faller till golvet tillsammans med lakanet som dolt likets ansikte. Den döde mannen är professor Ivar Anundson.

I det kaos som torde uppstå höjer sig plötsligt en stentorstämman över allt annat ljud.

" Vad pågår här? Avbryt genast dessa kätterska trolldomsriter!"

Ovanför rollpersonernas huvuden har ett fönster slagits upp i kupolen, och i månskenet avtecknar sig en välkänd gestalt; Bonsors nyutnämnde sheriff, Rikard Emanuel Ondlumner. Genom det öppna fönstret drar så plötsligt en vindil och de tända ljusen släcks och teatern sänks i ett tumultartat mörker.

## 4. Flykt

Rollpersonernas flykt från anatomiska teatern kommer att lyckas. Ondlumner har inte några soldater med sig den här gången. Flykten går över de dimmiga gatorna i fullmånens sken. Spelledaren är fri att dramatisera som han vill. Dock kommer rollpersonerna och doktor Ripa ifrån varandra under flykten.

## 5. En okänd fiende

Nästa dag, eller för all del kanske redan samma natt, kan rollpersonerna försöka få klarhet i vem eller vilka som stulit deras professors och väns lik från dennes grav. Denna undersökning är naturligtvis ganska obunden, men ska präglas av känslan att kan man bara betala för sig, på ena eller andra sättet, kan man även få den information man söker.

### 5.1 Graven

Professor Anundsons grav visar sig vara antingen orörd eller oklanderligt återställd. En eventuell gravöppning kommer att föranleda misstankar, är olaglig, men avslöjar en tom, öppen kista.

### 5.2 Olika kontakter i staden

Rollpersonerna har ju vissa kontakter de kan vilja utnyttja. De flesta vet faktiskt något, men ingen är villig att för intet avslöja vad han eller hon vet.

Claude kan ta kontakt med någon av damerna i societeten, med vilka han ju står på god fot. En typisk societetsdam, Malla Gyllenbjälke, tar gärna emot honom, och låter, om ämnet nämns, ana att hon kanske vet något om gravplundrare. Hon börjar därefter tala om en fest hon planerar, men som troligen bara kommer att bli tråkig, varför hon nog ska ställa in den, men då får hon ju sitta alldeles ensam den kvällen (menande ögonkast). Om Claude accepterar den plumpa inviten kan hon återgå till det ursprungliga samtalet och berätta att det talas om en såå spännande döds kult, som, enligt rykten naturligtvis, ägnar sig åt gravplundring, ockultism, jungfruofer (förskräckt min) och liknande verkliga Onämnbare saker (fler menande ögonkast). Ja, själv vet hon ju ingenting, skulle aldrig kunna drömma om att delta i slika ting, men det viskas att dödgrävaren själv inte har



rent mjöl i påsen. Men, återtar hon, hon behöver ju ingenting säga, så har hon ingenting sagt.

Den undre världen kan avslöja en hel del, och här är det Otto som rör sig mest obehindrat. De flesta småskurkar och tiggare kan, om ersättningen är den rätta, medge att visst förekommer det gravplundring, och att det är några råa typer som utför den. De kan för större ersättningar (gärna av varierande slag) berätta vilka busarna är, men oturligt nog för spelarna är dessa inte så lätta att hitta, då de ju är dagdrivare utan fast plats i tillvaron. vidare kan berättas att busarna på senaste tiden blivit stoltare och mer arroganta, och de har hörts skrävla på värdshus att de har mäktiga vänner och att alla i staden snart skall tvingas buga för dem.

Rollpersonerna kan, särskilt efter att själva vart i kontakt med den undre världen, kontaktas av den professionelle informatören Tom (falskt namn, såklart). Denne säger sig ha mycket värdefulla upplysningar till spelarna, men han tar hutlöst betalt. Vidare vill han helst förhandla med de unga kvinnorna (för att ha något att vila ögonen på), och han är beredd att avstå sina monetära krav mot ett bevis på uppskattning från dessa, t ex en lock från Armidas hår (han är helt enkelt ett äckel). Han uppträder som om han hade all tid i världen och är mycket lugn och behärskad. Det han kan meddela är att rollpersonerna bör söka upp dödgrävarens lärling, Nick Oliverson, som har kontakt med och antagligen tillhör, den mystiska kult som ligger bakom likrövdandet.

Rollpersonerna kan även få för sig att söka upp Grå Dimman i staden. De kommer då att finna, om de inte betalt Tom för den informationen tidigare, att Grå Dimmans ledare Bonsor är ingen mindre än Gabriel Johannes Mattson. Denne kan tänka sig att avslöja de synnerliga misstankar han hyser mot Nick Oliverson, men endast om rollpersonerna ger en god förklaring till vad som hände föregående natt på anatomiska teatern.

### 5.3 Akademin Dödgrävare

Utfrågning av dödgrävare Olof Mickelson ger inget mer än att den försupne mannen hänvisar till sin lärling, Nick Oliverson, som nog vet bättre än han själv vad rollpersonerna vill veta. Dock vill han gärna veta vad det rör sig om och om han får fog för misstanken att Nick kan vara i trubbel, vägrar han låta rollpersonerna träffa denne. Dock får man honom lätt ur vägen med någon alkoholhaltig muta, eller pengar till öl.

Nick Oliverson är en feg och svekfull figur. Om spelarna konfronterar honom kommer han att bli rädd och påstå att han tvingats hjälpa kulten. Han avslöjar dem därefter utan att blinka och säger att spelarna måste gå, de får inte ses tillsammans. om samtalet med Nick inleds mer trevande, t ex om rollpersonerna inte har klart för sig hur han är inblandad, blir han smickrad att de kommer till honom, och säger sig veta mycket men inte kunna avslöja någonting. För mutor eller hot ger han dock med sig (han är inte speciellt förtjust i sina "kamrater" i kulten). Han kan vidare avslöja vad kultens syfte är och var de håller till, d v s inne i en speciell kloak i stadsberget under Akademin.

### 5.4 Kulten

Den kult som består av de fyra personerna Nick Oliverson, Starke-Pärre, John Smed och Erik Stor är som helhet grundlurad av doktor Eskil Ripa. Då Eskil fann draken och insåg att han med hjälp av den skulle kunna vinna evigt liv, tyckte han sig behöva några som bevakade denna, och dessutom skaffade fram lik till de ritualer han behöver utföra. Han tog kontakt med Erik Stor, en misslyckad akademiker, och lurade i honom att draken hade e kult kring sig, och att när "timmen är slagen" skall denna kult styra Bonsor och resten av kulten, ute i landet skal erövra världen. Det var nu inte svårt för Erik att samla andra missnöjda individer kring sig, och så uppstod kulten, som tror att de snart kommer att ta ver Bonsor, och att de till dess ara behöver ta hand om draken, och tjäna pengar genom att sälja lik till medicinska fakulteten. Observera att ingen i kulten känner till att doktor Ripa ligger bakom, eftersom han var maskerad då han kontaktade Erik.



## 6. Fienden funnen

Kloaken är mycket lätt att finna. Antingen pressar man Nick på en vägbeskrivning, eller också skuggar man honom när han senare på kvällen går dit. Kloaken är numera uttorkad, och visar sig vara en stor, välvd tunnel som leder rakt in i berget. En symbolisk skylt varnar för ras. Mynningen har tidigare varit spärrad med bjälkverk, med träet har sedan länge murknat och förfallit. Inne i tunneln är luften unken och kvav. Mörkret sluter sig tätt kring inkräktare, och tystnaden är total. En bit in i tunneln grenar den sig; en gammal kanal leder tvärt inåt vänster. Denna gång visar tydliga spår på att nyligen ha använts. Kanalen slutar en bit in med en dörr. Bakom dörren kan ljud höras från invånarna; lågmälda men obesvärade röster, ljudet av människor som rör sig, etc.

Innanför dörren finns en kammare som fungerar som samlingsplats och sovsal för kulten. Just nu finns här de tre busarna John Smed, Hans Buse och Starke-Pärre, tillsammans med kultens ledare Erik Stor och antagligen även Nick Oliverson, således hela kulten. Om de attackerar flyr Erik genast genom den bakre dörren i rummet, med order till de andra att döda rollpersonerna medan han hämtar hjälp. När ledaren försvunnit kommer Nick att försöka gå över till spelarnas sida; ("det var ju jag som hjälpte er hit, inte sant?"), men om hans kompisar verkar få övertaget igen försöker han hugga t ex Claude i ryggen. Kultens kämpar är dock på det hela taget ganska lätta att avskräcka eller oskadliggöra på annat sätt, varför rollpersonerna tämligen snart torde kunna ta upp jakten på Erik. Dörren denne flydde genom leder ut i en trång passage vidare inåt i berget. Plötsligt ser man Erik en bra bit framför sig i gången, just där tunneln når ett krön. Det har blivit påtagligt varmare. Erik ropar mot rollpersonerna:

"Så gick ni i fällan! Min hämnd skall inte låta vänta på sig, och den är skoningslös! "

Med detta försvinner han bakom krönet och rollpersonerna hör hur ett tungt galler slår ned bakom dem och spärrar deras reträtt. Bakom krönet ser de inte ett spår av Erik; han är försvunnen, men däremot står de öga mot nos med en enorm, sovande drake!

## 7. Draken Liv

Rollpersonerna är instängda och kan inte ta sig ut på något sätt. Erik tog sig ut med hjälp av magi; han hade en teleportationsring, som han fått av Eskil. Draken uppfyller nästan hela rummet med sin väldiga kropp. Ett svagt skimmer lyser upp salen ; det tycks komma från draken själv. Djupa andetag får luften att vibrera. Kraftiga, blanka fjäll glänser på hela drakens kropp. Försök driva rollpersonerna att vilja döda draken. Skräck kan användas om man vill, drakar har Skräckslå 0/15. Uppmuntra alla försök och alla tankar som leder till en attack mot draken. Poängtera att ögonen, trots att de är slutna, verkar sårbara, då de endast täcks av läderartat skinn och inga fjäll. Buken kanske går att komma åt. Den är inte heller lika hårt bepansrad.

