

# Döden: In från vänster

## **Ett konventsäventyr i sex akter till GONDICA**

### Dramatis Personae:

#### **Furstehovet i Fergenburg, Skrattens och Maskernas Stad:**

##### **Furst Elar tem-Bratenel ran-Striga av Fergenburg**

*Död 20 år innan spelet börjar, offer för en komplott. En plikttrogen, duglig och rättskaffens härskare, men oförstående make, hjälplös fader, och trist i sällskapslivet. Log aldrig, böjde aldrig ryggen.*

##### **Furstinna Sarsita tar-Brantrit ran-Striga av Fergenburg**

*Död 20 år innan spelet börjar, även hon ett offer. En nervös, blyg och intill döden lojal hustru. Späd, mörkhårig, utmattad av sina födslovåndor.*

##### **Furst Pylar tem-Stenor ran-Striga av Fergenburg**

*Fergenburgs nuvarande härskare, Elars kusin, mördare och efterträdare. En nyckfull, maktgalen och slösaktig man, men charmig, förslagen och nöjeslysten. Änkling; skrattar ofta, alltid åt andra.*

##### **Retor tem-Vedrat ran-Gurat, Fergenburgs polemark och furstlig gardeschef**

*Tyrannisk ledare för Fergenburgs krympande armé. Fåfång, sadistisk och vidskeplig, sålde sin forne herres liv för sin titel. Regensburgs främste fäktare, mest hatade man och mest eftertraktade unkarl.*

##### **Forbri tem-Forbrion, furstlig hovmekanurg, scenmästare vid och konstruktör av Fergenburgs furstliga scen**

*Gav hjälpmedlen för att mörda hundra oskyldiga; priset var hans ämbete. Girig, avundsjuk och hjärtlös. Närmar sig senilitet av för mycket kvicksilver; äts upp inifrån av för mycket brännvin.*

##### **Lalrik, Forbris strykrädde gesäll**

*Blyg, tafatt och borde för länge sedan blivit sin egen. Fader- och moderlös; uppfostrad av Forbri, men mer slav än fosterson. Utför nu de flesta av Forbris uppgifter; konstigt nog en av furst Pylars favoriter, kanske för att han är en sådan god driftkucku. Mer än han ser ut att vara.*

##### **Gidarit, furst Pylars f.d. hovskald**

*"F.d." eftersom han inte gärna kan skriva stövelslickande panegyrik när han är död. Den siste av de fyra konspiratörerna mot furst Elar, och en gång dennes ende vän. Dog av skräck och skam; Strigos första offer.*

##### **Gidarits teatertrupp**

*Lämnade landet i panik, trots löften om guld och gröna skogar, när Gidarit dog.*

##### **Retors slemma soldater, tillika staden Fergenburgs vakt**

*Fega och brutala översittare; varje hederlig man har lämnat sin tjänst. För tillfället i skräck inför Strigo.*

##### **Borgare i Fergenburg, Fergenburgs huvudstad, goda som onda:**

##### **Radsa tar-Antel ran-Korr, Fergenburgs rådsrättsdomare**

*Den sista personen med både makt och heder i Fergenburg. Fjättrad från handling av sina egna strikta krav på rättvisa; giktbruten, plågad av rödsot, men hennes hjärna är det inget fel på.*

##### **Harst tem-Tikrik, mentor och demagog**

*Står upp mot tyranniet; flerfaldigt fångslad men frigiven; uppskattad för sitt ärlighet och mod, men jagar bort alla sanna vänner genom surmulen puritanism. Strigo?*

##### **Gamla fröken Varlirka; folkskygg invalid på Vita Rosens hospital**

*Blind sedan många år; den som bevarar furstinnan Sarsitas hemlighet. En av tre hemligen överlevande från Borgbranden, som krossade den gamla furstefamiljen.*

**Kallista, faunisk klok mor (mystagog)**

*Död när spelet börjar; den andra av de hemligen överlevande från Borgbranden. Svärmor till Tisa tar-Nerut av den fauniska landstrykarklanen ran-Kabri.*

**Dolon Långsynt, faunisk tjuv och skojar**

*Egentligen en Tragisk Hjälte; äldste son till Tisa tar-Nerut ran-Kabri; utstött ur klanen Kabri för tjuvnad och brist på respekt för familjens överhuvud. Officiellt scenarbetare vid den furstliga scenen.*

**Gurdur tem-Ibrastrion, ockrare och hyresvärd**

*Arketypisk girig och omänsklig utsugare. Offer för Strigo; lever svettig bak låsta fönsterluckor.*

**Elina, ensamstående fattig mor**

*Strigo gick genom eld för att rädda hennes barn; börsen han (?) gav henne är slut, lever på allmosor.*

**Nerit Järnskägg, hövding över kringstrykarklanen ran-Perut**

*Furst Pylars vänstra hand; dit Retors grymma men fega soldater inte når, når Nerits gäng av orädda busar. En Ädel Bov, i motsats till de andra Bovar detta stycke ärligt talat myllrar av. Hans bror dräptes av Strigo; slits mellan vidskeplig skräck och broderligt hämndbegär.*

**Nerits klan, stolta och brutala kringstrykare**

*Tror att Järnskägget är deras legendariske förfader, Nerit den Förste, återfödd; obrottsligt lojala.*

**Fergenburgs invånare**

*Blandade borgare; fattiga som rika, precis så nöjeslystna och festglada som stadens rykte anger, men kuvade och sorgsna av furst Pylars regemente; deras hjälte, som så lägligt övertog den ouppskattade Elars plats, visade sig vara en tyrann. Än så länge, hukar av skräck.*

**Tillresta underhållare och teatersällskap**

*Försiktiga med tanke på det tryckta läget inför den årliga Karnevalen; giriga efter Priset, 100 guldquadror, och livstids engagemang på den furstliga teatern...*

**Strigo, legend på bara ett halvår, Maskerad Hämnare i arketypisk (klichéartad?) svart mantel**

*Furst Elars spöke? Hans arvvinge, mirakulöst återkommen? En aristosofisk styggelse, en uppviglare som döljer ett monster bakom masken? Eller, som det viskas bland de vidskepliga, själve Strigo Nattugglan, han som hämtar De Döda, Theos Kosmokrators egen liktor, sänd att straffa furst Pylar? Man? Kvinna? Människa? Kom ihåg: alla rykten är falska..*

**Hjältarna, tillika rollpersoner****Tisa tar-Nerut ran-Kabri, faun, stolt matrona, ledare för den lilla fabelspels- (numera också teater-) truppen Rankabri**

Bestämd, lurig, hämndlysten, mån om sin värdighet. Har kuskat runt i många år och sett hur hennes klan krympt genom bortgifte och fejder.

Fast beslutet att vinna Priset. Också fast beslutet att lösa tvisten med Birba genom att finna den enda som känner hennes föräldrar. Saknar Dolon, sin älsklingsson, så att hjärtat värker, men vågar inte erkänna det.

Sjunger och spelar spinett bra; kan de flesta klassiska fabelspel utantill. Spelar oftast Maharahul Profeten och Coron Tuppen, och Orakel, Gamla Ammor eller Drottningar vid riktiga skådespel.

**Birba tar-Varlirka, människoflicka, uppfostrad av mor Tisa**

Gladlynt, rättvis, omtänksam, nyfiken. Inte direkt ärrad av att växa upp med tre (till en början fyra) fauner som fostersyskon, men nog märks det ibland – främst genom att hon är mer välordnad än de flesta, för att kompensera för bröderna.

I tvist med sin fostermamma eftersom Tisa inte berättar mer om hennes riktiga mor, Varlirka. Fast beslutet att finna något mer än teaterlivet. Längtar efter en karl som är lugn, tystlåten och ordningsam.

Sjunger, dansar och spelar flöjt. Passabel fabelspelare och skådespelare, god improvisatör. Spelar oftast Artos Slagbjörnen (eftersom hon är längst i familjen) eller Tigrus Huggtigern (samma skäl). När det är riktig teater i faggorna brukar hon av liknande skäl spela roller som Ståtlig General eller Minotaurernas Hövding – i mask, förstås...

Egentligen, fast ingen vet det, den rättmätiga Furstinnan av Fergenburg. Hennes far ville så gärna ha en son, så hennes mor ljög för honom... och de dog bägge innan någon fick veta sanningen. Varlirka var hennes amma, inte hennes mor. Den gamla leksaken hon sparar är i själva verket nyckeln till hennes fosterfarmors kista som står på vinden i Fergenburgs rådhus; i den finns bevis på hennes identitet.

#### **Dilam tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, självutnämnd dramatiker**

Överspänd, sarkastisk, självcentrerad, optimist. Familjens intellektuelle, en som dessutom ser sig själv som Konstnär, inte som någon som har som ”jobb” att underhålla andra.

Absolut besatt av att vinna tävlingen i Fergenburg och ”lyfta” sällskapet till den Seriösa Konsten. Har hundra idéer, måste bara få någon ordning på dem först.

Sjunger ballader eller berättar historier, ganska duktig på luta. Spelar Panterus, Vulps eller Strigo när familjen sätter upp fabelspel; nyper alltid huvudrollen (oavsett vem det är) när det gäller Riktig Teater. Faktiskt mycket påhittig och (även om han själv inte vill erkänna det) suverän fabelspelare, eftersom han är fullkomligt lysande på att improvisera. Läser och skriver riktigt bra.

#### **Dorri tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, manlig mandomsman**

Pessimistisk, stolt, listig, pålitlig (i motsats till hederlig). Ser sig som den som håller familjen säker sedan hans far dog för sisådär 20 år sedan. Besatt av sin Manlighet och ständigt beredd att bevisa den; notera att en skillnad mellan termalisk ”macho” och faunisk ditto är att den senare berömmar den som löser konflikter med *list* (”en smart jävel”).

För en gångs skull ense med sin tvillingbror Dilam – anser att Fast Engagemang är vad familjen behöver av praktiska skäl. Har också funderat på att Birba behöver en Riktig Bock (fast hornlösingar är förtvivlat sällan riktiga Bockar...)

Knivkastare, jonglör och uppvisningsskytt när familjen inte spelar teater; också en hejare på basfiol. Hanterar och bygger eventuell rekvisita. Spelar Lobs eller Strigo i Fabelspelen. Hamnar alltid i eventuella Seriösa Manliga Biroller när det rör sig om vanliga skådespel, såvida inte vederbörande förväntas vara storväxt; då går till hans grämlöse rollen till Birba.

#### **Didd tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, livsnjutare**

Gladlynt, oansvarig, påhittig, hyperaktiv. Familjens pajas, men också den som löser familjekonflikter (vanligtvis genom att få de grälände att börja skratta åt honom, och fauners temperament gör att de oftast glömmar bråk efter ett par timmar eller så).

Bryr sig inte vart de är på väg, för han har alltid något annat att intressera sig för.

