



Blod, järn och...gräs?

Konventsäventyr SydCon 1999
Rollspelet Viking





Inledning

Irland – den gröna ön Historia

Keltiska gaeler invandrade på 300 f.Kr och trängde undan öns ursprungliga befolkning. De hade en druidisk religion som cirka sjuhundra år senare, 400 e.Kr, ersattes av kristendomen. Det var Irlands skyddshelgon, aposteln Patrik från det romerska Britanien, som omvände irerna. Efter kristnandet av Irland anlades många nya kloster (Armagh, Bangor med flera). Irland blev känt som de heligas och lärdas ö. Många irländska munkar missionerade på det europeiska fastlandet, främst i Centraleuropa och Norden. Irlands kontakt med vikingarna - främst norska - i slutet av 700-talet, blev början till en stor förödelse av en blomstrande klosterkultur

Vikingarna kom att skapa egna kungariken på Irland. De första riktiga städerna – bland annat Dublin, Waterford, Limerick, Cork - grundades av vikingarna. Nordmännen och deras kultur kom, som på så många andra platser, att smälta samman med ursprungsbefolkningen. Historiekrivarnas slut för det vikingatida styret på Irland står år 1014 e.kr då kung Brian vann slaget i Clontarf.

Geografi och klimat

Irland är den västligaste av de brittiska öarna. Klimatet är fuktigt och solfattigt vilket missgynnar jordbruk men lämpar sig väl för djuruppfödning. Stora delar av ön är lågland.

Spelarnas introduktion

Nära Atlanten, på den irländska kusten, finns en liten plats som ni alla kallar hem: Inishmurray. Det är där ni bor och gör er dagliga gärning, det är platsen som förser er med mat när ni är hungriga och tak över huvudet när det regnar. Det är ett ganska gott liv ni lever, åtminstone om man jämför med den vanlige bondens. Oftast finns det gott om mat i förråden och adeln har ett gott öga till kyrkan, åtminstone tillräckligt för att befria er från skatt. Även om ni alla tillhör de prestigemässigt lägre skikten av munkar i klostret, brukar ni jorden och sköter er själva det mesta av tiden. Här skulle ni kunna tänka er att leva resten av livet, något annat skulle nästan vara otänkbart. Cellach däremot ser fram mot att återvända till sitt eget kloster. Ert hem är en liten cell av kal sten, ungefär tre gånger tre meter med ett konstant kallt drag mellan den lilla fönstergluggen och dörrhålet. Oftast stiger ni upp långt innan gryning. Ni klär er till ljudet av klockan

som kallar till morgonbön. Några kalla stänk vatten i ansiktet får er att vakna till innan ni skyndar till morgonbönen, varefter hårt arbete och sedan frukost väntar. Längtan bort blir oftast starkast på vintern, då sandalerna knappast räcker till för att hålla fötterna varma och en tunn isskorpa bildas i vattenkrukan på morgonen. Detta är det som ni fostrats till, det som ni levtt ert vuxna liv med. Detta är ert liv. Ni vet att ett liv någon annanstans med säkerhet skulle vara förknippat med större umbäranden än det liv ni lever nu. Trots längtan, avsaknaden av privatliv och något helt eget har ni funnit er tillrätta.

Inishmurray

Inishmurray är ett ensligt beläget kloster på den irländska västkusten. Det omges av fiskelägen och småbrukarbyar, de flesta ganska fattiga. Jordmänen är inte särskilt bra och de flesta måste kämpa för att överleva. Själva klostret är en tvåvånings byggnad av gråvit kalksten. Klostret är byggt i en fyrkant och innergården består av en trädgård, som nu på sommaren är mycket vacker. I den södra änden av fyrkanten finns en lite större tillbyggnad som inrymmer lokaler för tillbedjan, ett klocktorn samt strax bredvid en matsal med träbänkar och tillhörande kök. I denna del av byggnaden finns också en stor stentrappa som leder upp till den andra våningen, där bibliotek och skrivsalar samt de torftiga bostadscellerna är belägna. Uppe på den andra våningen är det oftast okristligt kallt på vintern. Den stora skorstensstocken från köket passerar genom skrivsalen, och det är följdriktigt den enda plats på övervåningen som är varm nog att sitta och arbeta i. På bottenvåningen finns ytterligare bibliotek, en sjukstuga och olika typer av arbetsutrymmen förutom det tidigare nämnda. Klostret omges av mindre byggnader som har med det dagliga arbetet att göra; redskapsförråd, stall, brunnshus och andra brukshus. En manshögt stenmur omgärdar en örtträdgård med medicinal- och kryddväxter. Det är här som rollpersonerna arbetar. Längre bort från klostret finns också en vattendriven kvarn som periodvis sköts av två munkar. Dagtid är det oftast ganska mycket liv och rörelse utanför klostret: munkar skyndar förbi med vattenhinkar, hackor, boskap, vagnar och mycket annat. Den övre våningen är nästan alltid tyst och lugn, oftast hörs bara det eviga raspandet av penna mot papper från skrivsalen.

Bakgrund

Det har hittills varit ett gott år. Våren kom tidigt i år, och så





länge det inte blir torka verkar det som om skörden skulle kunna bli riktigt god. Det är nu juni, och det är lagom varmt och mycket vackert utomhus, även om kvällarna och nätterna kan bli fuktiga och råa så här nära havet. En god skörd har muntra återverkningar i samhället; hos er, eftersom ni vet att tiondet kommer att bli stort och förråden kommer att fyllas; hos adeln, ty de vet att de kan få in skatten utan allt för mycket problem och det finns ingen risk för att det blir något bondeuppror; hos bönderna, för de vet att efter att skatten och tiondet är betalt blir det tillräckligt över för att mätta dem och deras familjer. Det enda som är lite oroande är att med en god skörd finns det möjlighet att ställa upp en rejäl armé och gå i krig mot grannarna, men vad stör det er; ni vet ju att ett krig inte skulle ha några större återverkningar på er. Å andra sidan ger ju en god skörd stora möjligheter för era bröder att sätta undan stora mängder korn för att brygga öl, som brukar vara mycket uppskattat. Dessutom kommer det goda vädret att ha en mängd andra effekter. Lammen kommer att vara feta när de slaktas i höst. Fruktträden kommer att stå fulla innan frosten kommer. Det kommer att finnas en god tillgång på helande örter i fall någon skulle bli sjuk. Bara det goda vädret håller i sig, så ser allt ut att kunna ordna sig till ett riktigt gott herrrens år 794...

Mörka moln

I snart en och en halv dag har ni varit borta från Inishmurray. Eftersom trädgården klarar sig utan er ett tag, valde abboten ut er för att fara och söka upp någon som skulle kunna åta sig att bättra på murarbetet på klostret, ty vintern var hård och frosten har skapat oroväckande sprickor i murverket. Abboten sade, att murarbetet borde gå bäst nu när det är riktigt varmt och ganska torrt. Ni gav er ut och fann en man i en närliggande by, som var villig att åta sig arbetet för en modest ersättning. Ni kom överens om att han skulle komma om en vecka och börja arbeta, för han hade visst en del att göra på gården innan han kunde lämna den.

Ni närmar er nu krönet på en kulle, och bakom den ligger Inishmurray. Ni ser redan fram emot ett rejält mål, för nu står solen som högst på himlen och då borde era bröder ha samlats i matsalen för middagsmålet. Ni hoppas bara att ni hinner i tid, annars kanske ni får nöja er med resterna... När ni når krönet ser ni ert hem nere i dalen; det ser vackert ut; fruktträden står i full blom, fåren ser ut som små tussar av ull där de fridfullt går och betar nere i dalen, men vackrast av allt är ändå er ortagård med blommor tätt, tätt i alla regnbågens färger. Ni stannar en liten stund för att njuta av utsikten trots den väntande middagsvarden, och när er blick vandrar vidare ser ni ett skepp ute på havet. Solens reflektion i vattnet bländar er nästan, men ni kan ändå se det. Det är inget fiskeskepp, för vad skulle det göra så långt från

fiskeläget? Dessutom ser det ut att vara större än traktens fiskeskepp. Det är långsmalt och skär knivskarpt genom den lugna vattenytan och dess röd-svartrutiga, fyrkantiga segel har fyllts utav vinden. Längs relingen sitter runda sköldar placerade i en lång rad och ni kan ana att en man med långt, blont hår står längst bak vid rodet. I fören sitter någon typ av träfigur placerad, men ni kan inte se vad den föreställer. Skeppet ser ut att hålla kurs mot stranden...

Vad som händer nu är upp till spelarna. Oswald har varit med om en vikingaräd förut och bör därför, om spelaren rollspelar bra, bli uppskrämd. Man kan egentligen tänka sig två handlingsalternativ för denne spelare: antingen övertygar han sina kamrater om att de ska ge sig av därifrån fort som ögat och söka skydd någonstans eller att de förvarnar resten av klostret och försöker övertala dessa att söka skydd tillsammans med dem. Om kamraterna inte tror att det är någon fara bör du låta detta passera utan alltför mycket stähej. I själva verket har spelarna missbedömt skeppets kurs. Vikingarna kommer att segla förbi och göra ett (fredligt) strandhugg en bra bit nedåt kusten. Detta innebär givetvis att om inte spelarna gör något, så kommer ingenting att hända. Ifall Oswald lyckas övertyga rollpersonerna om att det är fara å färde och utrymmer klostret, kommer det att bli ganska pinsamt, men trots allt en lättnad när ingenting händer. Klostret är mest omgivet av ödemark, så det finns gott om skog, klippskrevor och annan terräng att gömma sig i. När det så småningom verkar som om ingenting händer, kommer abboten att skicka ner rollpersonerna för att undersöka om det finns några vikingar i klostret. Det kommer det naturligtvis inte att göra, men du kan ändå göra det lite spännande genom att låta spelarna smyga sig fram och lyssna efter ljud. När rollpersonerna kommer tillbaka och rapporterar att ingen finns i klostret, kommer abboten att beordra att alla går tillbaka till sina sysslor. Han kommer inte att skälla ut rollpersonerna, men de mörka blickarna säger mycket...