När någon riktar ett slag eller motsvarande mot draken som är potentiellt dödande, vaknar hon omedelbart. Hon är kanske blind på ena ögat, men det är ett billigt pris att betala, ty hon kunde inte vakna med mindre än att hon befann sig i akut livsfara. Draken reser sig, skakar rollpersonerna av sig och tackar dem för att ha väckt henne. Hon förklarar att rollpersonerna tyvärr måste hjälpa henne; hon är nämligen fjättrad med en kedja smidd av dödens makt, och den kan hon inte bryta, men den som smitt den försöker nu förstärka den för att till slut få makt över hene, och därmed får han makt över Liv. Detta kan endast hindras om dödens makt bryts , till exempel om rollpersonerna dödar besärjaren. De torde även vara intresserade av ditta själva, ty denne konspirerar redan mot dem; de skall dö för att stärka kedjan! Rollpesonerna var ju dessutom närvarande redan vid den första ritualen, då kedjan smiddes, och draken för sent insåg, ur sin dvala, vad som var å färde. Hon gjorde ett desperat försök att omintetgöra ritualen genom att återge den döde livet, men, som rollpesonerna själva kunde konstatera, var det för sent. Doktor Eskil Ripa hade segrat... i första dusten. Rollpersonerna måste skynda sig; Eskil är redan i anatomiska teatern och örbereder att döda dem. Känner de inte hettan i sina kroppar? (Jo.) Snabbt, ingen tid att förlora! Draken smälter ned gallret som spärrat



in rollpersonerna. De känner sig än hetare, eftersom Eskil inlett en Voodoo ritual, i vilken han placerat vaxdockorna nära en öppen låga.

Stressa upp spelarna! Liv vill inte ge dem en chans att tänka efter, de ska huvudstupa ramlar in till striden mot Eskil som slutar i...

## 8. Eskils triumf

Rollpersonerna kommer att finna en förvarnad Eskil i Anatomiska Teatern. Det är Liv som sänt honom en ingivelse att de är på väg. Han kan således inte överraskas, men kan mycket väl överraska rollpersonerna. Meningen är att han ska döda dem obönhörligt; det ska inte råda någon tvekan om att de verkligen dött. Detta kan han uppnå främst med sina tre besvärjelser, Terror, Paralysera och Dödshand. Dessutom har han ju redan en verksam Voodoo ritual lagd över dem, med vars hjälp han kan hindra dem att nå fram till honom. Just detta är det viktigaste, att Eskil håller rollpersonerna ifrån sig, så han kan lägga sina besvärjelser. Han har även en förgiftad värja som han kan hantera.

Ett förslag är att Eskil inleder med en väl tilltagen Dödshand mot en eller ett par av rollpersonerna, för att sedan få dem att vrida sig i smärta genom att stampa dockorna i ansiktet eller något. Då kan han förbereda en Paralysera eller en Terror, för att åter falla tillbaks på Voodoo ritualen. Om endast en person till slut återstår kan han kanske unna sig att sticka ned denna med värjan, såvida det inte är Otto. Försök gärna ariera denna strid, men se till att rollpersonerna dör, och vet om att de dör.

### 8.1 Doktor Eskil Ripa

STY : 13	KP : 14	Besvärjelser	S
STO : 12	PSYp: 18	Voodoo ritual	20
FYS : 16		Kedjeritual	20
SMI : 17	Vapen FV skada	Paralysera	26
INT : 18	Värja 15 1T8	Terror	26
PSY : 18	Gift, dödande	Dödshand	26
KAR : 10			

## 9. Dödsriket

Scenariot fortsätter nu i Dödsriket. Beskriv att rollpersonerna just kommit över den stora floden och betalt färjkarlen. De befinner sig i ett grått, skuggigt rike, utan några utmärkande detaljer alls. En väldig, hedliknande slätt breder ut sig på flodens strand. Om rollpersonerna försöker ta sig tillbaka samma väg som de kom, över floden, försvinner denna, eller också händer något annat, som lika definitivt avstänger den reträtten. Plötsligt hör rollpersonerna Livs röst, antingen ur tomma luften, eller i sina huvuden, det är omöjligt att avgöra vilket:

"Ni får ursäkta mig, men jag var tvungen att låta er dö. Nu kan jag dock ge er chansen att verkligen bryta Dödens makt. Ni kan återvända. Kom blott ihåg, att en kedja är inte starkare än dess svagaste länk!"

Så tystnar rösten och allt är åter stilla.

Det står verkligen i Livs makt att återge rollpersonerna livet, men dödsrikets herrar medger henne inte den rätten utan vidare. De som skall få återvända måste genomgå prov för att visa sig värdiga, och i rollpersonernas fall tänker dödsrikets herrar sätta deras vänskap på prov. I sin tjänst har herrarna en mäktig demon, som dog i den Stora Processen, och som en gång var Myrtillus främste tjänare: Vidundret. Denne skickar de att iscensätta provet, som består av tre delar.



## 9.1 I Krig...

Rollpersonerna ser långt borta en väldig, närmast tempelliknande byggnad avteckna sig mot grådiset. Det är det enda utmärkande draget i sikte så de torde röra sig dit. Byggnaden har många höga valvbågar som utgör ingångar till en väldig sal. Salens golv är belagt med polerad marmor och i dess mitt står en väldig pelare. När rollpersonerna kommit in och närmar sig mitten av salen träder en ohygglig varelse in på scenen. Varelsen, som för övrigt är en av Vidundrets uppenbarelseformer i dödsriket, har formen av ett gigantiskt, kompakt skelett av en bock. Den rör sig oroväckande snabbt, ser hotfull ut, och anfaller snart rollpersonerna. De får försvara sig så gott de kan. Bocken är odödlig, men verkar inte vara osårbar. Striden slutar antingen med att gruppen splittras, till exempel om någon flyr, eller så fort gruppen uppvisar ett enat försvar, enligt Vidundrets bedömning. I sistnämnda fallet drar sig bocken tillbaka, sätter sig på bakbenen, markerar en lätt bugning och lämnar salen för att sedan försvinna. Om gruppen splittras fortsätter striden med den största delen till dess någondera villkoret åter är uppfyllt, och så vidare.

De rollpersoner som uppvisar enat försvar godkännes i detta delprov; de har visat sig villiga att med fara för sina liv försvara sina vänner vid uppenbart yttre hot.

## 9.2 ...och Kärlek...

Då rollpersonerna avlägsnar sig från salen ser de i fjärran en stenstod avteckna sig mot ett krön. Stenstoden är svart, och visar sid, då man närmar sig, likna en talarstol. Detta verkar dessutom vara dess uppgift, ty bakom den står en man, uppenbarligen väntande att få tala. Mannen bär eleganta rödbruna kläder, vit kråsskjorta och har bakåtkammat, kastanjefärgat hår och en rödbrun lapp för högra ögat. Otto känner igen personen personligen, de övriga torde känna igen honom på beskrivningen. Det är Vidundret, i sin uppenbarelseform som advokat.

Vidundret börjar tala till rollpersonerna, och upplyser dem att de ska stanna i dödsriket, ty de har inte förtjänat att leva. Om spelarna opponerar sig, säger han sig hela tiden endast vara budbäraren av denna information. Dock står han gärna till tjänst och förklarar vad han menar. Exempel på vad han kan ta upp är (kom ihåg att Vidundret per definition vet allt som någon vet):

Claudes duell. Vidundret hävdar att det var mord, att opponenter dödades på tu man hand, eller att han stacks ned efter att ha gett sig, för att Claude skulle kunna få sin vilja fram med fästmon. Som "bevis" på brottets svåra art kan Vidundret redogöra för följderna för Claudes familj: att Claude tvingades i landsflykt och att fadern framtogs sitt ämbete. Spela på Claudes känslor! "Inser du inte hur illa du gjort din far!?"

Armidas mor. Anklaga Armida att vara skyldig till sin mors död. Be henne försöka neka till att hon är värd sitt straff. Ange aldrig omständigheterna vid dödsfallet.

Valters vänskap med Otto. Slå först fast att Valter anser Otto vara hans vän. Hävda sedan det brottliga i att gömma en förrädare och kättare som Otto undan rättvisan.

Ottos kättereri och duell med greve Lilja. Anklaga Otto för att ha huggit ned Lilja i sängen, eftersom greven ju var en skickligare svärdsman än Otto. Anklaga för kättereri, Ottos tidigare tvivel och kännedom om den Onämnbares sanna namn är ju väl kända av Vidundret. Dock kan Vidundret här även hävda, att han förlåter Otto, eftersom de båda ju så ofta haft gemensamma intressen och hjälpt varandra, "så för gammal vänskaps skull..."

Biancas förhållande till byns präst. Insinuera det värsta, låt påskina att Bianca skickades till Bonsor för att lindra skandalen!

Man kan även naturligtvis använda vad man själv som spelare kommer på. Vidundrets mål här är att splittra rollpersonerna, eller tvinga dem att lita på varandras ord. Alla hans anklagelser bör vara halvsanningar. För att splittra gruppen kan han plötsligt hävda att några av rollpersonerna kan gå, men att någon eller några trots allt måste stanna. Scenen slutar antingen sedan Vidundret verkligen lyckats splittra gänget eller sedan han övertygats om att de håller ihop även här. Han låter dem då, i sin outgrundliga godhet, gå vidare och få en sista chans.



De rollpersoner som litar på de andra och vägrar splittra gänget godkännes i detta delprov, ty de har visat att de på grund av sin vänskap litar främst på varandras ord.