Akrobat, pajas eller trollkonstnär när familjen ägnar sig åt cyckel. Brukar också sluka eld och svärd, och spelar trumma, skalmeja och annat som man kan föra oväsen med. I Fabelspelen är han antingen Felid, Laggo, Lagga eller Vulps; i vanliga teaterpjäser får han den Obligatoriska Komiska Birollen (Pratsam Dödgrävare, Överviktig Amma, Sanningssägande Narr). Spelar gärna kvinnoroller; förtjust i ekivoka skämt (”Ah, herr Panterus, så ni har svansen på *framsidan*? ”)

## **Dramats handling i korthet**

Rollpersonerna är det lilla teatersällskapet ran-Kabri, en familj fauniska underhållare. De anländer till det lilla furstendömet Fergenburg för att under den stora karnevalen delta i en pjäs-tävling, där vinnaren får 100 guldquadror och livstids engagemang som Furstligt Teatersällskap. Familjens överhuvud, mor Tisa, är också där för att ordna upp vissa familjeaffärer: hon vill finna sin köttslige son Dolon för att se om de kan försonas, och finna ut vem som egentligen är hennes adoptivdotter Birbas föräldrar.

Snabbt dras de dock in i händelser som för tillfället skakar Fergenburg: Staden lider under den nyckfulle furst Pylars välde och stämningen närmar sig kokpunkten. Under det senaste halvåret har staden – eller snarare furstens rika ja-sägare – härjats av en mystisk varelse. Denna kallas *Strigo*, efter en skrämmande sagofigur, och visar sig som en skugggestalt med svarta vingar och uggleansikte. Strigo sägs ha övernaturliga krafter, men vissa tror att han bara är en dödlig – kanske den sanne ättlingen till den förre härskaren, furst Elar.

Ran-Kabri stöter snart på den mystiske Strigo, och han visar sig vara – till synes – deras vän. De stöter i detta sammanhang också på sina gamla arvsfiender, kringstrykarna av ätten ran-Perut, nu furst Pylars brutala agenter. Trots detta bör de ha det lugn som krävs för att åtminstone försöka ägna sig åt tävlingen, och de får chansen att både stöta ihop med Dolon och finna ledtrådar till Birbas ursprung. Omständigheterna blir dock mer kaotiska, och till slut får truppen veta det som verkligen tvingar dem in i stormens öga: *Birba* är den rättmätiga furstinnan av Fergenburg (hennes mor dolde hennes kön för furst Elar), och Strigo visar sig vara *två* personer, dels en folkskygg mekanurg-lärling vid namn Lalrik, dels – Dolon! (Hans ”övernaturliga krafter” är varianter på mekanurgiska specialeffekter, ursprungligen tänkta för teaterscenen.)

Skurkars slemma plotter driver saken till sin spets: Dolon blir infångad och misshandlad och kommer att hängas om ingen gör något. Någon måste axla Strigos mantel, och omständigheterna gör att Lalrik är hjälplös. Någon måste störta den despotiske Pylar, och det är bara rollpersonerna som finns till hands...

## Akt 0: Vad innan skådespelet timat

### De Fyra Sammansvurna

För ganska exakt tjugo år sedan regerades Fergenburg av furst Elar tem-Bratenel ran-Striga. Furst Elar var en duglig härskare, men tyvärr också en förfärlig tråkmåns. Hans folk förstod inte att uppskatta honom på långa vägar. Främst betraktade man honom som en oförlåtligt trist figur. Åtten ran-Strigas förbannelse, har man kallat det: en lång radda färglösa, plikttrogna dysterkvistar i spetsen för det uppslupna Fergenburg, och Elar tog priset.

Inte heller hans familjeliv var det bästa. Han skrämde och kuvade sin hustru utan att mena det, eftersom han inte förstod sig på annat. Den blyga lilla furstinnan Sarsita tar-Brantrit ran-Striga hade, när vi kommer in i historien, just fött deras första barn – det första som överlevt – och var fortfarande svag av den hårda födseln. Nu råkade furst Elar ha en passion – han ville ha en son. Kvinnlig arvsrätt finns och fanns visserligen – det var inte detta som gällde – det var bara att han mer än allt önskade en son. Den tafatta lilla furstinnan var van att allt vad hon gjorde var fel i hennes makes ögon, så när hon födde en flicka, dolde hon barnets kön, och förmådde sina tjänare att stödja henne.

Men det värsta var, att man på högsta ort konspirerade mot honom. Dessa konspiratörer var hans odåga till kusin, Pylar tem-Stenor ran-Striga, chefen för hans garde, Retor tem-Vedrat ran-Gurat, en mekanurg i staden, Forbri tem-Forbrion och slutligen, furstens ende och bästa vän, poeten och teatermannen Gidarit tem-Haril. Tillsammans arrangerade de en kupp som skulle sätta Pylar på tronen. Forbri konstruerade en infernalisk maskin, som smugglades in i Uggleborg, Fergenburgs gamla furstesäte, med hjälp av Retor och Gidarit. Gidarit spred falska rykten om aristosofiska avfällingar som var ute efter att uppvigla stadens plebejer, och snart började även furst Elar tro dem. Så en natt när ingen av de sammansvurna var i Uggleborg, utlöste Forbri sin dödliga maskin – och borgen rasade samman i eld och förödelse, och furstefamiljen med alla sina trogna tjänare, hovmän och rådgivare dog. Detta gick till Fergenburgs historia som Borgbranden.

Pylar spelade nu upp en heroisk tragedi; han svor, han slet sitt hår, och med osynlig hjälp spårade han upp de ”skyldiga” (bevisen var givetvis ditplanterade), en ”aristosofisk konspiration”, och dödade dem med egna händer. Den gamle polemarken dog i branden, men Retor steg fram och med sina trogna vänner i gardet (lika lömska som han) återförde han ordningen. När rikets patricierätter enhälligt utsett Pylar till ny furste (han var formell arvinge, och plebejerna som nu älskade honom skulle hänga dem alla om de inte gjort det ändå) fick de andra sina belöningar. Forbri blev hovmekanurg hos Pylar, Retor givetvis polemark. Gidarit fick den teater han drömt om, ett scenografiskt underverk, det första av sitt slag i Vidonia. Men det finns inga perfekta brott...

### Flykt i natten

Ingen utom hennes närmaste tjänare kände till furstinnans hemlighet, att hon fött en dotter. Samma natt som Borgbranden befann sig Varlirka, furstinnans barnsköterska, ute i den mörka natten, vid Månkällan bakom Uggleborg. Där mötte hon upp med klokfrun Kallista, en faunisk mystagog som skulle se till barnet som tycktes sjukligt. Det hela skedde i hemlighet – om fursten vetat, skulle han sänt sin livmedikus, och upptäckt barnets kön. Därav hemlighetsmakeriet vid Månkällan.

Således undkom Varlirka och lilla Birba Borgbranden, men Varlirka träffades av gnistor i ögonen när de alla tre kastades kull av explosionen, och blev blind. Fru Kallista såg hur Retor och Forbri lämnade platsen där de utlöst katastrofen och förstod av deras tal vad som hade hänt. Hon tog med sig Varlirka till Vita Rosens heliga hospital, och lämnade henne hos helarna där. Själv anslöt hon sig till sin svärdotter och hennes lilla trupp av fabelspelare och gycklare, och gömde sig bland kringstrykarfaunerna. Tyvärr glömde hon viktiga papper som kunde tjänat som bevis på Birbas identitet i sin lya på Rammergatan.

Men någon hade sett dem: En av ran-Peruts kringstrykare, som berättade för Pylar. Han blev vild och sände ut ran-Perut på jakt efter Varlirka, Kallista och barnet (som han fortfarande trodde var en pojke). När de han i kapp faunerna vid staden Yvergard krävde de att barnet skulle utlämnas till dem, men faunerna vägrade hårdnackat. En häftig strid bröt ut med stora förluster på bägge sidor. Det hela avbröts när stadens vakt anlände och bägge sidor tvingades fly. Ran-Perut hade brutit mot vissa urgamla förbund som gäller Yvergards kringstrykare, och kunde inte stanna i trakten (eller, skulle det visa sig, någonsin mer kunna lämna det lilla Fergenburg). Men skadan var redan skedd för ran-Kabri.

Kallista dog av en förgiftad pil i stridens hetta. Hon han aldrig avslöja något om barnets ursprung. Tisa förlorade både sin make och sitt yngsta barn i striden (någon satte eld på vagnen där barnet fanns i tron att det var furstinnans ”son” som låg där). Tisa uppfostrade Birba som sin dotter, och kallade henne ”Birba

tar-Varlirka”, eftersom Tisas mor hette Birba, och hon *trodde* att flickans mor hette Varlirka. Det enda minne som finns kvar från den tiden är en knepig bitleksak av trä och brons, som Birba fick med sig.

### Skuggan av ett hopp

För ett halvår sedan dog Gidarit tem-Haril, furstens hovpoet och ledare för den furstliga teatern, under mystiska omständigheter. Han hördes skrika av skräck; tre av hans tjänare rusade till. På golvet låg Gidarit och tog sig krampaktigt för bröstet, med ansiktet förvridet av skräck. ”Elar... Elar...” kved han. Vid fönstret stod en skuggestalt med en vid svart mantel – eller kunde det vara svarta vingar? – och ett fågelansikte med stirrande gula uggleögon. Tjänarna ryggade förskräckt tillbaka och en sade förskräckt: ”Ett – SPÖKE!” Gestalten svarade ”*DARRA NI DÖÖÖDLIGE! DE ORÅTTFÅÅÅÅRDIGA SKALL FÅ SIN DOOOM!*” Tjänarna greps av besinningslös skräck och flydde, men slängde dörren i lås bakom sig. Vakter sprang till, men när de nådde fram var rummet tomt trots att det inte finns några andra utgångar än den ännu låsta dörren, och Gidarit var död – av djupaste skräck.

Under några veckor viskade man om berättelsen bak stängda dörrar. Många såg jättelika skuggor som fladdrade över Fergenburgs hustak, särskilt kring det nya furstliga palatset och den ståtliga teatern. ”Elar går igen!” viskade man. ”Han har kommit för att hämnas sin död – då var ryktena sanna! Ont spel låg bakom Borgbranden, för annars skulle de skyldiga ju varit straffade och han skulle inte gått igen!”

Så en dag slog han till igen. Ur dimma som kom från intet skred en svart gestalt fram och uttalade en förbannelse över teatern och dess skapare Forbri, den nu försupne och förgiftade hovmekanurgen. Hans biträde Lalrik och två arbetare var åsyna vittnen – Lalrik svimmade av skräck. Forbri hämtade sig heller riktigt aldrig, och slutade helt att arbeta. Nästa natt steg han ned över landstrykarna ran-Peruts läger och dödade deras hövding, Igur. Förutom ran-Perut sågs han av en grupp fauner som var där i diverse skumraskaffärer. Bland dem fanns en riktig filur vid namn Dolon, som var så uppskrädd av händelsen att han började tänka på sin odödliga själ, avsvor sig sitt forna liv och snart istället hittade ett litet jobb som springschas vid teatern. Igurs yngre bror Nerit tog över ledarskapet för bandet.

