Staffan Andersson
&
Anders Björkelid

Cumulunimbus

– en rollspelsberättelse

NN

CUMULUNIMBUS

Staffan Andersson & Anders Björkelid

Illustrationer
Anders Björkelid

Fältstudier
Staffan Andersson

Layout
Anders Björkelid

Efter en idé av
Staffan & Anders

Produktutveckling
Anders & Staffan
Mats Rytther
Natalja Fredricson
Sven Söderkvist
Stina Sjölund
Cissi Lindholm

Speltestare
Mats, Pär, Sven, Natalja, Cissi
Stina, Jonas, Kristina, Johan, Ulrika
Helena, Olof, Björn, Anders, Annika
Leif, Marie, Sissela, Jannika, Jenny

©1996
Anders Björkelid
Staffan Andersson

En NisseNytt-produkt

NN: c/o Mats Rytther Svartmang. 14-303, 753 12 Uppsala
tel. 018-(126307, Mats), (506451, Anders), (510379, Staffan)
EPA: mrytther@csd.uu.se
URL: http://www.csd.uu.se/~mrytther/NN

CUMULUNIMBUS

Det var en gång en ung man som kallades Ulv Snickarson. Likt sina båda äldre bröder ville även Ulv bli krigare. Hans moder bönade och bad att han inte skulle ge sig av, men Ulv var obeveklig.

"Gå då, min son", sade hans mor, "Men minns att det finns regler man inte bör bryta."

I tre slag gick Ulv Vandrare i lära hos Mäster Åskvigg som tränade honom i alla de konster som krävs av en krigare. Slutligen ansåg sig Ulv vara fullärd och han gav sig ut i den vida världen.

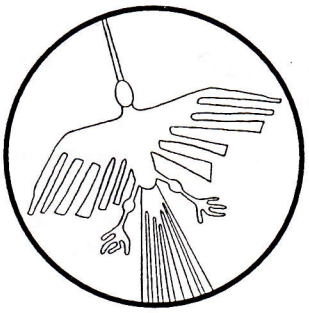
"Lycka till, min lärling", sade Mäster Åskvigg. "Kom ihåg att det finns regler man inte bör bryta."

Till smeden Gnista färdades Ulv Krigarlärling och där tjänade han väl i tre slag i utbyte mot löftet om ett mäktigt vapen. När betalningens dag var inne valde Ulv den stora stridsyxan som hängde på smedens vägg.

"Tag då din yxa", sade smeden, "men glöm aldrig att det finns regler man inte bör bryta."

Ulv Huggare blev snart en mycket beryktad krigare. Han färdades land och rike runt och kämpade ständigt utan fruktan. Otaliga fiender föll för hans obarmhärtiga yxhugg och hans namn viskades förskrämt bland soldater över hela vida världen.

Det var i solskenet på Sidenslätten, mycket långt från den by där Ulv en gång vuxit upp, som en av de fruktansvärda slitarna svårt sargade hans strupe. Ulv förstod knappt själv vad som hänt när han rosslande föll till marken. Och när Ulv dog där ensam på Sidenslätten kom Den Blå Mannen till honom och berättade om de regler som man inte bör bryta.



Prolog

Vari konstruktörerna försöker förklara hur det ligger till, radar ett antal brasklappar och vädjar till spelledarnas goda omdöme

Introduktion

Välkomna till *Cumulunimbus*. Detta äventyr är skrivet och designat speciellt för GothCon 20, med allt vad det innebär: fem timmars speltid, fem spelare etc. Till att börja med kanske vi ska presentera några av grundtankarna bakom äventyret:

Till att börja med är *Cumulunimbus* inget äventyr man skall "klara av". Om inte spelarna beter sig alldeles otroligt dumt åt kommer alla grupper att nå slutet. Detta är medvetet, betrakta inte *Cumulunimbus* som ett spel med en lösning utan som en berättelse som skall upplevas. I den mån man kan misslyckas med äventyret så är det om man som spelare inte förmår känna stämningen, eller inte förstår alla de antydningar och implikationer som det sänder ut. Din uppgift som SL är alltså följande: Se till att äventyret *drabbar* spelarna. Gärna hårt.

