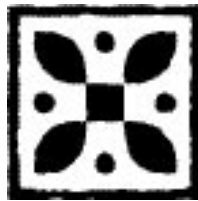


---

GRATIS EON-ÄVENTYR

---

# ARMANDES TESTAMENTE



**A**RMANDES TESTAMENTE UTSPELAR sig i Asharien och Soldarn. Det är en historia med religiös grund och vissa kanske kan tycka att Zoriánorden stämplas som onda i detta äventyr men det är inte riktigt sant. De handlar och har handlat efter sin övertygelse men i just denna historia kanske deras övertygelse inte är den rätta. Äventyret kommer att ställa vissa moraliska frågeställningar till rollpersonerna speciellt om de är medlemmar inom den samoriska läran eller är medlemmar av Zoriánorden. Det kan till och med tänkas att man bör undvika att spela äventyret med sådana rollpersoner. Spelledaren får avgöra.

Gudarna är med i detta äventyr och stundtals kommer nog spelarna inte riktigt att hänga med vad som händer och det är tveksamt om de kommer att förstå hela händelseförloppet. Det är helt medvetet. De höga makterna nyttjar de vanliga dödliga (och även alverna) efter egna syften och anser sig inte behöva förklara precis allting. Men grunden borde inte vara några problem att förstå.

**Författare:** Jürgen Richter

**Layout:** Dan Johansson

**Illustrationer:** John Hellervik

## BAKGRUND

**D**ENNA HISTORIA BÖRJAR i Tuzan Rim omkring år 2750 e.D. då en viss Armandes var prebent i stadens samoriska tempel. Vid denna tid var staden ett kulturellt och vetenskapligt centra med en betydligt större befolkning än nu. Detta var innan området blev till kungariket Voromanien och den katastrof det blev för staden vilken den ännu inte hämtat sig ifrån.

### Armandes av Tuzan Rim

Armandes var en mycket frispråkig herre, stolt över sin stad och med ett brett folkligt stöd, vilket han gärna visade genom att skriva olika brev och böcker fyllda med tankar och vass kritik. Runt år 2750 e.D. offentliggjorde han sitt livsverk kallat "Blodet och Läran" i vilket han ifrågasatte vissa av de metoder som Zoriánorden använde sig av. Han menade att de helt enkelt var för blodtörstiga i sin jakt på syndare.

Boken slog ner som en bomb inom den samoriska läran. Ingen hade förut ifrågasatt Zoriánorden och de flesta ansåg även efter att ha läst Armandes skrift att orden handlade korrekt. Vilka skulle annars skydda läran mot Daaks kunskapare? Nu menade inte Armandes att orden skulle upplösas eller få andra uppgifter. Han ifrågasatte bara dess offensiva agerande där vanliga enkla människor med fel lära (läs Daak) ibland dödades utan barmhärtighet. Orden skulle istället ägna sig åt beskydd ansåg han. Ledningen för Zoriánorden såg dock Armandes som ett stort hot och började intrigera och utöva utpressningar speciellt mot prebenten i Chadarians hopp som anses leda läran åtminstone i Asharien. De satte in alla resurser på detta.

Mindre än två år efter det att boken offentliggjorts avsattes därför Armandes under mystiska omständigheter. Han tvingades avsäga sig sin tro och dömdes till förvisning från de stora städerna. En tid reste han runt i Asharien och besökte gamla vänner men vart efter tiden gick blev det färre och färre som ville veta av honom. Han slog sig tillslut ner i ett kloster tillägnat Eliana (Jordmodern) strax norr om Nimto där han bidade sin tid ett tag. Men efter något år började det klia i fingrarna och han återupptog skrivandet. Nya kritiska brev skickades iväg och han sammanfattade alla sina tankar i en bok han kallade för 'Armandes testamente'. Den boken gömde han undan under en av sina få resor vid denna tid. Samtidigt började Zoriánorden få nog. Man hotade att plundra Elianas kloster om man inte slängde ut sin obekväme gäst.

Armandes lämnade frivilligt klostret och med hjälp av dess systrar kunde han undkomma den fälla riddarna gillrat för honom och han flydde nu för sitt liv. Han begav sig österut mot kusten med Zoriánriddarna i hälar. Jakten slutade så i den lilla byn Dunvik norr om Tuzan Rim där han greps i det lilla kapellet tillägnat Eliana. Här gav det honom inget skydd och han fördes i kedjor på en öppen vagn ända bort till Boron. Där avrättades han som en kattare mitt på Pelartorget och hans kropp begravdes i en namnlös grav utanför staden. Bara hans högra hand sparades och mumifierades. Den är känd som 'Kättarens hand' och finns att beskåda i en monter inne i det stora samoriska templet. Hans kropp grävdes upp under kungariket Voromaniens tid och fraktades till Tuzan Rim där han fick en hedersbegravning. Detta var enbart av nationalistiska skäl. Handen blev dock kvar i Boron.

### I Armandes fotspår

Händelserna kring Armandes tystades snabbt ned av alla parter och glömdes snart bort. De kom upp till ytan under kungariket Voromaniens tid men tystades ner än mer efter dess fall. Alla parter hyser en stark önskan att det så skall förbli men det är inte alltid de dödliga får som de vill. En ljummen höstnatt år 2965 e.D. får nämligen den unge samorimannen Manek en underlig dröm i Chadarians hopp där gudomarna Aurias och Pelias tycks tala till honom. De nämner en Armandes av Tuzan Rim som enligt många behandlats illa och som kanske förtjänar upprättelse. De ger Manek i uppgift att se om Armandes är värdig upprättelse och om så är fallet är det Maneks uppgift att ge honom denna. Manek känner ingen Armandes av Tuzan Rim och tror givetvis att det rör sig om en levande person som behandlats illa på ett eller annat vis så han skyndar till staden för att förhindra ytterligare kränkningar innan han kunnat se över ärendet. Väl framme i staden går snart sanningen upp för honom.

Armandes levnadsöde trollbinder Manek. Han beslutar sig för att följa i Armandes fotspår och reser samma väg som denne ansetts ha rest efter förvisningen från Tuzan Rim. Han börjar söka fakta om Eliana och den tro som omgärdar henne och söker slutligen kontakt med hennes prästinnor. Han upptäcker snart att Armandes minne lever kvar inom detta kloster och att han där närmast har fått en slags helgonstatus. Samtidigt börjar Zoriánorden få upp ögonen för Manek. Hans efterforskningar och resor har inte gått spårlöst förbi och det är många som ogillar att han rör om i gammalt smutsigt byk. Slutligen tar Manek det sista klivet och besöker det kloster där Armandes tillbringade den mesta tiden under sina sista levnadsår. Där får han undersöka dennes bostad som bevarats i ursprungligt skick och gör där ett fynd som klostrets systrar mycket väl kunde ha gjort för länge sedan om man velat nämligen, en dagbok skriven av Armandes själv gömd bakom en hylla. Manek finner snabbt att det rör sig om en arbetsdagbok skriven på ett medvetet kryptiskt vis.

Egentligen tänkte Manek stanna vid klostret en tid och studera boken där men när han genom en slump får veta att han eftersöks av Zoriánorden inser han att allt tagit en mycket allvarlig vändning och han ger sig snabbt av från klostret i hemlighet. Han reser till en kusin som driver ett värdshus i en liten by i Soldarn känd som Lundnäs där han får en fristad och kan börja studera i lugn och ro. Sakta men säkert tar han sig igenom dagboken och där finner han mycket intressant. Han börjar allt mer förstå Armandes tankevärld och hans beundran växer. Omedvetet har han bestämt sig för att försöka rentvå den döde även om priset för honom själv kommer att bli högt. Det viktigaste anser han är att söka rätt på 'Armandes testamente' i original och han anar att ledtrådar till vart boken kan vara gömd finns i dagboken. Då får han veta att riddare från Zoriánorden kommit till trakten.

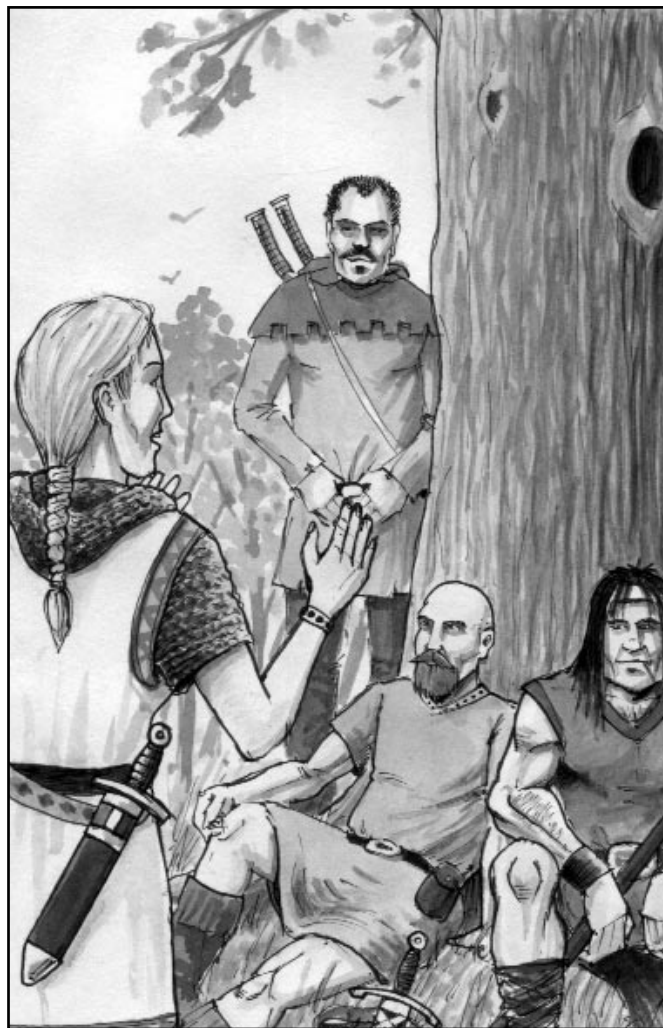
Manek inser nu att goda råd är dyra. Riddarna kommer inte att ha några problem med att spåra upp honom när de kommit så här nära så han sammanfattar allt han kommit fram till i ett brev som han ger till sin kusin värdshusvärden Harbert med förmaningen att överlämna det till några mycket speciella personer som han beskriver efter bästa förmåga ifall något skulle hända honom. Kusinen undrar givetvis förskräckt vad som skulle kunna hända en samoriman men lovar att spara brevet till de beskrivna om det osannolika nu skulle ske. Sedan skriver Manek ytterligare ett brev till dessa personer som han skickar med en vanlig kurir där han ber om deras hjälp. I ett plötsligt infall skriver han ett till som han ber värdshusvärdens son ta med sig till Hallhamn då denne skall dit med båt för att köpa varor. En olycka kan alltid hända en kurir speciellt i krigstider...

Zoriánriddarna har inte haft några större problem med att spåra Manek och de har inte gjort sig någon brådska. De vill inte göra något förhastat och skickar därför bara en riddare av den andra cirkeln med två väpnare till Lundnäs. Denne man heter Riddar Ezilon Sporre och anses vara en fanatisk häxjägare. Han har redan klart för sig att Manek är en syndare utan motstycke men vet att det kan bli lite svårt att bevisa så när han tar in hos den lokale baronen i området och ligger lågt ett par dagar. Väpnarna får i uppdrag att rekognosera lite i trakten och det är de som får tag i brevet från Manek till de han valt ut att kontakta. Den stackars kuriren får order av Ezilon själv att flytta från trakten och byta yrke vilket denne gör med största 'glädje'. Brevet är det bevis Ezilon behöver. Även om det inte ger honom rätten att döda samorimannen så beslutar han sig för att låta ändamålen helga medlen lite. Ingen inom orden kommer nämligen att vilja undersöka saken närmare.

Med baronens hjälp kommer han i kontakt med traktens lokale lönnmördare Axler som får bra betalt för att låta 'rånmördra' Manek. Axler kommer egentligen från Drunok och är på flykt undan rättvisan. Han ser sig inte ha något val och dessutom betalar Ezilon bra. Men att mörda en templets man är aldrig behagligt. Axler utför trots detta sitt jobb väl. Han får mordet att se ut som ett äkta rånmord även om nu inte samorimän brukar vara de vanliga rånoffren och ser även till att få tag i dagboken och de anteckningar han kan finna. Ezilon ger honom sedan i uppgift att övervaka byn och se vad som händer under ett par veckor framåt och röja alla som är för nyfikna ur vägen. Detta är inget jobb för en lönnmördare men Axler vågar inte opponera sig utan hyr ett par lokala busar för att hålla koll på läget. Baronen låter utföra ett förhör och lite undersökningar av händelsen för syns skull och Ezilon ger sig av för att rapportera att Manek blivit mördad av okända banditer. Han säger sig ha kommit över en dagbok skriven av Armandes och de anteckningar Manek gjort. Fallet är avslutat...

## Inledning för rollpersonerna

Det är självklart rollpersonerna som är de utvalda och hur det kan komma sig beror helt på vilka de är och hur rådande kampanj ser ut. Manek kan vara en vän till dem eller till och med släkt med någon av dem eller så är rollpersonerna helt enkelt kända hjältar som har rykte om sig att vara rättvisans förkämpar eller något liknande. Spelledaren får pussla ihop detta på något lämpligt vis. Ett alternativ kan vara att någon av rollpersonerna känner en samoriman eller annan lämplig person



som i sin tur får brevet av sin vän som då är Manek och att denne person ber rollpersonerna att bege sig till Lundnäs för att undersöka saken med ett introduktionsbrev till Manek som förklarar vilka de är. Det är givetvis meddelandet som Manek skickade via Hallhamn som når sin destination.