### 9.3 ...är Allt Tillåtet.

Vidundret leder rollpersonerna förbi talarstolen till början av en smal stig som leder uppför en ganska brant backe. Han förklarar att på kullens krön finns porten till de levandes värld och att rollpersonerna kan nå den om de kan vandra dit utan att se varandra, men ändå utan att sluta sina ögon eller på annat sätt avskärma sina blickar. Ej heller får de sammanbinda sig eller vidröra varandra, varken med sina kroppar eller sin utrustning. Stigen leder fram till porten, det är bara att följa den.

...vilket visar sig vara lättare sagt än gjort. Vidundret använder nu sina övernaturliga krafter för att förvirra rollpersonerna, så att någon av dem åtminstone tror att han sett en skymt av någon annan. Det är här viktigt att spelaren verkligen tror att han gjort fel själv, och inte känner sig orättvist behandlad. Detta kan åstadkommas på exempelvis följande sätt:

Låt stigen dela sig framför en av rollpersonerna. Plötsligt är denne skild från de övriga och kan snart komma från vilket håll som helst, till exempel rakt framifrån och krocka med de övriga.

Plötsligt kan inte en av rollpersonerna tala. Det förvirrade på ett av testspelen.

En rollperson snavar och faller. När han ska resa sig kan diverse komplikationer tillståta.

Till slut skall åtminstone någon tro sig ha sett eller rört någon annan, och då kan inte längre denne ta sig uppför slutningen. Han dras obönhörligen ned i dödsriket. Försök väcka ångest hos personen! Poängtera att hans vänner finns där, framför honom, och att de fjärrar sig! Beskriv hur hoppet flyr. Meningen är att en konflikt skall uppstå: Ska de övriga försöka rädda sin vän, trots att Vidundret sagt att de då blir kvar i dödsriket, eller ska de lämna den olycklige att dö, för att själva ta den "säkra" vägen tillbaka?

Denna scen slutar när rollpersonerna antingen återvänt och dragits tillbaka nedför slutningen eller nått kullens krön för att inte finna en port. Då blir allt svart.

De rollpersoner som återvänder för att hjälpa sina vänner trots riskerna godkännes i detta delprov, ty de offerar livet för sina vänner.

## 10. Eskils nederlag

Rollpersonerna återfår medvetandet i anatomiska teatern. De är alla insvepta i lakan och ligger på träbord, iordninggjorda för ritual. De rollpersoner som inte är godkända på något prov är döda. De som är godkända på ett är rejält utmattade och har endast hälften av sina kroppsöppningar, alternativt har kvar alla skador, vilket som nu ä värst av de två. De som klarat två prov är fullt friska fysiskt, men lika utmattade som de föregående, och de som godkändes på alla tre proven är fullständigt återställda. Spela gärna uppvaknandet separat.

Doktor Eskil Ripa står på första bänk och förbereder sig för sin hemska ritual. Rollpersonernas kläder och övriga utrustning ligger vid hans sida på första bänk, bakom skranket. Då doktorn märker något onormalt, som att liken plötsligt återfår livet, drar han sig uppåt på läktaren och börjar bekämpa dem. Striden torde inte gå så bra för rollpersonerna utan snarare uppfattas som tämligen hopplös, men då kommer räddningen!

Med ett öronbedövande brak rasar kupolen in och en jättelik eldkvast höljer Eskil i flammor. Ned genom röken störtar Liv. Hennes eld bränner Eskil till aska på ett par ögonblick. Det brinner på läktaren runt om i salen. Liv tar nu form av en medelålders kvinna och stiger ned på golvet bland rollpersonerna. Hon tackar dem snabbt för att de hjälpt henne och går rakt ut genom dörren...

...som snabbt öppnas igen. Rikard Emanuel Ondlummer störtar in, tätt följd av tre stora starka karlar. Han ropar att detta är trolldom, och att alla ska arresteras! Nu reser sig Eskil ur sin aska som dödsgäst! En nattsvart varelse med lysande röda ögon, utstrålade



en fruktansvärd skräck uppenbarar sig. Alla slår på skräcktabellen, men slipper förlora medvetandet på ett så här tidigt stadium av striden. Rikard uppfattar dödsgasten som frambesvärjd av rollpersonerna, men bedömer ändå den som farligast och bekämpar dess magi med ett järnfilspånsägg. Sedan är kaos förhoppningsvis i full gång. Det brinner, Ondlummer bekämpar dödsgasten och spelarna, Ondlummers män försöker fånga spelarna och spelarna försöker bekämpa vad dom uppfattar som fiender, alltmedan de antagligen fortfarande försöker återta sin förlorade utrustning, kanske främst vapnen.

Striden är slut när dödsgast Ripa är död (oåterkalleligen) och situationen lugnat ned sig.

### 10.1 Dödsgast Eskil Ripa

STY : 26	Vapen FV	skada	
STO : 12	beröra 18	om PSY övervinner FYS, -2 FYS och paralyserar 1T4SR	
FYS : 0	värja 15	1T8+1T5	
SMI : 17			
INT : 18	Skräckslå 0/15	Skräcktabellen	<i>endast halv skada av allt utom eld.</i>
PSY : 36			<i>Eld ka 1T4 2:a 1T6 3:e 2T6...</i>
KAR : 0	Kroppspoäng = PSYp	: 36	

### 10.2 Rikard Emanuel Ondlummer

STY	12	Kön	: Man
STO	14	Ålder	: 29 år
FYS	14	Kroppspoäng	: 14
SMI	17	Rustning	: 2 p läderrustning
INT	16	Skadebonus	: -
PSY	16	Svärdshand	: Höger
KAR	11	Yrke	: Häxjägare / Sheriff

<u>Färdigheter</u>	<u>FV</u>	<u>Utrustning</u>
Kunskap om magi	: 20	Läderrustning
Gömma sig	: 18	Enkla kläder
Smyga	: 18	Halvhöga stövlar
Finna dolda ting	: 15	Sandade handskar
Kamouflage	: 15	Ståldolk i h. stövel
Stjåla föremål	: 13	Silverdolk i v. stövel
Upptäcka fara	: 15	Piska m. silver- och ståltråd
Lyssna	: 15	Stav m. kopparsträng
Memorera	: 12	Kopparhandske
Första hjälpen	: 10	Mästarsmitt slagsvärd
Bluff	: 10	Slunga
Förhöra	: 13	Urblåsta fågelägg med järnfilspån
Spåra	: 10	magnesiumspån
Simma	: B3	rökpulver
Slunga	: 17	Nikt
Piska	: 15	Prisma
Stav	: 12	Stålhandbojor
Slagsvärd	: 10	Solfjäder vid armen
Dolk	: 10	Sotade glasögon
Tala Aroliska	: B5	Öronproppar
Läsa/Skriva Aroliska	: B4	

## 11. Epilog



Och nu återstår bara för rollpersonerna att komma med en övertygande förklaring till sheriff Rikard Emanuel Ondlumner.



# Bakgrund till Dess Svagaste Länk

## Arolen

Arolen är ett stort feudalt kungarike med en starkt organiserad kyrka. Kungen är egentligen ganska maktlös, så den världsliga makten delas av hertigarna och hovets mäktiga ämbetsmän. 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 högadelns interna käbbel, samt en viss oro i teologiska kretsar. Detta har det goda med sig att landet har det gott ställt. Kontakterna med de närmaste grannarna, exempelvis riket Siys, är avspända och redliga och inga orosmoln tornar upp sig vid horisonten. Kort sagt, Arolen är ett lyckligt land!

## 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 upp. 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 i deras 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 mot de kätterska kulturer som tillber den Onämnbare, vilka har blivit allt vanligare den senaste tiden. För detta ändamål existerar även kyrkans domstol och rättsliga väsen, den Grå Dimman.

## Grå Dimman

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 Onämnbarens 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 Dimmans huvudmotståndare är alltså de kättare som bekänner sig till den Onämnbare. Det mesta som antyder samröre med denna onda makt betraktas som kätteri och bestraffas vanligen med döden. Bland de mest komprometterande bevisen i sådana fall är kännedom om den Onämnbarens sanna namn, eller att läsa en av den Onämnbarens skrifter, exempelvis den högst kätterska Mörka Skuggor. Andra tecken är svarta tuppar och katter, samt vänsterhänthet.



## De Elva Buden

Här återges de elva buden, som Arolens lag och etik grundar sig på.

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.

## Tro och Övertro i Arolen

I Arolen spelar religionen en stor roll i varje människas liv, inte så mycket för att alla tror på den Upphöjdes lära, utan snarare för vad som kan hända om man gör något som strider mot den. I Arolen finns ju trots allt Grå Dimman. Anhängare av den Onämnbare framlever således ingen enkel tillvaro i Arolen eftersom i stort sett allt oförklarligt skylls på dem, exempelvis blixtnedslag, översvämning, sjukdom, etc. Så sker alltså om det är känt att det finns anhängare av den Onämnbare på platsen, i annat fall skyller man på häxeri. Häxor finns det gott om och de flesta lever i fred med den lokala bybefolkningen så länge allt är frid och fröjd och det finns gott om mat, men så fort missnöje breder ut sig får den annars så hjälpsamme gamle mannen skulden. Man tillkallar då Grå Dimman och överlämnar saken i deras händer. Lynchningar har förekommit men bestraffas så hårt att de flesta numera med glädje inväntar Grå Dimmans ankomst.

Annat som den lilla människan i Arolen har hört talas om är de småalfer som bor djupt inne i skogarna, beskyddar dessa och någon gång då och då låter en människa träda in i deras rike, för att återkomma till civiliserade trakter hundratals år senare, som en mycket lärd och vis man. Det sägs att Arolens kungahus stammar från en sådan man. Alfer är små, har gröna och röda kläder, är skojfriska men hänsynslösa. Det finns också troll i skogarna och bergen men de är oftast så dumma att de går bra att lura med enkla gåtor och ordlekar.

