

En Drottningens Heder

Hendragon scenario till Lincon '89
av Carl Cramér

Vår AD. 502. Orosmoln hopar sig vid horisonten. Det går rykten om att den gamle svage kung Belinas av Sugales unge son Morrin har återkommit från norr. Det betyder att de vilda bergsstammarna, som så länge hållit sig lugna under hans milde fader, kanske snart ställer till trubbel. Men kungadömet är redo, starkt och enat som aldrig förr. Kungen har sydlänningarnas, romarnas och stadsbornas förtroende, medan drottningen är som en gudinna för de stammar som håller vår norra gräns.



Abblasour

Ni var på besök hos drottningmodern på Abblasour, som ligger på gränsen till Sugales, uppe i bergen. Stämningen var orolig efter de senaste nyheterna, det verkar nästan som om lokalbefolkningen visste något ni inte vet. Men er värdinna, den vackra men stränga Diane Abblasour, prinsessa av Anguish på Irland, tog ett hjärtligt farväl och verkade inte det minsta orolig. Ni minns fortfarande hennes och hennes dotters, drottningens förtjusande lillasyster Enides avskedsleenden. Var inte flickan förtjusande med sin skrikande lillebror Cadlew på armen?

De närvarande

Sällskapet består av drottningens livvakt och betjäning. Man hade inte väntat sig någon speciell fara på vägen, så därför är det många väpnare och damer med. Totalt är det åtta riddare, tio väpnare, tolv fotsoldater, sju jungfrur, två spårare, fyra stallpojkar och ett dussin tjänare. Bland de närvarande kan nämnas.

Ledlyn Lydney

Är livvaktens ledare. En äldre officerare. (Det är tveksamt om riddare egentligen beskriver de äldre infanteriledarna.) Han är baron, en av de tre i kungadömet och en av kungens starkaste vassaller.

Lunette Cotswold

Er kamrat från vildsvinsjakten för två år sedan. Ni har knappt sett henne sen dess, och hon har hållit sig litet för sig själv under resan, till Geffdallans stora förtvivlan. Hon den lilla dottern till saxar 'Baronen' Cotswold. Förutom ett hetsigt humör och en järnvilja har hon också ett makabert skämtlygne. Till råga på eländet är hon söt också.

Ysgarran Cotswold

Ledlyns väpnare. Den yngste av de fem bröderna Cotswold, bara något år äldre än Lunette. Han är en intelligent och näsvis liten grabb.

Hemresan

Ni lämnade Abblasour igår morse efter en veckas angenämt besök. Resan gick fint, men vissa orostecken visade sig. Spårarna och Cyderic tyckte att ni var förföljda, och djurlivet var oroligt. Under hela dagen hängde en svart örn över er i skyn.

Natten gick lungt, och ni kom bra iväg. Nu var Ledlyn uppenbart orolig, och ni valde att hålla högsta fart söderut.

Överfallet

När ni kom ner mot Abblasour-dalens öppning märkte ni att det kom en grupp ryttare bakifrån. Ni intog tät formation och red vidare. Ett uppbyggd fotsoldater blockerade er väg. Ledlyn ger order om att de yngre riddarna skall eskorteta damerna genom fotsoldaternas

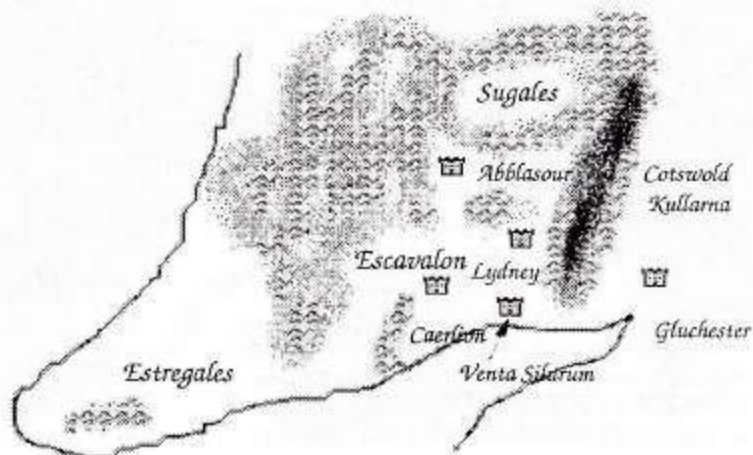
linjer och sedan fly genom skogen. Sedan stannar huvudstyrkan för att hålla rytteriet tillbaka och köpa er tid. Till slut drar ni er undan och spränger igenom infanterilinjerna. Nu ser ni dalen bakom er. Några tappra få lyckas hålla tillbaks en överlägsen styrka på ca trettio ryttare. Ni ser dem falla en efter en, och till slut faller Ledlyn Lydneys banér. Bara en klarar sig undan genom att kasta sig i floden och simma över. För första gången under flykten hör ni Lunette säga något. Hon viskar 'Ysgarran!'.