Igen slog han till, och igen och igen. Ibland förbannade han, någon gång till dräpte han, och ganska ofta *stal* han. Ryktena berättade också om att fattiga stackare funnit mystiska pengabörsar när de bäst behövde dem, och några sade sig ha mött den svarta vålnaden själv och fått hans hjälp. En gång gick (eller flög – det beror på sagesmannen) han genom eld och räddade ett barn ur ett brinnande hus. En annan gång uppenbarade han sig för en girig hyresvärd och tvingade denne att erkänna att han försummat sina hus, och därmed orsakat ett ras som dödat ett dussin fattiga hyresgäster. ”Strigo” var det namn han fått i folkmun, efter Strigo Nattugglan, en kuslig sagofigur ur fabelspelen och högst konkret andeväsande i faunisk folktro (mer om dem i *Appendix* nedan). För även om vissa berättade spökhistorien om Elar, spreds bland kringstrykare och övriga av de fattigaste fattiga en annan historia: att han var Strigo själv, sänd av Theos att straffa furst Pylars onda regemente.

Mer sansat folk viskade också om Strigo. De trodde kanske inte på de mer fantastiska historierna – men fanns det inte ett rykte om att Elars son överlevt, på något mystiskt sätt? Kunde det inte vara sant? Var det sonen som återvänt att hämnas fadern? Ytterligare andra, som vägrade tro på ryktena om Pylars svek, mindes att aristosoferna störtat Uggleborg – var detta måhända en aristosofisk styggelse, ett överhettshatande monster med uggleblick och uggleklor?

### Männen bakom masken

Lalrik, Forbris lärling och tekniskt sett fosterson, växte upp under hugg och slag. Han lärde sig att lyda sin mästare i allt. Eftersom hans mästare på många sätt var korkad i sin tekniska genialitet lärde han sig också att vara en ögontjänare, som i sin mästares frånvaro stal och bedrog honom. Han utvecklade också allt mer den mekanurgiska talang hans mästare utvalt honom för, och överträffade så småningom honom i genialitet. Framförallt berodde detta på att han fick träning, för Forbri gjorde allt mindre av arbetet. En dag hade Lalrik lyckats åstadkomma en fantastisk uppfinning på sin tillstulna fritid. Han presenterade denna för mästaren och hoppades att äntligen få ett erkännande. Forbri skällde tvärt om ut honom för att han ”maskat”, slog honom och förklarade att han skulle presentera uppfinningen som sin egen; om Lalrik protesterade skulle han skälla honom för tjuv och han skulle få sitt straff.

Lalrik blev förbannad och ledsen och beslutade sig för att rymma. Han behövde dock pengar, och hos hans brännvinstörstige mästare fanns inga att stjäla. Han visste dock att hos Gidarit fanns kassan för teaterns kommande år – och hade han inte jobbat för teatern hela sitt liv utan lön? Han riggade ihop en manick som kunde slunga en äntherake längre än man kan med blotta handen och en sorts mantel som kunde fungera som fallskärm. Som en sista eftertanke plockade han reda på en gammal fabelspelsmask – händelsevis Strigo Nattugglans – och satte på sig den *ifall* någon skulle råka se honom, så han inte skulle bli igenkänd.

Så tog han sig in till Gidarits kontor på tredje våningen – och där *satt* poeten. Det var årsdagen efter Borgbranden, och Gidarit dränkte sin skam i vin och gömde sig på kontoret. När så en mörk gestalt klev in genom fönstret klädd som ätten ran-Strigas symbol, trodde han det var en vision av sin olycklige vän, och i skräck och ångest fick han en hjärtattack. När tjänarna dök upp, fick Lalrik en snilleblixt och började recitera

replikerna som ett spöke haft i en av Gidarits egna tragedier (Lalrik har växt upp i en teaterkuliss och har fotografiskt minne). Sedan hoppade han ut genom fönstret och gled till marken.

Lalrik fick inga pengar med sig, men en idé: han skulle försöka stjäla ihop mer, och om någon såg honom, skulle han spela spöke. Hans första mål var ett varuhus – som faunen Dolon Långsynt, tjuv, bedragare och hälare, redan höll på att tömma. Lalrik försökte köra sitt spöknnummer, och Dolon suckade, skakade på huvudet och sade: ”Ja men SNÄLLA nån...”

Det var början till ett lönande partnerskap. Lalrik är ett tekniskt geni, specialist på skenbilder, trick och synvillor. Dolon försörjde sig som bedragare och är en mycket skicklig sådan. Bägge växte upp i teatermiljö och är skickliga aktörer – Lalriks talang på det området har vuxit så snabbt att Dolon blir rädd. Lalrik kan komma in på de flesta platser i staden som representant för en av furstens främsta hantlangare. Dolon har gott om kontakter i den undre världen. Inget lås i staden kan motstå Lalriks kombination av flinka fingrar och mekanurgisk perception. Det finns ingen vägg som inte Dolon, vigare än en panter och tränad i akrobatik sedan koltåldern, kan äntra. Dessutom såg de tidigt till att skaffa sig ett alibi – de har bägge setts samtidigt som Strigo.

I samband med detta fick de också personlig hämnd. Strigo tog det sista av den försupne Forbris mentala hälsa. Han lever nu i en värld av delirium och hallucinationer. När Strigo dräpte Igur, dräpte han den man som dödade Dolons far.

De bägge är i princip bara inne i ”maskerade hämnare”-svängen av materiella skäl: Visst har de (främst Lalrik, som njuter av hjälterollen) gett till de fattiga, men de har hunnit stjäla ihop ganska mycket till sig själva också. De finner framförallt rollen som mystisk rebell fruktansvärt praktisk, även om de tycker Pylar och hans anhang är slempuckar av stort mått. Deras plan är att till slut lista sig in i den furstliga skattkammaren, bestjäla honom blå och fly landet.

Men den kommer inte att lyckas.

## Akt 1, Dag 1: Fergenburg, där skrottet tystnat

### I vilket våra hjältar kommer till staden

När historien börjar är det sen eftermiddag. Solen kommer att gå ned om två – tre timmar eller så. RP anländer med sin vagn till staden. De har rest sedan gryningen och är ganska trötta. Det är halvmulet, mycket kvavt, och åska i luften. Det är fortfarande fullt med folk som strömmar in genom stadsportharna, så det tar ett litet tag att passera. Kön är lång och besvärlig, och många handelsresande och andra gycklare svär över att de måste vänta. Någon muttrar att mycket kunde man vänta sig av den där furst Pylar, men inte det här. Om någon av RP frågar närmare, tystnar vederbörande snabbt men säger om man pressar honom att Pylar inte precis är den som gillar byråkrati, det kan man säga till furstens fördel. Om någon RP vill hoppa av och smita i förväg i något ärende går det bra. De måste uppge sitt ärende för vakten i porten, men de blir inte uppskrivna eller så, eftersom de inte har något att förtulla. Vakten påpekar dock för vagnförsedda RP att de kan få svårt att ställa vagnen någonstans inne i staden. Om RP frågar var de kan ställa den annars, pekar den ointresserade vakten ut riktningen till en allmänning utanför staden.

Någonstans på väg till teatern får syn på Harst tem-Tikrik som står och gastar på torget på en uppochnedvänd silltunna. Några stadsvakter dyker upp för att arrestera honom (egentligen onödigt, eftersom få av hans åskådare ids lyssna, men tyranners hantlangare är ju aldrig överdrivet smarta i sådana här historier). Radsa kliver dock fram ur hopen stödd på sin käpp och påpekar att tornklockan slagit fyra slag, så nu är enligt lagen Karnevalen i gång och då råder i princip yttrandefrihet i staden, och man *kan* inte arrestera någon för uppvigling. Radsa är populär, så pöbeln börjar tjoa, och vakterna släpper Harst. Någon ur hopen utbrister att den där hederskvinnan är den enda man kan lita på nu för tiden. Om man frågar denne ser vederbörande sig omkring och tillägger att det är si och så med styret i staden nu för tiden, men att fru Radsa är en hederlig domare och alltid varit det. Nyfiknare frågar besvaras med ett fräsande och uppmaningen med att sköta sina egna affärer – frågvisningar slutar i fångkistan, stocken eller galgen. Någon annan mumlar något till en vän om att det kanske är han som är Strigo – ”han har ätten Strigas sinne, inte sant?” Om man frågar om *detta*, säger viskaren rodnande att de måste hört fel, varpå denne och hennes vän försvinner snabbt.

De måste anmäla sig till tävlingen idag – det står på Tisas och Dilams rollformulär. Om någon RP frågar om var, säg att de inte vet, men att teatern är en trolig plats. Om de frågar någon annan, vet i princip alla stadsbor både att det är på teatern de sysslar med sådant där och var teatern ligger. På teatern, på själva utomhusscenen, sitter Lalrik bakom ett improviserat skrivbord och antecknar för brinnande livet. Forbri sitter i en framdragen länsstol och sover. Han snarkar ruskigt och doftar finkel. Precis när RP kommer fram ur kön till skrivbordet passerar Dolon som bär på diverse pinaler som ska städas undan. Han blir överraskad över att se dem och verkar lite illa berörd, även om han snabbt försöker ändra sig så att de inte skall se det. Han försöker lugna ned alla känslolösa återföreningsscener med att han har ett jobb att göra, det är bråttom just nu och de kan inte bromsa upp kön. På samma sätt förklarar han att han måste arbeta hela kvällen. Allt detta är mycket olikt Dolon som de mindes honom. I det ögonblick Lalrik får syn på Birba blir han upp över öronen störtförälskad i henne (ergo, han svimmar och börjar blöda näsblod). I den uppståndelse som detta antagligen leder till vaknar Forbri

och börjar skälla ut Lalrik, varpå han skickar Dolon efter mer brännvin. Själva anmälningen är en ren formalitet utöver detta.

De måste hitta någonstans att ställa sin vagn! Marknadstorget är fullt, eftersom de är sena, så de måste istället ställa sig på en plats utanför staden. Där har många kringstrykare samlats, men större delen är ockuperad av ran-Perut, som tar upp ungefär åtta gånger det utrymme som behövs. Medan de sätter upp sina tält dyker Tisas gamle vän Sirdrit upp. Han informerar dem om de politiska läget i stort, stadens historia och framförallt hur ran-Perut blivit nästan odrägliga att tas med (och mycket mäktiga). Om de inte frågar, börjar han babbla ändå, efter att han förhört sig om deras hälsa och utlåtit sig länge om sin, i synnerhet sina variga bölder mellan klövarna (som alla tvingas se vare sig han vill det eller inte). Han nämner paradoxalt nog inte Strigo om man inte frågar. Då börjar han skriva på sig och säger att det inte är gott att tala om sådana ting när solen inte står högt på himlen. Om man pressar honom, mumlar han: "Nattugglan har visat sig kroppsligen som varning för furst Pylar, men inte ens det tecknet från Theos har fått tyrannen att skärpa sig." Mer vägrar han att säga. Nämn för Tisa att Sirdrit är en skvallerbytta och ryktesspridare, och framförallt oerhört vidskeplig.