Exakt vad som står i brevet är upp till spelledaren men det står inga detaljer. Manek nämner bara att han gjort vissa upptäckter som upprör en del högt uppsatta personer inom templet och att han känner sig hotad och vill ha hjälp. Han anger att han bor på Värdshuset Havssnäcken i Lundnäs och att han tänker avvakta där och ber vänligast om ett omedelbart svar om ingen hjälp står att få. Han säger sig då vara tvungen att ge sig av då han misstänker att hans destination är känd. Därför är det viktigt att eventuell hjälp anländer snart för "annars blir min situation här snart ohållbar" som han skriver lite försynt.

Det är lämpligt att rollpersonerna befinner sig inom rimligt avstånd från Lundnäs vilket i praktiken innebär att de bör befinna sig i Asharien, Soldarn eller möjligen Västmark. Om någon av rollpersonerna tillhör den samoriska läran eller tillber Jordmodern så kan en liten dröm ge gruppen en knuff framåt. I drömmen bör ärendet framställas som mycket betydelsefullt. I övrigt kan heder och lojalitet kanske nyttjas för att få fart på gruppen. Om rollpersonerna hör sig för om byn Lundnäs lär de knappast hitta speciellt mycket av intresse. Det ligger i ett av spelledaren namngivet baroni och fiske och jordbruk lär vara de stora livnäringarna.

## Gudarnas roll

I detta äventyr är gudomliga makter helt klart inblandade och det kanske bör förtydligas hur dessa agerar i detta ärende. De två samoriska gudarna har beslutat sig för att ge Armandes en chans att bli rentvådd. De har startat hela kedjan och har beslutat sig för att låta ödet avgöra det hela. Därför kommer de inte att ingripa varken för eller emot rollpersonerna så länge dessa inte begär några riktiga helgerån mot lärans medlemmar eller dess byggnader och artefakter. Jordmodern har också ett intresse i denna historia och hon kommer att ge rollpersonerna viss hjälp inom rimliga gränser eftersom hon inte vill stöta sig med de samoriska gudarna. Spelledaren får modifiera gudarnas handlande efter hur äventyret avlöper och rollpersonerna agerar. Det är dock viktigt att spelarna inte skall känna att gudarna styr det hela för mycket så mindre de griper in desto bättre.

Om rollpersonerna begär handlingar som kan ses som helgerån eller på annat vis vara hädiska kan de bestraffas med omedelbara förluster av Qadosh som motsvarar detta. Men att till exempel dräpa en Zoriánridhare i nödvärn räknas inte som en hädisk handling men att däremot göra det i ett meningslöst bakhåll kan ses som väldigt hädiskt. Om rollpersonerna bär sig riktigt illa åt kan de drabbas av hämnd direkt efter det att de utfört sitt uppdrag. Hur den gestaltar sig är upp till spelledaren att avgöra men det måste vara något kännbart. Lyckas rollpersonerna med sitt uppdrag (som beskrivs under äventyrets gång) utan att bära sig dumt åt ur religiös synvinkel så kommer Jordmodern att belöna dem. De som har en positiv Qadosh får ytterligare Ob1T6 poäng och de som har en negativ Qadosh återfår tre steg men kan inte få högre än noll. Äventyret höjer dessutom allas Rykte med sex (+6) om det genomförs på ett bra sätt.

## Om rollpersonerna åker fast

Rollpersonerna kommer under delar av äventyret att jagas av Zoriánorden och dess anhängare. Om dessa får tag i rollpersonerna kommer de att föras till Boron för rättegång. Exakt hur anklagelserna lyder beror lite på vad som sker under äventyret men i bästa fall handlar det bara om att rollpersonerna måste svära en bindande ed på att inte fortsätta rota i historien medan det i värsta fall handlar om mord och helgerån. Spelledaren bör undvika att ge straff som förstör hela kampanjen men samtidigt måste de vara kännbara. Exempelvis kan rollpersonerna utsättas för någon ceremoni som till exempel Förbannelse. De kan också förvisas från Asharien och Soldarn eller dömas till mansbot. De får helt enkelt betala böter till den dräptes familj. Kan de inte betala kan det bli värre...

Rollpersonerna kan ges en chans att rymma men rymmer de och åker fast igen så blir det hela sju resor värre. Det finns en gräns och överskrider rollpersonerna den kan de dömas till döden. Rollpersonerna kan hänvisa sitt handlande till mordet på Manek. Kan de övertyga domstolen att det inte rör sig om något vanligt rånmord kan de få mildare straff. De kan dock inte sätta dit någon från Zoriánorden även om de har bevis. Däremot kan de kanske få dit Axler för mordet om nu denne lever och kan gripas. Spelledaren får själv avgöra hur det hela skall sluta. Svär rollpersonerna en ed som de bryter får spelledaren åter avgöra vad som skall ske. De kan då inte belönas med Qadosh men klarar de äventyret bör de inte heller straffas

med ytterligare förluster. De får garanterat ingen höjning av Tur i detta läge och deras Rykte bör inte höjas med lika mycket.

## Om resor

När rollpersonerna färdas via landvägen bör någon extra händelse läggas in som livar upp det hela lite. Några direkt farliga situationer bör det inte röra sig om. Vissa situationer kan även rollpersonerna skapa helt på egen hand och bär de sig extremt dumt åt så får spelledaren givetvis ta till de åtgärder som är nödvändiga för att det hela inte skall bli fånigt. Självklart kan händelser ske också till havs men färdas rollpersonerna med kustbåtar bör det inte ske allt för mycket om det nu inte blir bråk ombord eller något liknande. Slumptabeller för möten finns till exempel med i boken om Asharien & Soldarn. Dessa kan nyttjas under hela äventyret när rollpersonerna färdas på land. I rutan nedan följer ett exempel på en extra händelse som spelledaren kan lägga in under äventyrets gång. Spelledaren kan säkert skapa fler eller utnyttja idéer från andra äventyr och dylikt.

### Musiken från vildmarken

En kväll när rollpersonerna slagit läger utomhus eller kanske övernattar i någon bondes lada hör de plötsligt vacker musik spelas i fjärran. När de undersöker saken närmare ser de på avstånd ett litet barn som sitter på en sten och spelar. När barnet märker att rollpersonerna ser det vinkar det åt dem och sedan försvinner det plötsligt iväg. Det är svårt att avgöra dess kön och om rollpersonerna följer efter kommer de att ledas fram till några gamla gravhögar som ligger lite avsides. En av högarna är uppgrävd och plundrad. Benen efter en barnkropp ligger utspridda på kullen. Samlar rollpersonerna ihop benen och lägger dem i graven samt sluter den igen finner de sig belönade med en liten benflöjt som liksom kommer fram ur ett plötsligt ljussken som sker i samma stund som graven tillsluts.

Flöjten har förmågan att trollbinda sina lyssnare om den som spelar på den klarar ett svårt (Ob4T6) färdighetsslag i Musik specialiserat mot flöjt. Trollbindningen varar i effekten rundor och de som lyssnar kan under denna tid inte anfalla eller öppna en strid. De försvarar sig dock mot alla attacker. Räckvidden är ca fem meter utomhus och ett normalt rum inomhus. Om flöjtspelaren fumlar måste alla personer inom räckvidden som hyser någon slags aggre mot den som spelar slå ett slag för Aggression. Lyckas dessa så blir de automatiskt fientligt inställda gentemot den som spelar.

Gravplundren är långt borta. Förövaren var ett hungrigt troll som hoppades finna kött på gossens ben, men när allt hann fann var benknor lät han kasta ut kvarlevorna i vredesmod. Detta hände för flera veckor sedan och det finns ingen som helst möjlighet för rollpersonerna att spåra trollet. Om rollpersonerna vill ge sig ut i den närliggande vildmarken riskerar de att stöta ihop med allehanda vilddjur.

## ETT BESÖK I LUNDNÄS

**H**UR NU ÄN rollpersonerna blir indragna i detta bör de som sanna äventyrare bli lite nyfikna på vad Manek kan vilja dem. Någon direkt belöning finns knappast att hämta men sanna äventyrare med ett gott hjärta bör inte beklaga sig över dylika ting. Äventyret i sig och den erfarenhet det kan medföra bör vara belöning nog och vanligtvis går det alltid att göra fynd eller goda affärer under tiden det pågår.

### Färden till Lundnäs

Det finns många saker som spelar in när rollpersonerna skall bege sig till Lundnäs men deras startposition är allra viktigast. De bör inte befinna sig allt för långt borta från Soldarn och de bör inte ha allt för besvärligt att ta sig dit för att äventyret skall få lite fart och för att det skall kännas logiskt att Manek eller någon av dennes vänner, om så är fallet, bett just dem om hjälp. Årstid är en annan viktig faktor speciellt om rollpersonerna tänker företa en landbaserad resa. Finns det dvärgar i gruppen är något annat troligen inte att tänka på. Om det är fel årstid kan det bli extra besvärligt att färdas och det gäller både till lands och till havs. Annars har Lundnäs den fördelen att det ligger vid havet så det går att ta en båt dit. Även om nu inte några större skepp seglar just dit så kan de stanna till utanför kusten och låta rollpersonerna bli förda iland med en av livbåtarna. Lundnäs har ingen djuphamn att tala om direkt. Många skepp passerar byn i båda riktningarna.

Det stora problemet börjar egentligen när rollpersonerna når fram till området kring byn som i praktiken är en krigszon. Ätten Silversparre styr över hertigdömet Jhamalo Tamatz och de få baroner i området som inte stödjer dem är belägrade. Baronerna vid Lundnäs stödjer dock sin hertig och därför råder för tillfället ett slags förrädisk lugn i byn. Främlingar löper trots det en viss risk att tvångsvärvas speciellt om de ställer till med bråk. Överhuvudtaget försöker man förmå alla brottslingar att gå med i armén och på så vis slippa undan sina straff. Huvudorten i hertigdömet som har samma namn som detta bör dock undvikas helt om inte rollpersonerna vill ha ordentligt med trubbel redan innan äventyret kommit igång. Reser de landvägen blir detta till ytterligare ett problem. Man undviker nämligen bara staden genom att färdas genom Iracskogen och detta är på intet vis ofarligt. Båt direkt till och sedan även ifrån byn är helt enkelt att föredra.

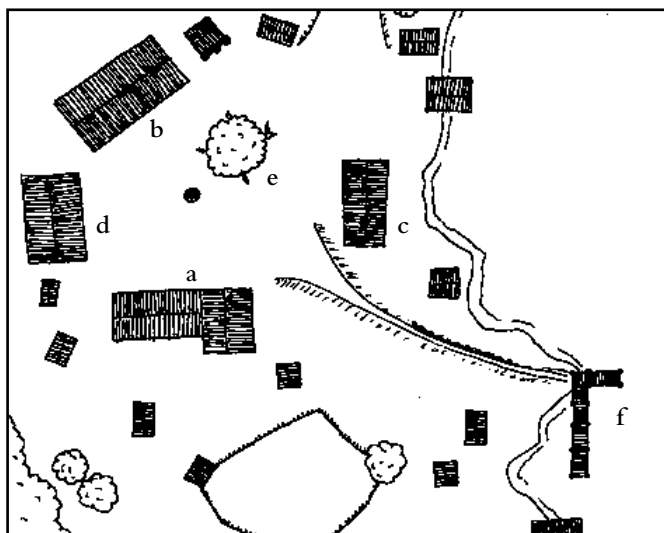
### Lundnäs

Lundnäs har runt 300 invånare och de flesta livnär sig på fiske eller håller på med skogsbruk. Man hugger lite försiktigt i utkanten av den stora Iracskogen och det man får ut är tillräckligt för att försörja ett antal familjer i trakten. För tillfället går dock nästan allt till armén. Byns hamn domineras av en stor brygga och vid den ligger ett antal fiskebåtar. Mindre kustskepp kan också ta sig fram till bryggan medan större havsgående skepp får ligga ute i själva bukten de få gånger de har ärende hit. Själva byn består av femtiotalet boningshus av trä med tillhörande uthus och till detta kan båthus, magasin och ytterligare några byggnader läggas.

Vårdshuset Guldfyndet ligger mitt i byn vid det så kallade bytorget där man också kan finna en offentlig brunn, en ek med en snara i, byns stora gillestuga och ett litet kapell tillägnat den samoriska läran samt byäldstens bostad och en stor villa tillhörande byns främste köpman.

Nära torget ligger också byvaktens stuga. Byvakten består av sex ordningsvakter som togs hit för några år sedan då byn drabbades av en liten guldrush och därmed fick gott om stökiga besökare. Det växande hotet om krig tog dock död på den rushen. Byäldsten som står baronen nära heter Gerfinn och hans bäste vän är samorimannen Hagard som haft en svår tid efter det upprörande mordet på Manek. Några av byns söner har dessutom tagit värvning och de oroliga mödrarna jagar den stackars Hagard för att han skall be för dem och så vidare. Hagard tar sig därför en och annan stärkare både hemma, på vårdshuset och hos byäldsten. Många stärkare blir det!

Vem baronen är som styr i trakten och vad han heter är helt upp till spelledaren att bestämma men han står åtminstone för tillfället på ätten Silversparres sida. Men om vinden vänder över till kungens sida så vet man aldrig. Folk har ändrat åsikt förr...



### Kartnyckel: Lundnäs

Kartan till vänster visar en skiss av de viktigaste delarna av Lundby, nämligen hamnen och byggnaderna runt bytorget. Observera att hela byn inte fått plats på kartan.