Vägval

Nu står ni inför ett vägval. I norr finns de fientliga bergen. Den snabbaste vägen hem går österut, ner genom dalen. Den första dagen kommer ni att rida genom den ödemark som en gång varit välbebyggd. Sedan kommer ni ner i barroniet Lydne, där kan ni få hjälp av de hämdlystna vassallerna!

I väster leder dalen ner mot det irländska kungadömet Estregales. Dem har ni varit i krig med flera gånger tidigare, så det är inget egentligt alternativ. Dessutom är dalen öppen och oskyddad.

Det tredje alternativet är att rida in i de skogklädda kullarna rakt i söder. Det är den kortaste vägen, och dessutom blir det nästan omöjligt att förföljas genom de dimmiga dalarna. Men den här trakten har dåligt rykte. Det talas om älvor och vättar, och många vandrare har försvunnit här. Och nu har ni ju inte spårarna med er längre.



Spelet Börjar

Här börjar spelet. Hela texten ovanför måste spelarna känna till. Om du vill kan du läsa den högt eller låta spelarna läsa den.

Omen och örnen

Inträffar snart efter det att spelarna börjat röra på sig. De ser en svart örn som slår ner mot en solande orm. Örnen lyfter, men ormen lyckas slingra sig ur dess grepp. Örnen landar åter och betraktar facinerat ormen en stund. Den ligger alldeles stilla. Då kommer helt plötsligt en annan orm och biter den sittande örnen, som sårad stiger mot skyarna och flyger iväg norrut på ostadiga vingar.

Jakten i dalen

Om spelarna väljer att följa de öppna dalarna kommer Morrins riddare att hinna ikapp dem. De får en chans att rida undan, in i skogen. Om de rider vidare i dalen blir de anfallna av fem riddare utan Morin. När och om den första gruppen bli besegrad ser hjältarna ytterligare en grupp på sju riddare närma sig. Besegras även dessa kommer det inga fler.

Om spelarna väljer att slåss chevalreskt, tex en och en, så accepterar angriparna det. De låter alla spelarna gå om de överlämnar drottningen till dem.

Observera att någon förälskad i Lunette eller drottningen är inspirerad, och att de med Ledlyn Lydne som länsheer är kritiskt inspirerade, i



Nu är endast de förälskade inspirerade, och bara så länge de tror att de skyddar sina älskade. Kristna riddare kan bli inspirerade om de inser att dimriddarna är hedniska demoner.

Om någon rättrogen hedning är med, behandlas han med stor respekt av dimriddarna. Om han inte attackerar riddarna,

den här striden. Låt dem bara vara inspirerade om de spelar ut sina känslor.

Det är mycket möjligt att hela gruppen dör här. I så fall är det ingen större poäng att spela ut scenariot med bara Imane. Morrin rövar då helt sonika bort henne, och scenariot är slut.

Skogen

När spelarna kommer in i skogen kommer det att vara dimmigt. Snart tappar de kontakten med varandra.

Dimman

Så fort spelarna rider in i skogen sveper ett dimbälte in över dem. Om de stannade i dalen kommer det vid skymningen. På avstånd hörs ett jakthorn i söder, sedan försvinner allt i ett mjölkvitt töcken. Man kan inte se sin hästs huvud.

Det är omöjligt att hålla ihop om man rör sig i dimman. Om spelarna stannar kommer **Lunette** att vägra. Hon fortsätter ensam. Om det inte är nog för att få spelarna att skingras, så hör de efter en timme hundskall i norr.

Dimriddarna

Om de fortfarnade stannar kommer en grupp på tre riddare in i gläntan. När riddarna dör eller trillar av hästen så upplöses de i dimma. Under striden kommer spelarna att skingras.

Dimriddarna är andar av döda krigare, frammanade med hjälp av Morrins mors magi. De är alltid helt tysta, även om deras hästar och vapen gör ljud på vanligt sätt.

kommer de inte att attackera honom, och all skada han tar från dem (efter rustning) halveras. *Knockback* räknas dock normalt.

Skingrade

Låt var och en av spelarna hålla kontakten med en annan person, så de kan hålla ihop genom att hålla kontakten i en kedja. Varken **Lunette** eller **Imane** går att hålla kontakten med.

Fråga först vem den första håller kontakten med, och säg sedan att det lyckades, om han inte försökte med flickorna. Flickorna kommer själva att misslyckas, men om de försökte hålla kontakten med någon som är förälskad i dem är han inspirerad tills de ses igen.