Lugnet återvänder

Det som nu händer är... ingenting! Allt återgår till det normala. Låt det bara inte gå så lång tid att det blir tråkigt innan det återigen börjar hända saker. Låt spelarna få lite mer känsla av hur det är att leva i ett kloster, och låt dem få bekanta sig med omgivningarna, men som sagt: låt det inte bli tråkigt!

Abbotens död

När spelarna är på väg in i klosterbyggnaden för att inta en måltid hörs ett kort skrik och plötsligt kommer abboten nedtumlande för en brant stentrappa. Hans lemmar fäktar vilt i luften innan han slutligen kollapsar framför rollpersonerna. Han har slagit sig hårt i huvudet och blöder kraftigt. Vid en





närmare undersökning visar det sig att han även brutit ena lårbenet, ena armen samt ett antal revben. Han är medvetlös men stönar lite grann när rollpersonerna undersöker honom. Ingen annan människa syns i närheten, även om ett antal av klosterbröderna skyndar dit när de hör oväsen. Abboten tas om hand av bröderna och bärs iväg till sjukstugan. Flera av bröderna är bestörta och beklagar sig. Abboten ligger i koma i resten av äventyret och dör slutligen. Ifall rollpersonerna misstänker att abboten kan ha blivit mördad, kan du låta dem slå ett slag för uppmärksamhet. Ett lyckat slag betyder att rollpersonerna inte såg någon annan i trappan; ett misslyckat att de överhuvudtaget inte hann uppfatta tillräckligt för att avgöra detta, samt ett fumlatt att de är rätt säkra på att de såg en figur försvinna uppför trappan bakom abboten. Vill de undersöka vilka som befinner sig på ovanvåningen finner de ett tiotal munkar i skrivsalen ovanför trappan. Förhör med dessa ger ingenting, antingen såg de inget eller så var de ganska säkra på att ingen knuffade abboten. Det var inget speciellt med dennes besök i skrivstugan, han besöker den flera gånger dagligen. Flera av personerna blir irriterade om rollpersonerna ställer alltför insinuanta frågor eller är alltför ihärdiga med sina undersökningar.

Sanningen

Sanningen är den, att abboten fått ett förödande slaganfall just som han gick nerför trappan. Ingen ligger alltså bakom hans oturliga olycka. Abboten befinner sig i princip bortom all medeltida medicinsk hjälp. Ifall inte slaganfallet var tillräckligt, så var det påföljande fallet definitivt nog för att skicka honom i graven. Abboten kommer att ligga i koma i några dagar innan hans lekamen ger upp helt. Den objektiva sanningen och vad folk tror är dock helt skilda saker.

Dagen efter olyckan

Dagen efter att abboten avlidit kallas samtliga av munkarna till ett möte efter aftonböerna. Det blir en del sura miner, eftersom detta innebär att man tvingas stanna uppe längre och går miste om dyrbar sömn. Det är en kall kväll, så åtskilliga av rollpersonernas kamrater sitter och huttrar och somnar till om vartannat. Stämningen verkar dock ganska orolig, och rollpersonerna kan se flera munkar som sitter och viskar upprört till varandra. Uppenbarligen är det något som rollpersonerna inte känner till...

Mötet

Det som skall avhandlas på mötet är givetvis vem som kommer att ersätta abboten och hur detta skall gå till. En av de äldsta munkarna, Alcuin, förklarar inför församlingen följande:

„Sedan länge har jag tjänstgjort vid vår abbots sida. Jag tror, även om han aldrig uttryckte det klart, att han ville ha mig som sin företrädare. Jag vet att det finns några få av er som tillbett Herren här under en längre tid än mig, men jag tror att det skulle bli bäst om jag ledde vår skara under den tid som det tar för vår abbot att tillfriskna. Ja, jag ser att vissa av er tvivlar på det, men jag är övertygad om att Herren kommer att ge vår abbot några år till, ty vem kan säga att han var frommare än honom? Om det är någon av oss som förtjänar Herrens tillvitelse, så är det han. Till er tvivlare kan jag dessutom säga, att om Herren bestämmer sig för att hämta vår frommaste broder, så kommer kyrkomötet om två veckor att avgöra vem som skall leda vår skara i framtiden. Naturligtvis blir det då jag som far till kyrkomötet, men inte ensam; naturligtvis följer några av de trognaste i vår skara med, så som brukligt är. Jag har skickat en skrivelse till synoden om vad som har hänt här, och jag hoppas att den kommer fram i så god tid att de har tid att tänka över alternativen innan mötet hålls.“

Ett mummel hörs från en grupp munkar som sitter längre fram i salen. Ni kan inte höra vem det är eller vad som sägs, och mötet upplöses då broder Alcuin förklarar att det var allt han hade att säga. De som slumrat till väcks snabbt och diskret av sina kamrater och därefter hastar samtliga iväg till sina celler under nästan total tystnad. Ingen av bröderna har någon lust att samtala om det som hänt.

Ett oväntat dödsfall

Dagen efter mötet tycks allt ha återgått till det normala. De flesta av munkarna har accepterat faktumet att Alcuin blir ny efterträdare. Om rollpersonerna samtalar med sina klosterbröder om vad som hänt, verkar det som att alla har accepterat att det som hänt abboten bara var en olyckshändelse, och att Alcuin blir ny abboten ifall den nuvarande avlider. Enligt vad de flesta har hört så ligger abboten fortfarande i djup medvetlöshet, och spelarna kan själva gå och besöka honom i sjukstugan, där en klosterbroder hela tiden vakar över honom. Efter morgonmässan arbetas det som vanligt, men en liten bit efter middag, då middagsmålet intagits och det återigen är dags för mässa, saknas broder Alcuin. Upprörda röster hörs genast eka i kyrkosalen. Spelarna vet alla att Alcuin inte missat en mässa på åtminstone tio år, så något allvarligt måste ha inträffat. Mässan kan knappast genomföras utan en abbot, eftersom det är han som skall leda den. Ingen tar något riktigt initiativ att göra något. De flesta blir sittande och mumlar lågt och oroligt. Nu bör spelarna verkligen intressera sig för den senaste tidens händelser ...

En djävulsk plan har under natten planerats och under dagen genomförts. Planen är enkel; mörda Alcuin och lägg skulden på någon oskyldig. Bakom planen ligger munken Winfrith. Planen genomfördes strax innan måltiden då Alcuin lock-





ades ut till kreatursladan under förevändningen att något allvarligt inträffat. När han kom fram hade kreatursskötarna redan lämnat ladan och Alcuin med sina sammansvurna (se nedan) väntade där. Alcuin klubbades till döds och det hela arrangerades så att det skulle se ut som han sparkats ihjäl av arbetshästen. Det finns ett antal indicier på att det hela inte riktigt stämmer:

·Alcuin har ett flertal krossår, medan en hästspark bara borde ge ett par stycken.

·Sårens storlek överensstämmer inte med storleken på en hästhov.

·Arbetshästar är sällan aggressiva, men det händer. Våldigt sällan.

·En väldigt noggrann undersökning av ladan visar att det finns blodstänk på platser där det inte kan ha hamnat om „olyckan“ gått till på det sätt som arrangerats.

Naturligtvis har dock de sammansvurna arrangerat olyckan ordentligt, så att liket placerats strax bakom en arbetshäst. Vidare har man strukit blod på bakhovarna på hästen, samt pinat den så att den ska bete sig underligt när det hela upp-dagas. Efter några timmar beter den sig dock helt normalt. Ett svårt slag för lämplig färdighet kan ge spelarna en ledtråd om att hästen verkar rädd, men bara om de själva är inne på dessa tankebanor. Winfriths medbrottslingar är fyra bekanta från Winfriths tidigare liv.

