

ALLA KATTER GRÅ

ett scenario till UppCon-92, för EDD

Förord

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

1. Intrig

Här beskrivs kortfattat vad som egentligen händer i Alla Katter Grå. Observera att det inte är på något vis avsett för spelarna.

Greve Rudolf Hadrian Lilja av grevskapet Glimberga i Arolen är en fritänkande man, intelligent och orädd. Han anser sig själv vara något av en upplyst despot, och han är verkligen kompetent att styra. Dock har han under åren skaffat sig mäktiga fiender, vilket han är väl medveten om. Till exempel var han tills för ett par år sedan en hängiven motståndare av den Onämnbares lära och bekännare, vilket föranledde honom att närmast utrota dessa i sitt grevskap. Detta gjordes med sådan effektivitet och även grymhet att till och med Grå Dimmans härdade åklagare höjde på ögonbrynen. Sedan denna tid nämns greve Liljas namn med hat och skräck bland den Onämnbares trogna över hela Arolen. Greven var dock inte ens under dessa händelser en kyrkans man. Han hade redan då gång efter annan ifrågasatt kyrkans auktoritet och vid ett flertal tillfällen hade han kallats inför Grå dimman för att försvara sina yttranden, något han hittills alltid lyckats med.

Under sin skoningslösa jakt på den Onämnbares anhang, som han hatade mer av hävd än av någon annan orsak, fick han för första gången upp ögonen för den Onämnbares egentliga lära. Vad han såg förvånade honom, eftersom den inte vid första anblicken verkade vara mer fel än den Upphöjdes, vilken han ju redan ifrågasatt. Han beslöt sig för att ta reda på fakta. Han förhörde de fångar han hade om deras tro, och diskuterade den Upphöjdes lära med den ende kyrkans man han kunde lita på, biskopen av

Glimberga stift, Magnus Örneros. Grevens teologiska uppfattning utvecklades till att misstro allt, men inte fördöma något. Det var nu han såg sin vision; fullständig religionsfrihet, utan en auktoritär kyrka. Han visste dock att hans fiender inom den Onämnbarens kult och den Upphöjdes kyrka vid det här laget stod honom efter livet, de senare sedan hans uttalanden hade antagit en alltmer hädisk karaktär. Alltså hade han ögonen på sig, och vid minsta antydning till ett drastiskt handlande skulle hans fiender slå till. Han var tvungen att lägga upp en avancerad, riskfylld men genomförbar plan.

Planen gick först och främst ut på att greve Lilja skulle byta identitet, och därefter ändå behålla makten över Glimberga, ty för att kunna fullfölja sin vision, var han ju tvungen att ha världslig makt. Han valde biskop Örneros till sin delvis förtrogne, ty han kände denne väl, och trodde sig kapabel att manipulera honom. Mot att greve Lilja testamenterade alla sina egendomar och tillgångar till stiftet, samt hjälpte biskopen att göra sig ett namn inom kyrkan, skulle biskopen helt enkelt uppfinna en ny person, domprost Fredrik Ragnarson av Glimberga, en person som i själva verket skulle spela s av greve Lilja. Denne domprost Ragnarson skulle sedan ha stora chanser att bli biskop efter Magnus Örneros, som var en betydligt äldre man än greve Lilja. Detta arrangemang passade dem båda väl, ty båda trodde sig ha dolt sina verkliga motiv för den andre. Biskopen trodde att greven endast kände sig tvungen att gå under jorden, men att han ändå ville ha en möjlighet att åter få makt över sitt arvegods. Greven, å sin sida, anade inte ännu att biskopen tänkte låta greve Lilja uppfylla sin del av löftena, för att därefter mörda honom.

Det slutgiltiga utbytet av identiteter skulle ske officiellt, på ett sådant sätt att ingen kunde tvivla på att greve Lilja var död. Tillsammans tänkte de båda intrigörerna ut vad de tyckte var en strålande idé.

Efter de händelser som beskrivs i Processen, där en av den Onämnbarens främsta tjänare gjorde ett gott försök att återkalla den Onämnbare till Arolen, har teologi diskuterats som aldrig förr i landet. Därför kom de båda på idén att kalla till ett kyrkomöte, dit de bjöd både anhängare av den Onämnbare och den Upphöjde, för att de båda rivaliserande kyrkorna skulle få en chans att tala ut. Dessutom skulle ett sådant möte samla folk ur greve Liljas båda fiendeläger, som sålunda skulle komma att bevittna hans bortgång, och slutligen skulle värdskap för ett kyrkomöte vara ett utmärkt exempel på en sådan karriärskick som biskop Örneros så hett åstundade. Alltså; på mötet skulle greven dö.

Nu när all planering var utförd och inbjudan till mötet gått ut, ämnade biskop Örneros utföra sin plan. Vid ett tillfälle då han var ensam med greven förgiftade han dennes bägare, men greve Lilja anade nu oråd, och som en ren försiktighetsåtgärd byte han

bågarna då biskopen vände ryggen till. Biskop Örneros avled stilla i sömnen, förgiftad av odört, något som inte omedelbart upptäcktes.