Ran-Peruts ledare får höra att ran-Kabri dykt upp och kommer förbi med några av sina löjtnanter för att se hur landet ligger. Karnevalen gör att han inte inleder några fientligheter. Istället är han artig med en biton av överlägsen spydighet. I ögonblicket Nerit får en glimt av Birba blir han ögonblickligen störförälskad i henne. Han gör därför omedelbart ett "se vilka coola muskler jag har bruden vill du nuppa?"-försök att stöta på henne. Om man spelar Birba rätt (det är *precis* den sortens karl hon absolut absolut *inte* vill ha) säger hon nej. Då lommar han iväg för han är ju en ädel bov som inte utsätter damer för något de inte vill.

Om Tisa vill jaga reda på Varlirka, har hon problem: Ingen på hospitalet känns vid henne. De gamla har nämligen ljugit om hennes identitet för att skydda henne, men känner inte hennes hemlighet. De tror hon är en hustru eller fästmö till någon av de män som anklagades för att vara skyldiga till Borgbranden, och vill skydda henne från vad de betraktar som justitiemord. De unga har aldrig hört namnet och vet inte vem tanten är, men vid en närmare beskrivning kan de komma på något – i efterhand. Även om RP visar leksaken säger fortfarande sköterskorna att de inte fattar vad hon pratar om, men detta övertygar äldre sköterskor om deras goda avsikter. I endera av de senare fallen kontaktas de ett dygn senare. Om det var en ung sköterska de pratade med, skickar hon en springpojke med en lapp som säger att hon kom på vem det var och att de kan träffa Varlirka; konstigt nog vill Varlirka att det skall ske i hemlighet. Om det var en äldre skötare, är det hela en försiktig lapp om att mötas i hemlighet. I bägge fallen är mötesplatsen ruinen av Uggleborg. Ingen som inte är mycket modig går någonsin dit efter mörkrets inbrott - det spökar ju där ju! Observera att ingen av Skurkarna i historien är mycket modig...

Dolon gör sig oanträffbar. Om man beger sig till teatern för att träffa honom, är han ute i ärenden eller något. Lalrik är precis lika näsblods- och stammingsbenägen som på dagen om Birba försöker ta reda på något, men om hon är lugn och vänlig kan hon få honom att prata en stund, och då låter han det slippa ut att Dolon inte är så förtjust i sin mor. Han antyder också att han hemskt gärna vill slippa att bli inblandad i eventuella familjegräl. Han tycker inte om gräl. Om man frågar om Dolon, prisar han dennes flit, goda karaktär och pliktrogenhet. Vid närmare påtryckning avslöjar han att Dolon inte alltid varit sådan, men att han varit en hederlig karl sedan han fick jobbet här. Om någon frågar om Strigo, låtsas Lalrik svimma av skräck. Sedan han kvicknat till ber han dem gå. Om de försöker fråga ut någon scenarbetare eller så berättar han ungefär samma saker om Dolon. Lalrik har bara förakt över för; han är en liten stövelslickande fjant och säkert furstens stjärtgosse. Fast det är klart, det är tur att han finns, för annars hade väl suputen Forbri sprängt dem i luften med en av sina infernaliska uppfinningar vid det här laget... Har man funderingar om Strigo och Lalrik, får man veta att den haren sett spöket, och inte varit sig lik sedan dess. Det är för övrigt inte bra att prata om spöket, för fursten tycker allt annat än bra om det.

Om någon RP vill göra något i staden, får SL improvisera. Som uppenbara främlingar kan de – på platser där väggarna inte har öron – få sig till livs mer om hur det står till i staden. Främlingar kan inte gärna vara furstens spioner. Detta inkluderar diverse historier om Pylars grymhet, slösaktighet och nyckfullhet, och en och annan fantasifull anekdot om Strigo. Tre kortare sådana återfinns i Appendix. SL kan brodera ut dem hur han eller hon vill. Om de inte frågar sig fram, träffar de inte någon som själv sett Strigo. Om de av någon mystisk anledning vill veta mer, led dem till Gurdur tem-Ibrastrion eller Elina.

## Akt 2, Natt 1: Fiender i natten

### I vilket våra hjältar får en bundsförvant

Under natten hör man åskan mullra på avstånd. SL bör påpeka att det ser ut att bli ett fruktansvärt oväder. Vid midnatt, eller när alla kommit hem och börjat lägga sig, blir RP's läger anfallna av några bråkstakar från ran-Perut. Nerit Järnskägg är inte med, för han har annat att göra, och dessutom skulle han aldrig bryta den fred som råder bland alla kringstrykare under Karnevalen. Det hela har planlagts av några av hans löjtnanter som vill imponera på honom (att tilltaget skulle irritera honom har de inte fattat). Busarna är tio

stycken och därmed fler än RP. SL bör köra några stridsrundor av strid för att visa RPs allmänna underläge. Hindra inte den RP som vill stila med sina stridsfärdigheter eller så, men det är inte meningen de skall vinna än så länge. Fuska med skurkarnas tärningar för Ducka och parera etc. Få gärna spelarna att tro att de gjort något *fel* och att det inte *alls* är meningen att det skall bli strid så här snart och att nu kommer allt att gå åt helvete. Sådant gör det lättare för spelarna att spela sina RPs förtvivlan. Plötsligt, när det ser som mörkast ut dyker Strigo upp och räddar dagen.

Dolon har begett sig hit i Strigos dräkt för att i smyg hålla koll på sin familj – han älskar dem fortfarande men är för stolt och sårad för att erkänna det. När han dyker upp är det i ett rökmoln, samtidigt som han låter tre – fyra av Lalriks blixtljus brinna av, gömda i terrängen. Beskriv det som om blixten slagit ned och att Strigo kom flygande ned ur mörkret. Om spelarna är sådana som använder tärningar, rulla lite slag för SYN och så, ruska på huvudet och ge lite spännande detaljer om fladdrande vingar och så till den som slaget blev bäst för. Ingen ser ändå vad som egentligen händer.

Efter att Strigo visat sig och förbannat de feqa uslingarna för att de brutit Karnevalens heliga fred, och förklarat att alla syndare skall straffas för sina brott, blir ran-Peruterna skräckslagna och retirerar. En av dem drar en fickpistol och avlossar ett skott mot Strigo. Denne hånskrattar och sveper ut med vingen – det hörs en åskknall och plötsligt stirrar mannen på sin hand som saknar flera fingrar. Han skriker till och springer sin väg han med.

Strigo vänder sig mot RP, bugar – och försvinner till synes i ett rökmoln. Strax efter anländer några andra kringstrykarfamiljer, både fauner och människor, som hörde oväsen men först nu vågat sig fram. Om de börjar söka efter Strigo hittar de inget, men SL kan ju rulla lite tärningar och påpeka att det faktiskt är mitt i natten och oavsett vad det där var, är det förbaskat svårt att spåra i kolmörker. Lite efter att Strigo försvunnit börjar det regna – först ett lugnt duggregn, men snart börjar det ösregna, och efter ytterligare ett tag att åska.

Under det att hela scenen pågår, ge Tisa, Dilam och Dorri varsin lapp, men säg att de inte får titta på dem än.

\*Tisa: Du tyckte du kände igen rösten hos den där figuren. Den var hemskt lik Dolons. Och såg det inte ut som en fauns hållning när han gick...

\*Dilam: Den där spökfiguren upprepade i princip Strigos repliker från ett fabelspel som heter *Den bortstulna puddingen* – det var det första du var med i, och där var det ju *Dolon* som spelade Strigos roll!

\*Dorri: Du är ganska säker på att det som klippte av kringstrykarens fingrar var en pisksnärt. Du känner igen rörelsen – det var Dolon som lärde dig den när du var liten! Och då måste vingen vara en *mantel*!

Spelarna får titta på sina lappar när som helst efter att själva stridsscenen är över, men *inte* innan dess. De måste dock själva fråga om saken, annars kan SL vänta tills morgonen med att påpeka för dem att de börjar minnas en underlig sak från i går kväll.

## Akt 3, Dag 2: Hela världen är en scen

### I vilket våra hjältar gör sitt jobb

På morgonen kan SL gärna påpeka att de har ett jobb att utföra. Spelarna får gärna snacka hur den där pjäsen ska fungera etc., eller fixa ett Fabelspel så att de får in lite pengar (då kan de hyra in utbölingar om de vill ha ett snitsigare skådespel tills imorgon). De skall helst inte behöva bli påmind, eftersom det är ganska tydligt från rollformulären varför de är här, men de kan bli uppskärade av mötet med Strigo/Dolon.

Har de tagit kontakt med Varlirka enligt ovan får de idag bud från henne nu om att mötas i natt, precis som nämndes vid föregående dag.

Nerit dyker upp och ber å sina löjtnanters vägnar om ursäkt för att de brutit karnevalsfreden. Han har låtit skära öronen av dem och förjagat dem från Fergenburg vid vite av dödsstraff. Detta har han sin fulla rätt att göra som hövding, om någon RP undrar. Han försöker få Birba i enrum och gör ett betydligt mer raffinerat ragningsförsök där han fullständigt ärligt ber henne om förlåtelse, betygar sin oändliga kärlek etc.

Försöker de konfrontera Dolon med att han är Strigo nekar han; han påpekar dessutom att sådana påståenden är *farliga*, för tänk om vakten hör dem? Om de ännu inte har några detaljer om Strigo berättar han vad som är allmänt känt, och kan visa dem till Elina om de undrar mer. Han lägger till att han *själv* har mött honom, berättar att Strigo dräpte den som mördade Dolons far (dvs. de övrigas far respektive make) och om de betvivlar *den* saken fräser han att Nerit Järnskägg är vittne och att även om han är en ran-Perut är han hederlig. Dolon ber dock att de skall mötas i natt istället så får de reda ut sina personliga frågor; han inser efter nattens händelser, säger han, att han borde vara hos sin familj, eller åtminstone på annat sätt skydda dem. Just nu är han *fruktansvärt* upptagen, vilket faktiskt är dagsens sanning.

Via djungeltelegrafan får de under dagen veta att Sirdrit arresterats för att ha ”stört ordningen”. De flesta är ovilliga att prata om saken och ser sig oroligt omkring efter furstens spioner, men frågar man enträget vågar till slut någon säga att han egentligen bara ifrågasatte furstens rätt att bete sig som han gör under en krogdiskussion i morse – han störde ingen ordning alls egentligen, men vakterna klädde honom svårt och



kastade honom i fångkistan. Det ryktas att han skall hängas när karnevalen väl är över, för under karnevalen får ingen brottsling straffas.