Liket

Förmodligen ger sig spelarna så småningom ut och letar, och det bör inte ta alltför lång tid att finna Alcuin. När de återfinner honom, kan de knappast känna igen honom, eftersom han är så sönderslagen. Det mesta av hans ansikte är täckt av levrat blod och ett enda rödsprängt öga stirrar tomt mot spelarna; det andra är krossat och har reducerats till en blodig håla. När spelarna närmar sig liket upprörs ett moln av flugor; ur sörjan av blod och hår på likets huvud, samt ur munnen och det som en gång varit näsan. Blodlukten ligger tung i luften. Vidare är det uppenbart att känen är krossad, eftersom den hänger i en mycket underlig vinkel mot resten av ansiktet. Tungan hänger slapp ut ur munnen och munkkåpan är fläckad med blod. När spelarna upptäcker liket har det gått någon timme, så det är inte helt kallnat. Det är naturligtvis placerat så som de sammansvurna arrangerat det. Om inte spelarna tagit någon med sig, kommer några klosterbröder efter några minuter att finna dem. Dessa blir naturligtvis (liksom spelarna, ifall de rollspelar bra) både äcklade och upprörda av vad de ser. När den första uppståndelsen lagt sig är det läge för spelarna att resonerna. Om de inte lägger märke till något konstigt, så bör någon av bröderna påpeka

att hästarna aldrig beter sig underligt. Men kanske att den är besatt av djävulska demoner... Det kommer att bli svårt för spelarna att upptäcka de andra avvikelserna om de inte undersöker liket och platsen närmare (hästens nedblodade hovar är dock något som ingen kan missa), och därför bör de få tid till att komma på att göra detta innan några av bröderna föreslår att man ska flytta den döde. Efter detta kommer spelarna att ha några timmar på sig att pillra på liket innan det snyggas upp och placeras i en kista. Dagen därefter planerar man att begrava det, särskilt med tanke på det varma vädret. Mässan kommer givetvis av sig och efter en stor uppståndelse enas man om att förlänga vespermässan (dvs kvällsmässan) för att be för klostret och alla sina bröder, och man går sedan till sina respektive arbetsuppgifter. Det behöver väl knappast påpekas att stämningen bland klostrets invånare är mycket dämpad. Ett flertal av bröderna planerar att stanna uppe hela natten för att be och späka sig. I förvirringen funderar knappt någon över vem som ska bli näste man att (försöka?) efterträda abboten. För Winfrith är det dock helt klart vad som skall hända...

Den nye abboten

Dagen efter de horribla händelserna börjar som alla dagar med morgonmässan. Winfrith, tar givetvis på sig uppgiften att leda morgonmässan eftersom han ser sig som den nye ledaren. Han börjar dock morgonmässan med att meddela att den gamle abboten avlidit under natten, och att han kommer att begravas med sin kortvarige efterträdare i samband med middagsmässan. Sedan kommenderar han att dagens böner helt ska inrikta sig på att be för de två avlidnas själar. Mässan fortgår sedan under normala former. Oron är inte så tydlig bland bröderna, även om den märks en del. Efter morgonmässan kan spelarna börja snoka i det hela, eftersom de förmodligen börjat ana oråd...

Stämningen bland munkarna

Stämningen bland bröderna är naturligtvis väldigt spänd. Ifall spelarna skulle fråga någon vad de tror om den senaste tidens händelser, kommer svaret att bli väldigt tvekande. De flesta av bröderna tror att händelserna orsakats av att Gud är missnöjd med dem och att de måste bevisa att de inte förtjänar denna olycka. Nästan ingen har funderat så mycket på vem som kommer att leda klostret i framtiden, och man antar att synoden senare i sommar kommer att lösa denna fråga. Naturligtvis är var och en medvetna om att just de begått en eller annan syndig handling den senaste tiden, så även om man tror att Guds vilja är oundviklig tittar de flesta sig gärna över axeln en extra gång. Hela vardagslivet är liksom genomsyrat av en diffus fruktan och nedstämdhet som inte riktigt kommer till uttryck.





De sökande rollpersonerna

Nu startar förhoppningsvis en del detektivarbete. Spelarna kan utan problem lämna sina arbetsplatser, om än inte för hur lång tid som helst, så du bör inte ge dem alltför stora problem av typen: "Vad gör ni här egentligen? Ska inte ni vara i trädgården?". Spelarna får det förmodligen tillräckligt jobbigt ändå... Ett antal villospår har redan placerats ut, och fler är på väg. Detta har Winfrith försäkrat sig om, då han vet att kanske inte alla köpt bluffen med hästsparken. Syftet är naturligtvis att kasta skulden på någon annan, slänga ut vederbörande ur klostret och därefter låta lugnet återvända till ett kloster under nytt befäl. Den som de sammansvurna valt att placera skulden på är en av munkarna som arbetar i klostrets lada, och därmed hade anledning att befinna sig på mordplatsen. Det är naturligtvis inte klostrets intelligentia som placeras att arbeta i en lada, så de sammansvurna räknar kallt med att kunna misskreditera eventuella vittnesuppgifter, helt enkelt genom att vittnet i fråga är för korkat.

Villospår

Följande har redan gjorts under natten: En rejält blodig och hårig klubba har placerats under den oskyldiges säng. En rejäl bit av hans kåpa har rivits bort, blodats ned och placerats innanför kläderna på det sorgliga liket. Om spelarna redan spanat in liket, kommer naturligtvis Winfrith att känna till detta och därmed placerar han inte ut denna ledtråd. För säkerhets skull ser han till att det sätts små blodfläckar på den oskyldiges sandaler. Slutligen är ett ett förfalskat brev placerat bland Alcuins tillhörigheter, där han berättar om vissa saker som hänt på senare tid:

„Jag, Alcuin, skriver detta brev eftersom jag fruktar för mitt liv. Om någon läser detta har jag avlidit och mina farhågor är sanna. Det finns en liten chans att brevet kommer på avvägar utan att mina farhågor besannats, och eftersom jag här beskriver fruktansvärda misstankar som kan vara sanna eller falska, kommer jag inte att nämna några namn, eftersom jag inte vill beskylla någon som är utan skuld. De senaste dagarna tycker jag mig ha märkt att en av munkarna som arbetar i vår lada har givit mig perverterade blickar. Jag är inte säker, men jag misstänker att han givit sig åt de onaturliga frestelser som en man kan hemfalla åt i frånvaron av kvinnor. Om det är sant har hans tycke fallit mot mig och trots att jag bett Gud beskydda mig från honom, är jag inte säker på att han kommer att motstå Satans frestelser. Om han försöker ta mig på sitt onaturliga sätt ser jag endast en utväg: att slå tillbaka, ty att underkasta sig sådan besmutsning är en synd, liksom att ta sitt eget liv. Om jag är död, vet säkert läsaren bland vilka han skall söka min mördare. Oavsett vilket bör

detta manuskript brännas och läsaren noga vakta sin tunga, ty det som står här är alltför hemskt för att komma ut.“

Det bör påpekas att detta som sagt är ett villospår. Det är inte möjligt för spelarna att fastslå att brevet är en förfalskning, ty den är mycket skickligt gjord. Det är inte heller meningen att spelarna ska misstänka att brevet är falskt.

Sökandet efter mördaren

En sak som spelarna säkerligen kommer att göra är att springa runt och fråga en massa människor om vad de vet. Det kan ju kanske hjälpa i en del äventyr, men knappast i detta. Anledningen är helt enkelt att de sammansvurna är så pass hemlighetsfulla att ingen känner till att deras ränker. Dessutom genomförde de mordet så bra att ingen har sett något av det. Om spelarna behöver lite hjälp på traven, kan någon nämna att Alcuin hade varit rädd för något på sistone, och att han kanske lämnat något efter sig som kan hjälpa dem. Naturligtvis kommer detta tips från Winfriths sammansvurna munk. För att denna bit inte ska bli alltför urvattnad och trist, kommer här nedan några saker spelarna kan tänkas få höra när de frågar runt:

„Jag har inte sett något. Jag stirrar ju böcker hela dagen, och i matsalen äter jag med nedböjt huvud som det är påbjudet. Årligt talat tror jag inte att jag hade sett något om så en bel här hade ridit genom matsalen.“

„Ujujuj, nej. Mina ögon har blivit så dåliga på sistone, så jag ser inte mycket alls nuförtiden.“

„Nej, jag har inte sett något, men det kan väl knappast vara djävulens verk? Djävulen arbetar väl i det fördolda, eller..? Ja, jag vet inte, men jag tror det var en olycka, jag.“

„Näe, jag sköter mitt, jag! Borde inte ni också göra det..?“

„Det sägs att himlen förmörkades av en svärm med gräshoppor i Cornwall förra månaden. Och i Clonmacnoise sägs det att eldtungor slagit ut från himlen mitt i natten. Det är dåliga omen, bröder. Jag tror att vi står inför olyckor av ofattbara proportioner!“

„Nä, nåt misstänkt har jag inte sett, men visst är det ruskigt? Jag trodde att det skulle bli en av de bästa somrarna i manna-minne. Jaja, skörden ser i alla fall fortfarande ut att bli god.“

Anklagelser

Så småningom, men inte alltför snabbt, bör ju spelarna ha uppfattat den oskyldige som den skyldige (he, he). Vad ska de då göra åt det hela? Om de konfronterar den misstänkte, kommer han naturligtvis att blåneka, eftersom han är oskyl-





dig. Hans kamrater arbetar ju tillsammans med honom och intygar att han är fullt normal och absolut inte kan ha begått mordet. Men under korsförhör börjar de, på grund av att de inte är de mest begåvade och dessutom ganska osäkra på sig själva, tveka och erkänner att de faktiskt inte kan veta så säkert. Spelarna kan alltså inte få något ut av att konfrontera sin misstänkte. Det finns naturligtvis en massa handlingsalternativ, men ett av de mer naturliga bör vara att ta kontakt med någon överordnad, till exempel den ställföreträdande abboten (som ju är ledaren för sammansvärjningen). Oavsett vem i klostret spelarna pratar med kommer de sammansvurna att få reda på det. I och med detta har deras plan gått i lås. I samma sekund som Winfrith får reda på detta kommer han att snabbt söka upp spelarna och säga ungefär följande: „Jag har underrättats om att ni har undersökt de senaste dagarnas händelser, och ni har era misstankar, eller hur? Naturligtvis är det ju inte bra att rykten om detta cirkulerar i det redan så ansträngda klostret, så borde inte ni och jag samla alla bröderna, inklusive den misstänkte, och gå igenom det hela?“

Vad han försöker uppnå är naturligtvis att skuldbelägga den misstänkte inför alla, så att det hela kan anses som löst och därmed slutar folk förhoppningsvis att rota i det hela. Han kommer att kompromissa hejdlöst med rollpersonerna för att få till stånd något slags möte. Oavsett vad han lovar, så kommer mötet att spåra ur till en regelrätt rättegång och sluta med att den oskyldigt misstänkte utesluts ur klostergemenskapen.