- a. Vårdshuset Guldfyndet.
- b. Gillestugan.
- c. Byäldstens hus.
- d. Byavaktens stuga.
- e. Galgeken.
- f. Bryggan.

## Värdshuset Guldfyndet

Detta är en av de få byggnaderna i staden som är av sten, har tegeltak och ett par fönsterglas. Det har två våningar och ett tillhörande litet stall. Värdshuset var från början en stor ölstuga där det fanns möjlighet att övernatta men under guldrushens inledning lät Maneks kusin Harbert bygga ut det och nu är det ett värdshus med god standard. Man har klarat ofärdstiderna bra hitintills för ölstugan är fortfarande traktens enda med klass. Men i längden är situationen inte hållbar. De flesta gäster som övernattar här är kurirer, annat arméfolk och en del personer som flyr från eller är på väg till armén. Ibland tillbringas någon av skogsmännen eller någon kvarvarande gulddetare en natt här men vissa nätter sover ingen över. Harbert klagar dock inte. Mordet på hans kusin mitt inne i värdshuset är betydligt mer upprörande. Något liknande har inte skett här i trakten på mannaminne.

Harbert driver värdshuset samman med sin familj som består av hustrun Gina, den nyligen myndige sonen Garald och tre yngre döttrar i tonåren med namnen Isia, Gilda och Veria. Dessutom har han ett par fast anställda bybor och några personer som jobbar där vid behov. Värdshusets undervåning består av ölstugan, ett stort kök och familjens privata rum samt två enkelrum. Brevet från Manek finns i Harberts madrass. Övervåningen består av två mindre sovsalar, två dubbelrum och en liten matsal för privata tillställningar till vilken det går en enkel mathiss från köket. Dessutom finns det en vindkupa som från början nyttjades som enkelrum men som sedan användes av Gildas mor under hennes sista levnadsår. Det var detta rum som Manek fick bo i. Utanför värdshuset finns ett mindre stall och ett par uthus som bland annat innehåller avträden och en badstuga. Värdshuset som helhet är rent och snyggt men utan någon onödig lyx.

## Rollpersonerna anländer

När rollpersonerna anländer är det bara Harbert som har en aning om vilka de är och varför de kommit. Efter mordet på sin kusin vågar han inte lita på någon och beslutar sig därför för att inte ge sig till känna för rollpersonerna med en gång. Han kontrollerar dem noga först och tidigast dagen efter deras ankomst kommer han att avslöja mer detaljer för dem i avskildhet. Rollpersonerna kommer troligen att visa brevet från Manek och ett eventuellt introduktionsbrev (se inledningen för rollpersonerna) för att bevisa vilka de är. Om rollpersonerna begär det visar Harbert dem givetvis rummet där Manek mördades, dennes grav och även de allmänt kända föremålen han hade med sig vilket mest bestod av lite kläder, några religiösa skrifter och smycken samt lite pengar och hygienartiklar. Det finns inga ledtrådar att finna i något av detta. Rollpersonerna kan eventuellt få veta att Manek sänt två brev men bara om de gör sig till mycket goda vänner med Garald. De får då också veta att den ordinarie kuriren inte kommit tillbaka. Rollpersonernas reaktion när de får veta att Manek blivit rånmördad styr mycket av det som sedan sker under deras besök i byn. Tyvärr är en viss skada redan skedd för en av tjänsteflickorna råkar höra att de söker efter Manek (se överfallet nedan) men med ett diskret uppträdande kan de undvika att riva upp djupa sår i byn vars invånare upprörts av händelserna. Låt rollpersonerna få arbeta lite. Värdfamiljens släktskap med Manek är i det närmaste okänd i byn och det är information rollpersonerna får först när Harbert beslutat sig för att lita på dem.

Spelledaren måste själv avgöra hur rollpersonerna blir mottagna i byn beroende på deras agerande. Många bybor kan nämligen bli misstänksamma mot dem och lite ologiskt anklaga dem för att ha med mordet att göra och nu bara komma dit för att se att det blivit gjort eller för att lura till sig den stackars samorimannens ägodelar. Harbert känner till att de eventuellt skulle kunna dyka upp så när han försäkrat sig om att rollpersonerna är de rätta så försöker han få en privat pratstund med dem oavsett vad som händer i övrigt men detta sker som sagt inte omedelbart och definitivt inte första kvällen. Han berättar då om Maneks oro och överlämnar sedan det brev denne anförtrott honom (se nedan). Om rollpersonerna frågar om saken så kan han påminna sig att det var främlingar på besök hos baronen vid detta tillfället och att Manek blivit mycket orolig när han hörde om Zoriánridhare på besök i trakten. Ingen annan i byn har något av vikt att berätta. Byäldsten Gerfinn oroar sig mest för byns säkerhet och kan springa till baronen och skvallra om rollpersonerna är för besvärliga och byns samoriman Hagard, är mest bara full och ofta helt redlös. Får baronen nys om rollpersonerna försöker han att arrestera dem för att sedan tvångsvärva dem.

## Överfallet

Lönnmördaren Axler bor hos sina hyrda busar Pedjer och Morvig som är välkända i byn. De dricker, slåss och smugglar lite sprit vilket gör att byvakten låtit dem vara eftersom en del av spriten hamnat i deras stuga. Båda två är misslyckade gulddetare som bott här i byn i nästan tio år vilket är tolv för många så som de skulle räkna det. Deras lilla stuga ligger nära hamnen och de extraknacker ibland som hamnarbetare vilket innebär att de hjälper fiskarna att lasta av, byta master och liknande. Axlers närvaro är knappast känd. Han ligger lågt i deras hus om dagarna och ger sig mest ut om natten eller när vädret är dåligt. Visst har han blivit sedd men främlingar är inte helt ovanliga och i dessa tider stryker mycket folk omkring. Byborna föredrar att inte vara nyfikna.

När rollpersonerna anländer har Axler i praktiken börjat fundera på att ge sig av. Ingen verkar ha kommit på något och Hagard verkar inte fått några gudomliga syner som gett honom några konstiga idéer. Dessutom borde Ezilon vara långt borta vid det här laget. När så rollpersonerna börjar ställa frågor och göra undersökningar om saken så agerar Axler snabbt. Pedjer känner en av tjänsteflickorna på värdshuset väl och får därför veta vilket ärende de har om ej i detalj. Därför kommer detta snabbt till deras kännedom. De tänker utnyttja överraskningsmomentet och anfalla rollpersonerna i ett bakhåll. Alla tre vet sedan att de snabbt måste lämna byn och gör därför en liten segelbåt redo. Hur och när anfallet kommer är upp till spelledaren att avgöra men banditerna försöker göra ett bra jobb.

## Brevet

Slutligen bestämmer sig Harbert för att ge rollpersonerna brevet. Exakt vad som får honom att göra detta är upp till spelledaren att avgöra men på något vis bevisar rollpersonerna för honom att de är de rätta och han hoppas väl i sitt inre att de kan lösa mordet och straffa den skyldige – något han kräver av dem innan han visar dem brevet. Han avslöjar också sin släktskap med Manek samtidigt för att förklara varför denne gett just

honom ett så stort förtroende. Själva brevet är en skrynklig pappersbit förseglad med lite vax och lyder som följer:

*Detta skriver jag Manek samoriman i en stund av stor nöd! Hela denna historia börjar med en dröm när jag befann mig i Chadarians hopp för studier i vilken mina vördade beskyddare Aurias och Pelias uppenbarade sig för mig.*

*De talade om en Armandes av Tuzan Rim som av vissa ansågs ha behandlats orätt i lärans namn och de gav till mig uppdraget att sakligt undersöka om så är fallet. Jag begav mig till Tuzan Rim för att söka upp denne man men fann att han varit död i 200 år. Han var på den tiden en omtyckt predestinerad i stadens tempel och eftersom detta var före kungariket Voromaniens tid var staden välmående och välbefolkad. Armandes var mycket frispråkig och kritiserade i boken "Blodet och Lärnan" bland annat Zoriánorden för att vara väl hårdhänt. Detta ledde till hans fall för Zoriánorden tålde ingen sådan kritik och stödet från övriga delen av templet uteblev. Armandes avsattes och uteslöts ur läran. Han sökte istället skydd hos Jordmoderns prästinnor som tog honom till sig och han levde i deras stora kloster strax norr om Nimto där han fortsatte att skriva kritiska texter. Han lät samla alla sina åsikter och tankegångar i något han döpte till "Armandes testamentet". En skrift han sedan gömde undan.*

*Tyvärr hade hans fortsatta skrivande mottagits allt annat än väl och Zoriánordens ledning beslöt sig för att tysta honom en gång för alla. De gick så hårt fram att de hotade att anfälla själva klostret där Armandes levde om han inte överlämnade sig till dem frivilligt. Han lyckades fly men greps efter en tid och fördes till självaste Boron där han dömdes till döden som kättare och avrättades. Under kungariket Voromaniens tid återfördes kvarlevorna till Tuzan Rim och hans grav finns fortfarande kvar i staden.*

*Detta är allt jag kunnat utröna om denne man men trots det lilla tycks Zoriánordens vrede ha väckts för man söker mig och eftersom jag aldrig förr haft med dem att göra så är det inte svårt att gissa deras ärende. Jag är oroad för min säkerhet eftersom man skickat häxjägaren Riddar Ezilon Sporre efter mig och därför skriver jag detta brev som min kusin Harbert får gömma undan. Om jag misslyckas hoppas jag att andra skall ta över. Exakt vad som förväntas är jag ännu i denna stund inte klar över men jag tror att en nyckel är att finna "Armandes testamentet".*

*Jag har nämligen besökt Jordmoderns kloster i Nimto och blev där mycket väl mottagen. Armandes tycks nästan ha lite av martyrstatus över sig hos dem och hans rum på klostret finns bevarat.*

*Jag fick möjlighet att undersöka rummet närmare, något systrarna medvetet inte gjort, och fann en arbetsdagbok full med anteckningar. Jag beslöt mig för att studera den närmare när rykten om att Zoriánorden letade efter mig nådde mina öron som genom en slump. Jag flydde hit och har sedan dess försökt tolka bokens innehåll. En ledtråd till vart testamentet kan finnas fann jag i marginalen och den lyder om följer:*

*Där havet kommer in  
och fåglar sina fjädrar falla,  
i moderns välsignade fann  
jag lämnat mina tankar.*

*Jag hoppas detta brev aldrig skall behöva bli läst men om så är fallet ber jag till Aurias och Pelias att de skall skydda era steg och leda er rätt i denna sak.*

*Manek samoriman.*

## Spelledarpersoner i Lundby

Nedan beskrivs de viktigaste spelledarpersonerna i Lundby med omnejd. Speldata för samtliga viktigare spelledarpersoner återfinns på sidan 18.

**Axler:** Axler är i trettioårsåldern och har brunt kort hår och blå ögon. Han är kort, vältränad och ger ett bistert och farligt intryck. Detta är just också vad han är. Han är en iskall lönnmördare som gör sitt jobb för pengar och han gör det väl helt utan känslor. Hans närvaro i området och det faktum att han inte åkt fast trots att han är utlänning (från Drunok) beror på att han anses som användbar i det kommande inbördeskriget.

|             |            |              |              |
|-------------|------------|--------------|--------------|
| Lojalitet:  | 13         | Generositet: | 8            |
| Heder:      | 7 (iskall) | Rykte:       | 12 (råskinn) |
| Amor:       | 9          | Tur:         | 16           |
| Aggression: | 11         | Resurser:    | 12           |
| Tro:        | 3          | Qadosh:      | -2           |

**Harbert:** Harbert är närmare 50 år och har tunt brunt hår och helskägg. Hans bruna ögon ligger djupt och ögonbrynen är buskiga. Precis som många av sina kollegor är han överviktig och vanligen klädd i enkla praktiska kläder med tillhörande förkläde. Harbert är mycket upprörd över denna historia och vill att rättvisa skall skipas men helst utan att hans familj skall drabbas av besvärligheter.

|             |    |              |    |
|-------------|----|--------------|----|
| Lojalitet:  | 12 | Generositet: | 11 |
| Heder:      | 13 | Rykte:       | 5  |
| Amor:       | 11 | Tur:         | 13 |
| Aggression: | 8  | Resurser:    | 10 |
| Tro:        | 13 | Qadosh:      | 3  |

**Morvig & Pedjer:** De två busarna är i fyrtioårsåldern och båda är mörkhåriga och brunögda. Morvig är något längre och är vanligen orakad och smutsig medan Pedjer bryr sig mer om sitt utseende. De klär sig som sjömän eller hamnarbetare och har ett minst sagt ovårdat språk. Båda är glada i spriten och våldsamma till sitt sätt.

|             |                |              |                |
|-------------|----------------|--------------|----------------|
| Lojalitet:  | 7              | Generositet: | 9              |
| Heder:      | 5 (opålitliga) | Rykte:       | 10 (busar)     |
| Amor:       | 7*             | Tur:         | 11             |
| Aggression: | 16 (glåpord)   | Resurser:    | 13 (smugglare) |
| Tro:        | 7              | Qadosh:      | 0              |

\* = Morvig har 7, Pejder har 13.

## HISTORIEN RULLAS UPP

**R**OLLPERSONERNA HAR NU en del uppgifter och det borde framstå som ganska klart att de hamnat i ett känsligt ärende. Sammanfattningsvis så verkar Manek ha rivit upp ett gammalt varigt sår när han började rota i historien om predent Armandes vilket har fått Zoriánorden att agera genom att skicka en ökad häxjägare efter honom – en häxjägare som tydligen inte drar sig för att anlita lönnmördare.