## Akt 4, Natt 2: Masker lyfts och dimmor skingras

### I vilket våra hjältar finner hemligheter

Eventuella hemliga möten med Varlirka sker i natt. Den gamla fröken har med sig en manlig och en kvinnlig sköterska från Vita Rosens hospital. Den manliga sköterskan (skötaren?) är en äldre man som klan bekräfta när och hur Varlirka dök upp på hospitalet, men inte vet ett spår om Birbas identitet. Varlirka berättar gråtande av rörelse om vem Birba är och hur hon trott att "lilla furstinnan" varit död alla dessa år. Hon tillägger att hon tyvärr inte har några bevis på saken, men att det borde finnas i Kallistas gamla hemligkista. Den fanns i hennes lilla krypin på Rammargatan – fast vakten sökte nog igenom det stället efter att Kallista försvann. Den kvinnliga sköterskan vet en del om sådant, eftersom beslagtagna ägodelar ibland skänks till Vita Rosen i anfall av välvilja. Om den finns kvar, står kistan på rådshusvinden. Varlirka påpekar att kistan är omöjlig att öppna utan att förstöra innehållet (hon kallar den "förhäxad", men i själva verket är det ett mekanurgiskt underverk som är brandsäkert, sprängsäkert och dyrkritt) *men* hon tillägger att lilla furstinnan säkert har kvar nyckeln – Kallista tog den ju med sig. Om någon undrar hur den ser ut, kan Varlirka beskriva den. Birba bör känna igen sin gamla "leksak". Vita Rosen eller Varlirka kan inte på något sätt hjälpa RP rent praktiskt, men sköterskorna kan dock berätta att Radsa är den enda maktmänniskan man kan lita på i staden. Ambassadörerna från grannstaterna, Jasmir och Blå Kejsardömet skulle nog också vara intresserade.

Om någon får för sig att bryta sig in eller på annat sätt komma åt kistan i rådhuset, bör SL inte ställa till med några större besvär. Det finns en enda vakt i rådhuset om nätterna, och det är en gammal gubbe som regelbundet faller i sömn. På dagarna finns det dock folk som jobbar där, vilket gör det hela lite besvärligare. Se skissen över huset i Appendixet.

Att kontakta Radsa mitt i natten är ingen bra idé. Hon kräver bevis innan hon ger sig in i leken på RPs sida, och dyker de upp mitt i natten blir hon dessutom förgrymmad. Hon vägrar att släppa in dem i rådhuset eller dylikt trams under natten. De måste vänta till dagen därpå, och om de dyker upp då utsätts de för en mängd byråkratiskt men tyvärr fullständigt juridiskt nödvändigt krångel. Under detta får furst Pylars spioner reda på att någon rotar efter Kallistas saker, men till RPs glädje får Retor inte reda på detta förrän det är för sent, nämligen *mitt* under tävlingen nästa natt (se nedan), mitt i RPs pjäs.

Om han anklagats för att vara Strigo, försöker Dolon ordna ett regisserat möte mellan sig och familjen på teatern som avbryts av Strigo/Lalrik. Denne anklagar Dolon för att ännu inte blivit hederlig eller något; vitsen är att familjen skall tro att Dolon och han inte är samma person. Till Dolons förtret gör plötsligt också Strigo chevalereska närmanden mot Birba ("Ack, om jag inte vore dömd till Natten och Dimman – så tänker jag var gång jag ser en sådan fager mö, blahaha dravel dravel"). Eftersom det är ett förberett möte på teatern har de preparerat renässansmotsvarigheter till det bästa Industrial Light and Magic kan åstadkomma – SL kan braska på med varenda specialeffekt han kan komma på för att göra Strigos entré så effektiv som möjligt. RP har inte en snöbolls chans i helvetet att genomskåda ett enda av tricken, och den här gången känner de inte igen något i Strigos uppträdande. Om någon specifikt frågar, rör sig Strigo på ett sätt som en faun aldrig skulle göra, för övrigt. En extra komplikation uppstår om de redan fått reda på Birbas identitet. Om man försöker berätta för Strigo att Birba är furstinna av Fergenburg, blir spökfiguren märkbart ställd. Helt abrupt försvinner Strigo utan att lämna några spår (dvs. via en lönnör så skickligt dold att RP inte kan hitta den). Dolon blir både bestört och intresserad, men är mycket skeptisk. Egentligen tror han på historien, och börjar planera hur han och Lalrik skall bära sig åt för att sätta Birba på tronen. Han vill dock inte blanda in resten av familjen och bannar dem flitigt för att de genom sådana affärer kan dra på sig furstens vrede. Han är absolut pessimistisk angående chansen att lyckas med någonting, och totalvägrar att bli inblandad.

Mot morgonen ger sig Dolon av för att rädda Sirdrit – om inte RP sade något, har han fått höra om saken av sina kamrater. Det hela är dock en fälla, och han blir arresterad. (Koppla gärna detta på något vis till att RP misstänkt honom vara Strigo; ju skyldigare de känner sig, desto bättre).

## Akt 5, Dag 3: But the show must go on

### I vilket våra hjältar ställs inför ett ultimatum

På dagen hålls en uttagingsrunda till tävlingen; man får spela upp ett kort stycke ur sin pjäs, och fursten väljer de tre bästa som går vidare till final. Karnevalsfursten utses samtidigt. På furstens skämtsamma förslag blir det *Lalrik* – fursten gillar att driva med honom, och vägrar att tro att den lille fjanten på allvar kan göra narr av honom. Lalrik är ganska känd som furstlig driftkucku (teaterskvaller är big news i Fergenburg) och plebejerna tycker lite synd om karln – han är på sätt och vis en representant för alla som hunsas

av furstens hejdukar. Ergo, så blir han vald. RPs förslag går till final oavsett vad som händer, så länge de kommer till teatern i tid – är det uselt är de övriga tävlandes förslag helt händelsevis ännu sämre.

Hans post som karnevalsfurste binder Lalriks händer – det blir fullständigt omöjligt för honom att dra på sig Strigo-kostymen. Och det *måste* han, anser han, för att rädda Dolon. Dolon kommer ju att avrättas vid midnatt om inget händer (då är Karnevalen nämligen officiellt slut och man *får* avrätta missdådare).

RP får under dagen, *efter* uttagningen, höra talas om att Dolon blivit arresterad – härolder över hela staden trumpetar ut att Strigo bara var en utklädd tjuv (man vet inget om hans tricks än, men fursten och Retor antar att han stulit några blixtar och rökbomber från teatern, och att resten är synvillor och överdrifter – de inser alltså inte vidden av Strigos kapacitet). Försöker de få tag på Dolon innan dess är han helt enkelt försvunnen, och Lalrik har inte en susning om var han är. Lalrik är märkbart oroad. Om de på något sätt gjort eller gör klart för någon annan än Lalrik i furstens tjänst att de är släkt med Dolon, kontaktas de av en vakt som påpekar att endast det faktum att Dolon är utslängd ur familjen gör att de får stanna kvar i staden.

Om man kontaktar Radsa nu är hon mycket mer tillmötesgående än om man stör henne under natten. RP måste först skriva på en massa papper innan de får titta i kistan. Återigen får Pylars spioner nys om saken, men tack vare den allmänna röran får den ansvarige för dem, Retor, inte reda på detta förrän mitt under RPs skådespel under den kommande natten. Radsa kan ordna så de får besöka Dolon i fängelset (under sträng bevakning) men hon vägrar absolut att hjälpa honom rymma, och antyder de något sådant förmanar hon dem strängt att rättvisan måste ha sin gång. Bråkar de, blir de arresterade.

## Akt 6, Natt 3: Ugglan flyger igen!

### I vilket våra hjältar slåss för det goda

Tja, vid det här laget borde de träffat Varlirka, funnit ut att kistan med bevisen finns på rådhusvinden, att Birbas minnessak är en (om än knepigt utformad) nyckel till den, och om de bevisen presenteras för stadens borgare, plebejhoparna och de Viktiga Ambassadörer från grannländerna som närvarar, så går de med på att Birba är den rättmätiga Furstinnan. Staten är som bekant luspank och behöver lån, och om Pylar *inte* får dessa, vet hans anhängare att det går åt pipan, så de överger honom mangrant om ambassadörerna anser att någon annan är den egentliga arvtagaren. Innan tävlingen som hålls på kvällen är det dock omöjligt att komma i närheten av vare sig ambassadörerna eller stadens patricier – de är mitt i det furstliga festvimmel och där kryllar av vakter. Om inte RP är listiga vägrar de dessutom att prata med kringstrykarfauner, punkt slut.

Radsa kan hjälpa dem om de kontaktat henne *innan* – just nu är hon upptagen. Hon kan då kontakta ambassadörerna en och en och visa eventuella bevis för dem. Detta kommer dock att ta hela dagen, eftersom hon försöker undvika furstens lakejer och Radsa är usel på att ljuga.

Sedan måste de rädda Dolon. Lalrik kommer att kontakta dem, och om de inte konfronterar honom med saken, förklarar han vilka Strigo är. Men Lalrik kan inte hjälpa dem just nu. Han kan bara få en halvtimme med dem i enrum på teatern – hans ursäkt är att de kommer att hjälpa honom med något, om RP inte har en bättre ursäkt. Nu är goda råd dyra: fängelset är totalt hyperbevakat med ett femtontal vakter beväpnade till tänderna, och de har ont om tid...

Det *bästa* slutet är kanske om de kör Son of Zorro tricket och någon tar på sig Strigos kostym och räddar dagen, men alla melodramatiska hisnande planer (byta plats med bödeln, förvandla pjäsen till en anklagelse mot Pylar, genomföra världens stunt för att leverera bevisen mitt under festen i ambassadörernas händer, osv.) bör ha enorma chanser att lyckas. Trista detaljplanerade kommandoräder eller diplomatiska finter bör dock utsättas för den mest pessimistiska realism och tvärtom vara dömda att misslyckas, och ingen som låter RP fly fältet bör ens på *lukta* på priset i turneringen, vad det nu blir... Dolon förvaras fram till tävlingen i finkan, men när den inleds placeras han i en järnbur som hänger på den strategiskt placerade galgen bredvid teatern (tja, avrättningar är också en sorts offentliga nöjen i Vidonia). Han har fått fruktansvärt mycket stryk i fängelset och kan inte gå själv, men kommer inte att utsättas för någon vidare åverkan innan tolvslaget.

Kom ihåg att om deras sökande efter kistan med Bevisen uppmärksammat dem för Retor, får han reda på detta precis när de håller sin föreställning. Utnyttja den dramatiska förvirringen till max!

Notera att om Birba spelar sina kort rätt kan hon få Nerit – och därmed hela klanen ran-Perut – att byta sida, men Nerit har allvarlig ångest inför att bryta sitt ord till furst Pylar (han är en ädel bov, minns det...) så om inte Birba är direkt i skottlinjen tar det ända tills kvällen innan han ger med sig... annars får RP det för lätt i början. Däremot passar det utmärkt om han lägger sig i eventuella offentliga strider. Han kan t.ex. kasta sig framför en värjstöt eller kula ämnad för Birba och dö i hennes armar ("Minns... att jag... älskade dig ... [dör]").