Rättegången

Mötet kommer att ske samma kväll som abboten får reda på hur det ligger till. Ingen utom spelarna varnas på förhand om vad som skall ske. Hur mötet börjar beror på vad Winfrith lovat spelarna, spelarna kan ju vara så säkra på sin sak att de anser att det är dags för den skyldige att få sitt straff, eller så vill de bara informera sina bröder om att de håller på och undersöker saken lite. Hur det än börjar, så kommer Winfrith att successivt att ta över om inte spelarna visar sig villiga att framkasta sina misstankar. Winfrith kommer att dra ur dem informationen bit för bit och själv fylla i där spelarna inte vill säga något. Till slut kommer han att kalla upp den anklagade och hans kamrater och fråga ut dem grundligt. Som sagts tidigare är inte den anklagades kamrater några speciellt bra vittnen, så de kommer inte att hjälpa honom speciellt mycket. De ställda frågorna är enligt följande slag:

„Är du helt säker på att du såg den anklagade bela vägen från ladan? Kan han inte ha försvunnit en bit innan ni kom fram?“

„Men du kan väl inte vara så säker på att han inte är våldsam, ni

spenderar ju till exempel inte...natten ihop? Eller gör ni det, kanske? Hur kan du vara säker på att han inte varit våldsam när du inte varit där? Nej, just det!“

...och naturligtvis mycket mer i samma stil. Det säger sig självt att den anklagade är dömd på förhand, särskilt om spelarna sett att hans sandaler har blodspår eller om de funnit mordvapnet i sängen. Under mötet ligger dock inte saken i spelarnas händer längre, och eftersom de knappast kan ljuga för sin abbot om vilka spår de funnit, så kommer de hur de än gör att bidra till att den anklagade döms till att uteslutas ur orden. Naturligtvis kan abboten, om spelarna själva är villiga att ge sig på den anklagade, inta en mycket slätstrukturerad roll. Då går ju spelarna hans ärenden på ett alldeles förträffligt sätt...

Mötet slutar med att den anklagade tvingas lämna klostret samma kväll, med endast de kläder han har på kroppen. Ingen av de andra munkarna säger ett ord eller bevärdigar honom ens med en blick. Salen töms och om spelarna dröjer sig kvar kan de se den utstötta tungt kliva ut i skymningsljuset och tyst hasa iväg mot kullarna inåt land. En doft av fuktigt gräs hänger i luften, och bakom denna arom kan man kanske ana den tunga doften av oskyldigt blod...

Allt är bra..? Under natten

Den stackars oskyldige vandrar omkring på kullarna, ensam med sin ångest. Se till att en av spelarna vaknar och hör honom skrika av ångest och sorg, det blir så mycket effektivare då när de inser att han är oskyldig. Den olycklige kommer att vandra runt i skogarna kring Inishmurray, rådvill och ensam, för att sedan dyka upp en sista gång och jävlas lite med spelarna.

Prövningen är nu över, man har kastat ut det onda...tror man. I själva verket har spelarna hjälpt till att döma en oskyldig man till en nästan säker död. Men, alla tror att nu kan man återgå till det normala och stämningen är därför lättad hos nästan alla, utom de sammansvurna. De har insett att spelarna, och särskilt då Ethelfred, kan bli ett hot mot abbotens makt. Därför håller man nu på som bäst att planera hur dessa ska röjas ur vägen, och till slut anser man att det bör ske snarast. Eftersom Aldhelm har en hållhake på en av rollpersonerna kommer han att använda den för att se till att de går i fällan. Planen är att rollpersonerna ska mördas och sedan försvinna spårlöst i havet, eftersom man knappast behöver fler lik i klostret. Sedan ska man säga till bröderna att rollpersonerna var alltför svaga i tron och räddhagsna





och därför har gett sig av någon annanstans.

Lömska förslag

„Morgonmässan inleds lite trevande, men snabbt kommer den igång och köerna tycks ljuda kraftfullare och bättre än på länge. Det är uppenbart att alla är lättade över att allt återgått till den gamla vanliga lunken. Ni ser flera som snabbt blickar mot varandra och ler, och för ett ögonblick ser det ut som er nye abbot låter ett leende spela på sina tunna, stränga läppar, men det är inte säkert. Fulla av förtröstan går ni till läsesalen och sedan till ert arbete. Under morgonen blir vädret allt bättre, och det är första gången på länge som ni har reflekterat över vilket behagligt liv ni egentligen har. Ni arbetar er svettiga under den gassande solen, och ni kommer på er själva med att reflektera över hur enkla nöjen egentligen kan vara; även en skopa vatten under en het dag i trädgården kan ju vara en riktig gudagåva. Framtiden har säkert mycket kvar att bjuda på, till och med för en asketisk munk!“

Under dagen efter rättgångsen återgår allt till det normala, men under middagsmässan sätter sig snabbt Aldhelm bredvid Caedmon och överlämnar snabbt och osynligt en lapp till honom. Där står följande:

„Om du vill att din bemägenhet ska bevaras, möt mig vid båthuset i skymningen. Ta med dina vänner. Jag kan berätta en del om mordet som ni inte känner till“

Mässan tillåter naturligtvis inte att man pratar, så Caedmons spelare kan knappast börja ställa frågor. Det är bara att göra som det står på lappen, helt enkelt. Aldhelm försvinner efter mässan snabbt till sina sysslor, och röjer inte med en min vad han har i tankarna. Naturligtvis kommer spelarna att bli överraskade, de tror förmodligen att mordgåtan är löst, eller så kanske de har sina aningar om att allt inte står rätt till. Oavsett vilket så kommer kombinationen av nyfikenhet och hållhake att se till att spelarna verkligen går till båthuset. Om inte detta sker, kan du istället låta de sammansvurna söka upp spelarna, och låta händelseförloppet bli ungefär detsamma.

Ett ödesdigert möte

Naturligtvis lyder Caedmon uppmaningen och tar med sina vänner till båthuset, där Aldhelm väntar, men inte bara han. Gömda kring båthuset finns resten av de sammansvurna, minus abboten som passar sig för att väcka misstankar nu när han väl stärkt sin ställning. När spelarna närmar sig båthuset stiger Aldhelm hukad fram ur den låga porten på kortsidan av båthuset. Han väntar tills spelarna närmat sig honom, om de tvekar så vinkar han dem till sig. När han väl lockat dem till sig, kommer de andra fyra sammansvurna att

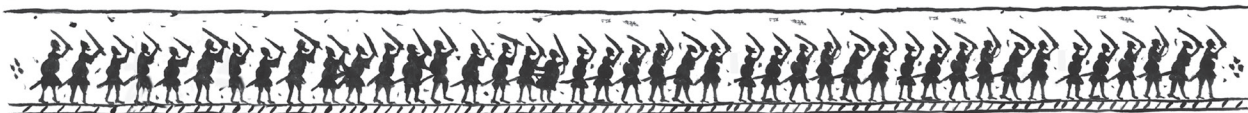
omringa dem, beväpnade med yxor. Även ifall spelarna är fem och anfallarna fyra (Aldhelm oräknad, ty han är obeväpnad) så kommer det inte att vara en bra idé att ge sig in i strid eftersom vapnen ger spelarna ett stort underläge. Se till att spelarna fattar detta, om de är tillräckligt dumdristiga kan du ge en av dem ett rejält hugg i benet. När spelarna omringats tar Aldhelm till orda, men med ganska låg röst av rädsla för att höras upp till klostret:

„Ni är verkligen smarta, mina vänner, inte som resten av färskokken i det här klostret. Men intelligens är dubbeleggad. Om man har den på sin egen sida är det bra, men om man har den emot sig är det mycket, mycket dåligt. Det är synd att ni ska vara så samvetsgranna hela bunt, annars skulle jag kanske kunna låta er leva. Oj, sade jag samvetsgranna? Ja, det gäller verkligen inte för en av er! (vänder sig till Caedmon) Inte sant, gamle horbock? Jag undrar om flickans bror fortfarande är ute efter dig, han kanske har blivit länsherre vid det här laget? Nåväl, vi har i alla fall bestämt oss för att ni är lite för smarta för att låta leva. Synd bara att...“

Plötsligt avbryts Aldhelms tirad av en dov duns. Ni förstår ingenting först, men något ögonblick senare stupar Aldhelm framåt och mellan hans skulderblad sitter en pil djupt begraven. Han kämpar för att komma på fötter igen, men när han mödosamt rest sig upp till knästående bostar han plötsligt och våldsamt upp en obehagligt stor mängd blod ner i det fuktiga gräset. Han kollapsar igen, under det att hela hans kropp rycker i hostningar. Ni sliter blicken från Aldhelm och när ni tittar över honom, ut mot havet, ser ni fackelskenet spegla sig mot det svarta, mjukt böljande havet. Det är ganska mörkt nu, men ni ser skeppets konturer, och ni förstår att det är samma skepp som ni sett tidigare. Ni hör kommandorop eka över skeppet på ett barbariskt språk. När ett par av männen hoppar över relingen och ljudligt plaskande börjar vada i land i det midjedjupa vattnet kommer ni plötsligt till sans igen. De sammansvurna har samlats kring Aldhelm och försöker hjälpa honom på fötter, då en av männen i vattnet plötsligt och med stor precision slungar en kastyx mot er. Den träffar en av de sammansvurna med ett obehagligt krasande och han kastas på rygg vid era fötter. Ni blickar raket in i hans kluwna ansikte under det att hans händer krampaktigt fumlar med yxskafet. Han flämtar högt. Blod täcker snabbt hans ansikte och han dör förvånansvärt snabbt, på något ögonblick bara. Ni kommer på er själva med att omedvetet backa upp mot land. Kanske det börjar bli dags att springa...?