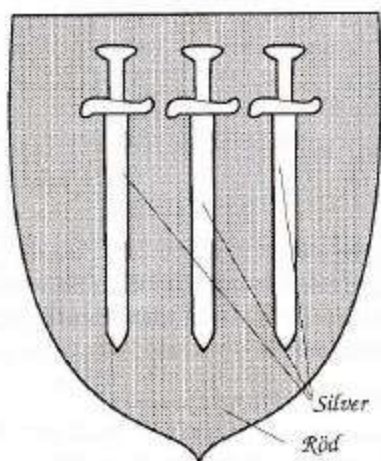
Imane ensam

Nu kan alla utom Imane gå ut. Är imane NPC gör du en liten konstpaus och läser igenom den här texten för dig själv. Spelarna skall få svettas lite för att de misslyckades tidigare.

Imane känner sig dragen innåt skogen av någon mystisk kraft. Hon kan försöka motstå, men misslyckas till sist. Varje gång hon försöker, kommer hon att vandra runt, hjälplös i skogen i en timme. Efter två timmar möter hon en örn, som ger sken av att anfalla om hon fortsätter kämpa. Det går bra att ignorera den. Efter fyra timmar kommer hon till Morrin hur som helst.

Imane med Morrin

Morrin, klädd i jaktkläder med med horn, lätt rustningstunika och spjut väntar i en upplyst glänta. Han talar en stund med Imane, och kräver att hon



Imane med Morrin

Morrin, klädd i jaktkläder med med horn, lätt rustningstunika och spjut väntar i en upplyst glänta. Han talar en stund med Imane, och kräver att hon kommer och blir hans drottning i Sugales. Om hon går med på det är scenariot slut, Morrin låter de övriga gå. Annars blir samtalet ett gräl, och till slut säger Morrin att han skall visa henne hur värdelösa de där sydlänningarna är. Han blåser i sitt horn, och dimman skingras. Grupp efter grupp komer spelarna in i gläntan.

Riddare i skogen

Spela det här med varje grupp av riddare separat. Börja med att spela Imane, och ta sedan de andra i den ordning de vill.

Vad de än gör kommer de inte att hitta ut ur skogen, eller hitta något annat än det som beskrivs här, innan Morrin blåser i hornet en andra gång.

Varje timme kommer varje grupp av spelare att möta en dimriddare. Han slåss som ovan.

Efter tre timmar kommer de fram till en källa, vars vatten har förmågan att läka 2d6 *Hits* man tagit skadan från dimriddarna.

Efter fyra timmar kommer drottningens ivrigaste uppvaktare att hitta en schal som hon tappat. Så länge han bär den är han inspirerad, genom hela scenariot.

Utmaning

När Morrin blåser i hornet den andra gången skingras dimman. Spelarna hör varifrån hornstöten kommer, och kan rida dit. **De minsta**

grupperna kommer fram först, och varje grupp kommer med **en kvarts mellanrum**.

Morrin sitter på sin häst och utmanar dem på duell. Han låter inte Imane gå till dem innan de besekrat honom. Morrin är förstas inspirerad.

Om ingen av spelarna lyckas besegra honom (vilket är troligt) så kommer till slut **Lunette** ut i gläntan. Hon är klädd i jaktkläder och har yxa i handen. Till fots utmanar hon Morrin. Han blir uppenbart blek, tvekar en stund, och vänder sedan in i skogen, besegrad.

Om **Morrin dör** här, men spelarna inte skändar eller tar med hans lik, kommer hans mor att rädda honom. Spelarna hör talas om att han återkommit. Enda skillnaden är att han blir stum, han kommer att ha med sig en dvärg som för hans talan hela tiden.

Morrins avsked

När Morrin blivit besegrad säger ha till Imane

"Kom ihåg ditt löfte. Jag kommer åter vid höstmånen, och då kommer sanningen att segra!"

Det är uppenbart att han tänker sig en ny duell.

Sedan har spelarna inget problem att rida hemmåt.

Hemkomst

När spelarna kommer hem är stämningen dämpad. Lunette, som tagit sig hem själv om inte spelarna träffat henne, återvänder till sina föräldrar. Skavalletret går som en löpeld genom landet, och drottningens heder är hotad.

Sommaren

Under sommaren har spelarna sina ordinarie plikter att sköta. De skingras ut till kungadömet's olika delar. Cedwirin, Eordorad och Geffdallan blir stationerade vid den norra gränsen, där de är med i skärmytslingar mot Morrins styrkor. Cyderic och Eordorad reser hem och Chantadour stannar vid hovet.