Furst Pylar kommer att bli otroligt chockad om en *ny* Strigo dyker upp, och får om det passar sig gärna av misstag yppa att han har någon skuld till sin kusins död. Detta följs antagligen upp av en besinningslös attack mot vederbörande ("Kan du... inte... DÖ!!!"). Retor, däremot, kommer att offentligt pissa på sig om det visar sig att Dolon *inte* var Strigo (eller snarare den ende Strigo; hans första tanke om nya spökfigurer dyker upp

är att faunen bara var en enkel tjuv som utnyttjade ett tvättäkta spöke som täckmantel). Annars anfaller han friskt alla som hotar fursten eller honom själv. En slutduell där någon har ihjäl honom är närmast obligatorisk.

Om man visar att Birba är rättmätig furstinna genom att offentligt presentera bevisen kommer patricierna att yrka på att hon tar plats på tronen. Ambassadörerna kommer att stödja detta. Resultatet blir att Pylar försöker anfälla henne; han bryr sig inte om han dör, men är inte han furste skall ingen annan få bli det heller. Retor kan tänka sig stödja honom, men de övriga soldaterna och ämbetsmännen ryggar skrämnda tillbaka. De är dock för ställda för att ingripa på RPs sida.

För att få *plebejerna* med sig på sin sida krävs något annat, nämligen någon sorts dramatisk entré som bekräftar deras drömmar om en befriare. Ett dramatiskt fritagande av Dolon, t.ex., eller en anklagelse mot furst Pylar under skådespelet är tillräckligt för att få dem att ställa sig på Birbas sida. Papperstjafs och andra juridiska bevis bryr de sig inte om, däremot.

Om man övertygar patricierna och de andra höga herrarna och damerna, insätter de Birba på tronen, men om inte plebejerna är övertygade bryter snart oroligheter ut i staden, eftersom enorma ekonomiska uppföringar krävs för att sätta stadens ekonomi på fötter igen, och detta kommer inte plebejerna att acceptera så lätt. Detta får trupper från vissa av grannstaterna att mer eller mindre besätta landet och Birba hamnar i beroendeställning till dem.

Om man tvärtom övertygar plebejerna, men inte de höga herrarna, gör plebejerna en våldsam revolution. Med stora förluster besegrar de furst Pylars soldater och insätter Birba på tronen. Tyvärr vägrar någon av grannländerna att erkänna hennes furstinnetitel, och alla lån som Pylar tagit inkrävs omedelbart. Furstendömet mer eller mindre går i konkurs och invaderas av främmande trupper. Om inte omständigheterna gör att Dolon kan frikännas från att vara Strigo, blir det dessutom ett extra orosmoment i det att han bestulit många av stadens rika medborgare. Om Strigos identitet kan bortförklaras på något vis blir det enklare med den saken.

Om man övertygar bägge, får vi ett lyckligt slut. Med både folkets och de mäktigas stöd kan Birba leda landet genom ett stålbad, från vilket Fergenburg kan träda ut, gladare än någonsin. Men det är en annan och långt tråkigare historia...

## Appendix

### Om fauniska och andra kringstrykares namnskick

Ättenamn av typen ran-<namn> brukas vanligen endast av patricier. Bland fauner – särskilt de kringstrykande – samt bland mänskliga kringstrykare råder dock andra förhållanden. Dessa använder ”ättenamn” på sina klaner eller storfamiljer. Dessa accepteras inte som ”riktiga namn” av de bofasta, vilket kringstrykarna inte bryr sig om.

### Om de fauniska fabelspelen

Fabelspelen, ofta kallade ”fauniska” eller ”daladhiska”, är en urgammal tradition. Före Profeten fanns något liknande hos de hedna daladherna, och de traditionella rollerna kan utan större möda spåras till gamla daladhiska avgudar. ”Fauniska” är ett epitet de fått eftersom de flesta professionella fabelspelare är fauner och yrket är kopplat till de kringströvande faunernas kultur, ungefär som man brukade associera zigenare med hästhandel eller italienare med glasstånd här i Sverige förr i världen.

Fabelspelen är enkla pjäser med en grundhandling som består av moraliska fabler. Det finns ett begränsat antal ”traditionella” roller, eller Masker, som deltar. Dessa motsvarar en sorts arketyper, så det finns inga krav på konsekvens; en Mask kan dö i en pjäs och dyka upp i en annan. En bra jämförelse är typfigurerna i *Commedia del' Arte* (Harlekin, Pulcinella, Pierrot, osv.) eller figurerna i vissa serietidningar i dag. På liknande sätt finns ett par dussin välkända stycken man spelar; handlingen är alltid den samma, men det finns stort utrymme för improvisation. Fabelspel är också i stor utsträckning interaktiva, i det att skådespelarna kan börja munhuggas med publiken osv.

Fabelspel finns i två varianter: dagspel och nattspel. Dagspel är en seriös företeelse främst riktad till barn och med starka kopplingar till de ekomantiska församlingarna, som arrangerar dagspel vid lokala högtider. I dem är moralen klar: de goda vinner, brott lönar sig inte, den som illa gör han illa far. De riktar sig i stor utsträckning till barn och unga. Trots den religiösa kopplingen och moralkakorna är de fulla med förhållandevis oskyldig humor, oftast av slapsticktyp (folk halkar på potatisskal med gruvliga kullerbyttor, faller ned från stegar etc.)

Nattspel är å andra sidan mörka med en cynisk sensmoral: den som är oskyldig och naiv råkar illa ut, de styrande är korrupta och själviska, *life's a bitch and then you die*. Skämten är galghumoristiska och improvisationen har ofta en radikal politisk underton; man lägger in kommentarer som syftar på lokala dignitärer folk tycker illa om, t.ex.. Nattspel spelas alltid efter mörkrets inbrott och barn får inte vara med. Mycket av humorn är ekvok eller rent obscen.

Många sällskap av fabelspelare sysslar med *båda* sorterna. Att en fabelspelare sysslar med nattspel är inget som diskvalificerar honom från att uppträda i ett dagspel som köpts av en lokal församling.

De traditionella Maskerna varierar från plats till plats, men inkluderar de nedanstående. Alla Masker har en Dagsida och en Nattsida. Dagsidan är hur de *borde* vara, Nattsida hur de *är*.

#### Artos Slagbjörnen

Bär en björnmask och furstlig mantel. Den Rättvise Fursten; björnen representerar den starke och gode ledaren i termaliska sagor (möjligen en minotaurinfluens). Kan ibland vara kortsynt eller bli lurad av fula fiskar för att visa hur en ledare inte skall bete sig. Delar ofta ut belöningar till den som gjort rätt. Nattsidan av Artos visar en fåfång buffel som lätt låter sig luras av smicker och använder rå styrka för att få det han vill.

#### Panterus Ädlingen

Bär en pantermask i guld och fina kläder. Den Stolte Ädlingen, med en bifunktion som Duglig Soldat. Tapper, rättskaffens och hederlig. Uppvaktar ofta Dama Hinden. Nattsidan av Panterus är en feg, skrävlande hycklare. Han misslyckas skändligen med vad han tar sig för såvida han inte tar sin tillflykt till list, vilket kräver att andra hjälper honom.

#### Dama Hinden

Bär en hjortmask och prålig klänning. Den Väna Mön. Kysk, oskuldsfull och dygdig.

Nattsidan av Dama är antingen ett fåfängt våp eller en naiv flicka vars orealistiska tro att alla är goda innerst inne resulterar i att hon blir våldtagen eller dödad (ibland *uppäten*, när Maskerna är mer lika sina djurförebilder).

### **Vulps Råven**

Bär en flinande rävmask och en kort röd mantel. Lurifax och Skurk med Hjärna. Så länge han inte mäter sig med Tigrus eller Lobs misslyckas hans själviska planer jämt och han slutar i galgen, på sjukstugan eller i fångkistan. En grym pajas som häver ur sig bitska skämt. Den enda skillnaden på Vulps Dag- och Nattsidor är att Nattsidan ofelbart *lyckas* med sina lömska planer.

### **Tigrus Huggtigern**

Bär en huggtigermask och prålig mantel, har oftast ett svärd vid sidan. Den Onde Fursten eller den Dålige Ledaren. Brutal, girig och självisk, tämligen korkad. På Nattsidan vinner Tigrus alltid, såtillvida han inte ställs mot Vulps; då blir han ofelbart lurad.

### **Lobs Vargen**

Bär en sur vargmask och soldatkläder. Den Råe Busen. Ibland framställd som Vulps' kumpan, ibland är de konkurrenter. I det första fallet är Vulps optimisten och Lobs pessimisten; de fungerar ofta som språkrör för improviserade politiska debatter. Ofta ställd mot Panterus, kämpande om Damas gunst. Fungerar som redskap för sensmoralen, i det att han är den som klår upp Vulpes eller är den som störtar Felid i olycka. På Nattsidan får han sin vilja fram, om inte Vulps lurar honom.

### **Felid Kattan**

Bär en kattmask (ibland i pråliga färger för att antyda att hon är hårdsminkad, som en gatflicka) och en klänning sydd av pråliga trasor. Den Fallna Kvinnan; den som lyssnar på henne råkar illa ut, och hon själv slutar i rännstenen. Damas konkurrent. På Nattsidan får Felid vad hon vill, genom att utnyttja sin sexualitet. Hon framställer också hyckleri eller skenbar fromhet i dess rätta dager.

### **Laggus och Lagga, Herr och Fru Hare**

Bär harmasker och enkla kläder. Dels herr och fru Envar, dels allmänt oskyldiga offer. Ofta huvudpersonerna i fablerna. Gör de Rätt, klarar de sig, gör de Fel, råkar de illa ut. Också dumma och oskyldiga clownen, motsatsen till Vulps listige och skyldige clown. Deras Nattsidor råkar ofelbart illa ut.

### **Coron Tuppen**

Bär en tuppmask och en ämbetsmans eller mentors klädnad, har oftast en bok i händerna. Coron fungerar lite grann som en Härold; han förklarar vad som händer i pjäsen, ofta på vers. Han kan också stå för intellekt eller social kompetens sådär i största allmänhet; den som inte lyssnar på hans råd råkar illa ut. När han själv är huvudperson gäller det för honom att inte bli högmodig; då faller han ofelbart. På Nattsidan är Coron alltid högmodig och överlägsen; hans kunskaper är bara bluff (om han t.ex. är advokat ger han usla råd som gör att hans klient hamnar i galgen, är han mentor bryr han sig inte ett piss om ekomantisk moral men använder en massa daladhiska för att visa hur lärd och förnäm han är, etc.).

### **Strigo Nattugglan**

Bär en ugglemask och kolsvart mantel. I händerna håller han eller hon (Strigo är närmast en hermafrodit, eftersom det är en liten roll som tas av någon vemsomhelst som inte spelar något annat just då) antingen en käpp eller spira av den typen liktorer och domare har som ämbetstecken, eller skarprättarens snara och piska. Dödens och Rättvisans representant. Han/hon släpar ut de som dör i historien, och hon/han fungerar också som domare eller på annat sätt representant för lagen, omutlig och rättvis. Strigos Nattsida är korrupt och skrämmande; de goda dör men de onda får leva, döden är meningslös men något man bara måste räkna med. Ofta försöker de Onda (utom Vulps, som är för smart för det) överlista honom, men då överlistar han/hon dem på slutet och tar både deras mutor och deras själ.