Givetvis försöker spelarna sätta sig i säkerhet, men så fort de springer börjar nästa akt, vikingahugget. Dags för ett överraskande karaktärsbyte.





Vikingahugget

Den nya situationen

Spelarna är, förhoppningsvis, förvånade över bytet av karaktärer. Nu ska de spela vikingar som är ute efter att plundra och massakera. Det här mellanspelet kommer att vara kort och syftet med det är att bidra till ett klimax i äventyret samt att ge spännande effekt och ny dimension åt spelet. Vikingarnas bakgrund finns beskrivna i anslutning till spelardarpersonsavsnittet i slutet av häftet.

Spelarna har stor frihet att spela sina nya rollpersoner och förväntas göra det realistiskt. Säg inte rätt ut att de anfaller det kloster de tidigare rollspelat i, även om det faller sig självklart för dem att det är det.

Stämningsbeskrivning

Din uppgift som spelledare är nu främst att bidra till att spelarna så snabbt som möjligt finner sig tillrätta med sin nya situation. Delepisoden tar sin början några hundra meter från stranden. Beskriv färden så målande som möjligt. Här kommer några fraser som kan vara till hjälp:

”Båten knarrar och vågorna skvalpar mot skrovets sidor medan fören skär genom det blå vattnet. Stranden syns bättre allt eftersom ni närmar er.”

”Ni är tysta när ni rör. Seglen är surrade. De yngre bland er är sammanbitna inför det kommande medan de mer erfarna samtalar lågt sinsemellan”

”Himlen är molntäckt och grå. Mörkeret börjar snabbt lägga sig. Kusten framför er är mossgrön och mörkbrun. Thorleif sitter i fören med svärdet draget och skölden på vänster arm. Hans hårtestar som sticker ut under hjälmkanten fladdrar i vinden, annars ser det ut som vore han buggen i sten”

Plundringen

Mördandet börjar snabbare än väntat. När båten slår i sandstranden och de första krigarna hoppar i vattnet får Thorleif, som fortfarande står kvar i fören och spanar in mot land syn på en ung munk.

”Han som springer där borta, stoppa honom! Tysta truten på honom innan han varnar sina fränder!” skriker han.

En ung munk syns ett tiotal meter bort, hans ögon lyser av skräck och han håller upp kappans nederdel med händerna för att kunna springa bättre.

Ge rollpersonerna en kort stund att ta initiativ till att tysta munken. Om de inte gör något, låt en annan viking döda den unge med sitt kastspjut. Stämningen för vikingahuggsscenario ska vara rå och grym. Scenen är en orgie i plundring och mord. Ingen hänsyn visas till religiösa föremål eller symboler. Thorleif kommer att vara nöjd när han försäkrat sig om att allt av värde är funnet och vill inte stanna på platsen allt för länge.

Improviserar händelser som du vill och om tidsuttrymmet för spelsessionen medger detta. Munkrollpersonerna bör dock hållas utanför händelsernas centrum. Spelarna byter till sina gamla karaktärer tidigast när vikingarna ger sig av.

Upplösning

Naturligtvis har rollpersons-munkarna överlevt det hela, så nu återgår spelarna till sina ursprungliga karaktärer. Klostret har i stort sett ödelagts och hela rollpersonernas tillvaro ligger i spillror. Vad som kan räddas ur klostret rent materiellt är upp till dig som spelledare, men när rollpersonerna återvänder till klostret står det i ljusan låga och inte mycket kan räddas ur huvudbyggnaden. Det mesta av boskap och dylikt har också plundrats av vikingarna.

Nya tider, svåra tider

„Till och med från ert gömställe i skogen är det uppenbart att klostret brinner. Ni ser skenet mot den mörka himlen, och rök lukten känns ända hit. Skriken har tystnat och det verkar som om hedningarna gett sig av. Ni har ingen aning om hur länge ni har suttit här, vettskrämda, och lyssnat till deras vettlösa stridsvrål och era bröders klagan. Solen syns ännu inte vid horisonten, men det kan väl knappast vara lång tid tills det ljusnar. Just när ni ska bryta upp och ge er av mot klostret för att rädda vad som räddas kan, hör ni en man ute i skogen. Ni dyker snabbt ner i buskarna igen, men för sent, han verkar ha fått syn på er. Han kommer ett par steg närmare och med lättnad ser ni att han bär munkkåpa. Det måste vara en av era bröder... När han kommer ännu närmare ser ni att det är den utstötta brodern. När han kommer än närmre faller mänluset på hans tårda ansikte, och han stannar på några stegs avstånd från er. Han säger:

„Så det fanns tydligen någon hycka i min olycka i alla fall. Jag antar att ni inte vet det, men jag var faktiskt oskyldig. Nu sitter både offret och bödlarna i samma sits. En ödets ironi, kanske? Jaja, det ser ut att bli en god skörd i år, i alla fall.“ Därefter lämnar han gläntan och stiger ut i natten.“





Vi förutsätter väl nu att spelarna närmar sig klostret för att se vad som kan räddas. Om spelarna spanar från skogsbryn eller liknande innan de vågar smyga fram, blir det ganska snabbt uppenbart att vikingarna verkligen lämnat klostret; båten syns inte till och inte en levande varelse syns röra sig någonstans vid klostret. Vidare kan spelarna se att huvudbyggnaden brinner, stora eldkvistar står ur de en gång vackra fönstren på skrivsalen och då och då hörs den urgamla byggnaden knaka och rasa under lågornas påfrestningar. Örtgården ligger farligt nära huvudbyggnaden och om spelarna tittar närmare på den ser de att alla de späda blomstänglarna håller på att förgås av hettan. När spelarna närmar sig de omgivande byggnaderna, hör de plötsligt ljudet av två män som strider. De rusar antagligen dit för att undersöka, varpå en hemsk syn möter dem:

„När ni rundat knuten ser ni genom nattmörkret två män inbegripna i en vild strid på marken. Den ene är uppenbarligen en bedning, och den andre ser ut att vara en broder, även om hans munkkåpa bara är sotiga trasor. Båda två är uppenbarligen obehäpnade och strider för sitt liv. Just som ni ska springa fram och hjälpa er broder rullar de stridande runt, och ni möter Aldhelms vilda, stirrande blick. Hans förr så praktfulla skägg är bränt av flammorna och tovtigt av blod. Pilen tog tydligen inte så hårt som det såg ut att göra, även om han ser försvagad ut. Han skriker åt att hjälpa honom. Vad gör ni?“

Här kommer ett val. Ska spelarna hjälpa sin dödsfiende eller hjälpa till att ta livet av honom? Eller kanske hjälpa båda två i god kristen anda? Valet påverkar inte scenariots utgång, men det kan vara intressant att se vad som händer. Härefter finns inte mycket kvar att göra på klostret, de flesta av bröderna har dödats inne i byggnaden och deras kvarlevor kommer därmed att förgås i flammorna. De få bröder som dödats utanför byggnaden kan begravas ganska snabbt, verktyg kan spelarna hitta i de omgivande byggnaderna. Klostrets huvudbyggnad kommer att brinna långt in på dagen och rasa ihop efterhand, tills bara en stenhög återstår. Inga fler överlevande står att finna, och det verkar som om hedningen blivit kvarlämnad av de sina. Han kommer givetvis att ge sig av vid första bästa tillfälle för att vara långt borta innan spelarna eller någon annan kommer att tänka på hämnd.