Greve Liljas eget dödsfall löstes på följande sätt. Greve Lilja tog kontakt med en dödsdömd bedragare som satt i grevens fängelsehålor. Denne var mer än villig att acceptera grevens erbjudande om att ta dennes plats under kyrkomötet, mot ett löfte om amnesti om han överlevde. Vad han inte kunde veta var dock att han inte hade en chans att överleva. Mordet överlämnades till ett gäng lejda lönnmördare. Deras uppdrag är att utföra ett mord på greve Lilja under dennes inledningstal på kyrkomötet. Mordet skall ge intryck av övernaturlighet, och lämna grevens kropp i ett skick så den ej går att identifiera. Mördarna får även veta att greven kommer att bära en preparerad pälskappa, som brinner explosionsartat vid antändning, och dessutom fick de reda på var ett fönster skulle stå öppet under natten före mötets öppnande.

Mordet utföres och lyckas, precis som det planerats. Kyrkomötet hamnar i uppror, men lugnas av Riksföreståndare Derek Wilhem Fiskgjuse, som även utser en utredningsgrupp, med mötets godkännande. Denna grupp är spelarna.

Under sin utredning kommer rollpersonerna på hur mordet gick till, vem som ärver grevens egendom och dessutom introduceras viktiga aktörer i dramat, som "domprost" Fredrik Ragnarson, åklagare Gabriel Johannes Mattson, med flera. Domprosten visar sig exempelvis mycket intresserad av utredningen, och bjuder rollpersonerna till sitt hem, nästkommande kväll, då kyrkomötet är avslutat. De konfronteras även med att biskopens död kanske inte var naturlig när allt kommer omkring, vilket bör föranleda dem att undersöka biskop Örneros kropp, där den ligger på lit-de-parade i byn Glimbergas kyrka i väntan på begravning.

Vid det här laget har dock greven, alltså domprosten, bedömt rollpersonerna vara ett potentiellt hot. Alltså skickar han sina lönnmördare till kyrkan, utrustade med sömnmedel, silkesrep och några förklädnader. Meningen är, att en av rollpersonerna, Otto Wilhemson, ska överleva, och vittna om vem som låg bakom, och denne någon skall då kasta misstankarna mot den sägenomspunna Labyrinterorden. Attentatet misslyckas med största sannolikhet, och några av lönnmördarna tas till fånga. De är nu villiga att byta information mot fri lejd. De kan dock inte ge sin uppdragsgivare en identitet, men de kan, om de pressas på den punkten, avslöja att mannen som såg ut som en Labyrinter endast var förklädd. De säger även att det finns ett meddelande till dem från deras uppdragsgivare på byns värdshus, Den Gäslande Gäddan. Detta meddelande lyder "Pengarna finns där vi kommit överens om." På värdshuset får dock rollpersonerna reda på än mer underliga detaljer om domprost Fredrik Ragnarson, vilket till slut bör få dem att misstänka honom på allvar. Dessutom är de ju bjudna till

honom, så de borde få idén att bege sig ut till biskopsgården, en gammal klosterbyggnad en bit utanför byn, där domprosten bor.

Rollpersonerna finner biskopsgården i mörker, men dörren står på glänt. De kommer snabbt in i den stora mottagningsalen, i vilken endast ett ljus brinner, för övrigt det enda i hela huset. Här finner de ett brev, som verkar vara domprostens bekännelse, men i vilket han ändå svär sig oskyldig till något brott. Dock förklarar han inte på något sätt mordet på greven. Då rollpersonerna har läst brevet talar "domprosten" ur mörkret och ber dem förstå att han är oskyldig. Med största sannolikhet kommer någon av spelarna att fråga något om mordet på greven. Greven svarar med att säga att man inte kan dömas för mord på sig själv och stiger fram ur skuggorna!

Den tystnad som lägrar sig blir inte långvarig. Åklagare Gabriel Johannes Mattson av den Grå Dimman konfronterar greve Lilja och kallar honom kättare. Gabriel har två män med sig vid sin sida. Greven slänger ett alkemiskt preparat på golvet och det redan mörka rummet fylls av kväljande rök. I det tumult som uppstår kommer rollpersonerna ifrån varandra. De tar sig ut ur rummet, springer genom till synes oändliga korridorer för att till slut tvingas välja sida i konflikten; greve Lilja eller Gabriel Johannes Mattson. När detta är gjort utmanar greven Gabriels styrka till strid på klostergården, vilket accepteras. Hur striden går får framtiden utvisa, men i vilket fall som helst så undkommer Gabriel. En intressant detalj är att en av de två som kom med Gabriel är magiker; något för Ondlumner att tänka på, särskilt om han tagit Gabriels parti.

Den troligaste upplösningen är att greve Lilja vinner tillsammans med bland annat Otto, men eftersom Gabriel redan flytt, tvingas även de fly. De som slagits för Gabriel kan troligtvis räddas till livet och de som slagits för greven blir tillsammans med honom förklarade fredlösa.