I Arolens städer finns andra mytiska varelser. Mest udda av dessa är den sägenomspunna Labyrintern, en slags ande, hälften skugga, hälften man som betraktas olika beroende på var man kommer in i staden. De flesta ser honom som ett mördande odjur medan andra, främst handelsmän och tjuvar, ser honom som en slags skyddsande. Det enda man är överens om är utseendet; en mörk skugglik människoskepnad med en silverknut där bröstet borde vara. Labyrintern sägs kunna gå genom väggar, hoppa från tak till tak och ha en nästan sjuklig kärlek till portvin. Lärda män har framkastat



ogrundade teorier om att Labyrintern egentligen uppkommit ur iakttagelser av en hemlighetsfull sekt, men, om så är fallet, vad som har inspirerat vad är oklart.

Spöken förekommer också i Arolen och beskrivs oftast som bleka, halvt genomskinliga avbilder av döda personer. De sägs vara fruktansvärda om man retar dem men annars inte så farliga. Andra exempel på spöken är de som bor i föremål. Mest bekant är klockspöket som bor i kyrkklockor och pockar på uppmärksamhet genom att envisas med att ringa i tid och otid.

Det berättas även om drakar, men ingen har någonsin sett en drake och historierna går så vitt isär att det är svårt att avgöra om alla handlar om drakar. Alla dessa berättar om egensinniga, ondskefulla varelser, drivna av perverterade passioner, vilket gör dem ytterst oberäknliga. I legender med religiösa övertoner är drakarna ofta den Onämnbares kreatur. Enligt dessa legender ska drakarna vara fruktansvärda i strid och ilska; väldiga ödleliknande varelser med ogenomträngligt skinn och förmågan att spy eld.

Bland siare i Arolen finns en utbredd tro att blåbären döljer mer än de vill visa. Anledningen är tydligen att siare känner olust när de äter blåbär.

## Bonsor

En av de mer inflytelserika städerna i Arolen är Bonsor. Detta beror dels på att den är en fri stad, det vill säga den tillhör inget baroni, och dels på den mäktiga Akademien som huserar i staden. Akademien Bonsor är ett av världens förnämsta utbildningsanstalter. Hit kommer personer från när och fjärran för att förkovra sig i allehanda vetenskaper. Akademien delas in i fyra fakulteter, den filosofiska, den juridiska, den teologiska och den medicinska. Av dessa åtnjuter naturligtvis den teologiska fakulteten det högsta anseendet, medan den medicinska har ett illvilligt rykte surrande kring sig. Visserligen, sägs det, utbildar medicinerna progressiva vetenskapare, men ryktet säger att detta sker med oetiska om inte till och med olagliga metoder. Det har viskats om offentliga dissektioner av människokroppen, och andra i sanning ruskiga företeelser.

Under det senaste året, allt sedan en oförvägen grupp ur Grå Dimman under Gabriel Johannes Mattsons ledning konfronterade och nedkämpade en av den Onämnbares främsta tjänare, har Bonsor i allmänhet och akademien i synnerhet genljudit av kontroversiella spekulationer. De unga teologerna tycks mången gång gått balansgång mellan forskargärning och kätteri, och det ryktas i staden att den nyligen utnämnde sheriffen skall ha fått särskilda instruktioner att ta itu med dessa farliga tankar. Vidare sägs att Bonsoravdelningen av Grå Dimman har fått ett nytt överhuvud, med liknande order. Ännu, i början av höstterminen, är allt lugnt.

## Utdrag ur Arolens Moderna Historia

Angående den Stora Processen.

Bland de händelser som de senaste åren har timat märks främst en, som säkerligen kommer att gå till historien som en av de viktigaste i Arolens historia. Här avses naturligtvis den så kallade Stora Processen, i vilken åklagare Gabriel Johannes Mattson av den Grå Dimman konfronterade och besegrade Vidundret, den Onämnbares tjänare. Det hela gick till enligt följande:

Åklagare Mattson reste tillsammans med en grupp ur Grå Dimman, då de kom till den lilla byn Sumpröra, dittills obemärkt i Arolens historia. Mattson började här utreda ett fall av häxeri och väckte åtal mot en häxa, som avslöjats under utredningen. Rättegång inleddes, men denna avbröts då en advokat plötsligt steg in i salen. Han åtog sig att försvara häxan och domare Patricia Kristierndotter godkände detta.

*Från urtidens djup det klämtar en klocka,  
djup är dess ton och ljudstark dess klang.  
Upp stod så Vidundret, främste av tjänarna,  
vanhelgad, vigd åt den Onämnbare.*

*Gestalten hos denne var hisklig att åse  
från hornbeprytt huvud till klövbesatt fot.  
Kronhjortens skepnad, fast upprätt och mänsklig,  
kröntes av tiofalt taggade horn.*

*Det högra av Vidundrets stirrande ögon  
täcktes för evigt av svartnande tyg.  
Plötsligt grep han en stav och en vågskål  
och sålunda äntligt på vandring var stadd.*

#### Grå Skuggor, Hör! 2: 2-4

Detta är den beskrivning Grå Skuggor ger av den Onämnbares tjänare, det demoniska Vidundret. Advokaten, som nämndes tidigare, var klädd i eleganta, rödbruna skinnkläder, vit kråsskjorta och rödbrun väst. Det bakåtkammade håret hade samma färg som kläderna och han bar en lapp för högra ögat. Det var Vidundret, men ingen av de närvarande torde ha anat oråd ännu. Vidundret inledde nu ett mästerligt försvar, som gick ut på, enligt rykten, att de närvarande domstolstjänstemännen inte var lämpade att döma i målet, samt att bevisningen i allmänhet var undermålig. Nu går historierna isär. Vissa källor uppger att Gabriel Johannes Mattson kväste Vidundrets försök att fria häxan, andra att domstolen blev skakad och frikände henne sedan bevisningen verkligen befunnits svag, åter andra hävdar att Patricia Kristierndotter faktiskt underkände domstolens lämplighet och upplöste den efter att ha lagt ned fallet. Vad som än hände, kunde inte Vidundret längre dölja vem han var. Gabriel Johannes Mattson drev nu jakten efter honom, till dess Vidundret var instängt i en naturlig sänka vid kusten alldeles norr om Granköping. Vidundret försökte nu åkalla sin herre, den Onämnbare, i syfte att återföra denne till världen, men Mattson hann fram i tid. Vidundret nedkämpades av Mattson och hans följeslagare och fördrevs från Arolens land och har inte setts sedan den dagen.

#### Ett Brev

*Rötmånadens tjuogoandra*

*Kära Mor och Far.*

*Här i Bonsor är allt frid och fröjd! Terminen har ju inte börjat på riktigt ännu, men jag och de andra förstaårsstudenterna vid medicinska fakulteten har ändå fullt upp. Vi studerar nu i slutet av sommaren grundläggande medicin och hälsolära för professor Anundson, ni vet, han som herr Gode talat så väl om. Dessa förberedande kurser är mycket roliga och inte särskilt svåra. Mina medstudenter verkar vara trevliga och allt ska säkert gå bra. Hälsa herr Rurik Gode från mig och må den Upphöjde välsigna er allihop,*

*önskar er Bianca*



## Och Ett Till

Skördemånadens fjärde

Kära Mor och Far.

Stor sorg har drabbat oss, och det faller på mig att bringa er, och framför allt herr Gode, den hemska nyheten att professor Ivar Anundson ej längre finns bland oss. Efter en kortare tids sjukdom avled han stilla i sitt hem. Jag beklagar att han är borta, men tackar den Upphöjde att jag trots allt under en ack, så kort tid fick studera under denne store man. Ni behöver inte oroas för mina studier, då doktor Ripa tagit över undervisningen. Doktorn är en lärd man, men han ser undervisningen av oss endast som en provisorisk lösning, vilket gör att han inte engagerar sig lika mycket som vår professor gjorde. Dock löser sig nog allt till det bästa när konungen tillsätter en ny professor och doktor Ripa kan återgå till sin forskning. Jag beklagar att jag inte kan bringa er gladare tidender från akademien, men hoppas ändå att det är väl med er.

Vänliga hälsningar, er dotter Bianca.



## Valter Knivslipare

STY 12	Kön	: Man
STO 12	Ålder	: 27 år
FYS 13	Kroppspoäng	: 13
SMI 11	Rustning	: -
INT 14	Skadebonus	: -
PSY 18	Svärdshand	: Höger
KAR 16	Yrke	: Fältskär

Färdigheter	FV	Utrustning
Första Hjälp	: 18	Fältskärs kista
Finna Dolda Ting	: 15	Bredsvärd
Köpslå	: 15	Brynlåda
Provsbaka	: 15	Grå Skuggor
Övertala	: 15	Skrivdon
Läkedrogskunskap	: 14	Enkla droger mot infektion
Överlevnad, fält	: 12	Dito mot feber
Drogkunskap	: 10	
Köra Vagn	: 10	
Läkekonst	: 8	
Hantverk, Kirurgi	: B3	
Hantverk, Slipning	: B2	
Tala Aroliska	: B5	
Läsa/Skriva Aroliska	: B5	
Bredsvärd	: 12	

**Beskrivning:** Valter är yngst av Herman Knivslipares tre söner och fick en lycklig och harmonisk uppväxt i västra Arolen. Vid nitton års ålder kallades han och hans bröder till den lokale baronens armé som snart skulle tåga mot grannbaroniet för att avgöra en gammal släktfej. Valter, som har god hand med knivar fick utföra enklare operationer och amputationer och blev efter två år frikallad från soldattjänst och anställd som fältskär. Valter, som alltid försöker göra det bästa av de situationer han ramlar in i, var nöjd med detta då han ansåg sig göra större nytta som fältskär än soldat, samtidigt som han själv löpte mindre risk att stryka med i kriget. Sex år gick och Valter utvecklade viss skicklighet att rädda människor till livet. Han engagerar sig mycket i sina patienter och många har sagt efter sina tillfrisknanden att hade det inte varit för Valters hängivenhet och självupppoffring under deras vårdnadstider skulle de aldrig orkat överleva. Valter själv anser att han bara gör sin plikt som medmänniska: att alltid göra så gott man kan, och dessutom kommer den läkande kraften ytterst från den Upphöjde. Valter är en stor människovän och känner det numera som sitt kall att hjälpa människor så mycket som möjligt på det sätt han kan bäst, nämligen genom läkekonsten. Han bestämde sig därför under krigets slutskede att då de var slut bege sig till Bonsor och studera till läkare vid Akademien där. Som fältskär tjänade han betydligt bättre än som soldat och med god hushållning har han sparat ihop tillräckligt med pengar för att betala åtminstone det första årets studier.