Epilog

„Ni lämnar Inishmurray lika fattiga som ni levde där. Ni äger ingenting förutom kläderna på kroppen, och de är inte ens torra. Den framtid som för bara ett dygn sedan såg ljus och trygg ut, är nu bara en mörk tjärn av kaos och osäkerhet. Till detta kommer aningen om att ni kanske gjort er skyldiga till hemska synder; kunde ni gjort något för den oskyldigt dömda? Var han oskyldig? Borde ni istället varnat era bröder, så att de kunde sätt sig i säkerhet på bekostnad av era liv?“

Har ni egentligen valt rätt en enda gång under de senaste veckorna? Om ni har syndat är framtiden säker och klar, ty Gud kommer i så fall säkerligen att straffa era synder med mycket lidande och hunger. Medan ni tittar tillbaka på ruinerna av det som en gång var ert hem, börjar ett regn att falla. Som ett sista bån tycker ni er ana ett rödsvartrutigt segel, knappt synligt i diset långt ute till havs. Sandalerna halkar i det fuktiga gräset när ni kämpar er uppför kullarna, inåt land och långt, långt bort från Inishmurray, allt medan regnet tilltar“





Rollpersoner och SLP

Munkarna Vardagsliv i klostret

Munkarnas dagliga schema ser ungefär likadant ut för alla på klostret. Väckning sker kl 2.30 på morgonen följt av morgonsamling med bön och psalmsång. Vid åttatiden tvättar alla sig och byter skor. Vid två på eftermiddagen är det middagsdags och resten av eftermiddagen ägnas åt arbete och studier. Vesper sker klockan fem och tiden efter den ägnas åt studier. Läggdags sker klockan 19.

Munkarnas arbetssysselsättningar varierar. De sträcker sig från att sköta trädgården till att pränta ned lärdomstexter till att arbeta i smedjan.

Om rollpersonerna

Alla rollpersonerna känner varandra väl och umgås dagligen på sin gemensamma dagssysselsättning, att sköta klostrets ortagård. På klostret bor sammanlagt 41 munkar.

Caedmon, 27 år.

STY 12, SMI 10, KRO 12, VIS 10, VIL 10, UTS 12, UPP 9

Färdigheter: Allmänkännedom 12, Berättarkonst 9, Kristendom 13, Sjunga 12, Gaeliska 16, Latin 8, Läsa latin 7, Jordbruk (Örter och trädgård) 14, Slagsmål 10, Slunga 7, Sårvård 8, Övertala 10

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

Upptärande: Är trevlig mot alla som inte gjort sig direkt oförtjänta av ett sådant bemötande. Uppfattas oftast som en trevlig person och kanske till och med som mjuk av en del.

Personlighet: Tycker om trädgårdsarbete och värdesätter det praktiska livet högre än de flesta andra på klostret.

Har ett välbalanserat temperament och brusar sällan upp.

Bakgrund: *Notera: Berätta inte om din bakgrund för dina medspelare, agera utifrån din rollpersons personlighet!*

I sin ungdom levde Caedmon gott i en jordbrukarfamilj. Den ståtliga, charmerande och vältalande Caedmon förförde dottern i traktens adelsfamilj. Vad som från början var ett erotiskt äventyr urartade till en blodig mardröm när han blev uppmärksam av dotterns far. Flickan hade blivit gravid och avslöjat förövaren. Adelflickans bror dräpte Caedmons kusin som vedergällning och svor öppet att ta Caedmon av daga.

För att undgå den medeltida rättvisan beordrade Caedmons far honom att bli munk. Han skickades till ett kloster långt hemifrån. Där levde Caedmon lugnt i några månader, tills han söktes upp av en man från hemtrakterna som berättade att adelsmannen visste var Caedmon befann sig. Han flydde i hast. Nu har rollpersonen kommit till Inishmurray och där visar det sig snart att det finns en annan munk som känner till hans mörka hemlighet.

Nu verkar det som om han skulle kunna tänka sig att föra den mörka hemligheten vidare om inte rollpersonen gör som denne diktarar...

Den här hemligheten får du som spelare under inga omständigheter yppa för dina medspelare!

Ethelfred, 51 år.

STY 9, SMI 9, KRO 12, VIS 12, VIL 11, UTS 12, UPP 12

Färdigheter: Allmänkännedom 9, Kristendom 16, Gaeliska 16, Latin 14, Läsa latin 10, Jordbruk (Örter och trädgård) 17, Läkekonst 4, Sårvård 7

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Upptärande: Kan uppfattas som en bestämmande typ som gärna tar över kommandot. En del ser honom som en trygg ledargestalt, andra som en arrogant besserwisser.





Personlighet: Har svårt att handskas med faktumet att han börjar bli kommen till åren. Tycker inte om att nya, unga förmågor ”sticker upp sina uppnosiga trynen”. Anser ofta att han vet bäst och har de största erfarenheterna.

Bakgrund: Har levt på Inishmurray i över 40 år. Är ansvarig för skötseln av klostrets örtgård. Trivs bra i sin nuvarande position och åtnjuter förtroende hos de äldre munkarna även om hans kontakter med de andra är ganska formella. Har fått till uppgift att vaka över den nya munken Cellachs leverne vad gäller fromhet och måttlighet i ätandet. Avlägger rapport till klostrets abbot om Cellach varje månad.

Aidan, 18 år.

STY 12, SMI 14, KRO 12, VIS 15, VIL 13, UTS 8, UPP 10

Färdigheter: Allmänkänndeom 8, Kristendom 11, Rida 8, Sjunga 12, Schack 6, Gaeliska 16, Latin 4, Läsa latin 3, Jordbruk (Örter och trädgård) 8, Slagsmål 6

Utseende: Har rakt, tjockt, nötbrunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gängliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Uppträdande: Är osäker i rörelserna men låter säker i rösten. Är ofta tystlåten i diskussioner och samtal. Uppfattas som klipsk av omgivningen.

Personlighet: Är tystlåten men tvekar inte att ta till orda när han har en klar åsikt i en fråga. Aidan lider inte längre av någon självömkan. Han när en inneboende önskan om att visa omvärlden vem han egentligen är och tänker kämpa sig upp inom kyrkans hierarki. Försöker så gott som möjligt att inte framstå som insmickrande men tar varje tillfälle i akt att stiga i anseende hos de övriga munkarna.

Bakgrund: Uppväxt i en lågadlig familj. I de nedre tonåren blev han svårt sjuk, drabbad av smittkoppor. Han överlevde den svåra sjukdomen men ”övertalades” av sina föräldrar att gå i kloster. Modern besöker honom fortfarande ibland för att dämpa sitt dåliga samvete. Föräldrarna är lättade över att inte behöva visa upp sin son i de kretsar de umgås med.

Cellach, 30 år.

STY 12, SMI 9, KRO 15, VIS 11, VIL 11, UTS 9, UPP 10

Färdigheter: Allmänkänndeom 11, Berättarkonst 9, Kristendom 13, Laga mat 13, Gaeliska 16, Latin 8, Läsa latin 8, Jordbruk (Örter och trädgård) 14

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.

Uppträdande: Är trevlign mot sin omgivning. Tycks vara okänslig för gliringar och kommentarer om sitt utseende.

Personlighet: Gillar mat och kämpar allt som oftast mot att inte ge efter för dödssynden frosseri. Är väl medveten om sitt säregna utseende men gör sitt bästa för att verka oberörd av förolämpningar.

Bakgrund: Föddes som det åttonde barnet i en bondefamilji närheten av Lorrha i mittersta Irland. När hungersnöden blev för stor lämnades han bort av sina föräldrar. Han blev funnen utanför klosterportarna och adopterades in i den kristna gemenskapen.

Glad i maten sedan barnsben tyckte klostrets abbot att Cellach borde lära sig fromheten såsom det var tänkt av Herren. Därför befinner sig nu Cellach i Inishmurray sedan ungefär ett år tillbaka med stränga förhållningsorder om daglig bön och avhållsamhet vad gäller kulinariska utsvävelser. Cellach hålls under uppsikt av Ethelfred som rapporterar till klostrets abbot om Cellachs framsteg. När Cellach anses ha lärt sig äkta fromhet kommer han att bli tillbakasänd till sina hemtrakter.

Oswald, 24 år.

STY 14, SMI 11, KRO 13, VIS 12, VIL 13, UTS 12, UPP 9

Färdigheter: Allmänkänndeom 9, Berättarkonst 9, Kristendom 18, Gaeliska 16, Latin 13, Läsa latin 12, Jordbruk (Örter och trädgård) 12

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..

Uppträdande: Är trevlig mot sin omgivning. Kommer ofta med kommentarer och hänvisar till den heliga skriften för att lägga kraft bakom sina ord.

Personlighet: Är starkt religiös och ser sitt liv som ägnat åt att utöva och sprida den rätta läran. Har inget sinne för humor och saknar förståelse för både ironi och sarkasm. Tycker om att vara del av en grupp och ser till att hålla sig väl med Ethelfred.

Bakgrund: Kommer från en bondefamilji. Visade sig redan vid ung ålder vara hängiven det religiösa livet. Uppmärksamades av en munk från klostret som övertalade dennes





föräldrar att låta sonen bli munk.

Typisk munk

STY 9, SMI 9, KRO 11, VIS 11, VIL 11, UTS 11, UPP 911

Färdigheter: Allmänkänndeom 8, Kristendom 12, Gaeliska 16, Latin 8, Läsa latin 7, Jordbruk, Sårvård 6, (Färdighet inom specialområde 13)

Namnförslag: Egfreth, Penda, Willibrord, Edbert

Utseende: Går klädd i enkla kläder. Sandaler, underskjorta och tunika. Håret är ordnat i klassisk tonsur (dvs renrakat på hjässan).

Uppträdande och personlighet: Varierar givetvis.

Bakgrund: Anledningarna till att ha gått i kloster varierar. Genuin religiositet är givetvis ett skäl men anledningarna kan vara mer världsliga. En del kan ha fötts vanskapta och funnit sin enda överlevnadsmöjlighet inom kyrkan, andra är enstöringar som inte tycker om att umgås med folk och så vidare.

Ethelbald, abbot, 54 år.