2. Inledning

Kan läsas för spelarna: "Ni kom alla med era respektive sällskap, om sådant finnes, till Glimberga sent igår kväll, förutom Otto som naturligtvis redan var på plats. Ni fördes till era sovkvarter, sköljde av er resdammet och gick och lade er genast, för att kunna vara på alerten under de två dagar som kyrkomötet varar. Ni väcks i god tid på morgonen, serveras en god frukost och intar era platser i den stora sal där mötet ska hållas. Mycket folk finns redan på plats. Den Upphöjdes präster och munkar utgör en brokig skara, med sina olika ordensdräkter, medan den Grå Dimmans allvarliga skara ger ett mer strikt intryck. Hovets del av läktaren genomfars av

viskningar, spekulationer och skvaller, men i dess mitt sitter riksföreståndare Derek Wilhem Fiskgjuse, till synes oberörd av vad som pågår. Allmänt löst folk, ej tillhöriga någon orden, bjuder på de underligaste uppenbarelserna, medan den Onämnbarens präster i sanning är de mest skrämmande, där de sitter klädda i svart från topp till tå, med heltäckande, svarta masker för ansiktet. Den stora salen omges på alla sidor av branta läktare, fyllda till bristningsgränsen av denna omaka församling. Kring väggarna nere vid det stora stengolvet sitter facklor som lyser upp salens nedre del. Höga fönster bakom talarstolen, som står upphöjd på ett podium, bidrar till belysningen, tillsammans med eldarna som brinner i de två öppna eldstäderna vid fönstren.

Ett förväntansfullt sus går genom församlingen när domprost Fredrik Ragnarson, som övertagit värskapet efter biskop Magnus Örneros hastiga frånfälle, går upp mot talarstolen. Då han når fram lägrar sig en spänd tystnad, och han börjar tala:

- Högt ärade riksföreståndare Derek Wilhem Fiskgjuse, högt ärade Konklavi Röst Petronella Johannidotter, ärade ärkebiskop Urban Store, ärade överstepräst Ran Ljuse, präster, prästinnor, bröder och systrar, mina damer och herrar, jag förklarar härmed detta kyrkomöte, det trettonde i ordningen, öppnat. Låt försynen skänka talarna visa tungor och må deras ord vägas nogsamt i lyssnarens öra. Låt frid råda över mötet och må alla onda tankar lämnas vid dörren. Låt oss gå med öppna sinnen på det att mötet må ge något av bestående värde.

Jag vet att den jag företräde, biskop Magnus Örneros, som olyckligen berövats oss, hade velat att Ni, vilka han bjudit hit, inte endast skulle lyssna på denna min ceremoniella inledning, utan även ta dess mening till Edra hjärtan. "Låt oss gå med öppna sinnen. Låt frid råda." Biskop Örneros ord. Tag dem till Eder, alla, och var sålunda välkomna till hans möte.

Jag lämnar nu ordet till vår värd, utan vars initiativ vi ej skulle vara här idag:

Greve Rudolf Hadrian Lilja!

Greve Lilja kliver med målmedvetna steg upp på podiet, samtidigt som domprost Ragnarson lämnar det och återtar sin plats bland den Upphöjdes präster. Greven är en stor man med yvigt skägg. Dagen till ära har han, trots värmets klätt sig i en ståtlig päls kappa som framhäver hans kraftiga gestalt där den faller i mjuka veck över hans rygg. Han flankeras av två livvakter, som stannar nedanför podiet, på var sin sida om talarstolen. Så vänder sig greven till församlingen och börjar tala:

- Eftersom herr domprosten redan hälsat er välkomna, så ämnar jag inte trötta ut er med era titlar än en gång. Jag vet

att ni anser att tiden är dyrbar, och vad mera är; jag vet att det finns personer bland er som knappt tål se mig. Emellertid hoppas jag att vi trots detta . . .

Plötsligt flamar de båda eldarna upp häftigt, oroväckande häftigt, och två eldvarelser kommer krälände, hasande, skuttande över golvet. Greven rycker till kraftigt och i nästa ögonblick är varelserna över honom och han står omvälvd av flammor. Hans päls är övertänd, hans hår brinner, men han yttrar inte ett ljud. Med ett raglande steg tillbaka från talarstolen faller han bakåt."