Tre månader innan kriget tog slut återfördes en krigare vid namn Otto till lägret, svårt skadad och medvetlös. Valter behandlade honom och, då det stod klart att Otto skulle överleva, förberedde att skicka hem honom. Otto förklarade då att han var fredlös och bad Valter att få stanna kvar. Valter accepterade och Otto hjälpte villigt till med Valters göromål. Kriget tog slut och då bud kom till Otto att han var benådad föreslog Valter att han skulle följa med till Bonsor för att studera medicin. Valter och Otto hade nämligen blivit goda vänner då de arbetat tillsammans och Otto accepterade inbjudan.

Väl i Bonsor bosatte de sig på ett gästgiveri i väntan på terminstarten. Valter ser fram emot att äntligen få ta itu med sin självpåtagna livsuppgift.

Valter hyser inga som helst illusioner om att rädda världen från ondska och lidande, under kriget såg han tillräckligt mycket av det för att inse att det är omöjligt. Han är optimist idet avseendet att han alltid ser en möjlighet i varje situation och realist i det avseendet att han inser att allting faktiskt inte ordnar sig. Men det kan man ju inte veta förrän man har försökt.

Valter är öppen och glad mot de han möter men kan ibland verka påträngande. Han kan vid stunder av påtvingat lugn bli rastlös och upplevs överhuvudtaget som en handlingens man, impulsiv, för att få något gjort.



# Claude FitzJacques

STY 12	Kön	: Man
STO 12	Ålder	: 23 år
FYS 11	Kroppspoäng	: 12
SMI 18	Rustning	: 1 p tygharnesk
INT 14	Skadebonus	: -
PSY 11	Svärdshand	: Höger
KAR 17	Yrke	: Siysisk ädling

## Färdigheter

Dra Vapen	: 19
Överklasstil	: 18
Hoppa	: 16
Finna Dolda Ting	: 15
Lyssna	: 15
Hasardspel	: 14
Provsbaka	: 14
Kulturkännedom dU	: 12
Rida	: 12
Första hjälpen	: 10
Heraldik	: 10
Taktik	: 10
Läkekonst	: 2
Tala Siysiska	: B5
Läsa/Skriva Siysiska	: B5
Tala Aroliska	: B3
Läsa/Skriva Aroliska	: B3
Simma	: B2
Värja	: 19

## FV

## Utrustning

Stiliga kläder  
Tygharnesk  
Två Värjor  
Skrivdon  
Grå Skuggor

**Beskrivning:** Claude är son till en siysisk adelsman motsvarande en arolisk baron. Han växte upp som en arrogant och bortskämd översittaryngling och fäktmästare, som, sin goda uppfostran till trots, ofta och gärna visade sitt förakt mot folket i sin faders län. Han tog sig stora friheter med människor, deras gods, guld och inte minst flickor, vilket för fyra månader sedan fick till följd att Claude tvingades döda en uppretad fästman och tillika rik borgarson i en duell. Claudes far blev förkrossad och tog på sig all skuld för sonens felsteg, ty han ansåg sig ha misslyckats med dennes uppfostran. Claude skickades, mycket ångerfull och med en brännande känsla av att ha svikit sin far och ätt, till Bonsor för att studera, till dess skandalen i Siys lagt sig. Väl i Bonsor etablerade han sig snabbt i sällskapslivet; i väntan på höstterminen blev han en välkänd figur på Bonsors finare krogar och i den akademiska societeten, där han gjort sig ett namn som en exotisk, självsäker ung ädling med tycke för flickor och med en karriär inom läkevetenskapen att vänta. Det ryktas om en olycklig kärlekshistoria under de heta sommarmånaderna, men slika gliringar skrattas bort av Claudes frimodiga humör. I sitt umgänge är den stilige unge mannen arrogant men sällan otrevlig eller elak utan snarare charmerande och tillmötesgående. Cynismer vore honom fjärran. Han kan visa upp ett häftigt temperament, då han låter de mörka ögonen blixtra och det valnötsdunkla håret darra av rulse, men han förlorar aldrig kontrollen. Han är väl medveten om sitt eget värde, både som adelsman och som självständig person. Han upprörs av världens orättvisor och bekämpar gärna oförrätter, exempelvis sådana mot hans egen person, men främst när andra får sitta emellan.

# Armida Petridotter Aftonstjärna

STY	8	Kön	: Kvinna
STO	9	Ålder	: 18 år
FYS	8	Kroppspoäng	: 9
SMI	15	Rustning	: -
INT	15	Skadebonus	: -
PSY	10	Svärdshand	: Höger
KAR	15	Yrke	: Adelsdam

## Färdigheter

Heraldik	: 16
Administration/Juridik	: 15
Geografi	: 15
Kulturkännedom dU	: 15
Zoologi	: 15
Överklasstil	: 15
Lyssna	: 14
Övertala	: 14
Rida	: 12
Räkning	: B5
Kortsvärd	: 10
Dolk	: 10
Tala Aroliska	: B5
Läsa/Skriva Aroliska	: B5
Tala Siysiska	: B5
Läsa/Skriva Siysiska	: B5

## Utrustning

Fullständig garderob  
Litet, väl sorterat bibliotek  
Skrivdon  
Kortsvärd  
Dolk  
Grå Skuggor

**Beskrivning:** Armida föddes för arton år sedan som baron Peter Jonason Aftonstjärnas enda dotter, samt sjätte och sista barn. Hennes mor dog strax efteråt i barnsängsfeber och Armidas uppfostran anförtroddes en guvernant. Medan hennes far och övrig släkt mest ägnade sin uppmärksamhet åt hennes bröder, växte Armida upp till en väluppfostrad, timid varelse, som sällan gjorde något väsen av sig. I trettonårsåldern förträngde hon den ensamhet och isolation hon med rätta kände genom studier. Hon föresatte sig att lära allt hon kunde och dessutom perfekt. Hon stöddes i sin studieiver av sin guvernant, som försåg henne med mångahanda böcker, samtidigt som den nu åldriga gumman lärde henne etikett, heraldik och flera språk. Armida fann under flera år sin enda stolthet i sin prestation att ständigt lära sig mer. Hon gav sig sällan tid till nöjen, eller ens sömn, och är än idag klent byggd och blek som en följd av detta. Hennes utseende understryks ytterligare av det mörka, nästan svarta håret och den perfekta, drottninglika hållningen. Dock kan hennes uppträdande stundom bli stelt och onaturligt.

Då Armidas bröder alla lämnat hemmet, lade baron Peter åter märke till sin dotter. Han fann att hon ägde både intresse och god förmåga för studier och lät skicka henne till Bonsor att studera vadhelst hon ville. Det undgick ej Armida att han i första hand ville få även henne ur huset, troligen för att slippa påminnas om Armidas mor.

Med en sådan uppväxt är det lätt att förstå att Armida är olycklig. Hon kan visserligen leva gott, fri från en familj som aldrig brytt sig om henne, på det månatliga apanage som sänds henne. Dessa pengar räcker väl till att leva ståndsmässigt, men Armida är ovillig att röra dem, ty hon vill helst vara oberoende av sin familj. Dock låter hon inte detta gå ut över hennes uppförande eller utseende. Hon klär sig och uppträder som en sann adelsdam.

Armida ger intryck av att vara nervös och stressad, utan att fördenskull bli disträ. Hon är perfektionist och kan mycket väl uppträda irriterat eller snäsigt när något går henne emot. Här i Bonsor går hon fortfarande gärna helt upp i sina studier, vilka nu, till att börja med, utgörs av medicin.