Nyheter

Efter en månad kommer nyheten att Lunette förlovat sig med en romersk handelsman från Gloucester. En dag senare talas det om att han är död, mördad ute i skogen av någon okänd nidingsdådare med ett vildsvinspjut.

Sommarträffen

Låt spelarna planera så mycket de vill nu. Om Imane vill utsätta dem för prov för att testa deras

värdighet så kan hon samla dem till en liten fest under sommaren. Här kommer tre förslag på olika prov hon kan utsätta dem för. Andra kan hon få komma på själv.

Dikttävlan

En tävling där det gäller att visa sina passioner genom att framför dikter. Om man vill komponera själv är det förstas ett plus. Man slår för sin färdighet i poesi, för sin passion för det ämne man valt, och för det språk man reciterar på. Sedan får Imane bedöma vem som vann, beroende dels på hur bra det gick, dels vilket ämne och vilka språk som valts.

Tornering

En enkel utslagstornering. Riddarna rider mot varandra och slå mot sin *Joust* färdighet.

<i>Critical:</i>	Man tar hjälmprydnaden
<i>Success:</i>	Motståndaren får slå <i>riding</i> för att inte trilla av. Annars bryter man en lans.
<i>Partial:</i>	Man bryter en lans.
<i>Failure:</i>	Ingen effekt
<i>Fumble:</i>	2d6 skada på hästarna, utdömd.

Vinner gör den som kommer först till tre lansar. Man förlorar automatiskt om man trillar av. Om båda sitter kvar efter en ränning, vinner man automatiskt om man tar motståndarens hjälmprydnad.

Fäkttävlan

Man slåss till fots med svärd. Ingen gör någonsin någon skada. Man får lika många 'poäng' som man slog över motståndaren, när man träffar. Domaren (Imane) bryter när hon tycker det är avgjort.

Dueller

Naturligtvis kan man ha vanliga utmaningsdueller också. All skada man tar i en sådan strid halveras efter några timmars vila. Striderna varar tills ena sidan ger sig eller någondera antingen trillar omkull eller kommer under halva *Hits*.

Brottning fungerar på samma sätt, den förste som ger motståndaren tre fall vinner.

Höstfesten

Nu samlas kungens hov i Caerlion. Stämningen är avvaktande, alla har hört talas om Morrins löfte. Han kommer mycket riktigt, och framför sitt ärende inför den bleke kungen.

"Den du kallar din drottning var inte i stånd att äkta dig. Hon hade redan vikt sitt liv och sin kropp åt mig och bergens kungadöme"

Kungen frågar argt sin drottning om detta är sant, är detta hennes utvalda? Hon avkrävs en ed, som hon skall avlägga innan duellen. Tiden bestäms till i morgon i gryningen.

Sorglig Festkväll

Kvällens festligheter är mycket dämpade. De flesta går tidigt till sängs, men få sover, ängsliga för morgondagens duell.

Drottningens ed

Drottningen avger sin ed. Det spelar stor roll om den är sann. Det viktiga är bokstavstroget. Om eden är dubbeltydig, så tyd den i drottningens fördel. Endast rak lögn skall bestraffas. Den bästa eden är något i stil med "Morrin är inte den man jag valt att bedra min herre med" eller något

Lunette Cotswolds Lozenge



liknande, om Imane samtidigt förfört någon annan spelare och bedragit kungen med honom!

Duellen

Sedan blir det en duell. Imane får välja en förkämpe. Beroende på om hennes ed var bokstavligen sann så kan antingen Morrin eller hennes förkämpe vara särskilt inspirerad.

- Om hon ljög har Morrin +5 på allt och gör +1d6 skada
- Om hon talade sanning har Morrin -5 på allt och gör -1d6 mindre skada.
- Om hon valde någon som har en passion för henne till sin beskyddare och ger honom något bevis på sin kärlek har han +5 på allt och +1d6 skada.
- Om hon förför någon annan, som hon valt till förkämpe, har han +5 på allt.

Naturligtvis kan Imane ordna fram en ståtlig springare (charger) och en full rustning (10 pts) åt sin kavaljer.

Slut

Om Morrin dör kommer det fram en underskön kvinna ur publiken. Alla står som förstelnade när hon går fram och plockar upp liket och sakta går iväg. Det är Morrins mor, skogsnymfen.

Vinner Morrin tar han med sig Imane upp i bergen. Ingen kommer att ha viljestyrka nog att ens försöka stoppa honom. Imane kommer att bli honom lika trogen som hon nu är Alain, men hon trivs till slut ganska bra i Sugales.

Äventyret får anses lyckat om drottningen finns kvar i Escavalon och Morrin besegrats. Oridderligt uppförande, typ att skära halsen av en sovande Morrin, gör att det inte blir någon saga av det hela, och då måste man nog säga att spelarna misslyckats.