Vidare kräver *Cumulunimbus* sin SL. Det är ett ganska tjockt bakgrundmaterial som vi ber er att sätta er in i. Förhoppningsvis skall alla ha hunnit speltesta äventyret och därifrån ha fått en intuitiv känsla för vad som är rätt och fel. Men ignorera inte de texter som inte verkar ha omedelbar anknytning till äventyret, ibland kan de vara räddningen när det gäller att levandegöra det främmande.

För först som sist är *Cumulunimbus* fantasy. Vårt mål har varit att skapa ett klassiskt fantasy-äventyr som ändå inte trampar på i samma gamla hjulspår som alla andra. Att hämta rollpersonerna från vår verklighet har varit ett led i detta, säkerligen hittar du fler medan du läser äventyret. Men det främmande är alltså viktigt för *Cumulunimbus*. Det är meningen att spelarna skall känna att de snubblat in i en värld som existerat där lika länge som vår och som är lika komplex och levande som någonsin våran verklighet. Den lösning vi har valt för att lyckas med detta har varit att antyda något stort, snarare än att kartlägga någonting fullständigt. Om vi har lyckats? Vi hoppas det, speltesterna har hittills gett mycket gott resultat, men när allt kommer omkring så måste vi nu förlita oss på vilka som väljer att spela med oss.

Och så naturligtvis på er, de spelledare som ställt upp för att hjälpa oss.

Så, nog med tomprat, vidare i texten.

Sammanfattning av äventyret

Som sig bör följer här en kort sammanfattning av handlingen i *Cumulunimbus*. Observera dock att det här ges förklaringar, eller förslag på förklaringar, på frågor som lämnas helt obesvarade i äventyret. Läs därför igenom detta innan du börjar med äventyrsinstruktionerna.

Handlingen tar sin början på Nazcaplatån i södra Peru. Rollpersonerna har av en eller annan anledning rest hit för att delta i en stor demonstration mot ett påbörjat motorvägsbygge. Denna motorväg befaras förstöra flera av de berömda linjer och symboler som täcker platån och som är en kvarleva från en mycket gammal indiankultur.

Rollpersonerna träffas första gången när de tillsammans gör en ballonguppstigning. Dessa ballongfärder är en del i forskningsprojektet kring platån och erbjuds demonstranterna medan de bevistar lägret. Uppe i luften observerar rollpersonerna hur militären närmar sig lägret för att röja undan alla hinder för vägbygget. När rollpersonerna sedan försöker gå ned med ballongen uppstår en stor reva i tyget. Ballongen störtar ned på en av nazcafigurerna, luften går tillfälligt ur rollpersonerna (dock mister ingen medvetandet) och ballongtyget faller över dem.

Samtidigt, på en helt annan plats, eller kanske alldeles bakom verkligheten, intar en nemedisk invasionsstyrka staden Brytarberg. I en källare överraskar de en gammal mystiker och vis man. Denne rusar mot en stor gobeläng som täcker en av källarens väggar och sliter en reva i den. I samma stund dör han.

Rollpersonerna kryper nu mycket förbryllade ut ur ballongen och upptäcker att de istället kryper fram under den nedfallna bonaden. De nemediska soldaterna i rummet griper dem och för ut dem i staden. Men strax därpå lämnar alla soldater staden. De verkar upprörda och rädda. "Den Blå Mannen är här" är den enda förklaring som ges. Rollpersonerna förs bryskt nedför Klyvarklint (eller Brytarberg), klippan som staden ligger på. De tas till nemedernas läger där de förhörs på nytt. De känner sig säkert mycket vilsna och villrådiga – redan har de sett två ickemänskliga varelser – och ger inga vettiga svar. Nemederna beslutar att spärra in dem i det säkraste de har: Fem fina sidensäckar!

Rollpersonerna river förbryllade sönder säckarna och lyckas fly upp till staden igen. Där tar de sig förr eller senare till Vävarvärn, stadens slott och traktens religiösa centrum. Här blir de förhörda av de mäktiga Vävarna och mottagna i fästet, antingen vänligt eller med avsmak, beroende på vad som framkommer under förhöret.

Rollpersonerna börjar göra sig hemmastadda i Vävarvärn, men medan de är där händer en rad märkliga saker. Det tycks som om alla de tecken som förebådar världens undergång inträffar, ett efter ett. Vävarna är oroliga och sänder fem hjältar för att fördröja undergången. Rollpersonerna är dock övertygade att de är de

som är de verkliga hjältarna. Nere i slottets källare drogas de av en vävarlärling och allt blir svart.