Nu utbryter tumult. Anklagelser haglar från alla håll åt alla håll. En del drabbas av panik. Spelarna är fia att agera, men vad de än gör så är greven räddningslöst förlorad. Hans kropp förkolnar och han är oåterkalleligen död. Då kaos inte visar några tendenser att självdö, (jag avundas ingen SI att spela ett kyrkomöte i uppror), reser sig riksföreståndaren. Hans blotta handling får folket att lugna ned sig till skamsen tystnad. Så förklarar han lugnt och behärskat att det ej passar sig för kyrkomötet att bete sig så ociviliserat, och att man snarare borde vidta någon konstruktiv åtgärd. Hans förslag, som inte motsägs av någon, är att för att kyrkomötet skall framstå som handelskraftigt, skall det tillsätta en utredningsgrupp att undersöka detta nidingåd. Han menar vidare, att denna grupp bör spegla den församlade skarans sammansättning, alltså skall där finnas någon från både den Upphöjdes kyrka och den Onämnbares prästerskap. Nu reser sig Markus Blade av den Grå Dimman. Han föreslår för den Upphöjdes räkning broder Fidelis av Regii Söner, med motiveringen att denne är framstående inom läkekonst, vilket kan vara utredningen till nytta. Som svar på detta reser sig Leo Malm, präst av den Onämnbare, och föreslår för den Onämnbare prästinnan Fader Kim Blåberg, vars kunskaper säkert kan var nyttiga. Vidare menar riksföreståndaren att det i gruppen bör finnas en man kunnig om magi, eftersom det uppenbarligen var magi som låg bakom mordet. Försök provocera fram en reaktion från Ondlummer, som gör att han blir utsedd. Annars kan ju någon annan mötesdeltagare nominera honom. Riksföreståndaren nominerar så slutligen från sitt eget följe adelsdamen Karolina Karledotter Örneros, "som känner trakten". Så utser han åklagare Gabriel Johannes Mattson att vara ansvarig för en eventuell rättegång, och därmed vill han låta undersökningen ta sin början, men han avbryts av Gabriel, som påpekar att den tillsatta gruppen inte har en utsedd ledare, vilket skulle underlätta. Gabriel föreslår Otto Wilhemson, som ju trots allt hade ansvaret för greve Liljas liv. Riksföreståndaren samtycker, och så är gruppen utsedd. Kyrkomötet lämnar nu salen, och låter gruppen fortskrida enligt eget huvud.

3. Kyrkomötet

Den officiella tanken med kyrkomötet är att personer från den Upphöjdes kyrka ska få diskutera teologi med den Onämnbares prästerskap. De sistnämnda har lovats fri lejd till och från mötet, och har tillåtits tala fritt, med ett undantag. De får inte yppa den Onämnbares sanna namn, Myrtilus. Kyrkomötet skall pågå två dagar, dygnet runt, men mötesdeltagarna förväntas inte närvara hela tiden, även om diskussioner kommer att pågå oavbrutet. Efter mordet är mötesdeltagarna måna om att återuppta mötet så fort som möjligt, helst i mötessalen, men om rollpersonerna vägrar dem tillträde kan de nöja sig med ett provisorium på borggården.

3.1 Tre enskilda samtal

Då mötesdeltagarna lämnar mötessalen dras tre av rollpersonerna bort av var sin person. Det är Leo Malm som vill prata med Fader Kim, Markus Blade med broder Fidelis och riksföreståndaren med Karolina. De båda lönnmördarnas uppdragsgivare vill försäkra sig om att det verkligen inte var han/hon som utförde dådet, för att sedan göra klart för lönnmördaren att hans/hennes uppgift är att se till att inga misstankar går mot Grå Dimman eller den Upphöjde/den Onämnbares Prästerskap. Riksföreståndaren ber endast sin observatör att vara hans ögon och öron som alltid, och se till att fallet löses.

3.2 Mordet

Mordet gick till på följande sätt:

Precis mitt emot talarstolen finns inga åskådarplatser, utan där är dörrar från tjänarkvarteren så att de ska kunna betjäna dem som finns på läktarna. På den översta läktaren leder denna tjänardörr ut i en kort korridor som slutar i ett fönster. Här tog sig mördarna in. De spände en silkestråd från en stor sten som de lade i fönstret till talarstolen tvärs över den dunkla salen. Vid talarstolen delade sig tråden i två, en till vardera eldstaden, där de ledes vidare upp i eldröret. En bit upp i skorstenen slog de in en liten järnstång, på vilken de häktade upp trasselsuddar, indränkta i brännbara ämnen. Trådarna impregnerades med brandsäkra ämnen på de delar som skulle ligga i elden, vilket dock inte omfattade trådarnas hela längd till trasslet. Slutligen tände de eldarna innan någon tjänare kommit in i salen, för att deras fälla inte skulle uppdagas. När så stenen hivades ut genom fönstret

drogs trasslet ned i elden som flammade upp och allas ögon drogs dit. Då avlossade en av mördarna sitt armborst, laddat med ett lod av glas. Det träffade greven i bröstet och han avled omedelbart. Trasslet, som nu drogs fram över golvet, skapade illusionen av magiska varelser, och sedan antändes pälskappan, som var preparerad att brinna explosionsartad med extrem hetta. Nu brann silkestrådarna av och sten med trådar for ned i vallgraven, tätt följda av de två mördare som deltog, en som släppte stenen och en som skötte armborstet.

Rikard Emanuel Ondlumner kan omedelbart identifiera elden som varande ickemagisk. Kappan och trasslet har brunnit upp, men möjligen kan Fidelis och/eller Ondlumner känna igen kemiska rester av branden. En noggrannare undersökning av kroppen avslöjar glassplitter i brösttrakten, som spelarna kanske kan komma på en gång har varit en projektil. Det kan gå att räkna ut varifrån denna projektil bör ha kommit, och då man undersöker denna plats finner man korridoren och fönstret. Fönstret har skrapmärken efter stenen och så även väggen, där stenen hissats upp. En dragning av vallgraven återbördar stenen komplett med silkessnöre, tillräckligt långt för att räckas mellan fönstret och eldstäderna, tvådelat mot slutet och avbränt i ändarna. Ondlumner kan känna igen impregneringen.