Morrin Sugales

Siz	15	Hits	33
Dex	18	Knockdown.....	19
Str	17	Unconsius.....	8
Con	18	Damage	6d6
App	16	Armor (elven chain),	14
		Healing	6
Rida	18	Lans	17
Första hjälpen	15	Svärd	18
Vildmarkslära	18	Andra vapen ...	14

Morrins mor var en skogsnymf från det inre av Sugales. Det är från henne som det mesta av hans magi kommer, det är bara rättvisemagin som är hans egen. Hon dyker bara upp i slutscenen, och bara om Morrin besegrats. Hon ser ut som en underskön kvinna i sena tonåren.

Lunette Cotswold kommer att hålla sig tyst i bakgrunden hela tiden. Hon vet att hon skall giftas bort mot sin vilja, men vill inte avslöja det. Hon skulle hata att bli avslöjad.

Morrins (Dim) Riddare

Siz	12	Hits	28
Dex	15	Knockdown.....	12
Str	15	Unconsius.....	7
Con	16	Damage	5d6
App	12	Armor	8
		Healing	4
Rida	12	Lans	15
Första hjälpen	15	Svärd	13

Bedömningsmall

Som användes vid tävlingarna på LinCon. I spel kan de användas för att förära figurerna *Glory* beroende på deras spelares uppförande.

- Skapa en konsekvent roll, spela samma personlighet hela tiden
- Utveckla sin personlighet bortom karaktärsbladets snäva beskrivning
- Märkas mycket utan att hindra någon annan från att agera
- Försöka aktivera de andra spelarna
- Roa sig själv och alla andra
- Spela passionerat
- Ge gott intryck som riddare
- "Tala i rollen" så mycket som möjligt och undvika alltför mycket "metakommentarer"

Modifikationer i strid

Mer än ett mål	-5	Per extra mål
Målet högre upp*	-5	Ej Brottning, kniv
Kroppskontakt	-5	Ej Brottning, kniv
Tagit mer än halva HP	-5	
Korta vapen	-5	Kniv & Brottning
Varje vän i vägen	-5	Bara båge
Enbart försvar	+5	Kan inte skada
Lans i anstormning	+5	
Överraskning	+5	Oridderligt
Liggande Mål	+5	Oridderligt

*Tex en stående när man ligger eller en ryttare när man är till fots.

Regelgenomgång

Färdighetsslag

För att lyckas med en färdighet skall man slå under sitt värde med en d20. Så länge man lyckas blir resultatet bättre desto högre man slår. En etta är knappt lyckad och kan medföra vissa tråkiga bieffekter.

Slår man antingen exakt tjugo eller nio eller lägre utan att lyckas anses man ha fumlats. Fumlade slag har definitivt orevliga effekter. Om man slår exakt det man behövde för att lyckas, tex en tolv när man har tolv i färdigheten, har man lyckats speciellt bra. Ett sådant slag kallas kritiskt.

Motståndsslag

När två personer försöker att motverka varandra slår de motståndsslag.

Om båda lyckas så vinner den som slog högst. Om bara den ena lyckas vinner han automatiskt.

Om båda missar eller fumlar vinner ingen. Om endera slog ett kritiskt slag vinner han alltid. Men om motståndaren lyckas normalt och slog högre än det kritiska slaget anses båda ha vunnit. I sådana fall blir inget av slagen kritiskt.

Att lyckas utan att vinna kallas *Partial Success*. Det ger ofta mindre effekt än att lyckas fullt ut.

Om båda slår kritiskt eller lyckas på samma tärningsslag är det oavgjort.

Strid

Går till så att de stridande slår ett motståndsslag mot var och en av sina motståndare. De som lyckas anses ha träffat och gör skada på sina mål.

Man kan slåss i olika omöjliga situationer och mot mer än en motståndare. Allt detta räknas som modifikationer på färdigheten, se förra sidan.

Skadan kommer i tärningsslagens ordning, så om någon dör på en träff från någon som slog tjugo, hinner hans eget slag på sexton aldrig komma fram.

Parad. Om offret lyckades med sitt färdighetsslag men slog lägre anses han ha fått in sin sköld i vägen för slaget. Skölden absorberar lika många poäng skada som offret slog på sitt attackslag.

Kritiska slag halverar offrets rustning och skydd från parad.

Vid oavgjorda slag går alla vapnen utom svärd av.

Speciella vapen

Brottning (grapple): En riktig träff kastar omkull målet och gör 1d6 skada genom rustning. Ett liggande mål kan lätt immobiliseras om man träffar. Om man träffar men pareras kan man avvärja sin fiende. Han måste då slå under sin färdighet minus vad den som grep vapnet slog i brottning. Annars tappar han vapnet.