När de vaknar befinner sig rollpersonerna i en helt ny verklighet, fast den ser precis ut som den gamla till en början. En märklig varelse med svans leder dem dock ned genom berget och ut till något som liknar en sagoskog.

Snart visar det sig att det verkligen är en sagoskog. Den verklighet som rollpersonerna har hamnat i beter sig som en saga. Tillsammans genomlever de tre äventyr innan de slutligen gifter sig alla fem med söner och döttrar till Kung Kadosh av De Givmilda Gränderna Rike. Så lever de lyckliga i alla sina dar...

Det är bara det att en dag så öppnar sig helvetets portar i kungens trädgård och de fem hjältarna måste gå ned där. I dödsriket besegrar de tre väktare och fördröjer världens undergång med hjälp av en boll, en duk och en skål fylld med vatten. Längst nere i underjorden hittar de gudarnas sal och där inne möter de gudarna själva. Det blir en otrevlig och på många sätt chockerande upplevelse. Rollpersonerna flyr hals över huvud och kommer ut i Vävarvärns källare igen.

Medan de har varit borta – det har bara varit några dagar – har Vävarnas hjältar räddat världen, tror alla. Rollpersonerna får inte ta del av den ära som rätteligen tillkommer dem. De bryr sig inte heller riktigt. De har hunnit se för mycket, gift sig, mött gudarna och världen känns ihålig för dem. Äventyret slutar på Vävarvärns högsta torn. Medan rollpersonerna ser ut över den nattliga slätten kommer Den Blå Mannen och viskar Sanningen i deras öron och deras ögon ser plötsligt världen för vad den verkligen är.

Och i den stunden lämnar spelare och spelledare rollpersonerna, samtidigt som äventyret lämnar frågan om vad Sanningen är fullständigt öppen.

Tidspressen

Cumulunimbus är ett scenario där det händer en hel del. Det är viktigt att du håller ett högt tempo, dels därför att stämningen blir bättre om man undviker döda stunder, men även av den enkla anledning att det är önskvärt att spelarna får uppleva hela handlingen. Ja, det förutsätter förstås att de inte helt gör bort sig och tar kål på sina rollpersoner längs vägen. Eftersom vi har en begränsad tid att tillgå är det alltså viktigt att du låter handlingen framskrida i god takt. Totalt har du fem timmar, vilket även innefattar eventuellt försnack, fikaraster och strulande. Försök att skära ner så mycket som möjligt på oväsentligheter som slukar tid.

Från speltesterna kan vi säga att det är bäst om ni hinner till kapitel två efter maximalt trettio minuters spelande. Dessutom bör omkring två timmars speltid återstå när kapitel fem inleds.

Om språk

Invånarna i den nya verklighet som rollpersonerna hamnar i talar naturligtvis andra språk än de som rollpersonerna känner till. Tanken i scenariot är dock att de språk som talas motsvaras av språk från vår värld. Rollpersoner som kan exempelvis engelska kommer alltså att kunna förstå de nemediska invasionsstyrkornas språk.

Språk	Motsvarighet
Engelska	Nemedernas språk
Franska	Det skriftspråk som används av nektar och lärda män
Spanska	Lokalbefolkningens språk
Latin	Det lärda språk som talas av vävarna

Platsen för vår berättelse

Cumulunimbus utspelar sig på en plats långt bort från vår värld, en främmande verklighet som till viss del påminner om vår. Men detta vet inte spelarna om. Eftersom äventyret ger sken av att utspela sig på Nazca-platån i södra Peru kan det vara bra för SL med en kort orientering för att kunna svara på spelarnas frågor.

Peru

Statsskick: republik
Yta: 1.300.000 km^2
Folkmängd: 22,5 milj. (1992)
Huvudstad: Lima (ca 7 milj. inv.)
Officiella språk: spanska & quechua (indianspråk som talas på Andernas högslätter)
Religion: romersk-katolsk kristendom (92%)
Myntenhet: 1 nuevo sol = 100 céntimos
Terräng: Peru har, starkt förenklat, tre terrängtyper. Längs med Stilla Havskusten löper en smal (4-5 mil bred) kustslätt. Den är torr och består till större delen av sandöken, i floddalarna odlas grödor i flodslammet. Längs hela landet löper höglandet och bergskedjan Anderna, vars högsta toppar är omkring 6500 meter ö.h. I nordöstra Peru går landet in i Amazonas regnskogar.
Politik: Peru styrs av en president (Alberto Fujimori) och en kongress. Presidenten besitter mycket stor makt gentemot kongressen och de val som hålls är av varierande demokratisk grad. Den maoistiska gerillan Sendero Luminoso är vid tiden för äventyret svagare än på länge och det betraktas som relativt säkert att resa i Peru. Dock kontrollerar de fortfarande land i bergen öster om Nazca, så vägen mellan platån och Cuzco är osäker.