Förhör kan avslöja att ingen tjänare vet vem som tände eldarna, alla antog att någon redan gjort det när de kom. Salen städades sista gången igår kväll. Översta tjänardörren har varit avstängd sedan dess på grund av ommålning. Ordergivaren till detta kan inte spåras. Dessutom kan man uppdaga att de flesta på stället verkar vara nyanställda sedan ca sex veckor tillbaka. Vidare möts de av antydningar om biskopens oväntade död, hur vital han var, etc. Man an också hör kommentarer som låter påskina att domprosten är "en traktens son", men detta endast från mötesdeltagare. Folk från orten, av vilka knappt någon arbetar i borgen på grund av nyanställningar, anser honom vara en utböling.

Med all denna information och vad mer spelledaren kan hitta på, bör rollpersonerna kunna rekonstruera dådet hjälpligt.

3.3 Testamentet

Om inte spelarna kommer på det själva, så slår det Gabriel att greve Liljas testamente torde vara intressant. I sådana fall låter han kalla till sig rollpersonerna och riksföreståndaren för testamentes öppning. Denna hålls i ett av borgens tornrum.

Gabriel hälsar dem vänligt och förklarar vad som är å färde och öppnar sedan i vittnens närvaro greve Rudolf Hadrian Liljas testamentet. Han ögnar igenom det och vänder sig sedan till Otto och ber honom hämta domprost Fredrik Ragnarson. När detta är

gjort, förklarar han domprostens närvaro med att denne bevittnat testamentet. Han läser så upp det och ger det sedan till rollpersonerna om de vill ha det. Det är daterat två månader tillbaka i tiden, bevittnat av biskop Örneros och domprost Ragnarson. Det är Ragnarsons stil i texten och denne uppger också att det var han som skrev ned det efter greve Liljas diktamen. En undersökning av grevens tidigare testamente visar att han då hade lämnat sina tillgångar till Aroliska staten.

Observera att detta är et utmärkt tillfälle för domprosten att framföra sin inbjudan till rollpersonerna, att koma till biskopsgården nästa kväll, för att han gärna vill veta hur utredningen framskrider innan han reser bort efter kyrkomötets avslutande.

3.4 Viktiga SLP på kyrkomötet

Riksföreståndare Derek Wilhem Fiskgjuse

En man med pondus, som aldrig tappar humöret men ibland tillåter sig att vara sarkastisk. Han vägrar välja sida eller uttala några misstankar. Dessutom är han sedan länge förälskad i Karolina, men han vågar inte erkänna det inför sig själv. Möjligen har han anlag för svartsjuka.

Gabriel Johannes Mattson

Välkänd från Processen. Hans paranoida inställning märks inte när han är bland folk och således känner sig säker. Han är gärna nedlåtande på ett diplomatiskt sätt, särskilt mot Otto. I slutstriden är han rädd för Otto, och hans skräck kommer att ta överhanden om striden går hans sida emot, då han flyr långt innan någon hunnit få tag på honom.

Domprost Fredrik Ragnarson, alias Greve Rudolf Hadrian Lilja

Som domprost under större delen av scenariot är han en timid man, möjligen något nyfiken. I scenariots avslutning är han självsäker, övertygande och iskall. Han kommer inte att tappa behärskningen under några omständigheter.

Markus Blade av Grå Dimman

Markus är Fidelis uppdragsgivare på mötet. Han är frenetisk till sitt sätt och mycket oroad av händelserna. Han har en administrativ post i Grå Dimman.

Leo Malm, alias Matts Godwinson

Leo är Panteras överordnade och uppdragsgivare. Han är lugn och sansad, något kort i tonen.

Valdemar Enöra

Den andre av greve Liljas livvakter. En girig sate.

Ran Ljuse

Överstepäst till den Onämnbare. Falskt namn naturligtvis.

Petronella Johannidotter

Dimfurstens ställföreträdare och Konklavens språkrör.

Urban Store

Arolens ärkebiskop.

4. Kyrkan

Spelledaren bör kunna få iväg rollpersonerna till kyrkan, helst efter en natt, någon gång mitt på dagen. Anledningen är naturligtvis att undersöka biskop Örneros kvarlevor som ligger på lit-de-parade där. Kyrkan är byggd som ett kors och den har höga valv som förlorar sig i dunklet. På båda sidor om mittgången står fasta träbänkar som det går att krypa under om det skulle behövas. Innan man kommer in i själva kyrkan förväntas man lämna ifrån sig sina vapen i vapenhuset.