Båge är ett missilvapen. Man kan inte försvara sig om man inte har en sköld. Det går att ducka pilar. Skadan baseras bara på styrka.

Ducka gör man genom att använda sin *DEX* istället för en vapenfärdighet när man försvarar sig. Detta ger inte +5 för att man inte anfaller, men låter en göra något annat samtidigt, till exempel springa därifrån.

Färla (Mace) gör + 1d6 i skada mot ringbrynja (*Chainmail*).

Lanskan användas till häst. Om hästen stormar gör lansens hästens skada.

Yxa gör två poäng extra skada mot motståndare med sköld.

Effekter av skador

Varje träff kan slå omkull sitt mål. Om skadan var mer än offrets Knockback (innan rustning) måste offret slå under *DEX*, eller till häst, under *Riding* för att inte trilla omkull. Om man faller från häst tar man 1d6 skada genom rustning.

Om skadan går igenom rustningen dras den av från offrets *Hitpoints* på vanligt sätt.

Skador som i ett slag överskrider *Major Wound* har klart allvarliga effekter och gör offret till invalid för resten av äventyret.

Tar man mer än halva sina *Hit points* i skada har man sedan -5 på allt fysiskt krävande man gör. Gäller dock inte om man gör första hjälpen på sig själv. När man tagit tre fjärdedelar av sina HP är man medvetslös. Hoppas du behandlat dina vänner väl...

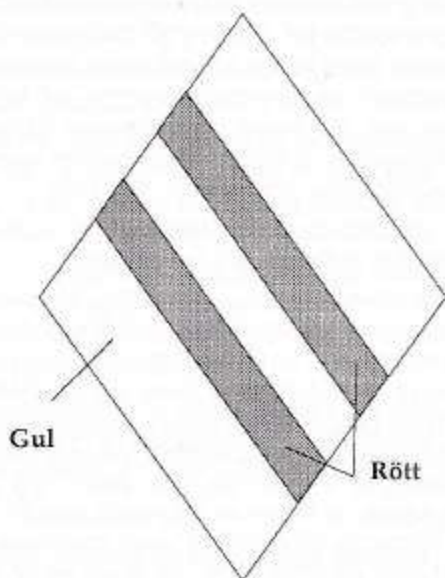
Första hjälpen

Ett lyckat första hjälpen slag ger tillbaka lika många HP som offret har *Healing Rate*. Om den ges fort kan den negera ett *major wound*.

Imane Abblasour

Drottning av Escavalon

Drottning Imane Abblasour är din granna titel. Du är ättling till drottningarna av Irland och har Bridgits (keltisk strids-, eld- och vårgudinna) brinnande blod i dina ådror. Din mor lät sig kristnas och har gett dig en kristen uppfostran.



Men i Sugales vilda berg, där du växt upp, känner man de hedniska krafterna i hela kroppen! Du flyttade ner till de civiliserade trakterna i Escavalon för tre år sedan, när du gifte dig med Alain. **Alain de Escavalon** är din kung och make. Du gifte dig med honom för knappt tre år sedan och äktenskapet är fortfarande barnlöst. Ni älskar inte varandra passionerat, men tillsammans blir ni ett bra kungapar och han låter dig sköta de inre angelägenheterna som du vill, vilket ger dig en behaglig maktställning. Samtidigt håller han ordning på armén och krigen, något ingen här nere skulle låta en kvinna sköta.

Morrin Sugales Det var under jordens uppvaknande på vårens som du en gång träffade

Morrin Sugales, arvtagare till Escavalons grannkungadöme. Han var den första prins av det gamla blodet du mötte, och elden flammade inomer båda. Under en vild Belthane-natt lovade du honom att bli hans drottning. Sedan försvann han norrut till Hadrianus mur, där han har tjänat i sju år nu.

Då var du bara en liten flicka. Ditt minne av honom är förstas färgat av en ungdomlig romans, men du mins honom som en stark och säker yngling med fasta principer.

Under tiden dog din far, och din mors kristenhet blev allt mer rabiat. Så det var nästan med tacksamhet du tog emot anbudet att bli Alains maka.

Nu har Morrin alltså kommit tillbaka. Han klättrade upp till ditt fönster igår natt och bad dig uppfylla ditt löfte. Du avvisade honom, men han lovade att återkomma. Han sa att det löfte du en gång gett honom med hela din kropp inte kan brytas så lätt. Du fruktar för din frihet och ditt liv under vägen tillbaka.