### **Maharahul Profeten**

Bär en leende solmask och en grön klädnad. Den enda Masken som inte är ett djur. Inträder som deus ex machina för att belöna de goda och bestraffa de goda. I slutet av varje pjäs är Maharahul alltid ensam kvar på scen och förklarar dess sensmoral. Nattsidan av Maharahul skiljer sig från dagsidan genom att hans solmask gråter; han beklagar sorgset det onda i världen. Här finns ingen deus ex machina som räddar den naive, dumme eller oförsiktige, så han träder bara in på slutet.

Trots att Maharahul är en man, spelas han nästan alltid av en kvinna. Det har antagligen att göra med att på den tiden Fabelspelen var rena amatöraffärer, spelades Maharahul nästan alltid av församlingens mentor, som oftast var kvinna. Så är fortfarande ofta fallet.

Det skall tilläggas att nästan alla Masker är identiska med andeväsenden ur faunisk folktro som faunerna betraktar som ytterst konkreta.

## Om Fergenburg i största allmänhet

Fergenburg är en stadsstat i regionen Dikrenen, en bit norr om Vikrestad. Staden såväl som den omgivande landsbygden är starkt kuperad, och där marken inte går att odla bevuxen med snårig tallskog. Klimatet är ungefär som i Sydsverige. Själva staden har kanske 8 000 invånare, medan dess omland har kanske 40 000. Dess stadsvapen visar mot vit botten en svart uggla som flyger iväg med två gyllene teatermasker, en i vardera klon. Fergenburgs främsta resurs är att två stora landsvägar möts vid staden, en nord-sydlig från Jasmir till Vikrestad och en öst-västlig tvärs över Imbri. Den som kontrollerar stadens citadell kontrollerar också trafiken på dem. Tullinkomster från vägtrafiken har utgjort en betydelsefull inkomstkälla för furstarna av Fergenburg, fast för Pylar är budget något som händer andra människor och staten har nu ett gruvligt underskott i kassan. Fergenburg är också känt för finhantverk av olika slag, främst masker, leksaker, prydnader och dylikt, som säljs av kringvandrande gårdfarihandlare på grannrikenas marknader.

Fergenburg behärskade ursprungligen ett större landområde, men olyckliga krig och dynastiska tvister under de senaste två seklen har krympt dess domän. Längre stod Fergenburg i ett politiskt beroendeförhållande till Vikrestad, bland annat eftersom denna hamnstad garanterade tillförseln av torkad fisk (Fergenburgs jordbruksareal är numera för liten för att försörja staden, så man är beroende av livsmedelsimport). Vikrestads undergång ledde till politiska problem för Fergenburg. Fursten av Jasmir gjorde propåer som avlogs och istället har stadens ledning tvingats till en känslig balansgång mellan grannstaterna, Jasmir och Blå kejsardömet.

## Om karnevalen i Fergenburg

Karnevalen i Fergenburg är en urgammal sed. Enligt legenden hotades staden av en stam vilda skogsbarbarer i slutet av Svärdseran. Deras hövding, Trigrot den Grymme, hade svurit att plundra och bränna staden, som hade givit en fristad åt hans förlupna fauniska trälarna. En farsot utplånade dock tursamt barbarernas härskare i dess läger utanför stadsmuren. I glädje över detta festade så stadsborna i flera dagar. Detta utvecklades med tiden till ett årligt återkommande spektakel. (Detta är givetvis bara en legend, men praktiskt taget alla i Fergenburg tror på den.)

Karnevalen handlar om sång, dans, dryckenskap och skörlevnad. Under några korta dagar lägger man vardagens vedermodor åt sidan och hänger sig åt festandet. Stadens gator fylls av festklädda människor och kringvandrande barder och gycklare. Här finns torgstånd med grillade köttstycken, friterad potatis, färskt bröd och öl, öl och åter öl. Under karnevalskvällen hålls en parad där stadens mer bemärkta medborgare förväntas delta, utklädda till någon figur ur den gamla legenden, och fursten förväntas "sponsra" skådespelare och gycklare så att det denna dag är fullständigt gratis att bege sig till teatern och låta sig roas av dem.

De sociala konventionerna sätts ur spel under karnevalen. Plebejerna väljer en karnevalsfurste, vars främsta plikt är att gyckla med de styrande. Han utser sina rådgivare och de håller hov på Brunnstorget, där de stiftar karnevalslagar och utfärder karnevalsdömmar. Detta är vulgärt och parodiskt, men också oerhört uppskattat av stadens vanliga invånare. Tradition påbjuder att både furste och överklass godmodigt ska svälja detta grova gyckel. De flesta gör så, men en del känner sig förorättade över "patrasksederna". Samtidigt kan patricier utan att förlora ansiktet bete sig ytterst ovärdigt under festdagarna; det är fullständigt tillåtet att supa sig redlös inför plebejer, rucka på äktenskapets helgd, säga fula saker till sin far, osv.

## Om SLP

### Furst Pylar tem-Stenor ran-Striga av Fergenburg

Utseende: En stilig man med ätten ran-Strigas typiska skarpskurna drag. Hans hår är svart med ett stänk av grått och han har ett kort, välansat skägg.

Personlighet: Nyckfull, maktgalen och slösaktig, men också charmig, förslagen och nöjeslysten.

Typiska drag: Skrattar ofta. Tycker om att håna andra. För hans motståndare är det ett sorts straff, för hans underhuggare ett test för att se hur uppstudsiga de är.

Egenskaper: SMI 11/3T+1, BIL 10/3T+1, UTS 12/4T, VIL 12/4T. Övriga 9/3T.  
Väsentliga färdigheter: Ducka 12/4T, Fäktkonst 14/4T+2, Pistol 12/4T, Slagsmål 12/4T

### **Retor tem-Vedrat ran-Gurat, Fergenburgs polemark och furstlig gardeschef**

Utseende: Även han stilig med ett charmerande leende och vackra ögon. Hans hår är långt med välansade mörka lockar; han är slätrakad men har långa stiliga mustascher.

Personlighet: Tyrannisk, fåfång, sadistisk och vidskeplig.

Typiska drag: Han tvinnar ivrigt sina mustacher när han blir nervös eller upphetsad.

Egenskaper: Alla fysiska 11/3T+1, UTS 11/3T+1. Övriga 9/3T.

Väsentliga färdigheter: Ducka 14/4T+2, Fäktkonst 17/5T+2, Pistol 14/4T+2, Slagsmål 15/5T

### **Forbri tem-Forbrion, furstlig hovmekanurg, scenmästare vid och konstruktör av Fergenburgs furstliga scen**

Utseende: En fet och plufsig man. Hans supande avtecknar sig tydligt i hans rödmosiga ansikte och hans blå näsa. Fett, ovårdat hår och helskägg, bägge i grått.

Personlighet: Girig, avundsjuk och hjärtlös. Gaggig och försupen.

Typiska drag: Drar sig i näsan och kliar sig på den. Snyter sig oavbrutet i en skitig näsduk. Syns sällan utan ett krus med finkeldoftande brännvin.

Egenskaper: BIL 10/3T+1, MEP 11/3T+2, övriga 7/2T+1.

Väsentliga färdigheter: Inga.

### **Lalrik, Forbris strykrädd gesäll**

Utseende: Egentligen en stilig pojke på vissa sätt, men hans hukande kroppsställning och tendens att undvika att se folk i ansiktet gör att man inte lägger märke till det så lätt. Brunt hår, slätrakad, bruna ögon, fina drag.

Personlighet: Blyg, tafatt och försiktig – så länge han inte har Strigos mask på sig eller är bland folk han litar på (vilket begränsar sig till Dolon, för närvarande). Då är han talför och självsäker, men fortfarande stillsam. Efter år som dörrmatta åt Forbri är han känslig för orättvisor och tycker ofta synd om andra som råkar illa ut.

Fullständigt svulten på beröm eller uppskattning och suger åt sig sådant som en svamp.

Typiska drag: Stammar och rodnar. Bligar under sin långa oklippta lugg istället för att se folk direkt i ögonen.

Börjar blöda näsblod om han blir extra stressad och kan till och med svimma (ibland på låtsas, för att slippa ur besvärliga situationer).

Egenskaper: SMI 11/3T+1, FIN 12/4T, BIL 12/4T, SYN 12/4T, KÄN 12/4T, MEP 12/4T, övriga 9/3T.

Väsentliga färdigheter: Alkemi 18/6T, de flesta hantverk nödvändiga för scenbyggen 14/4T+2+4T (MEP-bonus), Mekanurgi 18/6T, Kasta 15/5T, Omärklighet 15/5T, Piska 13/4T+1, Slagsmål 14/4T+2, Spänst 12/4T, Tillhygge 15/5T, de flesta tjuvfärdigheter 12/4T.

### **Retors slemma soldater, tillika staden Fergenburgs vakt**

Utseende: Sluskiga, stroppiga eller dumfeta, det varierar, men ingen ger ett förtroendeingivande intryck.

Personlighet: Fega och brutala översittare; varje hederlig man har lämnat sin tjänst. För tillfället i skräck inför Strigo.

Egenskaper: STY 11/3T+2. Alla övriga fysiska 9/3T. Övriga 8/2T+2.

Väsentliga färdigheter: Ducka 10/3T+1, Hillebard 10/3T+1, Musköt 10/3T+1, Slagsmål 12/4T.

### **Radsa tar-Antel ran-Korr, Fergenburgs rådsrättsdomare**

Utseende: Strikt klädd äldre dam, med det långa grå håret uppsatt i en knut. Klarblå ögon (sällsynt i Vidonia).  
Ler sällan.

Personlighet: Omutligt hederlig och plikttrogen. Fixerad vid lag och rätt och att allt går i enlighet med protokollet.

Typiska drag: Lider av gikt, så hon haltar, och rödsot, så hon måste ofta springa på dass och har ofta ett plågsamt uttryck i ansiktet, helt enkelt för att hon har ont i magen.

Egenskaper: BIL 14/4T+2, UTS 10/3T+1, VIL 12/4T, SYN 9/3T, övriga 8/2T+2.

Väsentliga färdigheter: Inga.