Nazcaplatån

Nazca är en liten småstad belägen på kustslätten i södra Peru. Kring staden finns nazcadalen som är arkeologisk fyndplats för den försvunna nazcakulturen som blomstrade omkring 200-700 e.Kr. På nazcaplatån och de omkringliggande områdena har linjer ristats i markens övre jordskikt. Dessa linjer löper kors och tvärs över slätten, ibland flera mil långa. De korsar varandra, de löper parallellt. De slutar i små krokar och de bildar invecklade abstrakta mönster. På slätten finns också ett antal figurer ritade med linjer, figurer som är så stora att det är omöjligt att se hur de ser ut om man inte betraktar dem från luften. Där finns bilder av fåglar, spindlar, apor och insekter.

Olika teorier har framlagts kring nazcalinjernas betydelse. 1945 flyttade matematikern och amatörarkeologen Maria Reiche till Nazca. Reiche försökte finna de geometriska principer nazcaindianerna använt då det utformade bilderna och försökte finna samband mellan figurerna och olika astronomiska fenomen. Så småningom lade hon fram teorin att figurerna i själva verket var delar av en matematisk kod, som om den kunde dechiffreras skulle avslöja olika astronomiska hemligheter.

Erich von Däniken, f.d. hotellchef, hävdade att linjerna i själva verket var landningsbanor för rymdskepp samt att figurerna var budskap till rymdskeppens piloter. Detta baserade han på faktumet att linjernas mönster bara kan urskiljas från hög höjd. Von Dänikens bok *Gudasäd* blev en internationell bästsäljare men hans teorier betraktas, som bäst, som "fantasifulla" av akademiska forskare.

John Woodman konstruerade på 70-talet en varmluftsballong efter olika bilder han hittat på gamla textiler och krukor. Ballongen byggdes med material som funnits tillgängligt för nazcaindianerna och med den flög Woodman och en brittisk ballongkapten över nazcalinjerna. Därmed ansåg han sig ha bevisat att nazcakulturen näppeligen behövde rymdskepp för att betrakta sina linjer. I *Cumulunimbus* förestår en av rollpersonerna – Marianne Brechignac – just sådana ballongflygningar.

Genom åren har linjerna och resterna efter nazcakulturen utsatts för en rad olika hot. I äventyret planerar Peru Infra Development att bygga en motorväg tvärs över de unika figurerna. Projektet stöds av Perus regering och en stor grupp demonstranter reser till platsen för att försöka hejda förstörelsen av linjerna. Men hur det går kommer vi aldrig att få veta.

Innan äventyret

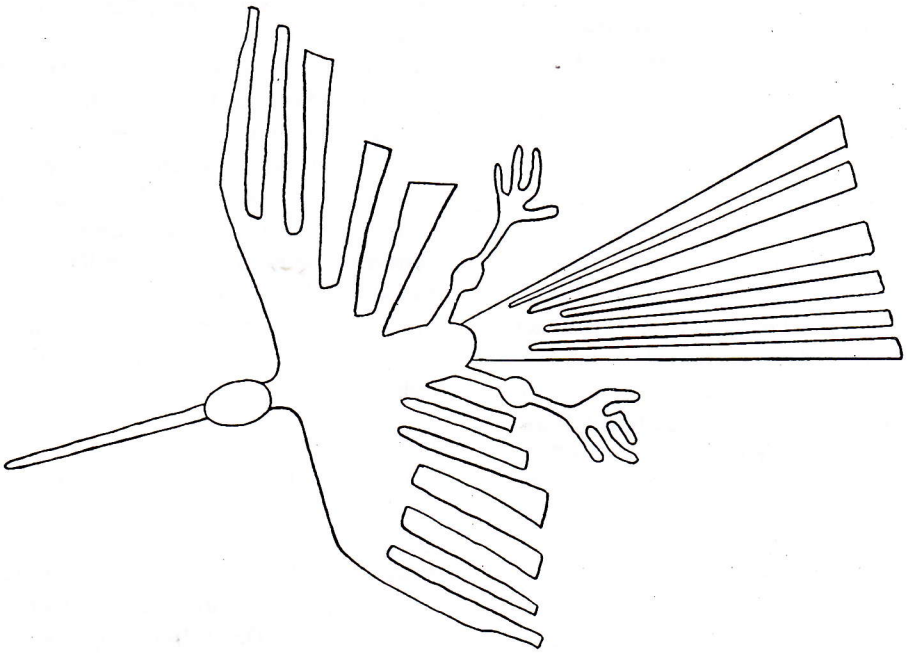
På GothCon kommer vi att hålla en inledning för alla spelare. Den presenterar rollpersonerna, talar lite om Nazca och sätter spelarna i stämning. Inledningen kommer att hållas två gånger, så det finns chans för alla som missade den första gången att ta igen det.