4.1 Attentatet

Här i kyrkan har lönnmördarna planerat ett attentat mot rollpersonerna. De tänker gå till väga på följande sätt:

De har bundit den riktige prästen och stoppat undan honom i ett skåp. Därefter har en av mördarna klätt ut sig till präst, och han tar emot rollpersonerna då de kommer. Han visar sig vara ytterst tolerant och är verkligen mån om att hela sällskapet ska komma in i kyrkan. Väl inne, när sällskapet kommit fram till biskopen, blir han plötsligt allvarlig och ber Otto att han ska följa med en bit nedåt kyrkgången för att han har något att berätta för honom. De båda går iväg, men när de passerar en av ljuskronorna greppar prästen en silkessnara som hänger dold i kronan och snärjer Ottos ena fot. Otto flyger upp mot taket högt ovanför stengolvet och blir hängande, Observera att silkesrep inte syns i dunkla rum. Otto drogs upp som en följd av att en annan av mördarna välte ned ett stort stenblock, som snaran var fäst i, från kyrktaket. Den falske prästen vänder sig om och slänger ned något på golvet som exploderar i ett skarpt ljussken som förblindar alla som ser det under samma SR. I skydd av skenet kastar han sig ned mellan bänkarna och börjar ta sig fram till främsta raden mot korsarmen, där han har sitt armborst.

Under tiden, från andra hållet och uppifrån taket, svingar sig den tredje mördaren ned i ett silkesrep. Han är också förklädd, i fladdrande svarta trasor som en gång varit en kåpa. Han kommer bakifrån och om inte Ondlummer lyckas med ett Upptäcka Fara så får han ingen varning, utan känner bara en stickande beröring på halsen. Om han lyckas får han en känsla av fara bakom sig. Om han då kastar sig ned på marken måste anfallet lyckas med halva chansen för att träffa. Den som blir stucken av någon av de två nålarna denne motståndare har fäst vid naglarna somnar inom 1T20 sekunder. Varelsen verkar sedan snabbt flyga upp mot taket igen, för att vända och attackera igen. När han passerat även denna gång släpper han sitt rep och med en volt landar han på altaret framme i koret. Från bakom en staty drar han fram en lie och när han slår tillbaka huvan ser man vem det är, nämligen Dödsängeln! (eller i alla fall ett utmärkt liknelse av densamme). Han ler otäckt och börjar sakta gå mot de kvarvarande rollpersonerna.

Under tiden har mördaren på taket gått fram till hålet som repet löper genom. Han lutar sig över det och ser noga till att Otto ser honom, eller rättare sagt hans dräkt, helt svart, med en silverknut broderad på bröstet. Han böjer sig ned för att skära av repet, men tappar kniven, helt planerligt och flyr.

Nere i kyrkan börjar nu den egentliga striden, mellan de kvarvarande rollpersonerna och de två mördarna. Egentligen är inte regler viktigt här, för det är i stort sett meningen att mördarna ska oskadliggöras men inte dö, till exempel genom att slå huvudena i något hårt.

För övrigt visar en undersökning av biskopen att han dog av odörtlöfgiftning, förutsatt att undersökningen utförs av någon läkekunnig person, till exempel Fidelis.

4.2 Förhör

Om tillfälle uppstår kommer rollpersonerna troligen att förhöra dem av mördarna som de fångat. Dessa kommer att agera iskallt; får de inte fri lejd säger de ingenting. De vet att rollpersonerna hellre vill ha tag på den som ligger bakom, inte de som utförde handlingen. De säger sig ha värdefull information. Det man kan få veta om man lovar dem fri lejd är att de inte känner namnet på den som lejde dem, men att det var en fin herre, välutbildad och så. De kan inte identifiera Ragnarson på beskrivning. De vill gärna låta rollpersonerna tro att det verkligen var en äkta Labyrinter som Otto såg på taket, men om de pressas kan de avslöja att det var deras kamrat som var utklädd för att skjuta över misstankarna på Labyrinterna. De kan även berätta om meddelandet som de ska få av värdshusvärderna på Den Gäslande Gäddan, som talar om var de ska få sina pengar.

4.3 Viktiga SLP i kyrkan

Viktor Ärlig

Den falske prästen. Relevanta färdigheter är armborst :18 , skada 2T4+2. KP:14

Erhardt Leifson

Dödsängeln. Relevanta färdigheter är akrobatik:B5, lie: 8, skada 2T8, Obevärnad strid: 15, skada T3/T6. KP: 14

Knut Vilgotson

Labyrinten. Inga relevanta färdigheter.

Harald Skrälle

Den riktige prästen. Han är när spelarna hittar honom uppskrämd och lättretad.

5. Den Gäslande Gäddan

Den Gäslande Gäddan är byn Glimbergas enda värdshus, och stämningen är hög. Här finns en massa folk som rollpersonerna kan koma i kontakt med. De är troligtvis här för att hämta meddelandet som man får av värdshusvärden om man säger det hemliga lösenordet "den våta hunden suckar i den torra elden." Meddelandet utgörs av en lapp där det står, med utpräglad förvrängd handstil, "Pengarna finns där vi kommit överens om." Värdshuset är egentligen till för att spelledaren ska få en chans att spä på spelarnas misstankar mot domprost Ragnarson. Detta kan till exempel ske genom att någon kallar domprosten en utböling (jfr kyrkomötet).