### **Harst tem-Tikrik, mentor och demagog**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

### **Gamla fröken Varlirka; folkskygg invalid på Vita Rosens hospital**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

### **Dolon Långsynt, faunisk tjuv och skojsare**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

### **Gurdur tem-Ibrastrion, ockrare och hyresvärd**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*Arketyrisk girig och omänsklig utsugare. Offer för Strigo; lever svettig bak låsta fönsterluckor.*

### **Elina, ensamstående fattig mor**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*Strigo gick genom eld för att rädda hennes barn; börsen han (?) gav henne är slut, lever på allmosor.*

### **Nerit Järnskägg, hövding över kringstrykarklanen ran-Perut**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*En Ädel Bov, i motsats till de andra Bovar detta stycke ärligt talat myllrar av. Hans bror dräptes av Strigo; slits mellan vidskeplig skräck och broderligt hämndbegär.*

### **Nerits klan, stolta och brutala kringstrykare**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*Tror att Järnskägget är deras legendariske förfader, Nerit den Förste, återfödd; obrottsligt lojala.*

### **Fergenburgs invånare**

Utseende:

Personlighet:

Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*Blandade borgare; fattiga som rika, precis så nöjeslystna och festglada som stadens rykte anger, men kuvade och sorgsna av furst Pylars regemente; deras hjälte, som så lägligt övertog den ouppskattade Elars plats, visade sig vara en tyrann. Än så länge, hukar av skräck.*

### **Tillresta underhållare och teatersällskap**

Utseende:

Personlighet:



Typiska drag:

Egenskaper:

Väsentliga färdigheter:

*Försiktiga med tanke på det tryckta läget inför den årliga Karnevalen; giriga efter Priset, 100 guldquadror, och livstids engagemang på den furstliga teatern...*

## ***Rollpersonerna***

## Tisa tar-Nerut ran-Kabri, faun, stolt matrona, ledare för den lilla fabelspels- (numera också teater-) truppen ran-Kabri

**Utseende:** En åldrad men fortfarande stilig faunmatrona. Hennes hår och ragg har grånat, och hennes rynkiga hud liknar numera svart albark, men hennes hållning är fortfarande stolt, hennes mörka blick fortfarande skarp. Hon klär sig så som änka på det sätt fauner betraktar som anständigt, dvs. med uringningar som visar mindre än vad de döljer och långa och många kjolar.

**Bakgrund:** Tisa har rest runt sedan barnsben och underhållit folk på olika sätt. Fabelspel är en sysselsättning med hög status bland fauner, så hennes ätt var en gång väl sedd. Fejder minskade dock medlemmarnas antal, och Tisa gifte sig med en man från en gycklarätt med lägre status, men som hade många medlemmar som nu var allierade till ätten ran-Kabri. Giftermålet var visserligen arrangerat, men hon tyckte mycket om sin make i alla fall, och de var relativt lyckliga och hade fått fem killingar när katastrofen slog till.

En natt för tjuugo år sedan dök hennes svärmor Kallista upp helt oväntat i deras läger. Kallista var en *klokmor*, vad människorna kallar för mystagog (dvs. en helig kvinna/klok gumma) och levde bofast i staden Fergenburg sedan länge tillbaka. Kallista hade med sig ett människobarn, en nästan nyfödd flicka. Hon sade inte mer än att hon och barnet var förföljda, och hennes son frågade inte mer utan begärde av Tisa att truppen genast skulle förflytta sig. En faunman säger aldrig emot sin mor, och Tisa kunde inte neka sin man något.

Några dagar efter åt anfölls truppen av kringstrykare från ätten ran-Perut, urgamla blodsfienter till ran-Kabri. De begärde först att människobarnet skulle utlämnas till dem, men dels vägrade Kallista, dels skulle Tisa aldrig tillåta att man gav upp något för uslingarna i ran-Perut. Så det blev strid. I samband med den dräptes Tisas make, Kallista träffades av en förgiftad pil – ätten ran-Perut är ökända giftkokare – och någon av dem satte eld på vagnen där Tisas yngsta killing, en flicka, låg och sov – förmodligen trodde de att människobarnet fanns där. Kallista fick på sin dödsbädd Tisa att svära på att ta hand om barnet, och hon försökte också förklara hur hon skulle få tag på barnets mor. Tisa förstod namnet "Varlirka" och något om Vita Rosens hospital i Fergenburg, men resten var bara mumlanden i feberysel. Hon uppfostrade flickan som sin egen, i den mån det är möjligt för en faun att göra det med ett människobarn.

Tisa har alltid antagit att Birba (flickan hade inget namn, så Tisa döpte henne efter sin mor) var barn till någon som smitit från ätten ran-Perut. Det händer att vissa kringstrykare enleverar kvinnor från andra strykarätter eller till och med de bofasta; det anses inte som god sed, men det skulle vara typiskt uslingarna i ran-Perut.

De senare åren blev det många sammanstötningar med ätten ran-Perut, och antalet familjer i ran-Kabri minskade. Å andra sidan gjorde ran-Peruts handlingar att de förtjänade andra kringstrykares förakt, och de drevs tillbaka till furstendömet Fergenburg och fick svårt att ens lämna staden. På sitt sätt ansåg Tisa att hennes make var hämnad – en kringstrykarätt som inte kan förflytta sig har gjort en stor förlust. Dock var nu hennes egen ätt reducerad till ett fåtal familjer, av vilka Tisas egen var den största.

För fem år sedan drabbades familjen av en annan sorg. Tisas äldste son, Dolon, ertappades med att försöka stjäla ån publiken. Ätten ran-Kabri är inga tjuvar och i sorg och besvikelse kastade Tisa ut sin älsklingsson från familjen och förbjöd honom att bära sin fars eller ättens namn. Hon har sedan dess ofta ångrat det, men det fanns inget annat hedersamt att göra. Nyligen fick hon veta att Dolon setts i Fergenburg (av alla platser – en stad som bara bringat ran-Kabri elände hittills!)

**Personlighet:** Tisa är bestämd, lurig och ganska så hämndlysten. Hon är mån om sin värdighet och ljuger t.ex. hellre än erkänner att hon inte vet något. Även om hon kan vara diplomatisk när det kniper tillåter hon inte att någon sätter sig på henne, och är extra noga med att hennes söner vet hut – hon ger dem fortfarande smisk om de inte uppför sig. Hon håller hårt på kringstrykarnas hederskodex – svik aldrig en ättemedlem, ljug eller stjal aldrig från en av vägens brödraskap, glöm aldrig att kringstrykarna är fria män och kvinnor. Likt många ledande faunkvinnor har hon förmågan att tänka långsiktigt, så hon lider inte av den vanliga bristen på strategisk förmåga som är medfödd hos de flesta fauner.

**Just nu:** Tisa är fast besluten att vinna Priset. Fastän Fergenburg är en olycksalig plats har hon gått med på att de beger sig dit. Om ran-Kabri blev en furstlig teatertrupp, skulle många fauner vilja gifta in sig i ätten, och den skulle bli stor, ansedd och mäktig igen. Tisa är också fast besluten att lösa tvisten med Birba genom att finna ut sanningen om hennes föräldrar och hitta en vettig make åt henne. Eftersom hon vet att det på hospitalet i Fergenburg finns någon som skall veta mer, kan hon slå tre flugor i en smäll. Slutligen saknar Tisa Dolon, sin älsklingsson, så att hjärtat värker, men vågar inte erkänna det öppet. Hon har inte nämnt att hon hört att han syns i Fergenburg, men egentligen var det detta som fick henne att gå med på Dilams tjat om tävlingen. Hon hoppas i hemlighet att få tag på honom och försöka åstadkomma en försoning mellan dem.

**An på:** Sjunger och spelar spinett bra; kan de flesta klassiska fabelspel utantill. Spelar oftast Maharahul Profeten och Coron Tuppen, och Orakel, Gamla Ammor eller Drottningar vid riktiga skådespel.

## Birba tar-Varlirka, människoflicka, uppfostrad av mor Tisa

Gladlynt, rättvis, omtänksam, nyfiken. Inte direkt ärrad av att växa upp med tre (till en början fyra) fauner som fostersyskon, men nog märks det ibland – främst genom att hon är mer välordnad än de flesta, för att kompensera för bröderna.

I tvist med sin fostermamma eftersom Tisa inte berättar mer om hennes riktiga mor, Varlirka. Fast besluten att finna något mer än teaterlivet. Längtar efter en karl som är lugn, tystlåten och ordningsam.

Sjunger, dansar och spelar flöjt. Passabel fabelspelare och skådespelare, god improvisatör. Spelar oftast Artos Slagbjörnen (eftersom hon är längst i familjen) eller Tigrus Huggtigern (samma skäl). När det är riktig teater i faggorna brukar hon av liknande skäl spela roller som Ståtlig General eller Minotaureernas Hövding – i mask, förstås...

## Dilam tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, självutnämnd dramatiker

Överspänd, sarkastisk, självcentrerad, optimist. Familjens intellektuelle, en som dessutom ser sig själv som Konstnär, inte som någon som har som "jobb" att underhålla andra.

Absolut besatt av att vinna tävlingen i Fergenburg och "lyfta" sällskapet till den Seriösa Konsten. Har hundra idéer, måste bara få någon ordning på dem först.

Sjunger ballader eller berättar historier, ganska duktig på lura. Spelar Panterus, Vulps eller Strigo när familjen sätter upp fabelspel; nyper alltid huvudrollen (oavsett vem det är) när det gäller Riktig Teater. Faktiskt mycket påhittig och (även om han själv inte vill erkänna det) suverän fabelspelare, eftersom han är fullkomligt lysande på att improvisera. Läser och skriver riktigt bra.

## Dorri tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, manlig mandomsman

Pessimistisk, stolt, listig, pålitlig (i motsats till hederlig). Ser sig som den som håller familjen säker sedan hans far dog för sisådär 20 år sedan. Besatt av sin Manlighet och ständigt beredd att bevisa den; notera att en skillnad mellan termalisk ”macho” och faunisk dito är att den senare berömmar den som löser konflikter med *list* (”en smart jävel”).

För en gångs skull ense med sin tvillingbror Dilam – anser att Fast Engagemang är vad familjen behöver av praktiska skäl. Har också funderat på att Birba behöver en Riktig Bock (fast hornlösingar är förtvivlat sällan riktiga Bockar...)

Knivkastare, jonglör och uppvisningsskytt när familjen inte spelar teater; också en hejare på basfiol. Hanterar och bygger eventuell rekvisita. Spelar Lobs eller Strigo i Fabelspelen. Hamnar alltid i eventuella Seriösa Manliga Biroller när det rör sig om vanliga skådespel, såvida inte vederbörande förväntas vara storväxt; då går till hans grämelse rollen till Birba.

## Didd tar-Tisa ran-Kabri, faun, fabelspelare, livsnjutare

Gladlynt, oansvarig, påhittig, hyperaktiv. Familjens pajas, men också den som löser familjekonflikter (vanligtvis genom att få de grälände att börja skratta åt honom, och fauners temperament gör att de oftast glömmer bråk efter ett par timmar eller så).

Bryr sig inte vart de är på väg, för han har alltid något annat att intressera sig för.

Akrobat, pajas eller trollkonstnär när familjen ägnar sig åt gyckel. Brukar också sluka eld och svärd, och spelar trumma, skalmaja och annat som man kan föra oväsen med. I Fabelspelen är han antingen Felid, Laggo, Lagga eller Vulps; i vanliga teaterpjäser får han den Obligatoriska Komiska Birollen (Pratsam Dödgravare, Överviktig Amma, Sanningssägande Narr). Spelar gärna kvinnoroller; förtjust i ekivoka skämt ("Ah, herr Panterus, så ni har svansen på framsidan? ")