### Nästa drag

Rollpersonerna har nu att ta ställning till vad de skall göra härnäst och dessutom kanske de själva har vissa moraliska beslut att göra. Om någon av rollpersonerna själv har nära anknytning till eller till och med är medlem i Zoriánorden så kan en personlig konflikt blomma upp. Hur skall rollpersonen ställa sig i ärendet? Dessutom verkar de samoriska gudarna själva vara med i leken och många frågor återstår. Bl.a. på vilket sätt Armandes blivit så illa behandlad att han kan väcka gudarnas medlidande trots sitt uppenbara kätteri mot den samoriska läran för utan tvivel ser de flesta just så på saken fortfarande. Dessutom verkar en helt annan gudinna, Jordmodern vara inblandad i historien, vilket gör hela ärendet ännu känsligare.

### Sökande efter fakta

Rollpersonerna har många tomma hål att fylla med kunskap i denna historia och den stora frågan är var de skall börja söka och på vilket sätt. Spelledaren bör hela tiden komma ihåg att så fort nyheten om rollpersonerna når Boron, vilken den gör förr eller senare också om rollpersonerna är ytterst försiktiga, kommer Riddar Ezilon Sporre och tre väpnare att jaga efter dem. De kommer dessutom att nyttja den lokala ordningsmakten för att få fast rollpersonerna. Hur snabbt de kommer efter rollpersonerna beror helt på deras agerande och spelledaren får avgöra från fall till fall. Om rollpersonerna agerar riktigt klantigt rör det sig i praktiken om det antal dagar det tar för en nyhet att färdas från Lundnäs till Boron. Agerar de riktigt försiktigt kan det istället röra sig om ett par veckor eller något liknande. Detta hindrar dock inte att deras vägar kan korsas av olyckliga omständigheter. Rollpersonerna kommer att färdas kors och tvärs genom Asharina. Nedan följer ett antal lämpliga platser där rollpersonerna kan hitta information. Söker de upp andra källor får spelledaren ta hänsyn till detta och välja ut lämplig information att ge dem.

**Tuzan Rim:** Trots avståndet är detta en av de mer logiska platserna som rollpersonerna kan bege sig till. Det var här historien började och självklart bör det vara här den mesta informationen står att finna men då bör man komma ihåg att kriget som ändade kungariket Voromanien också förstörde många historiska källor. Ett besök i staden är dock inte meningslöst. Här finns Armandes grav precis utanför samoritemplett och den består av en minnessten med följande text: "Här vilar Vxxoxxxxxxx Tuzan Rims stora son. Preident Armandes". Någon har omsorgsfullt försökt raderat ut ett ord, nämligen ordet "Voromaniens", för att sedan ersätta det med Tuzan Rim. Det hela ser lite underligt och amatörmässigt ut. I övrigt växer det blommor på graven om årstiden är den rätta och det är välvärdat runt om den. Graven är välkänd bland folk och inte ett alls svår att hitta.

Om rollpersonerna gör ett besök vid graven innan de funnit boken och hämtat armen så känner de en underlig förväntansfull känsla vid graven som om någon väntar på något. Om någon av rollpersonerna är troende inom den samoriska läran eller inom Jordmoderns kult så kan spelledaren slå ett mycket lätt (Ob1T6) slag mot Qadosh. Lyckas det så förstår den rollpersonen att hela Armandes ej ligger begravd här och att han inte får riktig frid innan så är fallet.

Det finns givetvis mer information att hämta i staden. Vad och hur mycket rollpersonerna får veta beror helt på var de söker och hur. Spelledaren bör givetvis också komma ihåg att detta är en av de första platser som Zoriánorden kommer att leta efter dem och deras agenter finns lite varstans. Fienden består av mer folk än bara Riddar Ezilon. Exakt vad som händer i staden beror på rollpersonernas agerande och spelledarens vilja. Här följer en sammanfattning av den information som finns att få i staden. Vissa saker vet rollpersonerna säkert redan och andra har de anat sig till men något nytt kanske framkommer. Lärt folk i staden känner till Armandes och han är omtyckt bland dem.

- ◆ Armandes var preident i Tuzan Rim mellan åren 2739-2752 e. D. Han avsattes och uteslöts ur läran under mystiska omständigheter anklagad för kätteri. Bara hans goda gärningar (läs folkliga popularitet) räddade honom undan döden enligt de protokoll och krönikor som finns kvar.
- ◆ Armandes återkom en gång till staden efter bannlysningen år 2756 e. D. Han hade då varit på resa norrut och hans verk "Armandes testamente" cirkulerade runtom i Asharina i ett par exemplar.
- ◆ Armandes avrättades i Boron år 2758 e. D. Datumet var 2 sommarmånad. Samma datum år 2895 e. D. höll man en offentlig begravning för honom i kungariket Voromaniens regi. Kvarlevorna hade då förts till staden från Boron av en hedersvakt. Zoriánordens eftergift anses ha berott på att man ville undvika oroligheter.
- ◆ I exilen bodde Armandes i Jordmoderns kloster utanför Nimto. "Elia är min nya moder" lär han ha sagt till en av sina kvarvarande lärjungar som vid något tillfälle besökte honom. Ryktet påstår också att det var i ett kapell tillägnat henne som han greps.

**Boron:** För eller senare kommer rollpersonerna att bege sig hit under äventyret men under detta första skede är ett besök här mycket farligt speciellt om man inte mött Elians inkarnation. Det finns ingen information att hämta i staden och alla frågor i detta ärende är mycket farliga. Bara en rollperson som är djupt involverad i den samoriska läran eller som är medlem i Zoriánorden kan få veta att 'Kättarens hand' faktiskt kommer från Armandes. Om rollpersonerna rör sig i riktning mot staden i





detta tidiga skede kanske ett omen kan få dem att tänka om. Spelledaren kan ge någon av dem en lämplig dröm eller en slags uppenbarelse som tills vidare varnar dem för att bege sig hit.

**Jordmoderns kloster utanför Nimto:** Här finns desto mer information att hämta bara rollpersonerna kan övertyga klostrets invånare om sin ärlighet. De får lov att visa upp de bevis de har i form av de brev de fått från Manek och de måste spela upp sitt register av övertalning och utstrålning för att lyckas. I värsta fall måste någon av dem visa sin vördnad för gudinnan själv genom bön eller offergåvor eller genomgå någon form av ritual, till exempel en minneshögtid över Manek då rollpersonerna troligen kommer att berätta att han är död. När de väl blivit insläppta så är det inga problem. De får då själva se Armandes rum vilket inte ger dem några ledtrådar och de får tala med klostrets ledning. Armira heter den bestämda men moderliga kvinna som styr här och det är hon som avgör vad rollpersonerna skall få veta. Det bör påpekas att spioner håller klostret under uppsikt så när rollpersonerna kommer hit skickas omedelbart bud till Riddar Ezilon och andra Zoriánriddare som är i närheten. Följande fakta kan inhämtas:

- ◆ Armandes begav sig bara av på en längre resa efter det att han offentliggjort sitt testamente. Den gick till norra delen av Asharien och man vet att han besökte flera byar vid kusten. Originalen gömdes troligen under denna resa men det finns inga konkreta bevis för detta. Denna ledtråd tillsammans med ledtråden i brevet och en karta över

Asharina bör ge rollpersonerna namnet Dunvik. De två första stroforna talar om havet och fjädrar. Lyckas rollpersonerna få fram denna information kan de på en direkt fråga om saken också få veta att det lär finnas ett gammalt obemannat kapell till Elianas ära i byn.

- ◆ Manek fann en krypterad bok i Armandes rum. Den verkade vara en slags dagbok och han tog den med sig.
- ◆ Zoriánriddare kom hit bara någon vecka efter att han gett sig av och sökte efter honom. Riddaren namngav sig som Riddar Ezilon och han uppträdde hotfullt och aggressivt.
- ◆ Datumet för Armandes avrättning (se Tuzan Rim ovan) och grunddragen i hans liv är givetvis väl kända här. Dessutom finns flera små historier som beskriver hans godhet och klokhet som spelledaren själv kan hitta på.

**Chadarians hopp:** Eftersom detta är centra för den samoriska läran i Asharien och eftersom det var här som Manek fick sin dröm kan ett besök i staden bli aktuellt. I staden kan rollpersonerna agera betydligt lugnare än på många andra håll. Detta är ett stort lärdomssäte och deras frågor kommer inte att väcka någon större uppmärksamhet. Stadens storlek gör det dessutom lätt att gömma sig och här finns en svåröverskådlig ström av besökare som kommer både från land och via skepp. Självklart drar rollpersonerna på sig uppmärksamhet om de agerar extremt klumpigt eller oförsiktigt. Dessutom finns det helt andra faror i en så här stor stad som tjuvar och dylikt.

- ◆ I staden finns flera krönikor bevarade från Armandes tid skrivna av flera olika personer. Alla krönikorna beskriver händelserna kring Armandes som olyckliga och beklagliga. De mer religiöst inriktade har en lite hårdare ton och de folkliga en mer mjukare. De renodlade "nyhetskrönikorna" innehåller samma datum och årtal som rollpersonerna kan finna ut på annat håll (se ovan). En framsynt politisk kommentator skriver dessutom: "Jag befarar att den kanske onödigt hårdhänta behandlingen av den före detta presidenten Armandes bara kommer att fjärma det redan så stolta Tuzan Rim än mer från övriga delar av Asharina."
- ◆ I Verusakademin finns ett utdrag ur "Läran och Blodet" bevarat i en kommentar skriven av en av dåtidens magiker. Detta utdrag bör bara en rollperson som själv är magiker eller har nära anknytning till dessa kunna komma över och den mest intressanta delen lyder: "Jag finner det häpnadsväckande att Zoriánorden med samma vapen kan både skydda ett barn av vår samoriska tro och samtidigt dräpa ett annat med främmande tro. Inte för att det är ont utan för att det är uppfostrat med ett annat sätt att se." Magikern finner tydligen stycket mycket intressant och har ringat in det speciellt. I marginalen står: "En mycket tänkvärd men farlig mening!" Detta utdrag bör ge en vink om varför Zoriánorden agerar som den gör. Detta är en grov kränkning av deras heder som riddare och mycket handlar om en sårad stolthet mer än om teologi.
- ◆ Om rollpersonerna söker information om Manek kan de finna att han härstammar från gränsområdena mellan Soldarn och Asharien och att han kommer från en mycket liten fiskeby där han föddes för snart 30 år sedan. Han beskrivs som en duglig elev om än något drömmande och mot slutet besatt av en påstådd uppenbarelse.

◆ Domen som förkunnar Armandes utslutning ur läran finns bevarad i det stora samoriska templet i staden och den bör bara en Rp som är medlem i läran ha en möjlighet att få läsa. I den framgår att Armandes egentligen borde ha dömts till döden men att hans tidigare goda gärningar och fasta folkliga förankring räddar hans liv. Det står också klart och tydligt att om han fortsätter på den inslagna vägen måste döden honom drabba. Domen ger dessutom Zoriánorden rätten att övervaka hans gärningar i fortsättningen och de har rätten att ända hans liv om han inte följer denna tillrättavinsning. I ett tillägg ges han rätt att officiellt gå med i Elianakulten.

**Övrigt:** Rollpersonerna kan söka upp närliggande tempel tillhörande både den samoriska läran och Jordmodern eller besöka vilken större stad som helst i sökande efter fakta. Spelledaren får då ta lämpliga fragment från ovanstående mallar och ge till rollpersonerna men det bör vara fragment. Men visst går det att göra fynd även på annat håll och nedan ges därför ett exempel som spelledaren kan nyttja om rollpersonerna söker information på oväntat håll.

◆ I en dagbok beskrivs Armandes avrättning av ett vittne: ”Från trakten kring hans forna hemstad ända till Boron fördes han ståendes på en vagn dragen av två oxar. Folk uppmanades att kasta frukt på honom och de skrek och väsnades som dumt folk gör när de hetsas upp av sina herrar. Väl framme i Boron väntade ytterligare en pöbel och på självaste Pelartorget lät man honom klädas av nästan naken varpå man förde honom fram till bödeln som först högg av hans högra hand och sedan högg av honom huvudet. Detta sattes på en påle och resten av kroppen styckades och sattes på ett hjul i sju dagar innan man förde dem bort för en ogudaktig begravning utanför staden.”

## Händelser under sökandet

Här följer några händelser som bör ske medan rollpersonerna håller på att söka efter lämplig information och de har klar relation till äventyret. Exakt när och var de sker är upp till spelledaren men åtminstone någon av dem bör inträffa. Det kan dessutom ske händelser av den typ som beskrivs i inledningskapitlet i avdelningen ”Om resor” som inte har med denna historia att göra. Sådana kan spelledaren hitta på och lägga in efter behov.

◆ I sin jakt på information kommer rollpersonerna i kontakt med en gammal samoriman som sköter om ett mindre bibliotek eller någon annan samling med skrifter i vilken det kan finnas intressant information. Om så är fallet är upp till spelledaren men den gamle mannen förstår dock vad rollpersonerna är ute efter och av någon okänd anledning har han kunskaper i ämnet Armandes och han tillhör de som inte gillar honom. Därför anger han rollpersonerna inför stadsvakten som inte riktigt förstår vilket brott dessa har begått men de ger sig av till dem för att tala med dem och de tar gubben med sig. Troligtvis kommer rollpersonerna undan med en varning om att inte rota i religiösa angelägenheter om de nu inte bär sig åt som idioter och drar sina vapen eller något. Tyvärr så sprider sig händelsen snabbt, det ser den gamle samorimannen till, vilket kan leda rollpersonernas förföljare på rätt spår.