Den enda mer notabla spelledarpersonen på Den Gäslande gäddan är värden, Bernard Gädda. Han är snål och vill gärna ha dricks för allt han gör.

6. Biskopsgården

Biskopsgården utgörs av ett övergivet, upprustat kloster där biskop Örneros framlevde sina dagar. Klostret ligger i fyrkant runt en gård. Det finns endast en huvudingång. Hela byggnaden ger ett kusligt intryck, med murgröna, gamla snidade lister, mörka, igenbommade fönster. Då spelarna kommer hit är hela stället mörklagt, men dörren är olåst och står på glänt. Om man går in går man genom en korridor som snart kommer ut i en väldig sal. Denna

sal ligger helt i mörker, som resten av huset, så när som på ett ljus som brinner på ett bord i salens borte ända. Salen har två pelarrader längs väggarna och många dörrar bakom dessa. På bordet ligger ett brev, se Brevet.

När spelarna har läst brevet hörs en röst eka i salen, vilket gör det omöjligt att avgöra varifrån den kommer.

- Så ni förstår, mina vänner, jag har verkligen inte gjort mig skyldig till något brott. I lagens mening är jag helt oskyldig.

Det är nu som någon av spelarna antagligen utbrister något i stil med "men greven, då?", därmed bevisande att spelledaren har lyckats. Återigen hörs rösten:

- Men kära (namnet på berörda rollpersonen), man kan väl ändå inte dömas för mord . . . på sig själv.

. . . och fram ur skuggorna, en bra bit från närmsta rollperson stiger Fredrik Ragnarson ut. Men det är greve Rudolf Hadrian Lilja! Han bär grevens rustning, vapen och heraldiska enblem, och nu, när han inte längre förställer sig, är det lätt att se likheten, även med en man som endast spelade rollen av greven. I det här läget förklarar greven gärna hur mordet gick till, vem som mördades och han poängterar särskilt att den död mannen fick var lång mindre smärtsam än den han fått på galgbacken. Så avslutar han sin utläggning med att besvara rollpersonerna att se det sanna i hans vision och hjälpa honom genomföra den.

Nu, i villrådighetens stund, slås dörren upp och en röst bryter tystnaden:

- Ni har fel, greve Rudolf Hadrian Lilja! Lagen har ett namn för ditt brott! Jag, Gabriel Johannes Mattson, åklagare av Grå Dimmans heliga domstol i Arolens rike anklagar dig, greve Rudolf Hadrian Lilja, för det grövsta av alla tänkbara brott! Jag kallar dig kättare!

Gabriel Johannes Mattson kliver in i salen. Vid sin sida har han två män. Greven reagerar omedelbart. I sin hand hade han redan sin flyktväg, och den använder han nu. Med en snabb rörelse slänger han ett preparat mot golvet och hela salen fylls hastigt av tjock, kväljande rök.

6.1 Vän eller fiende?

Det gäller nu för rollpersonerna att ta sig ut från salen, annars kvävs de. Sprid paniken, så att alla springer åt olika håll. Skilj spelarna åt och spela en åt gången. Vilken väg de än går ut ur rummet så är de yra, desorienterade och möjligen rädda. De kommer ut , var och en för sig, i pelarkorridorerna som kröker sig

bortåt. Låt dem göra något en stund, exempelvis lugna ned sig, innan du bryter för nästa steg.

Nästa steg innebär att rollpersonen tvingas välja sida i konflikten, greven eller Gabriel. Spelledaren ska här på förhand försöka bedöma hur respektive spelare skulle välja, och sedan konfronterar den sida spelaren föredrar en rollpersonen. Otto kommer sannolikt i alla lägen att sympatisera med greven, eftersom deras mål överensstämmer till fullo.

Om konfrontation sker med greven, så stiger han plötsligt fram från bakom en pelare en bit bort, med draget men sänkt svärd, och frågar om rollpersonen ifråga stöder honom. Om inte, ropar han troligen på Otto. Om konfrontationen däremot skulle ske med Gabriels sida, är det Xerxes som bakifrån lägger en strypsnara kring rollpersonens hals och väser, så att rösten inte går att identifiera:

- Gabriel eller greve Lilja? Välj nu, men välj fort!

Om svaret överensstämmer med hans eget lossar han snaran och hälsar rollpersonen välkommen. Om inte hissas rollpersonen upp till en synbarligen säker död, om det inte vore för att ett sådant offer alltid räddas i tid av greven. Folk som envisas med att anfalla greven när han konfronterar dem bör också räddas till slutstriden. Till exempel kan ju greven vara sportsman och låta rollpersonen springa iväg till sina egna.

6.2 Slutstriden

När alla spelare har valt sida, hörs ett rop ut över klostergården:

- Gabriel Johannes Mattson, jag kallar dig en feg stackare!
Vågar inte du och de dina möta mig och sanningens
förkämpar i öppen kamp, eller litar Grå Dimmans store hjälte
till dolska attentat och ränkspel nu?

Från andra sidan gården hörs ett svar:

- Så möt oss då. Vi skall segra, ty den Upphöjde är med oss,
kättare!