Har dina spelare missat inledningen så är det inte så mycket att göra åt det. Men kom ihåg att fråga dem innan ni börjar spela. Har de inte varit på inledningen rekomenderar vi att du läser sagan om Ulv för dem som en slags prolog. Den är tänkt att sätta tankar och frågor i rörelse hos spelarna som förhoppningsvis gör vissa saker lättare för SL i den främmande världen. Bland annat laddas Den Blå Mannen med mytisk färg.

Spelet kan börja

Ja, då var det slut med vår inledande predikan. Nu lämnar vi äventyret i dina händer. Vi hoppas detta material skall räcka för att du skall kunna leda äventyret på ett sätt som både du och dina spelare skall finna tillfredsställande. Om det är något du undrar över går det naturligtvis bra att ta kontakt med oss, både före och under konventet.

Lycka till!



Kapitel ett

Vari rollpersonerna deltar i ett protestläger i Peru och företar en ödesdiger ballongfärd.

Natt i Nazca

Sammanfattning: Sex scener om natten där rollpersonerna presenteras.
Syfte: Låta rollpersonerna bekanta sig med sig själva
Stämning: Hektisk spänning

Vi inleder vår handling med sex korta scener som utspelas i maj 1996 på det protestläger i Peru där rollpersonerna befinner sig. Även om endast en rollperson förekommer i varje scen bör alla spelare vara närvarande hela tiden. Eftersom vi endast har sex korta scener här i lägret behöver kanske inte så mycket ordas om lägret i sig. Det räcker att betrakta det som ett stort tältläger med drygt tusen deltagare.

Innan den första scenen inleds skall du ge Joe Smythe hans halva av handskriften. Den skriften skall då vara isärriven på rätt ställe, något som förhoppningsvis skall vara ordnat när du får den i din hand.

Jesus Marias första scen är bara en enkel text som du läser upp. Läs den med känsla, men försök inte dölja för spelarna att du läser innantill. När du läst texten fortsätter du direkt till nästa scen.

De följande fem scenerna inleds med varsin text och därefter bör du låta varje spelare rollspela ett par minuter och bekanta sig med sin rollperson. Även här gäller att du inte skall dölja det faktum att du läser innantill när du läser den inledande texten. Spelarna skall snarast få känslan att du läser högt ur romaner om deras rollpersoner. Sedan låter du berättelsen glida över till vanligt rollspel en stund innan du fortsätter med nästa scen

Jesus Maria Alvarez-Owens, prolog

"Jesus Maria Alvarez-Owens betraktade folkmassan som sprang mot vägspärrarna med trötta ögon. Miljöaktivister, drömmare, arkeologer. De sprang för att kämpa i en strid som redan var förlorad. Det var meningslöst att slåss. Det hade Jesus Maria lärt sig sedan länge. Ändå sved det i hans inre när han såg människor greppa tillhyggen och springa mot barrikaderna. De trodde på något så mycket att de var villiga att slåss för det. Själv trodde Jesus Maria inte på någonting. Utom möjligen whiskyflaskan som vilade tryggt i hans innerficka."