# Bianca Jacobidotter

STY 10	Kön	: Kvinna
STO 9	Ålder	: 22 år
FYS 12	Kroppspoäng	: 11
SMI 12	Rustning	: -
INT 18	Skadebonus	: -
PSY 13	Svärdshand	: Höger
KAR 11	Yrke	: Studerande

## Färdigheter

Botanik	: 18
Administration/Juridik	: 16
Kulturkännedom dU	: 16
Historia	: 16
Finna Dolda Ting	: 14
Övertala	: 14
Teologi dU	: 10
Läkekonst	: 3
Räkning	: B5
Slagsmål	: 10
Tala Aroliska	: B4
Läsa/Skriva Aroliska	: B4
Tala Siysiska	: B3
Läsa/Skriva Siysiska	: B3

## Utrustning

Enkla, välvårdade kläder  
Skrivdon  
En tunna inlagd sill hemifrån  
Grå Skuggor  
Siysisk Grammatik  
Arolens Historia  
Sågner och legender  
En Stor Ost, också hemifrån

**Beskrivning:** Bianca är dotter till bonden Jacob, från den lilla byn Idvalla på den arolska landsbygden. Hon växte upp till ett strävsamt liv på faderns gård vilket hon trivdes väl med. I elvaårsåldern fick hon viss undervisning av byns klockare i gudstro och skrivkonst och då hon alltid haft lätt för att lära, excellerade hon snart över sina skolkamrater. Hennes skarpsinne ådrog sig till och med prästen Rurik Godes uppmärksamhet och denne följde den unga flickans förkovran i allehanda kunskaper. Vid sexton års ålder, då hon lärt allt klockaren hade att lära, tog Rurik sig an hennes vidare utbildning. Hennes föräldrar var mycket stolta över deras dotter framgång och Bianca var lycklig att få denna chans till vidare studier. Ruriks planer stannade dock ej vid detta. Han observerade tidigt att Biancas intellekt ej blott var gott, det var briljant! Han mindes sin egen tid i Bonsor och lyckades efter mycket arbete utverka ett mindre stipendium för Biancas räkning, för att bekosta hennes studier på Akademin. Detta stipendium är snålt tilltaget, men Bianca lider ingen nöd; hon är van vid enkla förhållanden hemifrån. I stipendiet ingår en liten månatlig utbetalning en sovkvammarare invid akademins duvslag, vilket det ankommer Bianca att sköta, samt frukost på ett bageri i staden. Stipendiet kräver, förutom duvskötseln, goda studieresultat. Bianca är uppriktigt stolt över sitt ursprung, men hon har tvingats inse, att hur mycket hon än respekterar sina föräldrar, så har de inte kunnat förbereda henne för vistelsen i Bonsor. Hon känner sig så utanför! Bianca respekterar enkla ideal här i livet. Hon har mycket starka band till sin familj och hembygd. Gudfruktan och hederlighet står även högt i rang. Dock hyser hon vissa små, ännu oformulerade tvivel om sin framtid. Kan hon någonsin återvända hem till Idvalla och sina föräldrar, eller kommer hennes studier att göra henne oumbärlig på annat håll? Kommer hon att hitta en man att gifta sig med? Den framtid hon alltid drömt om, och fortfarande önskar, verkar mer avlägsen än någonsin, på grund av studierna, men samtidigt vill hon ju studera, dels för sin egen skull, men även för att hedra sina föräldrar och Rurik, som gjort så mycket för henne.

Bianca ger ett lantligt intryck, med sitt nötbruna hår, ofta uppsatt i två flätor, sina godmodiga drag och ljusa ögon. Hon är friskspråkig och har ett hetsigt humör, särskilt då någon gör narr av hennes enkla bakgrund. Då och då kan hon verka något naiv; hon drömmer om att återvända till sin by, gifta sig och ta hand om sina föräldrar på deras ålders höst. Inför stora sällskap, eller i officiella sammanhang, uppträder hon blygt och är då rädd för att göra ett dåligt intryck som förringar hennes uppfostran och därmed hennes familj, som hon älskar. Av denna anledning tar hon gärna efter dem som kan föra sig i de höga kretsarna, till exempel Claude och Armida. I mindre sällskap, där hon känner alla, kan hon däremot vara sig själv och förfaller då ibland till ovårdad uppträdande och vulgärt språkbruk.



# Otto Wilhemson

STY 17	Kön	: Man
STO 14	Ålder	: 39 år
FYS 17	Kroppspoäng	: 16
SMI 16	Rustning	: äger 3 p nitläder
INT 13	Skadebonus	: 1T3
PSY 14	Svärdshand	: Höger
KAR 8	Yrke	: Soldat

## Färdigheter

Rida	: 18
Dra Vapen	: 18
Taktik	: 17
Bollspel	: 16
Kulturkännedom dU	: 14
Teologi dU	: 10
Första Hjälp	: 10
Undre Världen	: 10
Överlevnad, skog	: 10
Läkekunst	: 1
Simma	: B2
Tvåhandssvärd	: 20
Bredsvärd	: 18
Sköld	: 16
Lans	: 15
Tala Aroliska	: B4
Läsa/Skriva Aroliska	: B4

## Utrustning

Nitläderrustning
Tvåhandssvärd
Bredsvärd
Medelstor sköld
Grå Skuggor
Enkla, praktiska kläder
Skrivdon
Litet fältskärsskrin

**Beskrivning:** Otto är en storväxt muskulös krigsman, ärrad av åtskilliga strider. Han var tidigare medlem av riddarorden Lagvaktarna, men strax efter Gabriel Johannes Mattsons närmast legendariska konfrontation med en av den Onämnbares främsta tjänare för nära ett år sedan, där Otto sägs ha närvarat, lämnade Otto sin orden. Han tjänstgjorde herefter som karavan- och livvakt till dess han anställdes av greve Lilja i Glimberga. Här ledde han den underliga undersökning som föranleddes av grevens död och som slutade med sensationella avslöjanden av åklagare Gabriel Johannes Mattson. Samtidigt förklarades Otto fredlös av kyrkan, på grund av hans sympatier med greven, som visat sig vara kättare. Otto gick nu under jorden och gömde sig i en barons privatarmé. Han skadades svårt och bragtes åter till livet av Valter Knivslipare, arméns fältskär. På sjukbädden avslöjade han sin laglöshet för denne, för att inte bli hemkommenderad. Valter förbarmade sig över honom och lät honom bli fältskärens medhjälpare.

Otto är inte en man som inbjuder till vänskap. Han har en tendens att sluta sig i sitt skal och hans ljusa, yviga hår, den slokande mustaschen och de djupa, blå ögonen väcker olustkänslor hos de flesta han möter. Dock vore det honom fjärran att stöta bort någon. Han är alltid artig och vänlig, men han ger intryck av att dölja sina verkliga känslor och uppfattningar, som närmast kan antas vara besvikelse över världen, vilket visar sig i hans dystra sinnelag och skarpa cynismer. Han talar sällan eller aldrig om sig själv, men deltar gärna i diskussioner, om än i karga och korthuggna ordalag. Ofta antar han rollen som opponent, men utan att ge luft åt sin egen livsåskådning eller uttala sin emotionella inställning till sin motståndares värderingar. När han talar är det dock med auktoritet och det han säger är relevant i situationen. Han utstrålar en enorm självsäkerhet men tvingar aldrig sin vilja på någon annan.

Otto är dessutom en utmärkt sports- och idrottsman och inom idrotten är fusk det värsta han vet, för övrigt en av de få åsikter han talar om öppet. Han är en ypperlig bollspelare och snabblopare och det finns inte många som bemästrar honom dessa discipliner. Att han är sportsman försvagar honom ingalunda i väpnad kamp; 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 strid och idrott 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.

För ungefär en månad sedan utfärdade den nye biskopen och tillika länsherrn över Glimberga allmän amnesti för att fira sitt tillträde. Otto blev så åter en fri man och när kriget därefter tog slut, beslutade han sig för att följa sin nyfunne vän Valter till Akademien i Bonsor, för att studera medicin. Otto ser med glädje fram mot dessa studier, även om han inte är helt säker på att det är medicin han lämpar sig för. Han samtalar gärna med sina studiekamrater, både i enrum och inför dem alla.



## Armida Petridotter Aftonstjärnas hemligheter

Armida har svår prestationsångest. Under hela sitt liv har hon funnit egenvärde i att vara bäst i studier. Nu är hon inte längre det, Bianca och Valter är betydligt bättre än hon. Detta har slagit henne hårt, och hon tvingar sig att studera hårdare. Dock irriteras hon av den lätthet med vilken de ovan nämnda tillgodogör sig kunskap. Armida har egentligen vetat i hela sitt liv att hon inte är något särskilt, och nu är hon mest arg att hon någonsin inbillade sig detta. Redan vid hennes födelse stod det ju klart; hon blev sin moders död och därmed faders olycka. Vad gott kan väl komma ur något sådant? Hon måste visa sig värdig, hon måste vara duktig, annars kunde hon lika väl ha dött med sin mor. Hela hennes liv har varit byggt på en lögn. Hon är inte värd ett vittne, men kan kanske fortfarande bli? I så fall måste hon dock börja anstränga sig lite, visa sig värdig, och inte lata sig igenom livet som tidigare! Respekt får den som är värd att respekteras. Vänner får den som är värd vänner. Det är naturligtvis ingen slump att Armida aldrig haft några vänner, hon har ju aldrig förtjänat dem. Aldrig varit värdig... förrän nu, kanske!

Armida har lagt märke till Valters oro för övernaturliga ting; han verkar närmast skrockfull. Förvånande hos en man som i övrigt tycks ha båda fötterna fast förankrade i jorden. Kanske är han rädd? en känsla Armida kan förstå och känna medlidande för. Stackars Valter, han verkar ju så lycklig i övrigt, vilket är honom så väl unt efter allt han måste ha utstått i kriget. Den stilige Claude har tilldragit sig Armidas uppmärksamhet, men inte tvärtom, naturligtvis. Han är sympatisk, väluppfostrad, kompetent och dristig, en sann gentleman, möjligen en smula ytlig, men har nog oanade djup. Armida har anat att ryktena om en kärlekshistoria nog har sanningsbakgrund och att detta intermezzo berört siysiern djupt. Det är sorgligt att se en så levnadsglad yngling sårad i hjärtedjupet, men det såret lämnas nog bäst ifred. Vad Claude behöver är vänskap, inte kärlek. Armida kan inte låta bli att beundra Bianca. Hon kommer som simpel bondedotter och presterar toppresultat i sina studier. Det är henne väl unt, hon kan inte haft det lätt, utan troligen slitit hårt hela livet, även om hennes studier verkar gå lekande lätt. Irritationen över detta går dock att svälja, och Armida hoppas uppriktigt att Bianca ska få framgång och lycka i framtiden. Otto är en skrämmande hård och okuvlig man, men med en inneboende styrka och trygghet som fascinerar Armida. Det verkar vara synd om honom, livet har nog inte behandlat honom för väl. Någon borde muntra upp honom och ge honom tröst för vad det nu är som plågar hans dystra sinne.