Sugales är ett kungadöme som är mycket vildare och mindre civiliserat än Escavalon, och du misstänker också att du skulle vara betydligt mindre självständig som Morrins maka än som Alains. Dessutom skulle det säkert bli krig om du bedrog din kung och flyttade norrut. Därför tror du nog att det vore bättre att stanna i Escavalon, men helt säker är du inte.

Till råga på allt är både Alain och Morrin av släkten *De Galis*. De har båda ett stort magiskt arv. Hos Alain visar det sig i hans karisma och idoghet, hos Morrin i hans ärlighet och rättfärdighet. Ingen av dem kommer att ge upp lätt, och båda har sin magi. Man du har en hel del kraft själv, så det skall nog gå att rida ut stormen.

Lunette Cotswold är en ohyfsad liten saxisk jänta som visst var ute och jagade vildsvin tillsammans med de andra i gruppen för två år

sedan. Hon dominerade dem totalt, samtidigt som hon förstörde sitt rykte för evinnerlig tid. Det är skandalöst att sådana som hon får gå lösa! Du kommer aldrig att glömma ärkebiskopens min när Draines svin marscherade ur från bankettsalen! (I finalen i förra årets LinCon-scenario, se Beh 3-4/88)

Men det är ovist att visa fiendskap öppet. Någon skulle kunna ta illa upp. Du får väl arbeta bakom kulisserna, som vanligt.

Kärlek har du ofta väckt men aldrig funnit. Du och Morrin hade en het vår tillsammans, men elden falnade. Och även om du och Alain trivs bra tillsammans, han är en beundrande och uppskattande make, så kan det knappast kallas kärlek.

Nu är det vår, andarna vaknar och du känner jordens puls i dina ådror. Kanske detta är din tid? Den sanna kraften lär ju frigöras med kärlekens hjälp. Inte skulle du ha särskilt mycket emot att bedra Alain, bara det inte blev känt.

Magi har du tyvärr lärt dig alldeles för lite om, tack vare din stränga mor. Men lite kan du.

Magi verkar oftast vara rättvis betonad. Naturen slår tillbaka på dem som stör dess ordning, och den hjälper dem som följer sina egna lagar och sitt givna ord. Det verkar därför som om dina chanser mot Morrin skulle vara tämligen små, men du kan ett par knep.

Det är nästan alltid så att magin är beroende av de precisa ord som används. Om man kan vrida orden så att de betyder något annat, eller är tvetydiga, så kan man ofta böja de magiska krafterna till sin fördel. Om man hör någon förbanna "Må stadsbornas drottning vara förbannad i evighet, och må hennes barn förtvina i skötet" så kan man klara sig genom att ordna en festprocession i staden där man bär runt en trädrottning med risfyllda dockor i skötet. Ty då har förbannelsen gått i uppfyllelse. Och om någon svär att han är den enda som har rätt, kan man ofta ordna så att åtminstone någon annan kan komma i fråga genom list och ränker.

Kärlekens makt är en annan mäktig magi. Kärlek kan ofta övervinna den mäktigaste trolldom. Så om inget annat hjälper så kan kanske någons kärlek rädda dig från Morrins magi.

Prov är lämpliga för att finna vem som kan vara

värd att bli din förkämpe. Diktävlan, fäktkonstävlan, tornering och dueller är alla lämpliga ridderliga dygder som kan sättas på prov.

Makt är ett av dina mål. Att med försiktig hand styra världens öden, utan att behöva synas eller ta ansvar. Det gör man lättast genom att binda män till sig. Det var makt som övertygade dig att gifta dig med Alain, och då du bedömer hans chanser som bättre än Morrins, stannar du hos honom.

Det är i alla fall vad du tänker för dig själv. Men djupt inom dig vet du att inget skulle kunna få dig att lämna ditt unga kungadöme. Vad som egentligen håller dig är svårt att säga.

Religion Du inser religionens stora makt. Man går i kyrkan till vite krist på söndagarna och dansar runt bälten och älskar den stora (hedniska) gudinnan vid Belthane (vårfesten). Då håller man både de kristnas och stammarnas lojalitet. Men vad som än händer, måste majbälten brinna. Annars kanske marken slutar bära frukt.

Du är rädd att din barnlöshet kan bero på att du inte följt gudinnans alla bud på sistone.

Mål: Ditt mål under resan är att fatta det slutliga beslutet om vems drottning du skall vara. Sedan gäller det att se till att den sidan vinner, med alla medel. Förmodligen kommer du att behöva någons hjälp, så försök att finna någon förkämpe bland de övriga spelarna. Han skall vara vacker, intelligent, diskret och inte alltför svår att domptera, en kanske omöjlig kombination.