◆ Inne på ett värdshus eller en taverna råkar rollpersonerna ut för en farlig händelse. En ung kvinna med en glödande tro på Jordmodern hamnar plötsligt i trans framför dem och hon utbrister: ”Ni är sanningens riddare som skall återställa ordningen och rentvå den oskyldige.” I samma stund läks alla de skador rollpersonerna har mitt framför ögonen på allt folk. Ett tumultartat kaos utbryter och den unga kvinnan försvinner. Folk vet inte riktigt hur de skall behandla rollpersonerna och händelsen kommer att bli mycket omtalad och känd också hos fel personer.

◆ Tre Zoriánriddare kliver in i samma lokal som rollpersonerna. De är egentligen där i helt privata ärenden men det vet inte rollpersonerna och när riddarna börjar titta sig omkring med misstänksamma ögon kan det bli intressant och se hur rollpersonerna agerar. Spelledaren kan till och med låta riddarna gå i riktning mot dem. De har bra minne så inom bara några dagar när de råkar få budet om rollpersonerna kommer de ihåg dessa och ger sig av efter dem om nu inte rollpersonerna agerat förhastat och redan dragit på sig deras uppmärksamhet.

## Häxjägarna

**Riddar Ezilon Sporre:** Ezilon är drygt 30 år men ser betydlig yngre ut. Han har kort svart hår och bruna misstänksamma ögon. I hans sinne brinner ett ständigt hat mot allt som inte har med hans orden och den samoriska läran att göra. Detta hat är för honom det hinder som gör att han inte tillåts stiga i graderna. Han är helt enkelt för fanatisk. Men han är lämplig för denna typ av smutsiga uppdrag som de flesta andra inom orden drar sig för att göra. I hans ögon är rollpersonerna avskyvärda parasiter men farliga sådana och han agerar därefter. Vanligt folk är för honom redskap som kan falla in under ondskan om de inte kontrolleras noga.

|             |              |              |                |
|-------------|--------------|--------------|----------------|
| Lojalitet:  | 18 (orden)   | Generositet: | 14 (arma barn) |
| Heder:      | 10           | Rykte:       | 18 (fanatiker) |
| Amor:       | 10           | Tur:         | 14             |
| Aggression: | 17 (kättare) | Resurser:    | 17 (orden)     |
| Tro:        | 18 (samori)  | Qadosh:      | 13             |

**Väpnarna Egild & Torvald:** Med sig har Ezilon två unga väpnare som ännu inte nått myndig ålder. De har ett liknande sinnelag som han själv. De är båda mörkhåriga, mörkögda och ler sällan. Torvald är något längre och ser fortfarande lite valpig ut medan Egild mognat till och han har ett tydligt ärr på hakan. De är kända som 'de mörka bröderna' bland övriga väpnare men de är på intet sätt släkt.

|             |             |              |    |
|-------------|-------------|--------------|----|
| Lojalitet:  | 14 (Ezilon) | Generositet: | 10 |
| Heder:      | 8           | Rykte:       | 6  |
| Amor:       | 8           | Tur:         | 11 |
| Aggression: | 14          | Resurser:    | 5  |
| Tro:        | 15          | Qadosh:      | 3  |

## ÄVENTYRETS HÖJDPUNKTER

**D**ET FINNS TVÅ huvudpunkter i detta äventyr. Det första är att finna Armandes testamentet och överlämna det till Jordmoderns prästinnor och det andra är att hämta Armandes arm och föra den till hans grav i Tuzan Rim så att han kan få frid. Det sistnämnda uppdraget får rollpersonerna i en uppenbarelse när de finner testamentet. Visst kan rollpersonerna begrava handen innan de hittar boken men det krävs nästan att någon av rollpersonerna är medlem i Zoriánorden för att den informationen skall komma gruppen till del i förskott. Vanligt folk och få samorimän vet nämligen att kättarens hand i Boron tillhört Armandes. Frågan är om en medlem av Zoriánorden verkligen vill stjäla handen.

### Jakten på testamentet

Med hjälp av all den fakta rollpersonerna borde ha lyckats gräva fram bör de kunna ringa in det område av Asharien som är troligast att boken finns gömd i. Med hjälp av versen, en karta och lite tankeverksamhet så borde de snart komma på var de bör leta och den platsen heter Dunvik. Det finns inte mycket fakta att hämta om den byn men det lär finnas ett kapell till Jordmodern där vilket det gör i de flesta byar men det här är obemannat och nyttjas bara under de stora högtiderna då en prästinna kommer på besök. För att ta sig till Dunvik måste man resa i riktning mot Tuzan Rim och denna by nås garanterat lättast med en båt för det finns ont om vägar i området. Men är det dvärgar i gruppen så är det bara att knata på. Utrustning finns att köpa i staden.

Om rollpersonerna redan varit i Tuzan Rim så är Zoriánordens bevakning av staden något mindre. Självklart finns det agenter i staden men om rollpersonerna låter bli att besöka graven och bara gör ett kort besök i staden så kan de komma undan obemärkta. Har de inte varit i staden förut så kryllar det av agenter här som bara väntar på att de skall dyka upp. Detta gäller givetvis bara om rollpersonerna är kända av Zoriánorden. Har de på något vis lyckats med konststycket att hålla sitt agerande helt hemligt så är de bara att gratulera för det är en nästan omöjlig sak och i ett sådant läge finns inga agenter alls här. I staden kan de förmå någon lokal fiskare att ta dem till byn för inga havsgående skepp vill göra den lilla avstickaren ens för stora pengar. De vill bara bort från vad de ser som piratvatten så fort det nu går och har ingen lust att ta risker för några äventyrares skull.

### Dunvik

Dunvik är en dyster fiskeby som ligger ca tre dagsmarscher norr om Tuzan Rim fågelvägen. Byn omges av slättland av den typ som är så typisk för området. Det är torrt om än inte öken och det finns gott om rövare, enstaka nomader och en hel del otrevliga monster i omgivningarna så byn omger sig med ett bålverk av vässade stockar. Man håller dessutom noga vakt om nätterna för att undvika obehagliga överraskningar. Det bor några hundra personer i byn och av ovan angivna skäl inga utanför bålverket. I byn finns en liten hamn anpassad för fiskebåtar och kustskepp, en taverna vars ägare har ett par hyrbara rum på våningen ovanför samt två kapell, nämligen ett samoriskt och ett tillägnat Jordmodern. Byäldsten är en gammal man känd som Blinde Halfvar och i praktiken styrs byn av ett råd bestående av byns mer lärda personer. Kontakten med yttvärlden hålls via ett par omkringresande handelsmän som

kommer med båt och de samorimän som kommer hit vid de stora högtiderna för att hålla mässor. En gång om året kommer dessutom skatteindrivarna.

När Maneks undersökningar blev kända hos Zoriánorden lät man genast skicka några agenter hit till byn eftersom det var här som Armandes blev gripen. Manek nådde dock aldrig så långt men agenterna har blivit kvar och när sedan rollpersonerna dyker upp på scenen får de stränga order att stanna. Deras antal är upp till spelledaren att avgöra. Agenterna är en bra förstärkning till byns försvar och deras närvaro är faktiskt uppskattad. Det gör att rollpersonerna knappast kan förvänta sig att få någon hjälp av byborna. Snarare tvärtom. Rollpersonerna kommer att finna byborna sura, misstänksamma och rent ut sagt otrevliga. De har få möjligheter att urskilja främlingarna i byn. I samma stund som rollpersonerna beger sig till Jordmoderns kapell får agenterna information om detta oavsett tid på dygnet. Möjligen skulle magi eller någon mycket bra krigslist kunna eliminera detta. Ingen kommer dock att försöka förhindra deras besök eller på något annat vis distrahera dem.

### Jordmoderns kapell

Kapellet är av en mycket hög ålder och byggt i marmor. Tidens tand har gått hårt åt dess fasad som är fylld med sprickor och som har lager med salt och andra havsprodukter utspridda över sig. Kapellet är cirkelrunt med en yttre diameter på sju meter. Öppningen vetter åt väster (bort från havet) och är smyckad med blomornament. Taket är kupolformat och har en gång i tiden varit bländande vitt men är nu snarare grönt. Runt kapellet finns en vacker liten trädgård som en av kvinnorna i byn sköter om. Hon har så att säga ansvaret för templet i prästinnornas frånvaro. I trädgården springer kvinnans katter omkring och hjälper till att hålla råttor och andra skadedjur borta. Allehanda träd och buskar går att finna i trädgården, bland annat körsbärsträd och rosenbuskar.

Inne i kapellet finns ett litet altare på vilket det alltid står färska blommor och här kan även finnas lite enkla offergåvor som till exempel morgonens först upptagna fisk och så vidare. Väggarna är fulla med nötta målningar som alla är hyllningar till modern men kapellets stora begivenhet är den staty av Jordmodern i förmodad naturlig storlek som finns därinne. Det är en underskön kvinna med långt vackert hår och rådjursögon som håller armarna knutna liksom i ett famntag. Hennes leende tycks säga att hon vill ta hela världen i sin famn. Statyn är också den gjord i marmor och den är helt opåverkad av yttre åverkan. Statyn står mitt emot öppningen och blickar mot den som kommer in där.

## Testamentet

Ingenting kommer att hända så länge rollpersonerna inte hittar testamentet och för att finna detta måste de undersöka statyn och speciellt armarna för det är i moderns famn Armandes lämnat sina tankar, något hans vers avslöjar. Tankarna är sammanfattade i själva testamentet. Där hennes armar möts finns på undersidan en liten smal öppning och där ligger boken gömd. När rollpersonerna hittar öppningen är det precis som om den vidgas och boken liksom faller ur hennes famn. Hur den ganska stora boken fått rum i statyarmen är en gåta rollpersonerna kan fundera länge på. Boken är nämligen 30×20×10 cm och rymmer 600 handskrivna sidor. Men ibland kan det vara bra att inte fundera för mycket...

Boken är mycket enkelt bunden och pärmarna är av brunt läder. Texten är lätt att läsa men skriven på en något ålderstigen ashariska med sedvanlig jargisk skrift. Armandes handstil är mycket vacker och här och var har han lagt in riktigt hyggliga illustrationer. Plumparna är mycket få med tanke på att detta är ett original. Alltihop är mycket väl bevarat men det kanske inte behövs påpekas. Boken är tillägnad "Alla med öppet sinnelag och en fredlig själ". Den avslutas med en bön till Jordmodern som fortfarande används av hennes trogna. Inget uppseendeväckande står att finna bara genom att bläddra i den. Det krävs ordentliga studier för det.

Bokens innehåll kan sammanfattas i en lära där öppenhet och religionsfrihet anses vara mycket viktigt. Monoteistiska läror som dyrkan av Daak får mycket kritik för sin inskränkthet och sina anspråk på att vara den absoluta sanningen. Det är också lite av den kritiken som drabbar Zoriánorden. De anklagas för att vilja stå för den oinskränkta sanningen och för att sakna förmåga till självkritik. I boken finns dessutom många tankar om politik där furstar anklagas för att lura sina undersåtar. Kritik mot girighet, mot att inget görs åt fattigdomen och liknande saker. Det finns också med ett kapitel med självkritik, en slags bikt, samt en kommentar kring det faktum att ingen kan vara perfekt och helst inte bör vara det. Den som studerar boken kan lära sig grunden i Filosofi och dessutom få specialiseringen "Armandes lära". Förkunskapskravet är 0 och Kunskapsinnehållet 10. Det bör påpekas att boken inte är tänkt som ett läromedel därav det höga sidantalet i förhållande till nivån på kunskapsinnehållet. Boken är främst skriven för att välla en debatt och ge folk något att fundera över.

## Uppenbarelsen

Det är i detta läge som det händer. Statyn börjar skimra och tycks komma till liv framför rollpersonerna. En kvinna med ofattbar skönhet och en strålgans som rollpersonerna knappt kan titta på utan att bländas har helt plötsligt tagit statyns plats. Kvinnan ler mot rollpersonerna och hälsar dem välkomna. "Ni har kommit en lång och svår väg för att hämta denna bok och jag vill att ni överlämnar den till mina prästinnor så snart ni kan", säger hon sedan. "Mycket har ni gjort men jag måste be er om mer", tillägger hon och fortsätter, "Armandes kropp finns begravd i Tuzan Rim men inte hela kroppen. I Boron förvarar man hans högra hand och den är känd som Kättarens hand. Tiden är nu inne för att den också skall kunna begravas så att Armandes äntligen skall kunna få riktig ro. Jag ber er att göra detta för mig, Armandes och alla de som tror på rättvisa i

vår värld." Hon överlämnar ett ljus till dem och säger att det ljuset drar till sig allas uppmärksamhet när det lyser om man inte är medveten om denna effekt. Hon tror de kan ha nytta av det när de skall försöka komma åt handen. Hon varnar dem dock för att det brinner upp fort och att det finns gränser för hur mycket det distraherar folk.

Om rollpersonerna redan ordnat med handen så tackar hon dem istället för detta och säger att deras uppdrag nu är över. I båda fallen varnar hon dem för faran som väntar utanför och återgår sedan snabbt till statyform innan rollpersonerna hinner ställa några frågor. Detta tar längre tid än vad rollpersonerna tror och faktum är att fem minuter passerar under uppenbarelsen trots de få ord som sägs. För utomstående så tycks hela kapellet lysa av sig självt under hela denna tid och i fjärran kan man höra som avlägsna körer som sjunger. Ingen agent eller bybo vågar sig nära så länge detta varar. Man avvaktar istället på betryggande avstånd.