## Valter Knivslipares hemligheter

Valter har sedan barndomen haft en stark och innerlig tro på den Upphöjde och dennes makt. Han är dock väl medveten om att det finns andra makter här i världen, mindre, elakartade makter som gör livet surt för hederligt folk. I Valters föräldrahem talades det aldrig om oknytt, alfer, älvor eller labyrintherna, men han hörde talas om dem ändå, och han har dessutom sett bevis på deras aktivitet och lärt sig frukta dessa onaturliga krafter. Han vet att han inte är speciellt insatt i vilken makt dessa varelser besitter, men han har lärt sig vissa enkla knep att blidka dem, som att aldrig gå under en stege, att spotta över vänster axel då en svart katt korsar vägen, etc. Valter har dock upptäckt att Otto vet en massa om onda ting. Han har dessutom bekämpat dem och hans blotta närvaro ingjuter mod i Valters bröst. I mörker, blott, hjälper ej ens detta skydd. I mörkret gömmer sig alla de okända makterna, den Onämnbarens anhang, och än värre ting, som kan se i mörker men inte ses. I mörkret är människan hjälplös, bevakad, och vid liv endast med dessa iakttagares välvilja, vilken man sällan åtnjuter. De flesta dödsfallen sker om natten; det kan inte vara någon slump. Mörker är till och med direkt skadligt för hälsan, och är den Upphöjdes fiende. Det skall drivas på flykten, på det att vi inte upphör att vara människor och blir byte för dom!

Valters bästa vän är Otto. Det är svårt att förklara vad han ser i den storvuxne, dystre mannen, men under deras tid tillsammans i armén har Otto ofta visat sig vara en man Valter kan lita på i allt. Valter vet att Otto alltid gör sitt bästa. Valter respekterar Otto djupt och skulle kunna göra mycket stora uppoffringar för att hjälpa honom. Valter vill gärna ta hand om de övriga i kursen och bli deras vän också, men han vet att det kan vara svårt. Claude är ett mysterium, äventyret personifierad. Utåt är han glad och självsäker och arrogant men både Otto och Valter har märkt att han egentligen bara spelar för galleriet. Valter vill gärna komma Claude inpå livet och lära känna människan bakom teatermasken. Otto var mer framfusig: han sade helt enkelt åt Claude att kasta masken och vara sig själv. Valter är inte så direkt utan tänker snarare diskret fråga ut Claude om hans liv i Siys och försöka lära känna honom den vägen. Bianca är inte det minsta medveten om sitt värde. Inse att flickan tänker ta examen bara för att sedan återvända till Bortre Lervälling eller vad det nu heter för att ta hand om sin familj. Hon måste fås att förstå sin plats i livet och läkaren kall. Men det är nog klokt att vara lite diplomatisk och först vinna hennes vänskap innan man börjar diskutera viktigare, livsavgörande frågor. Armida, slutligen, är på gränsen till nervsammanbrott, troligen på grund av skuldkänslor hon lastar sig med. Hon pressar sig alldeles för hårt och stressar upp sig för mycket. Förmodligen kommer hon inte att orka mycket längre om hon inte lugnar ner sig. Tyvärr verkar inte Armida alls inse detta utan det är nog bäst att man förklarar det för henne och visar att någon bryr sig om hur hon lever och mår. I övrigt är hon en trevlig och duktig flicka som Valter gärna vill bli vän med.



## Bianca Jacobidotters hemligheter

Bianca uppfattar att alla i Bonsor föraktar hennes ursprung och att de därför nedvärderar henne oförskyllt och ser hennes eventuella svagheter och tillkortakommanden som bekräftelse på denna uppfattning. Av denna anledning är det ytterst viktigt att inte ge belackarna vatten på kvarnen, utan att med sin prestation och sitt uppträdande visa att hennes hembygd, hennes bakgrund och hennes familj är väl värda att respektera. Som det är nu, tror omgivningen genast att Bianca är inblandad på ena eller andra sättet, då något ofördelaktigt sker. Kanske något hon sade, eller gjorde, eller underlät att göra, på grund av hennes, som de tycker, otillräckliga uppfostran och obefintliga ansvarskänsla. Allt detta är naturligtvis felaktiga uppfattningar; Bianca vet väl att hennes familj är något att vara stolt över, även om den inte bär adligt namn eller har ett överflöd av pengar på kistbotten. Hennes uppfostran är god, även utan guvernanter, barnmorskor, ammor, privatlärare och så vidare. Trots detta ser hon med fascination, näst intill avundsjuka på Armida, då hon fullkomligt obehindrat flyter fram i salongens höjd. Dessutom är ju Armida vacker, men ändå verkar hon olycklig, vilket Bianca inte kan förstå. Kanske ligger här en hund begraven. Om man ändå kunde bli Armidas vän utan att hon föraktar Biancas bakgrund.

Bianca känner sig väldigt utanför i den akademiska världen, där hon tycker att ingen egentligen vill ha henne. Hon vägrar dock acceptera detta, utan gör allt för att visa sitt värde och komma in i gemenskapen. Hon har aldrig förut varit ensam; nu, i denna främmande miljö, är hon det. Detta bekämpar hon genom att försöka skaffa sig goda vänner bland sina studiekamrater. Armida är ju redan nämnd, och Valter verkar vara en trevlig man, redan framgångsrik i livet, som vågat ta steget från slagfältet in i akademins värld. Hon beundrar hans mod för detta och hans stora praktiska förmåga i läkevetenskapen. Han verkar dessutom ha en djupt rotad omtanke för sina medmänniskor och pratar ofta med studiekamraterna, särskilt med Claude och Armida. Otto är ju hans vän sedan tidigare och Bianca hoppas att han även vill vara hennes vän. Claude, om än av Armidas samhällsklass, liknar henne inte. Han är arrogant men oftast inte för den skull otrevlig. Detta till trots har Bianca svårt att se hur hon ska kunna komma överens med Claude. Detta smärtar henne lite; en sådan i övrigt intressant bekantskap, men som personligen väl inte kan tycka om henne.

Första intrycket Bianca fick av Otto var skrämmande, men det har förbytt i respekt för hans styrka och grovhuggna, cyniska vänlighet. Dock är han inte lätt att närma sig, men Bianca vill gärna lära känna honom. Otto kommer från en helt annan värld; han är en stridsman som dödat och som varit med om fantastiska saker. Det sägs att han med egna ögon såg Vidundret när Gabriel Johannes Mattson fördrev denne från Arolen, samt att Otto dessutom varit en av den fredlöse greve Liljas män. Spännande händelser utöver det vanliga flockas kring Otto.



## Otto Wilhemsons hemligheter

Otto lämnade visserligen Lagvaktarna frivilligt, men först efter att hans överordnade rekommenderat honom detta. Dock var det ett lätt beslut att fatta, ty allt sedan en uppskakande rättegång där Otto var vakt, har han vetat att hans ställning som Lagvaktare var grundad på självbedrägeri, lögn och tvivel. Det var för övrigt samma rättegång som utmynnade i den nu riksbekanta konfrontationen med Vidundret, en av den Onämnbares främsta tjänare. Otto talar aldrig om dessa händelser, men det händer att han ler åt den mytbildning som drabbat den sanna historien, särskilt vad gäller Gabriel Johannes Mattsons roll. I denna konflikt vägrade Otto till slut ta ställning för den Onämnbare, men han har sedan dess undrat om han gjorde rätt.

Sedan Otto lämnade Lagvaktarna har han gång efter annan fått demonstrerat för sig hur obetänksamt ond människan kan vara. Hans vänner svek honom, och han tvingades ta enkla vakttjänstuppdrag, samtidigt som han försjönk i djupa grubblerier. Han sökte kunskap, förbjuden kunskap om den Onämnbare. Han känner den Onämnbares namn, det är MYRTILLUS, liktydigt med kätteri att nämna eller känna till. Under denna tid formulerade han även en teori om rätt och fel, gott och ont, som i korthet går ut på att människan ej längre kan döma vad som är rätt och fel i religiösa spörsmål, ty hon har sedan urminnes tid förvrängt de sanna budskapen. Först då sanningen härskar och allt är klarlagt kan man dra några väsentliga slutsatser. Dessförinnan bör man låta bli. Sanningen är det enda av värde.

För en tid sedan träffade Otto en man som han trodde delade denna vision. Det var greve Rufus Hadrian Lilja, som för att undgå religiös förföljelse iscensatte mordet på sig själv. Sedermera flydde Otto Glimberga med greven, då situationen blivit ohållbar. Snart visade det sig att greven dessutom fört Otto bakom ljuset; hans egentliga motiv var endast vinningslystnad och maktbegär. Sedan Otto insett detta utmanade han i vrede och bitterhet greven på duell, och greven föll död för Ottos svärd. Alltsedan denna händelse känner sig Otto sviken av världen. Han utgår från att alla personer, känslor och händelser är besmittade med falskhet och svek. Han är mycket skeptisk till andra människors så kallade vänskap, ty den har sällan visat sig värd att lita till. Aldrig mer skall Otto följa någon annans färdiga modell, det enda rätta måste vara att finna sanningen själv. Ur denna soppa av falskhet försöker Otto förtvivlat sälla ut de få korn av sanning han ändå tror finns där, i sin outtröttliga jakt efter det Rätta, den Allomfattande Sanningen. Denna sanning kan mycket väl sökas genom studier, varför Otto med uppriktig glädje ser fram emot dessa, även om hans besvikelse över världens svek gör honom dyster och kryddar hans konversation med cynismer.