Domslut: Du vet att det traditionella sättet att framföra ett klagomål vid ett hov är vid vår eller höstfesten. Vårfesten har redan varit, så nästa chans är vid höstfesten. Om Morrin väljer att göra hela affären officiell kommer han antagligen att komma till hovet på hösten. Där kommer han att framföra sina klagomål till kungen.

Ditt bästa försvar är då att kräva att saken avgörs med förkämpar. Målet kommer antagligen att uppskjutas till nästa morgon. Då kommer du att avkrävas en ed om din trohet mot Alain och sedan slås de båda förkämparna. Förmodligen kommer Morrin att slås själv, och om den ed du svor är falsk kommer han nästan säkert att segra.

Imanes handlande, en guide

•Du bör bestämma dig för att du skall välja Alain och inte Morrin.

•Om Lunette skulle rädda dig, föraktar du henne etter värre på grund av den skandal det vällar. Men du håller tyst och bidar din tid.

•Under sommaren kallar du till dig de unga riddarna för att välja en förkämpe. Låt dem tävla i några lämpliga grenar, t ex Tornering, Dikt-tävlan, Sparringmatcher, Brottning eller vad du nu tycker passar

Resultaten kommer inte direkt att avgöra vem du väljer, och du kommer att anpassa tävlingsgrenarna så att dina favoriter har större chans.

Målet är hela tiden att avslöja vem som är kompetentast och lättast att styra.

•Förför gärna den du väljer till din förkämpe, det gör det lättare för dig att svära en "icke-falsk" ed och binder honom till dig med kärlekens band. Då slåss han dessutom bättre.

Det är inte nödvändigt att verkligen älska med din utvalde, tiden anser att viskade ord och hemliga kyssar är otrohet och ej uppfylld kärlek är ofta den starkaste.

•Duellen kommer förmodligen att utkämpas på dagen efter höstdagjämningen, och den natten är stora krafter i rörelse i naturen. Använd dem gärna!

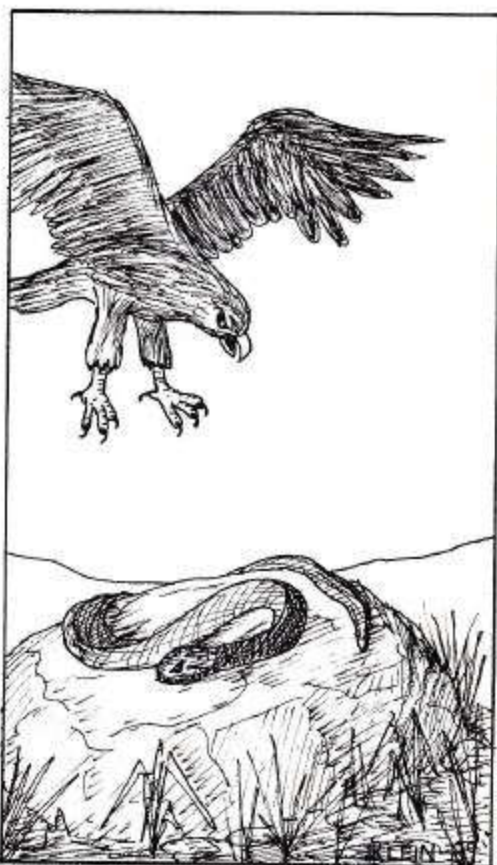
•Naturligtvis spelar din hjältes sätt att vara också in, du måste nog dras med honom bra många år.

Kärleksmagi har liksom en förmåga att slå tillbaka på den som använder den.

•Vid domslutet svär du någon nonsens, typ "Morrin är inte målet för min passion" samtidigt som du valt en av de andra till din älskare, om inte någon annan föreslagit något bättre.

•Ge gärna din hjälte något att bära i striden, en handske eller en schal tex. Dessutom kan det ju vara bra att ordna fram en tung rustning åt honom inför duellen.

•Hoppas och be!



Slutord

Jag har valt att inte publicera karaktärsbeskrivningarna från LinCon-89. Dels skulle det bli alldeles för mycket, sisådär en tio tolv sidor, dels vill jag att de skall vara lite okända för dem som spelar Pendragon på LinCon i framtiden.

Karaktärerna var dessutom desamma som förra året, bara två år äldre och erfarnare. Ni kan alltså läsa om dem i Beholdern 3-4/88.

Det enda jag publicerar här är vissa delar av drottningens personlighetsbeskrivning som dessutom innehåller en stor del av bakgrunden till scenariot. Dessutom kommer den guide för hur drottningen skall agera under scenariot, som kan vara en stor hjälp för de spelare som skall spela henne. För det är en svår roll, svårare än jag hade tänkt mig, som de tappra flickor som spelade henne på LinCon fick erfa.

Carl Camér