Under normala omständigheter så borde rollpersonerna komma hit först och de belönas med varsin poäng Qadosh oavsett vilken tro de har. En Daakdyrkare tror att detta är ett väsen sänt av Daak och så vidare. Eventuellt kan de också få tillbaka utmattningspoäng och liknande speciellt om de är mycket illa därän. Sker besöket på natten kan de få mörkersyn i Ob1T6 minuter vilket ger dem fördel i den väntande striden utanför. Spelledaren får avgöra vad som är lämpligt. Om detta skulle vara slutet på äventyret så belönas de enligt vad som står under Gudarnas roll i Bakgrundskapitlet. Hjälp inför striden får de även i detta läge.

## Gåvan

Ljuset är en annan historia. Det ser ut som ett vaxljus men tycks lite mer genomskinligt och vecken är silverfärgad. Ljuset kan bara nyttjas en gång och när det tänds måste alla som kommer inom synhåll klara ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot VIL för att inte stanna upp och stirra beundrande mot det. Den som känner till effekten måste klara ett lätt slag. Störande ljud, strid eller en knuff kan få effekten att upphöra (normalt (Ob3T6) slag mot VIL). Alla som attackeras vaknar till och kan försvara sig men blir automatiskt försvarare första rundan. Dessutom lär få ha sina vapen framme så det finns fler fördelar. Ljuset brinner i Ob3T6+1 rundor.

## Flykten från Dunvik

Exakt hur situationen är i Dunvik när rollpersonerna lämnar kapellet beror helt på hur de agerat när de kom till byn. De kan vara förklädda och agera med stor försiktighet vilket kan sänka garden hos både bybor och agenter men de kan också bara klampa in helt öppet och ta kurs mot kapellet direkt för att få allt överstökad. Allt detta spelar en väldig roll och spelledaren måste ta stor hänsyn till detta. Nu finns det ett par saker som också spelar in. Agenterna vet troligen att det kan komma oväntat besök och har antagligen hunnit få någon form av beskrivning på rollpersonerna med en brevduva eller skeppsresande kurir (spelledaren avgör detta). Dessutom kommer det få besökare hit och än färre av dessa visar något större intresse för Jordmoderns kapell utom vid vissa stora högtider. Det är med andra ord inte så lätt att helt lura dem eller byborna heller för den delen.

Agerar rollpersonerna försiktigt så kanske man bara håller ett öga på dem när de besöker kapellet. Sedan är det deras nästa drag som blir avgörande. Visar rollpersonerna stor brådska att helt plötsligt lämna byn väldigt hastigt så går larmet omedelbart. Tar de det lugnt så sker först inget alls men efter besöket så kommer troligtvis den kvinna i byn som har ansvar för kapellet och bege sig dit och hon kommer att finna skador på statyn och då slå larm. Detta sker åtminstone en timme senare och om besöket varit nattetid sker det under dagvakten. I detta läge har rollpersonerna haft lite tid på sig att förbereda sin flykt. Klampar de bara rakt in i byn och beger sig direkt till kapellet så kommer agenterna att vänta på dem en bit utanför kapellet. De ser då de underliga ljusen med egna ögon och hör antagligen också underliga röster och vet att det sker saker därinne.

Agenternas uppgift är att 'stoppa' rollpersonerna. Denna lite otydliga order kommer givetvis att göra dem lite osäkra men måste de döda rollpersonerna så gör de detta hellre än låter dem komma undan men helst vill de fånga in dem, meddela Zoriánorden och låta dessa komma och hämta dem. De bör vara så många till antalet att deras chanser är goda att lyckas om inte rollpersonerna lägger benen på ryggen. Rollpersonerna bör alltså inte kunna besegra dem alla i en strid. Däremot bör de få strida mot några av dem. Byborna hjälper agenterna så gott det går. Vet man vad som är att vänta så låser alla sina hus och bara vissa bestämda bybor är kvar ute för att hjälpa till. Byborna går inte i närstrid med rollpersonerna men de kan skjuta på dem med bågar, se till att blockera deras flyktvägar med vagnar, säckar och kanske en åsna samt att de hela tiden är redo att peka ut var rollpersonerna tar vägen.

**Långbåge** (12), Räckvidd [5-35-80-175m], Obs4T6+3, Obs3T6+3, Obs3T6+1, Obs2T6+2.

Har rollpersonerna lämnat sina saker uppe vid tavernan kommer dessa att tas omhand av byborna. Har rollpersonerna lämnat en egen båt obevakad i hamnen kommer den inte att vara segelduglig. Fiske sker under dygnets tidiga timmar och man lämnar byn redan långt före gryningen så det är bara dag eller kvällstid rollpersonerna kan försöka stjäla en båt. Självklart är dessa övervakade. Kapellet ligger lite vid sidan av byn och det finns relativt gott om utrymme innanför bålverket så det är många stora öppna ytor. Skälva bålverket är svårt att klättra över då det är halt på grund av fukten från havet, fullt med förrådiska hål och vassa kanter samt har en flera meter hög kärna av vässade stockar som står mitt i bråten. Ett fummel gör definitivt att man fastnar och inte kan ta sig bort på egen hand. Det finns en port ut ur byn och den är förbomrad om natten och alltid bevakad av ett par bybor dygnet runt.

Det fulaste tricket rollpersonerna kan göra är att ta gisslan för att på så vis få fri lejd ut. Detta är inte särskilt hjältemodigt och bör påverka eventuella belöningar i slutet negativt. Men nöden har ingen lag...

## Mot Boron

Troligtvis är det efter händelserna i Dunvik som rollpersonerna beger sig av mot nästa stora utmaning nämligen Boron och vi får hoppas att det inte är i kedjor som fångar hos Zoriánorden. Bara att närma sig staden är farligt och här gäller det verkligen att spelarna tänker till. Om rollpersonerna är hyfsat kända av

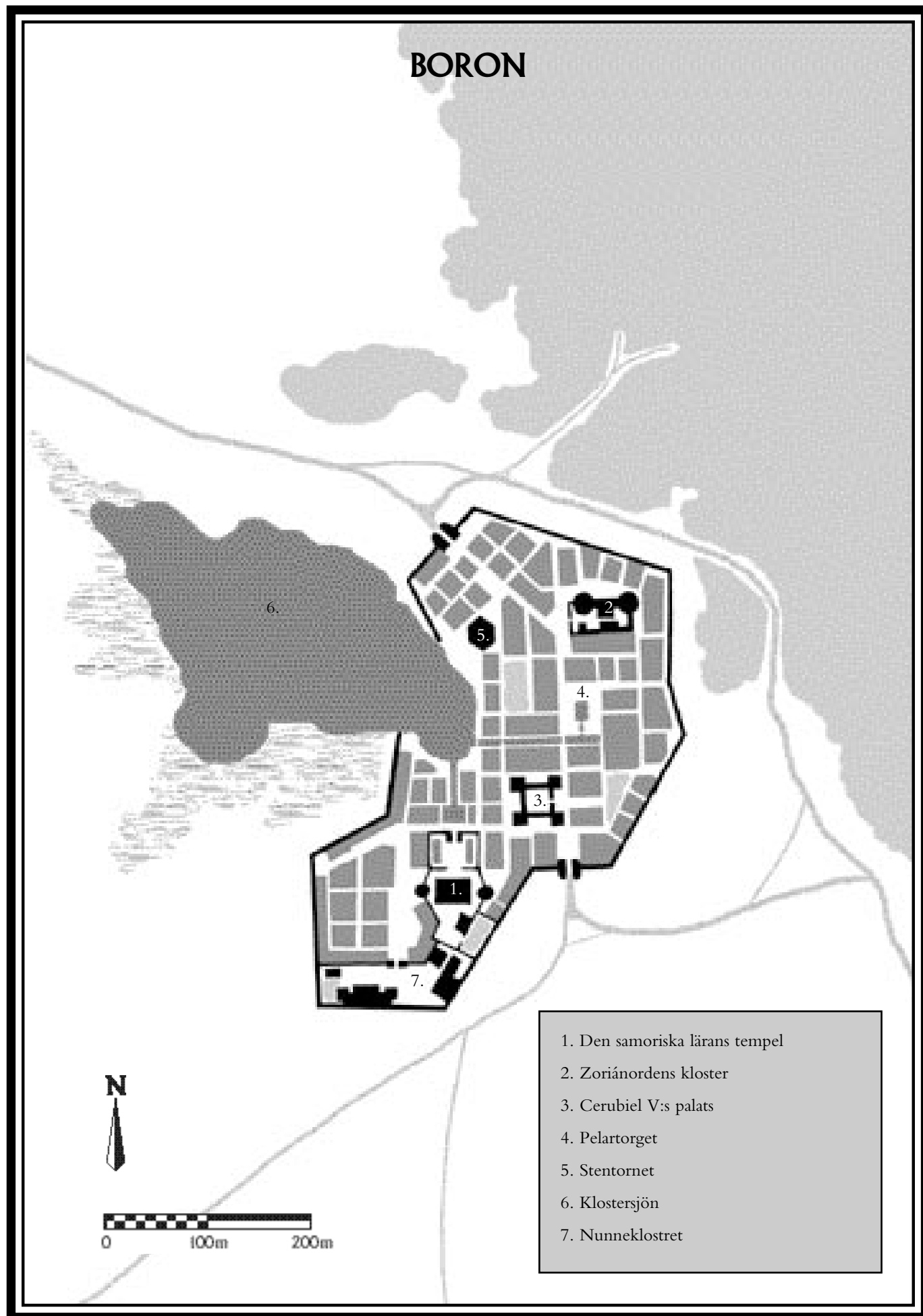
Zoriánorden har de ingen möjlighet att öppet bara kunna vandra in i staden oupptäckta. De måste förklä sig och/eller använda sig av listiga trick för att ta sig in. Det kan vara trick som att gömma sig under en köpmans vagn eller klättra över muren på någon mindre bevakad del om natten. Klär de ut sig är det ändå en bra idé att ta sig in i staden var och en för sig i sällskap med helt andra personer. Det bör påpekas att belöningen som finns på rollpersonerna är sådan att om rollpersonerna betalat en köpman för att ta dem in i staden så kommer denne att avslöja dem åtminstone i efterhand när han fått syn på någon av efterlysningarna efter dem eller höra folks tal om dem. Utanför staden måste han klara ett svårt (Ob4T6) SYN- eller HÖR-slag för att få syn på någon dylik eller för att råka höra något medan inne i staden räcker det med ett normalt. Om rollpersonerna kan överlämnas ger detta 100 silverdaler per person med en bonus på ytterligare 200 för allihop samlade. Information som kan leda till gripanden ger halva summan.

Nu har även rollpersonerna möjlighet att få veta att de är så pass välkända i området genom att själva få se och höra dessa saker i tid så att säga. Chansen ökar om de verkligen närmar sig staden försiktigt och gör ordentliga undersökningar istället för att bara klampa på. Hur kända rollpersonerna är beror på deras tidigare ageranden och hur snabbt de kommer hit. Ju längre tid det tar och ju mer affärer de haft för sig desto mer välkända är de och desto exaktare är beskrivningen av dem. Armandes är dessutom ett laddat ord i religiösa sammanhang och minst lika farligt som efterlysningarna i sig. Vaga efterlysningar gör att rollpersonerna inte behöver gömma sig för att ta sig in utan att det kanske räcker med att de splittras och tar sig in mot staden var för sig med någon form av täckmantel eller förklädnad. Slå ett Tur-slag för var och en och välj svårighet beroende på rådande omständigheter. De som klarar slaget lyckas ta sig till staden utan att väcka någon uppmärksamhet. Följer de allmänna vägar med mycket folk så slå ett par slag. Nu betyder inte uppmärksamhet samma sak som upptäckt men chansen ökar. Någon börjar envist att samtala med rollpersonen och ställa underliga frågor, en ficktjuv försöker stjäla från dem, en vakt undersöker dem extra noga vid stadsporten och så vidare.

Det kan vara en nervös situation att stå framme vid vakten vid stadsporten och bli förhörd angående om man har några varor att förtulla samtidigt som en efterlysning sitter på väggen bakom och fullt med irriterade bönder och köpmän står i kö bakom och vill in så fort som möjligt och samtidigt som en Zoriánridhare lämnar staden med blicken mot rollpersonen och den högljudde och stressade vakten...