Han hoppas innerligt att hans studiekamrater kan utvecklas till verkliga vänner. Valter är ju redan på god väg, men han kan lätt förlora sin takt i sin iver att få något gjort. Claude borde sluta spela rollen av upphöjd stropp från utlandet och istället öppet vara den trevlige unge grabb han är, något Otto i enrum uppmanat honom till. Claude slog först ifrån sig, men tycks ha fattat, ty Otto tycker sig märka tendenser till förändring i rätt riktning. Dessa bör uppmuntras. Armida behöver lägga sitt gamla liv bakom sig, då det uppenbarligen plågar henne, men eftersom det inte är något hon gärna talar om är det svårt att göra något åt. Hon verkar inte stark nog att klara en konfrontation som den med Claude. Bianca, slutligen, är en trevlig flicka som säkert kommer att växa upp till en likaledes trevlig dam. Hon ger inget som helst intryck av att vara falsk, i alla fall, och det är ju ändå något.

Otto har den extra färdigheten Kulturkännedom dO : 10



# Claude Fitz Jacques Hemligheter

Claude levde under större delen av sitt liv i vanföreställningen att han var en juste grabb. Han kunde inte se något fel i sitt beteende och var nöjd med sitt liv. Denna tillvaro utplånades snabbt då han till slut gick över gränsen, då han råkade döda sin opponent i en duell. Hans fars reaktion på dådet gjorde allt fullständigt klart för Claude. Han var en bortskämd, fåfång och uppblåst snobb. Han var arrogant, hänsynslös och amoralisk. Han var ond. Och det värsta var att hans far förlät honom och tog på sig all skuld som Claude vid det laget var mer än villig att bära själv. Fadern skickade bort sin son, utan förmaningar, utan hårda ord, med en rejäl penningssumma, att studera i Bonsor.

O, den skam som brände i Claudes bröst. Skam över sin handling, skam över sitt beteende, skam över sitt liv; ack, så välförtjänt! Ångerfull från djupet av sitt hjärta nådde han Bonsor. Men ack så lätt man faller i gamla spår. Hellre än att bli ensam spelar han rollen av den unge adelsmannen i exil, till societetens stora nöje. Dock bemödar han sig att inte såra någon, att inte vara falsk eller elak. Det smärtar honom, detta spel, ty han inser i sitt hjärta att det måste betraktas som falskt, och ångerfull gråter han sig till sömns då skammen över hans egen svaga karaktär blir honom övermäktig. Han tänker aldrig komma hem igen, om inte fadern kan vara stolt över honom. Han har nu insett, blott alltför sent, att adels privilegier inte är till för adelsmännens eget höga nöjes skull, utan att de bär med sig förpliktelser. Det är adelsmannens plikt att ta hand om och beskydda sina undersåtar. Det är hans plikt att vara ett föredöme i allt, att få länet att blomstra och att med fast hand styra allt till det bästa. Det är för att mäka med detta som adeln har sina privilegier.

Under sommaren ägnade han sig verkligen åt ett romantiskt mellanspel; mellanspel för henne, vill säga. Själv trodde han sig ha funnit den stora kärleken, och lyckönskade sig för den goda början på hans nya liv. Då hon lämnade honom förstod han för första gången till fullo hur illa han själv tidigare gjort folk. Aldrig mer, svor han, aldrig mer ett falskt förhållande. Vid samma tid nåddes han av bud hemifrån att hans fader fråntagits sitt ämbete som fredsdomare på grund av Claudes missgärning och faderns "slappa attityd" härvid. Till råga på allt har Claude levt över sina tillgångar under sommaren, och det vore under hans värdighet, närmast gement, att begära mer pengar hemifrån. Det blir till att dra åt svångremmen istället.

Otto är en man värd att respektera och det gör Claude, både för hans bakgrund som soldat och krigare och framför allt för de ord han talade till Claude för bara några dagar sedan om att visa mer av sig själv och sluta spela för gallerierna. Claude har tänkt mycket och kommit fram till att Otto är nog att lita på. Han tänker bemöda sig att inte spela något spel som exotisk aristokrat inför Otto för att vinna dennes vänskap och respekt. Ottos vän, fältskären Valter, är en märklig man som alltid är sig själv, precis så som Otto vill att Claude skall göra. Valter är verkligen ett föredöme i det avseendet. Bianca är svår att ha att göra med. När de träffades kände Claude att det hörde till hans plikt som adelsman att se till att ingen behandlade henne illa bara för att hon är en enkel bonddotter. Snart nog insåg han dock att "den enkla bonddottern" är fullt kapabel att ta vara på sig själv med sitt frimodiga sätt och språk. Här är det ingen som ska sätta sig på Bianca! Claude vet nu inte hur han ska bete sig mot Bianca eftersom han inte kan spela sin vanliga roll mot bondfolk, och inte heller den roll han numera tycker bekommer en adelsman. Han är mycket imponerad av hennes sätt att sätta sig i respekt hos folk från de övre samhällsklasserna och känner sig därför osäker inför henne. Armida, slutligen, kommer han bra överens med. Han trivs bra i hennes sällskap, men är orolig, eftersom hon så uppenbart inte är lycklig. Han är redo att stöda henne om hon skulle behöva stöd, men han tror inte att hon någonsin kommer att be om det. Kanske måste man ta ordentlig hand om Armida för att hon ska kunna bli lycklig igen.



# Skräcktabell

## RESULTAT

## EFFEKT

- <1 ..... Offret är så pass oberört att han får -2 på Skräcktabellen under resten av dagen.
- 1 ..... Offret är oberört av skräckupplevelsen.
- 2 ..... Offret blir försiktigt och har -1 på alla attacker och pareringar under denna SR.
- 3 ..... Offret blir försiktigt och har -2 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
- 4 ..... Offret blir paralyserat av skräck under denna SR och kan inte göra något.
- 5 ..... Offret blir försiktigt och har -1T4 på allt han företar sig under 1T4 SR.
- 6 ..... Offret blir paralyserat av skräck under 1T4 SR och kan inte göra något.
- 7 ..... Offret mår illa, får kramper i magen och styr i 1T4+1 SR. Under denna tid och ytterligare 1 SR kan han inte göra någonting.
- 8 ..... Offret går bärsärkagång och rusar rakt mot skräckkällan och anfaller skoningslöst ända tills han eller skräckkällan är oskadliggjord.
- 9 ..... Offret måste fly så fort som möjligt bort från skräckkällan under 3T6 SR.
- 10 ..... Offrets händer och ben börjar darra häftigt vilket ger -2T4 på allt som han företar sig under 2T8 SR.
- 11 ..... Offret flyr från skräckkällan så fort som möjligt under 3T6 SR. Offret vet dock inte åt vilket håll han flyr, utan bestäms slumpmässigt.
- 12 ..... Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 SR senare.
- 13 ..... Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 minuter senare.
- 14 ..... Offret faller till marken med kroppen okontrollerat skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
- 15 ..... Offret står paralyserat av skräck och kan inte göra något förrän skräckkällan avlägsnar sig eller avlägsnas. +1 på denna tabell under resten av samma dag.
- 16 ..... Offret flyr vilt från skräckkällan fortast möjligt och vågar sig inte tillbaka till platsen för skräckkällan inom 2T10 dagar. +2 på denna tabell under resten av samma dag.
- 17 ..... Offret överbelastas av den fruktansvärda skräckupplevelsen och ignorerar skräckkällan totalt. Han uppför sig som om han varken ser, hör, luktar eller känner skräckkällan på något sätt. *Exempel: Det är varmt i ruinen och mina kamrater skriker förtvivlat. 'Kasta ett eldklot på dödsriddaren', skriker de. Värmen måste ha stigit dem åt huvudet. Bäst att gå ut i friska luften och kyla ned sig lite. Jag har dessutom ett oiüctt sår på armen. 'Kom så går vi', föreslår jag mina kamrater, men de lysnar inte. Det måste vara värmen.*
- 18 ..... Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. +3 på alla slag på Skräcktabellen under resten av samma dag.
- 19 ..... Offret svimmar och faller till marken på grund utav den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslös under 2T8 minuter. Offrets hår vitnar. +3 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 1T3 dagarna. \*
- 20 ..... Offret ramlar ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret ådrar sig dessutom en psykisk störning, d. v. s. blir galen. Vilken typ av störning som offret råkar ut för bestäms i samråd mellan spelaren och SL. Det rekommenderas att man hittar på något i stället för att ta exempel från verkligheten. +4 på denna tabell under resten av samma dag.
- 21 ..... Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste klara ett Normalt FYS-slag; om det misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslös under 1T8 timmar. +5 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 2T4 dagarna. \*
- 22 ..... Offret undergår en kraftig fysisk förändring, t. ex. åldras 1T10 år över en natt, förlorar hörseln, blir blind, tvingas amputera ett ben, allt hår faller av, etc. Det är upp till SL att bestämma vad som händer. +6 på alla slag på Skräcktabellen under 2T6 dagar. \*
- 23 ..... Offret får en hjärnblödning på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4 poäng permanent. Offret glömmar lika många besvärjelser. Försämringar i färdighetsvärden och besvärjelseskicklighet kan tränas upp igen. \*
- 24 ..... Offret drabbas av massiv hjärtattack och måste klara ett Svårt FYS-slag, annars dör han. Lyckas slaget, se '21'.
- 25+ ..... Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar i 1T4 månader och offret hinner dö av undernäring långt innan dess. En snäll SL kan dock lösa detta problem med lämplig magi. \*
- \* Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap utom STO. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med 1T2 poäng. Grundegenskapen kan inte bli lägre än 1 på detta vis.

## SÅ ANVÄNDER DU SKRÄCKTABELLEN

Slå 1T20 och lägg till varelsens värde i Skräckslå. Dra ifrån offrets PSY och läs av resultatet i tabellen. Varelsens första värde (vänster om snedstreck) används så fort offret ser skräckkällan. Värdet efter snedstreck används i efterföljande stridsrundor om skräckkällan *aktivt försöker Skräckslå* (försöker se så skräckinjagande ut som möjligt). Varelse kan inte i så fall inte göra någonting annat i den stridsrundan. '—' betyder att man inte skall slå på Skräcktabellen i denna situation. '0' innebär att man skall slå utan att lägga till någonting.