Från var sin sida stiger de båda styrkorna ut, vilka de nu består av. Klostergården är fyrkantig med en brunn i mitten. En vagn lastad med vintunnor står vid en vägg. Flera balkonger överblickar gården från andra våningen. Murgröna täcker de flesta väggar. En stenbänk står i ett av hörnen.

Hur striden går beror naturligtvis mycket på spelarna. Observera Yng, magikern. Han är särskilt effektiv om han från början står på en balkong. Dessutom är han ju alltid intressant för Ondlumner.

6.3 Viktiga SLP i slutstriden

Greve Rudolf Hadrian Lilja

Relevanta färdigheter:

Slagsvärd: 24 (kan delas upp 12-12)

Medel sköld: 18, abs 12

SMI: 18

KP: 17 *11 9*

Rustning: metallharnesk, läder.

Xerxes

Xerxes är, liksom Yng, en agent för riket Siys. De avslöjades båda av Gabriel för en tid sedan och har sedan dess arbetat för honom också. Xerxes är en god spion, har ett fint sätt och en bra utbildning. Han är en utmärkt ryttare.

Relevanta färdigheter:

Garottlina:20

Obeväpnad strid: 20

Två Vapen:17

Slagsvärd: 17

Dolk: 17

Rida: 21

SMI : 17

KP: 16 *14 10 -1*

Yng

Yng är en högre, mager man i mörka kläder. Han är mörkhårig och har svarta ögon. På axeln bär han allt som oftast sin spiritus familiaris, en slaguggla, som är hemskt avundsjuk på Yngs hatt, en vidbrättad slokhatt, som därför ser rätt tilltufsad ut.

Relevanta Färdigheter:

Besvärjelser:15

Språng

Balans

Heshet

Snabbhet (lägges på Xerxes)

Snubbla

Tankeöverföring

Mörkersyn

Elchock

Inbilla Tanke

Skendöd (bra flyktväg)

Stenvägg

Blixt (låt Rikard jobba)

Knäcka

Explosion

Retrasier ✓

Besvärjelser: 10
Kontrollera Person
Jordstöt

SMI: 18
PSY: 22
KP: 13

Slagugglan Virgil

Kloattack: 18, skada T4+1
Näbbattack: 18, skada T4+1 (attackerar med näbb och klor samtidigt)
KP: 5

7. Epilog

Om grevens sida vinner kommer de snart att upptäcka att Gabriel har flytt. Greven kommer inte att tillåta att några fallna fiender dödas. Dessa kommer sedan att räddas av Gabriel, men då har greven och hans män försvunnit sedan länge. De blir naturligtvis förklarade fredlösa.

Om Gabriels sida vinner kommer han att vilja ställa alla upprorsmän inför rätta. Därför lämnar vi dem i fängelset i väntan på rättegång.

Bakgrund till Alla Katter Grå

Arolen

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

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

Religion

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

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

Grå Dimman

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

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

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

De Elva Buden

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

1. Lita till den Upphöjde, på det att rättvisa skall bli dig tillmätt.
2. Var ärlig i dåd, tanke och själ, ty oärlighet är i ögonen på den Upphöjde en styggelse.
3. Förhäv dig icke i tal, tanke eller gärning, på det att du ej må drabbas av den Upphöjdes rättmätiga vrede.
4. Var ej snar att döma, på det att snar dom ej över dig må fällas.
5. Finner du dig orätt behandlad, förtrösta blott i den Upphöjdes gudomliga rättvisa.
6. Svär ej vid vad falskt är, ty sådan ed är vatten värd.

7. Tro ej dig själv som förmer än andra, ty sannerligen är vi alla människor.
8. Skipa rättvisa i lagens anda och mening och visa tillbörlig respekt för dess dom.
9. Hedra dem som vandra i den Upphöjdes tjänst, på det att du därigenom må hedra den Upphöjde.
10. Ha ej begärelse till mer än vad du är förtjänt av, gällande såväl rikedom som lycka.
11. Tillägna allt ditt verk den Upphöjde, ty det är blott genom den Upphöjde du lever.

Tro och Övertro i Arolen

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

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

I Arolens städer finns andra mytiska varelser. Mest udda av dessa är den sägenomspunna Labyrintern, en slags ande, hälften skugga, hälften man som betraktas olika beroende på var man kommer in i staden. De flesta ser honom som ett mördande odjur medan andra, främst handelsmän och tjuvar, ser honom som en

slags skyddsande. Det enda man är överens om är utseendet; en mörk skugglik människoskepnad med en silverknut där bröstet borde vara. Labyrintern sägs kunna gå genom väggar, hoppa från tak till tak och ha en nästan sjuklig kärlek till portvin. Lärda män har framkastat ogrundade teorier om att Labyrintern egentligen uppkommit ur iakttagelser av en hemlighetsfull sekt, men om så är fallet, vad har inspirerat till vad.

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

Det berättas även om drakar, men ingen har någonsin sett en drake och historierna går så vitt isär att det är svårt att avgöra om alla handlar om drakar.

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