## Undersökningar i Boron

Väl inne i staden finns det vissa möjligheter att smälta in i folkmassorna och på så vis undgå uppmärksamhet. Nu kan inte rollpersonerna göra detta allt för länge för de måste ta reda på var Armandes hand finns och komma på ett sätt att komma åt den. Det gäller ungefär samma sak här som ovan. Beroende på hur kända rollpersonerna är och hur de agerar så är det olika farligt för dem att röra sig runt i staden utan att dra någon uppmärksamhet till sig. Uppmärksamhet är återigen inte samma sak som upptäckt men ett mycket farligt steg på vägen då den som haft med rollpersonen att göra kan minnas denne



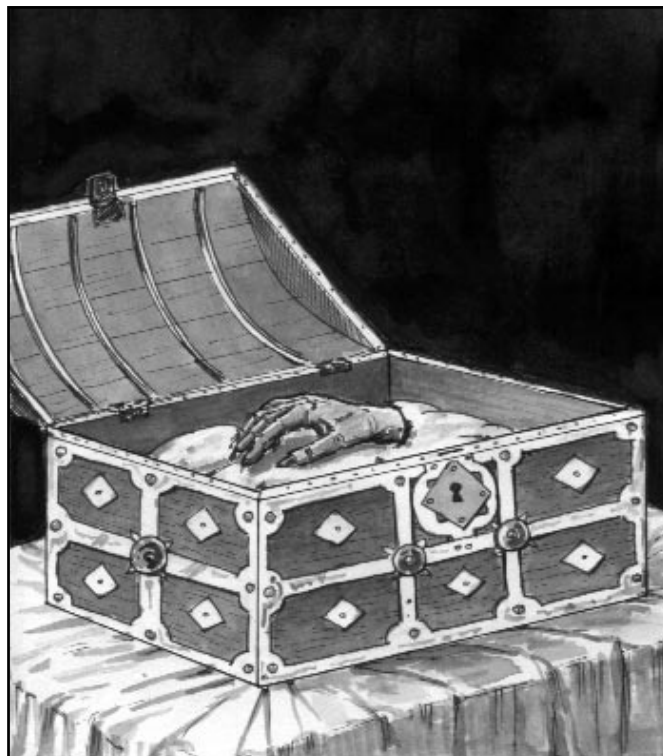
senare och lägga ihop ett och annat. Under normala omständigheter bör ett normalt Tur-slag i timmen slås. Det bästa rollpersonerna kan göra när det gäller övernattnig är att hyra rum hos någon hantverkare eller liknande som är för upptagen för att bry sig om skvaller och som förhoppningsvis har skrallade kunskaper i att läsa. Vårdshus kan vara rent ut sagt farliga om nu inte rollpersonerna är extremt väl förklädda och rör sig var och en för sig.

I Boron finns många ståtliga byggnader att titta på så det är inte ovanligt att folk går omkring med stora ögon. Dessutom finns det mycket pilgrimer i staden som i stora grupper går runt och beskådar undren. Det går att få guidade turer och sådana turer är så vanliga att ingen höjer på ögonbrynen. Detta kan vara ett utmärkt sätt att få information om staden utan att göra väsen av sig. Under en dylik tur behövs inga Tur-slag slås. Ett silvermynt per person brukar vara det gängse priset och många turer börjar vid portarna eller vid Pelartorget. Ett annat diskret sätt att få information är att lyssna på skvaller och läsa de meddelanden som finns uppsatta här och var i staden. Försiktiga frågor kan också ställas till personer som är vana att få dylika som till exempel guider och om rollpersonerna har lite is i magen någon vakt.

## Kättarens hand

Var finns då handen? Jo, den finns i en glasmonter i ett kapell som ligger vid den norra ändan av den östliga bassängen i den park som finns utanför det samoriska templet. Se kartan över staden i boken om Asharien & Soldarn. För att komma in i parken måste man passera en bevakad ingång mellan två torn. I parken finns träd, bänkar, statyer och liknande men också två bassänger i vars ändar det finns små kapell. Dessa är byggda av trä och har en stor öppen ingång. Alla kapell innehåller ett altare och en bänk 'Kättarens hand' liggandes i en monter. Tanken är att den skall skrämja folk från att begå brott speciellt av den mer hädiska typen. I kapellet kan man tända ett ljus och be en bön. Ibland finns här även en samoriman som kan svara på frågor. Parken är öppen för alla dagtid och det är speciellt pilgrimer som besöker dem. De guidade turerna går igenom den men besöker inte själva parken eller de små kapellen i den. Däremot kan guiden nämna dem och det finns en chans att de då nämner 'Kättarens hand'. På en direkt fråga kan de alla svara var den finns och rätt ställd väcker den ingen uppmärksamhet i just detta sällskap. Rollpersonerna bör dock undvika att visa ett allt för stort intresse för den.

Handen är torkad och tård av tiden men fortfarande kan man se naglarna och den slutar med en benbit som sticker ut. Den ligger på en röd kudde i en öppen kista i en glasmonter som är ungefär 50 cm lång och ungefär lika hög och bred. En etsad tavla säger bara besökaren: "Tag varning av hur det går för den som skymfar läran". Få vet att handen tillhört preudent Armandes och de är alla högt uppsatta inom läran eller Zoriánorden. Glaset går att lyfta men då måste man först öppna de två lås som låser fast detta lock. Det går givetvis också att slå sönder alltihop. Normalt så övervakas inte kapellen i parken mer än att det ibland finns samorimän där och att en vaktpatrull tittar förbi ibland men i detta läge håller man ett extra öga på just detta kapell. Nattetid har man till och med två vakter placerade här och ingången spärrad med en provisorisk dörr.



Man fruktar att någon (läs rollpersonerna) skall ta sig över muren om natten och stjäla handen. Dagen är nog därför en bättre tidpunkt för att stjäla handen än natten för ingen tror att rollpersonerna är så fräcka att de vågar slå till i dagsljus.

## Stöld och flykt

Nu spelar deras agerande i staden från första början en stor roll och spelledaren måste modifiera denna punkt helt utifrån vad rollpersonerna haft för sig och hur de agerar. Ljuset från Jordmodern kan lämpligast ha nyttjats på två vis. Endera inne i kapellet för att dra till sig alla närvarandes uppmärksamhet eller på någon annan plats för att dra till sig uppmärksamhet åt något annat håll. Ljuset avger bilder som kommer att betraktas som under av vanligt folk men med lite tid på sig kan samorimän och liknande lägga samman ett och annat. Det är tid som rollpersonerna helt klart behöver. Nyttjas ljuset inne i kapellet så kommer stölden att upptäckas fortare eftersom man då har montern inom synhåll. Rollpersonerna bör undvika att slå sönder montern om de vill få extra försprång och att släpa alltihop med sig är uteslutet då det märks alldeles för mycket. Inte ens efterdyningarna av ljuset kan dölja att hela montern är borta. Däremot kan det fördröja upptäckten av att handen är borta eller ersatt med en falsk.

Dagtid kan rollpersonerna vara kalla och försöka ta sig in och ut från platsen som vanligt folk. Detta kräver att de passerar genom porten mellan tornen och de vakter som finns där. Slå extra Tur-slag varje gång för detta är högriskområde. Kommer rollpersonerna i guidad tur behövs inga slag om de inte gör om det flera gånger förstås. De kan inte ränna ut och in hur mycket som helst utan att riskerna ökar. Nattetid går det att klättra över muren men det finns ett annat beredskapsläge då och uppstår någon underlig situation kommer vakterna att agera snabbt. Dessutom finns det vakter vid kapellet som slår larm hellre än tar strid åtminstone direkt. Rollpersonerna är då plötsligt in-

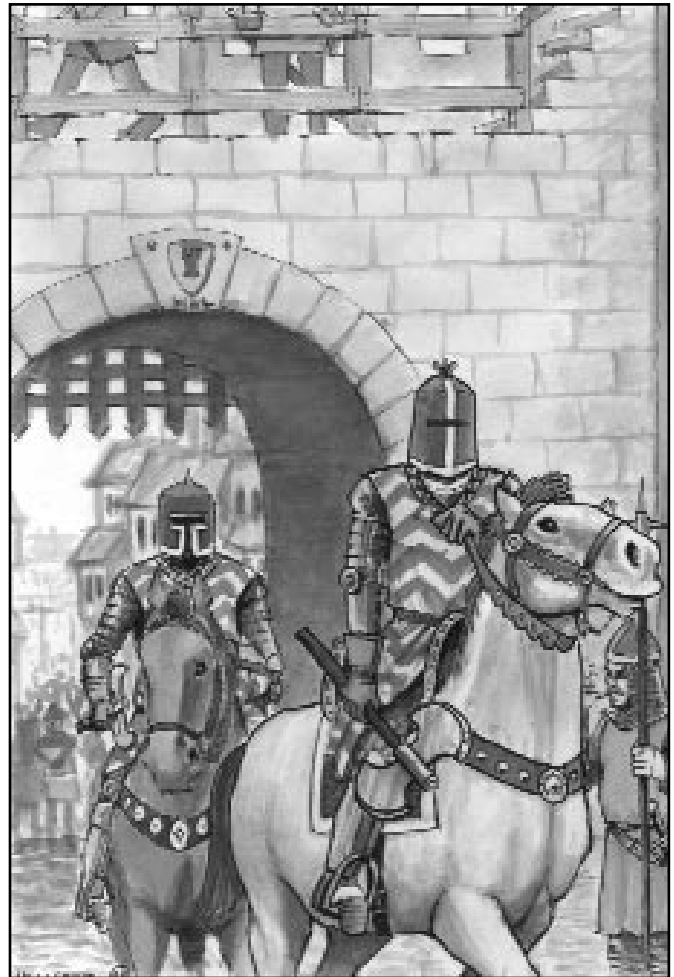
stängda i parken vilket inte är lika roligt. Inte ens under bästa omständigheter kan rollpersonerna undvika att larmet går och som mest kan det ta fyra timmar och det är om rollpersonerna ljudlöst lyckas oskadliggöra direkt efter ett vaktbyte om natten. Lyckas de få fram en perfekt förfalskning av handen kan det ta betydligt längre tid men kom ihåg att här är det också en fråga om känsla. De som jobbar här liksom känner att det är något som inte stämmer med handen och den känslan kan inga förfalskningar lura i längden.

Nästa problem är att ta sig ut ur staden. Det är lättast nattetid då man kan ta sig över muren i skydd av mörkret. Dagtid kan det gå bra så länge stölden inte upptäcks men när väl larmet gått så blir det stört när omöjligt och dessutom betydligt svårare också nattetid. Lämna staden dagtid innan stölden upptäcks gäller sedan vanliga Tur-slag vid portarna. Kom ihåg att om rollpersonerna väckt uppmärksamhet kan vakterna minnas dem sedan när larmet går och då vet man att de lämnat staden och åt vilket håll. Hinner rollpersonerna inte lämna staden innan larmet går måste de gömma sig och ligga lågt. Detta kräver ett Tur-slag i timmen per person och misslyckas detta är det i praktiken samma sak som upptäckt. Någon kanske ser rollpersonen, blir misstänksam och larmar vakten. Rollpersonerna kan helt enkelt bli tvungna att slå sig ut. Fördelen är återigen överraskningsmomentet. Ingen tror att de kan vara så fräcka. De kan i längden inte bli kvar i staden men även i detta läge är en flykt över muren om natten det bästa men muren kommer att vara hårdbevakad liksom området närmast runt staden. En grupp med skickliga simmare kan tänkas simma ut ur staden via den heliga sjön men då måste de offra mycket av sin utrustning och smyga väl för att komma ner till vattnet. En båt upptäcks direkt så det är rent idiotiskt att ens försöka.

Väl utanför staden är det andra färdigheter som tar över. Här gäller det att dölja sina spår och ta i anspråk alla lämpliga vildmarksfärdigheter och liknande som går. Kanske det finns någon lämplig magi som kan vara bra i sammanhanget. Det gäller samtidigt att röra sig fort och undvika gårdar och små byar för invånarna där är alla potentiella angivare. Några kan till och med själva försöka sig på att gripa rollpersonerna i hopp om en god belöning. Spelledaren måste givetvis ge rollpersonerna en ärlig chans men det kräver givetvis att spelarna verkligen tänker till och försöker komma på olika listiga lösningar och inte bara förlitar sig på att tärningarna skall gå deras väg och på att spelledaren skall låta dem komma undan för att äventyret säger så. Slappa rollpersoner kan hinnas upp av ett lämpligt antal fiender som ger dem en tillräcklig match för att gruppen skall inse allvaret. Det gäller främst att klara sig undan de första 36 timmarna (se nedan) sedan kommer saker och ting att sakta lugna ner sig. Om rollpersonerna mot alla odds stannar i staden gäller det att klara dubbla den tiden innan trycket börjar lätta.

## Klappjakten

Tanken här är enkel. När rollpersonerna stulit handen och förhoppningsvis lämnat staden eller åtminstone är på väg att göra det går larmet och den stora jakten startar. Jakthundarna skall yla, skogen skall tyckas vara full med soldater och prisjägare, vägarna täckta med riddare och alla byar och gårdar skall tyckas vara som gjorda för bakhåll. Skräm upp rollpersonerna



ordentligt. Hetsa dem. Låt hornen ljuda, hovarna smattra och skramlet av rustningar och vapen dåna. Förstora upp allt så som en jagad förstorar upp alla faror på grund av trötthet och rädsla. Ingen sömn, få raster, dåligt med mat och hur är det nu med vädret? Kanske några hinner ifatt rollpersonerna och det blir strid. Detta bör ske om inte rollpersonerna tar det hela på allvar (se ovan). Fällor kan gillras och bakhåll läggas allt för att öka spänningen. Kom dock ihåg att fienden troligen är efter rollpersonerna och inte före dem – åtminstone inte i början. Ryktet om stölden kan inte färdas fortare än den snabbaste kuriren åtminstone inte till allmänheten. Brevduvor och andra vägar till kommunikation kan förekomma men då gäller det bara till utvalda personer och platser. Om rollpersonerna dröjt sig kvar i eller runt staden ett tag går givetvis ryktet förbi dem och allt blir mycket farligare.