Bakgrund: Den framlidne abboten var överhuvud för klostret i mer än tjugo år. Han var en resonabel men barsk man, vars auktoritet aldrig ifrågasattes under dennes levnadstid. Hans död kom som en överraskning men var naturlig. Trots sitt friska yttre var hjärtat i sämre form och han dog hastigt vid en hjärtattack. Det finns inga spekulationer på klostret om att döden skulle skett onaturligt. Ett kyrkomöte ska hållas om drygt en månad och den representant för klostret som skickas dit förväntas bli klostrets nye abbot. Det finns en tillsynes självklar ersättare, men den närmaste tidens händelser kommer att ändra på mycket.

Alcuin, aspirant till abbotpost, 30 år.

Utseende: Har nötbrunt hår och skarpa anletsdrag. Pratar med normal men säker röst.

Uppträdande: Är sansad och logisk. Starkt troende och håller fast vid sina principer. Tolererar inte slapphet och ignorans. Uppfattas som barsk men ärlig och rättfram.

Personlighet: Arbetar hårt med sina uppgifter som i mycket består i att högläsa ur den heliga boken vid kvällsvarden och att översätta böcker. All annan tid går åt böner och botgöring.

Winfrith, lömsk munk och mördare, 41 år.

STY 9, SMI 8, KRO 12, VIS 15, VIL 15, UTS 11, UPP 10

Färdigheter: Allmänkänndeom 11, Götisma 9, Kristendom 15, Gaeliska 16, Latin 12, Läsa latin 12, Läkekonst 5, Övertala 9,

Utseende: Har nötbrunt hår och jämna, vackra anletsdrag. Pratar oftast med en lugnande och förklarande röst som blir gäll och skrikig då han tappar kontrollen över sina känslor. Är av normallängd och rör sig ledigt.

Uppträdande: Är sansad och logisk. Uppfattas lätt som sympatisk. De som känner honom närmre vet att han inte alltid säger det han tänker och att han är klippsk. Försöker hålla sig väl med sin omgivning och det kan lysa igenom att hans trevlighet är tillgjord.

Personlighet: En man som vill stiga i hierarkin. Känner sig förbigången och har bestämt sig för att få det som han tycker är hans; positionen som klostrets abbot. Tvekar inte att lisma till sig fördelar. Försöker att vara som "en fisk i vattnet" och anpassar sitt uppträdande till situationen. Att han är kapabel till att gå långt står utan tvekan – det är han som tagit livet av Alcuin, munken som skulle ha tillträtt som ny abbot.

Aldhelm, munk och utpressare, 26 år.

STY 12, SMI 11, KRO 10, VIS 13, VIL 9, UTS 10, UPP 11

Färdigheter: Allmänkänndeom 11, Kristendom 12, Gaeliska 16, Latin 8, Läsa latin 6, Slagsmål 10

Utseende: Brunhårig, "snälla" anletsdrag, markerade ögonbryn.

Uppträdande: Tyst och tillbakadragen. En antisocial människa.

Personlighet: Tycker inte om andra människor. Kommer från samma trakter som rollpersonen med den mörka hemligheten. Han känner till dennes förflutna, men rollpersonen vet inte vem Aldhelm är.

Bakgrund: Är sammansvuren med Alcuin och hoppas på en bättre post, gärna där han får vara i fred för de andra munkarna.

Vikinger

Vikinger kan betecknas som en sliten samling rövare. Bakgrundsbeskrivningarna för rollpersonerna är kort hållna då de används under så kort tidsrymd i spelet. Vikinger kommer från norska västkusten och anføres av en storman,





Thorleif. Thorleif är fattig för sin börd; hans samhälle har haft ett dåligt år sedan långhuset brann till grunden i en eldsvåda. Han har skrapat ihop tillräcklig många män för att våga ge sig ut i viking men sällskapet är ändå för litet för att våga ge sig på några större bosättningar. Allt som allt är de 30 man och matförråden håller på att ta slut. Båten har seglat förbi klostret vid ett tidigare tillfälle (i början av äventyret). Rollpersonerna känner varandra sedan tidigare och beskrivs här endast med utseende och karaktärs och färdighetsvärden. Detta ger spelarna stort utrymme att skapa egna tolkningar av sina karaktärer.

Gudröd Gunnarson, 23 år

STY 14, SMI 12, KRO 14, VIS 10, VIL 12, UTS 12, UPP 13

Färdigheter: Yxa 12, Kastspjut 14, sköld 13, Undvika 12, Slagsmål 9, Svärd 11

Vapen: svärd, yxa, kastspjut

Härkläder: hjälm, läderskydd, sköld

Utseende: Har yvigt, kolsvart skägg och flottigt hår som sticker ut åt alla håll. Kraftigt byggd och lång (1,80 meter). Luktat smuts. Ögonen är intensiva och mörka.

Sveigder Röde, 21 år

STY 11, SMI 10, KRO 12, VIS 10, VIL 12, UTS 10, UPP 14

Färdigheter: Båge 13, Långsax 10, Sköld 12, Undvika 12, Sjövana 6, Navigation 6

Vapen: spjut, handyxa, två kastyxor

Härkläder: hjälm och sköld

Utseende: Har lysande rött hår och välansat skägg. Vålbyggd och bretaxlad. Luktat smuts. Pratar sansat med stark och fast röst.

Rögnvald Granmarson, 19 år

STY 12, SMI 12, KRO 13, VIS 11, VIL 10, UTS 12, UPP 9

Färdigheter: Yxa 12 eller Spjut 13, Kastspjut 8 eller Kastyxa 8, Slagsmål 8, Sköld 13, Undvika 12

Vapen: Välj två av följande vapen handyxa, spjut, kastyxa

Härkläder: sköld, hjälm

Utseende: Är blond, blåögd och har höga kindben. Smal men inte klen. Röstén går upp i falsett då han blir upphetsad.

Toke Orm, 24 år

STY 13, SMI 12, KRO 10, VIS 10, VIL 10, UTS 10, UPP 14

Färdigheter: Båge 11, Yxa 11, Sköld 12, Undvika 11,

Vapen: båge, handyxa

Härkläder: sköld

Utseende: Är brunhårig, kortklippt. Saknar flera av framtänderna. Vålbyggd.

Frode Arngrimmson, 30 år.

STY 14, SMI 12, KRO 13, VIS 14, VIL 11, UTS 11, UPP 14

Färdigheter: Båge 14, Yxa 12, Sköld 13, Stridsvana 7, Undvika 10, Navigation 10, Sjövana 12

Vapen: båge, skäggyxa

Härkläder: pansarskjorta, hjälm

Utseende: Är brunhårig och har skarpt markerad näsa.





Inishmurray

Inishmurray är ett ensligt beläget kloster på den irländska västkusten. Det omges av fiskelägen och småbrukarbyar, de flesta ganska fattiga. Jordmånen är inte särskilt bra och de flesta måste kämpa för att överleva. Själva klostret är en tvåvånings byggnad av gråvit kalksten. Klostret är byggt i en fyrkant och innergården består av en trädgård, som nu på sommaren är mycket vacker. I den södra änden av fyrkanten finns en lite större tillbyggnad som inrymmer lokaler för tillbedjan, ett klocktorn samt strax bredvid en matsal med träbänkar och tillhörande kök. I denna del av byggnaden finns också en stor stentrappa som leder upp till den andra våningen, där bibliotek och skrivsalar samt de torftiga bostadscellerna är belägna. Uppe på den andra våningen är det oftast okristligt kallt på vintern. Den stora skorstensstocken från köket passerar genom skrivsalen, och det är följdriktigt den enda plats på övervåningen som är varm nog att sitta och arbeta i. På bottenvåningen finns ytterligare bibliotek, en sjukstuga och olika typer av arbetsutrymmen förutom det tidigare nämnda.

Klostret omges av mindre byggnader som har med det dagliga arbetet att göra; redskapsförråd, stall, brunnshus och andra brukshus. En manshög stenmur omgärdar en örträdgård med medicinal- och kryddväxter. Det är här som ni arbetar. Längre bort från klostret finns också en vattendriven kvarn som periodvis sköts av två munkar. Dagtid är det oftast ganska mycket liv och rörelse utanför klostret: munkar skyndar förbi med vattenhinkar, hackor, boskap, vagnar och mycket annat. Den övre våningen är nästan alltid tyst och lugn, oftast hörs bara det eviga rasandet av penna mot papper från skrivsalen.





Caedmon, 27 år.

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

Upptädande: Är trevlig mot alla som inte gjort sig direkt oförtjänta av ett sådant bemötande. Uppfattas oftast som en trevlig person och kanske till och med som mjukig av en del.

Personlighet: Tycker om trädgårdsarbete och värdesätter det praktiska livet högre än de flesta andra på klostret.

Har ett välbalanserat temperament och brusar sällan upp.

Bakgrund: *Notera: Berätta inte om din bakgrund för dina medspelare, agera utifrån din rollpersons personlighet!*

I sin ungdom levde Caedmon gott i en jordbrukarfamilj. Den ståtliga, charmerande och vältalande Caedmon förförde dottern i traktens adelsfamilj. Vad som från början var ett erotiskt äventyr urartade till en blodig mardröm när han blev uppmärksammad av dotterns far. Flickan hade blivit gravid och avslöjat förövaren. Adelflickans bror dräpte Caedmons kusin som vedergällning och svor öppet att ta Caedmon av daga.

För att undgå den medeltida rättvisan beordrade Caedmons far honom att bli munk. Han skickades till ett kloster långt hemifrån. Där levde Caedmon lugnt i några månader, tills han söktes upp av en man från hemtrakterna som berättade att adelsmannen visste var Caedmon befann sig. Han flydde i hast. Nu har rollpersonen kommit till Inishmurray och där visar det sig snart att det finns en annan munk som känner till hans mörka hemlighet. Nu verkar det som om han skulle kunna tänka sig att föra den mörka hemligheten vidare om inte rollpersonen gör som denne dikterar... Den här hemligheten får du som spelare under inga omständigheter yppa för dina medspelare!

Dina vänner

Ethelfred, 51 år.

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Aidan, 18 år.

Utseende: Har rakt, tjockt, nötblunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gängliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Cellach, 30 år.

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.

Oswald, 24 år.

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..





Ethelfred, 51 år.

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Uppträdande: Kan uppfattas som en bestämmande typ som gärna tar över kommandot. En del ser honom som en trygg ledargestalt, andra som en arrogant besserwisser.

Personlighet: Har svårt att handskas med faktumet att han börjar bli kommen till åren. Tycker inte om att nya, unga förmågor "sticker upp sina uppnosiga trynen". Anser ofta att han vet bäst och har de största erfarenheterna.

Bakgrund: Har levt på Inishmurray i över 40 år. Är ansvarig för skötseln av klostrets örtgård. Trivs bra i sin nuvarande position och åtnjuter förtroende hos de äldre munkarna även om hans kontakter med de andra är ganska formella. Har fått till uppgift att vaka över den nya munken Cellachs leverne vad gäller fromhet och måttlighet i ätandet. Avlägger rapport till klostrets abbot om Cellach varje månad.

Dina vänner

Caedmon, 27 år.

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

Aidan, 18 år.

Utseende: Har rakt, tjockt, nötblunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gängliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Cellach, 30 år.

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.

Oswald, 24 år.

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..





Aidan, 18 år.

Utseende: Har rakt, tjockt, nötblunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gängliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Uppträdande: Är osäker i rörelserna men låter säker i rösten. Är ofta tystlåten i diskussioner och samtal. Uppfattas som klipsk av omgivningen.

Personlighet: Är tystlåten men tvekar inte att ta till orda när han har en klar åsikt i en fråga. Aidan lider inte längre av någon självömkan. Han när en inneboende önskan om att visa omvärlden vem han egentligen är och tänker kämpa sig upp inom kyrkans hierarki. Försöker så gott som möjligt att inte framstå som insmickrande men tar varje tillfälle i akt att stiga i anseende hos de övriga munkarna.

Bakgrund: Uppväxt i en lågadlig familj. I de nedre tonåren blev han svårt sjuk, drabbad av smittkoppor. Han överlevde den svåra sjukdomen men "övertalades" av sina föräldrar att gå i kloster. Modern besöker honom fortfarande ibland för att dämpa sitt dåliga samvete. Föräldrarna är lättade över att inte behöva visa upp sin son i de kretsar de umgås med.

Dina vänner Ethelfred, 51 år.

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Caedmon, 27 år.

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

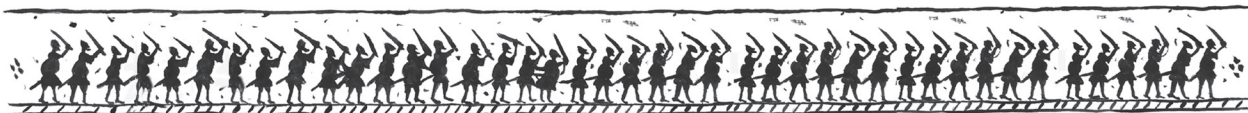
Cellach, 30 år.

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.

Oswald, 24 år.

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..





Cellach, 30 år.

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.

Uppträdande: Är trevlig mot sin omgivning. Tycks vara okänslig för gliringar och kommentarer om sitt utseende.

Personlighet: Gillar mat och kämpar allt som oftast mot att inte ge efter för döds-synden frosseri. Är väl medveten om sitt säregna utseende men gör sitt bästa för att verka oberörd av förolämpningar.

Bakgrund: Föddes som det åttonde barnet i en bondefamilji närheten av Lorrha i mittersta Irland. När hungersnöden blev för stor lämnades han bort av sina föräldrar. Han blev funnen utanför klosterportarna och adopterades in i den kristna gemenskapen.

Glad i maten sedan barnsben tyckte klostrets abbot att Cellach borde lära sig fromheten såsom det var tänkt av Herren. Därför befinner sig nu Cellach i Inishmurray sedan ungefär ett år tillbaka med stränga förhållningsorder om daglig bön och avhållsamhet vad gäller kulinariska utsvävelser. Cellach hålls under uppsikt av Ethelfred som rapporterar till klostrets abbot om Cellachs framsteg. När Cellach anses ha lärt sig äkta fromhet kommer han att bli tillbakasänd till sina hemtrakter.

Dina vänner

Ethelfred, 51 år.

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Caedmon, 27 år.

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

Aidan, 18 år.

Utseende: Har rakt, tjockt, nötbrunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gängliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Oswald, 24 år.

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..





Oswald, 24 år.

Utseende: Är välbyggd och har mörkbrunt hår. Pratar med en lågmäld röst. Har ett stort födelsemärke vid sidan av halsen..

Uppträdande: Är trevlig mot sin omgivning. Kommer ofta med kommentarer och hänvisar till den heliga skriften för att lägga kraft bakom sina ord.

Personlighet: Är starkt religiös och ser sitt liv som ägnat åt att utöva och sprida den rätta läran. Har inget sinne för humor och saknar förståelse för både ironi och sarkasm. Tycker om att vara del av en grupp och ser till att hålla sig väl med Ethelfred.

Bakgrund: Kommer från en bondefamilj. Visade sig redan vid ung ålder vara hängiven det religiösa livet. Uppmärksammades av en munk från klostret som övertalade dennes föräldrar att låta sonen bli munk.

Dina vänner

Ethelfred, 51 år.

Utseende: Har grått hår och ganska intetsägande anletsdrag. Pratar med en auktoritär stämma och knyter alltid åt livremmen lite för hårt så att den tjocka bukens konturer syns tydligt.

Caedmon, 27 år.

Utseende: Har grovt, mörkrött, lockigt hår och ett kantigt ansikte med skarpa anletsdrag. Pratar med en behaglig, mjuk stämma. Kläderna är i bättre skick och han är mer välvårdad än de övriga munkarna på klostret.

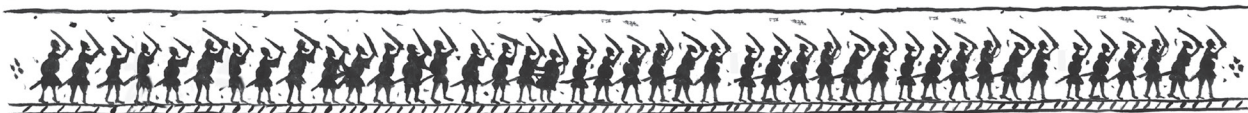
Aidan, 18 år.

Utseende: Har rakt, tjockt, nötblunt hår. Ansiktet är ärrigt. Pratar med en grov stämma som rimmar illa med hans tunna och gämliga kropp. Näsan är bred och krokig.

Cellach, 30 år.

Utseende: Är naturligt skallig och överviktig. Har rosiga kinder och fylliga läppar. Pratar med en släpig röst och har ett bullrande skratt. Saknar båda framtänderna.





Spelarmeddelanden

Munken bredvid dig smyger till dig en lapp:

Om du vill att din hemlighet ska bevaras, möt mig vid båthuset i skymningen. Ta med dina vänner. Jag kan berätta en del om mordet som ni inte känner till.

*Inget speciellt händer. Faktiskt ingenting alls.
Du får MTE visa lappen för dina medspelare.*

*Inget speciellt händer. Faktiskt ingenting alls.
Du får MTE visa lappen för dina medspelare.*

„Jag, Alcuin, skriver detta brev eftersom jag fruktar för mitt liv. Om någon läser detta har jag avlidit och mina farhågor är sanna. Det finns en liten chans att brevet kommer på avvägar utan att mina farhågor besannats, och eftersom jag här beskriver fruktansvärda misstankar som kan vara sanna eller falska, kommer jag inte att nämna några namn, eftersom jag inte vill beskylla någon som är utan skuld. De senaste dagarna tycker jag mig ha märkt att en av munkarna som arbetar i vår lada har givit mig perverterade blickar. Jag är inte säker, men jag misstänker att han givit sig åt de onaturliga frestelser som en man kan hemfalla åt i frånvaron av kvinnor. Om det är sant har hans tycke fallit mot mig och trots att jag bett Gud beskydda mig från honom, är jag inte säker på att han kommer att motstå Satans frestelser. Om han försöker ta mig på sitt onaturliga sätt ser jag endast en utväg: att slå tillbaka, ty att underkasta sig sådan besmutsnings är en synd, liksom att ta sitt eget liv. Om jag är död, vet säkert läsaren bland vilka han skall söka min mördare. Oavsett vilket bör detta manuskript brännas och läsaren noga vakta sin tunga, ty det som står här är alltför hemskt för att komma ut.“