Samtidigt som allt detta sker sammanträder Borontemplets högsta ledning i ett krismöte. Handen är stulen och vissa sanningar kommer givetvis att krypa fram efter detta även om man återfår den. Folk kommer att undra varför någon vill stjäla Kättarens hand och dessa frågor kommer att kräva svar. Man beslutar sig därför för att handens tid är förbi. Den skall återföras till Armandes grav i Tuzan Rim. Därför avbryter man klappjakten innan 24 timmar passerat från det att stölden upptäcktes men det tar ytterligare ett halvt dygn innan den orden fått ett riktigt fotfäste. Inte förrän efter 36 timmar kommer rollpersonerna att kunna märka några effekter av ordern. De kommer troligtvis inte att känna till dess existens. Har rollpersonerna handen i detta läge kommer läran att låta



dem behålla den och låta dem utföra begravningen. Möjligen med undantag för om man finner dem kvar i staden. Har men fångat rollpersonerna kommer de trots allt att ställas inför rätta och handen att föras till Tuzan Rim av några Zoriánridbare när rättegången är över.

## Begravningen

Om rollpersonerna klarar sig undan de första 36 timmarna kommer de snabbt att märka hur förföljelserna avtar för att sedan upphöra helt. Resten av resan mot Tuzan Rim kommer att vara betydligt lugnare om nu en resa genom Asharien kan betecknas som lugn. Monster och rövare går inte hem bara för att Zoriánorden gett order om att jakten på rollpersonerna är över. Spelledaren bör dock inte ansätta gruppen allt för hårt för de står under gudomligt beskydd och har ett heligt föremål att begrava och därmed ett heligt uppdrag. Det kan ske andra roliga incidenter och spelledaren kan skrämja gruppen lite genom att låta dem tro att jakten är igång igen eller något sådant för självklart kommer Zoriánorden att hålla ögonen på dem så att de verkligen beger sig till Tuzan Rim. Det vore lite försmädligt om rollpersonerna stack iväg och sålde relikten eller något liknande.

Tillbaka i Tuzan Rim för åtminstone tredje eller fjärde gången under äventyret borde rollpersonerna kunna känna sig som hemma. De är givetvis väntade även om ingen kommer och möter dem. I staden kan de få höra om det nya påbudet från Boron angående handen. Zoriánorden och det samoriska templet kommer att hårdbevaka graven så att det som skall göras blir gjort. Det kan mycket väl tänkas att de gör detta ganska öppet så att rollpersonerna lägger märke till det utan problem. När de närmar sig graven kommer de att märka hur folk liksom försvinner ur deras väg liksom bortmotade. Vanligt folk tillåts inte vara i närheten när handen begravs och det bästa vore om det skedde nattetid. Rollpersoner som ber om vägledning kommer att få det svaret och söker de självmant upp representanter för läran i staden ger de samma råd men väljer de dagtid så blir det dagtid. Vill rollpersonerna att det hela skall gå rätt till hjälper templet gärna till. I detta läge vill alla ha det här ur världen.

Det som sker när handen lagts i jorden och täckts över är att en gestalt tar form ovanför graven. Den är blek och suddig speciellt om dagen men tycks ha formen av en människa. Gestalten höjer sina händer och utbrister en välsignelse över rollpersonerna på en aldrig dialekt. Rösten tycks komma från en plats långt bort men det hörs att tacksamheten är äkta. Den önskar rollpersonerna lycka till i fortsättningen och säger något om vila när den plötsligt tonar bort framför dem. Texten på gravstenen ändras plötsligt och där står: "Här vilar Armandes som vigt sitt liv både åt den samoriska läran och Jordmodern. Må han vila i evig frid."

Om nu rollpersonerna inte sökt efter testamentet är detta det sista gestalten ber dem om. "Sök mitt testamente" viskar den då när den tonar bort. I annat fall får rollpersonerna sina belöningar här i form av Qadosh och sådant (se 'Gudarnas roll' under kapitlet 'Bakgrund'). Om spelledaren så önskar kan stadens frijarl Lemendien Silverfjäder ge dem någon form av belöning som tack för att de 'helat' en av stadens söner. Det kan röra sig om pengar eller kanske lite träning av något slag.

Även templet kan tänkas ge något som tack då templet i Tuzan Rim ser detta som en liten seger och en upprättelse. Även Jordmoderns kloster kan erbjuda rollpersonerna saker som till exempel studier och liknande. Zoriánorden tackar dock knappast rollpersonerna och kan tänka sig försöka arrestera dem om de begått allt för grova brott borta i Boron. I annat fall lämnar de platsen utan ett ord.

## Efterdyningar

Om nu inte rollpersonerna begått allt för hemska brott mot templet eller Zoriánorden så är de nu fria från uppdrag och förföljelser. Det kan dock finnas en viss personlig vendetta kvar och om Ezilon fortfarande är i livet så kommer denne att utmana rollpersonerna på en duell. Han mot en av dem enligt gängse regler för utmaningar. Detta skall ske på bestämd plats, med vittnen och så vidare. Detta är en personlig sak och hur uppgörelsen än slutar så är allt över för Ezilons del. Besegrar han rollpersonen så har han fått sin hämnd vilket främst gäller det faktum att rollpersonerna undkommit honom. Han ser dem som svåra syndare. Förlorar han så bevisar detta att han haft fel. Svårare är det inte. Lever inte Ezilon kan det tänkas att någon annan gör detta i hans ställe för att hämnas hans död. Spelledaren avgör. Det kan också tänka sig att någon religiös fanatiker på egen hand försöker ge sig på rollpersonerna som hämnd för att de stulit Kättarens hand. Detta sker då utan Zoriánordens vetskap.

Om rollpersonerna begått överdrivna brott mot läran eller Zoriánorden, alltså nyttjat onödigt våld, kan de bli arresterade. I detta läge har de inte längre något beskydd och de lär få svårt att komma undan. Spelledaren får utdöma lämpliga straff. Flyr rollpersonerna trots allt även från detta blir de dömda i sin frånvaro och förvisas garanterat både från Asharien och Soldarn. Även gudarna kan straffa dem för detta vilket nämnts tidigare i äventyret. Det kan också tänkas att rollpersonerna själva vill ha en rättegång mot de ansvariga för Maneks död. De kan aldrig sätta dit Zoriánorden eller dess medlemmar men däremot kan de lyckas få Axler förklarad som skyldig. Lever denne och man får tag i honom kan detta leda till ett dödsstraff för mord.

### Armandes testamente

Armandes testamente är ett gratis äventyr till Eon, författat av Jürgen Richter. Det är fullt tillåtet att kopiera och vidareförmedla äventyret. Någon form av försäljning av äventyret får inte förekomma

Det är en stor fördel om spelledaren har tillgång till boken "Religioner: Gudarnas kamp", då äventyret handlar om både religioner och gudar. Boken ifråga kan bland annat beställas från [www.neogames.se](http://www.neogames.se) eller inhandlas i spelbutiker eller i väl sorterade boklädor.

**Konstruktion:** Jürgen Richter.

**Layout och redigering:** Dan Johansson.

**Illustrationer:** John Hellervik.

**Kartor:** Dan Johansson, Carl Johan Ström.

**Korrektur:** Marco Behrmann.

**AXLER – STY 13, TÅL 12, RÖR 16, PER 11, PSY 13, VIL 13, BIL 12, SYN 14, HÖR 16.**

Förflyttning 9m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 10, Insikt 8.

**Dolk** (16), Obs2T6+2, Bryt(5), SI(1/2). **Undvika** (17).

**Rustning:** Jacka [H3, K4, S3], täcker 4–11, 14–15. **Generellt:** [H3, K4, S3].

**Färdigheter:** Dolk 15 (Dolk), Förklädnad 14, Geografi 11, Gömma 14, Smyga 15, Språk: ashariska 11, Spåra 14, Stridsvana 12, Söka 13, Undvika 17, Växtlära 13 (giftiga växter), Överlevnad 12.

**Övrigt:** Använder ett blodgift på sin dolk som kommer från en sällsynt ödla känd som 'den vandrande döden' och som återfinns i Takalorrs djungler. Giftet ger +Ob2T6 poäng Trauma vid två tillfällen med en rundas mellanrum. Som alltid krävs det att man lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) TÅL-slag för att halvera verkan (se 'Monster & Varelsor' sidan 9). Detta gift kostar runt 1.500 trugg per dos, men Axler har inte betalat för det. Han får fått giftet som belöning för ett uppdrag. Han bär med sig tre doser till.

**EGILD/TORVALD – STY 11, TÅL 12, RÖR 12, PER 9, PSY 11, VIL 13, BIL 11, SYN 8, HÖR 11.**

Förflyttning 8m/runda, BF 11 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6.

**Bredya** (13), ObH3T6+3, Bryt(11), SI(2/2). **Riddarsköld** (12). **Undvika** (13).

**Rustning:** Harnesk [H5, K6, S5] täcker 4–5, 14–15. Öppen hjälm [H15, K12, S15] täcker 2. Benskenor [H5, K6, S5] täcker 19–20, 23–24. **Generellt:** [H5, K6, S5].

**Färdigheter:** Ceremoni 6, Förhöra 12, Heraldik 10, Jargisk skrift 11, Rida 14, Sköld 12, Stridsvana 10, Söka 12, Undvika 13, Yxa 13, Överlevnad 8.

**Ceremonier:** Förbannelse, Välsignelse.

**EZILON SPORRE – STY 16, TÅL 14, RÖR 15, PER 11, PSY 15, VIL 16, BIL 14, SYN 12, HÖR 11.**

Förflyttning 9m/runda, BF 15 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 9.

**Stridsyxa** (18), ObH6T6, Bryt(11), SI(3/2). **Undvika** (16).

**Rustning:** Hauberk [H12, K4, S5] täcker 4–11, 14–20. Visirhjälm [H15, K12, S15] täcker 1–2. Handskar [H3, K4, S3] täcker 12–13. **Generellt:** [H12, K2, S4].

**Färdigheter:** Ceremoni 10, Förhöra 15, Heraldik 15, Jargisk skrift 16, Geografi 14, Ledarskap 11, Ockultism 16 (den samoriska läran, obskyra kulturer), Rida 16, Spåra 10, Stridskonst: Zoriánkämpens väg 17, Stridsvana 14, Söka 11, Undvika 16, Överlevnad 13.

**Ceremonier:** Aurias ljusbärska, Förbannelse, Helga, Välsignelse.

**Övrigt:** Riddaren bär en helig solmedaljong (se sidan 34 i 'Religioner: Gudarnas kamp').

**HARBERT – STY 11, TÅL 12, RÖR 10, PER 14, PSY 11, VIL 12, BIL 13, SYN 11, HÖR 13.**

Förflyttning 8m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 4.

**Påk** (10), ObK2T6+1, Bryt(10), SI(3/3). **Undvika** (8).

**Färdigheter:** Bokhållning 11, Jargisk skrift 11, Klubba 10, Matlagning 14, Räkning 11, Stridsvana 5, Supa 10.

**MORVIG/PEDJER – STY 17, TÅL 14, RÖR 11, PER 8/12, PSY 7, VIL 11, BIL 9, SYN 9, HÖR 10**

Förflyttning 8m/runda, BF 15 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 8, Insikt 7

**Stridsklubba** (15), ObK4T6, Bryt(12), SI(2/2). **Slag** (16), ObK2T6, SI(1/2). **Kastkniv** (13), [2–4–8–16m], ObH2T6+2, ObH1T6+5, ObH1T6+4, ObH1T6+3. **Undvika** (14).

**Färdigheter:** Gömma 12, Kastkniv 13, Klubba 14 (stridsklubba), Läsdyrkning 10, Sjömannaskap 12, Skumraskaffärer 13 (sprit-smuggling), Slagsmål 15 (slag), Smyga 13, Stridsvana 12, Supa 11, Söka 10, Undvika 14.

**Övrigt:** De har samma gift på sina kastknivar som Axler har på dolken. De kastar givetvis dessa först.

**TYPISK AGENT – STY 12, TÅL 13, RÖR 11, PER 11, PSY 13, VIL 14, BIL 11, SYN 13, HÖR 13.**

Förflyttning 8m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 9.

**Stridssvärd** (14), ObH3T6+1, Obs2T6+2, Bryt(14), SI(3/3). **Lätt armborst** (13), [5–35–75–175m], Obs5T6, Obs4T6, Obs3T6, Obs2T6. **Undvika** (13).

**Rustning:** Jacka [H3, K4, S3] täcker 4–11, 14–15. **Generellt:** [H3, K4, S3].

**Färdigheter:** Armborst 13, Förhöra 9, Förklädnad 10, Gömma 13, <Hantverksfärdighet>\* 11, Jargisk skrift 12, Speja 12, Stridsvana 14, Svärd 14, Söka 12, Undvika 13, Överlevnad 10

**Övrigt:** Här anges värden för de mer militanta agenterna som kan tänkas ta strid med rollpersonerna. Det finns även många som inte är så stridstränade men som besitter andra värdefulla färdigheter.

\* Varierar. Nyttjas som täckmantel.

**TYPISK VAKT – STY 13, TÅL 10, RÖR 13, PER 11, PSY 13, VIL 10, BIL 11, SYN 13, HÖR 12.**

Förflyttning 8m/runda, BF 11 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 7.

**Bardisan** (13), Obs5T6, Bryt(13), SI(5/1). **Armborst** (12), [5–35–75–175m], Obs5T6, Obs4T6, Obs3T6, Obs2T6. **Undvika** (12).

**Rustning:** Hauberk [H12, K4, S5] täcker 4–11, 14–20. Öppen hjälm [H15, K12, S15] täcker 2. Benskenor [H5, K6, S5] täcker 19–20, 23–24. **Generellt:** [H12, K4, S5].

**Färdigheter:** Armborst 12, Krigsföring 10, Marsch 12, Stridskonst: Spjutträning 12, Stridsvana 12, Söka 13, Undvika 12.