Johanna MacInnes

"Johanna MacInnes springer mot barrikaderna i de flammande lägereldarnas sken. Hon hör röster bakom sig. Skrikande demonstranter. Alla springer de genom nattmörkret för att hinna fram innan vägarbetarna bryter igenom spärrarna. Längst fram i klungan springer Jonny, aktivisten som knappt vet vad man slåss för. Men sitt slagträ har hon i alla fall ett stadig grepp om."

Låt Jonny vara en av de första som når spärrarna. Där håller arbetare med orangea overaller på att dra i plankor och timmerstockar. Spela ut en konflikt mellan Jonny och en eller ett par arbetare. Om det går till handgripligheter, och det borde det väl, passar det bra att avsluta med att låta Jonny slå ner en av arbetarna och sedan höra protestledare Gonzales skrika i bakgrunden. "Använd inte våld! Detta är en fredlig demonstration."

Marianne Brechignac

"På en kulle i närheten av vägspärrarna står Marianne Brechignac. En sval nattvind sveper genom hennes hår, men även om det är svalt och lugnt där Marianne står kan hon känna de upprörda känslornas hetta svepa uppför slänten. Här och var har slagsmål brutit ut och upprörda skrik ekar genom natten. Så hörs steg som närmar sig och med en viss lättnad vänder sig Marianne bort från tumultet vid kullens fot."

Personen som anländer är protestledaren Gonzales assistent Felicia, en vacker peruanska i en enkel klänning. Hon byter några ord med Marianne, artigheter om forskningen, funderingar om vägbygget och liknande. Sedan avbryts de av ett gevärsskott och när de vänder sig mot tumultet ser de en man med en megafon i ena handen och ett gevär i den andra. Mannen meddelar att vägbyggarna drar sig tillbaka, men att man kommer att återvända. Och då kommer man minsann att ha med sig soldater.

I samma sund kommer Mariannes assistent Pierre Fayet springande med andan i halsen. Han har just talat med Legrange i New York. När Marianne undrar hur det gått ler Pierre bara brett och säger något i stil med att "Jag ber att få gratulera, professor Brechignac. Kom ihåg mig om Ni behöver en forskarassistent..."

Marc Montgomery

"Marc Montgomery sitter ensam vid ett av de enkla träborden i matsalstältet. Hans dagbok ligger uppslagen framför honom och bredvid den står en plastmugg med billigt peruanskt rödvin. Marc känner sig en smula sorgsen när han skriver de sista raderna. Trots alla demonstranternas goda intentioner, trots alla starka varma känslor, blev det ändå ett vanligt slagsmål av alltihopa. Och snart kommer soldaterna. Var det verkligen rätt att resa hit? Det är då, när tvivlen är som starkast, som någon lyfter undan fliken framför matsalstältets ingång och graciöst stiger in. Det är hon, flickan med de mörka ögonen, och hon kommer mot Marcs bord."

Flickan med de mörka ögonen heter Caroline Sanders och hon har hört att Marc skall flyga ballong

nästa dag. Nu undrar hon om han kan ta med hennes kamera och ta några bilder på linjerna från luften. Låt samtalet och samspelet dem emellan pågå en stund och tona ner när det passar sig.

Joseph Smythe
"Joe Smythe tänder ännu en cigarett och drar ett djupt bloss. Rodriguez är försenad, den förbannade amatören. Kanske är det hela en fälla, men det känns inte så. Och Joe Smythes instinkter brukar sällan ha fel. Han tittar på klockan. Elva minuter efter avtalad tid. Det är inte underligt att världen ser ut som den gör. Och det är inte underligt att de går så bra för Joe Smythe. Kombinationen av västerns nybyggaranda och Wall Streets effektivitet gör mister Smythe till en sann amerikansk äventyrare, och en mycket bra sådan om han fick säga det själv. Men var är den förbannade mexikanen?"

Låt Joe stå och vänta en stund. Sedan anländer Rodriguez, en liten fetlagd mexikan i ostruken kostym. Rodriguez bil trasslade längs vägen, det är i alla fall vad han säger. Nu skall de göra upp om mexikanens del av den gamla handskrift som skall leda Joe mot den skatt han söker. Rodriguez vill fortfarande ha 5000 dollar för den, men nu vill han dessutom ha en andel av skatten. Låt dem göra upp affären och avsluta sedan scenen på lämpligt sätt. Eventuellt kan det vara en idé att låta Rodriguez föreslå att Joe skall flyga luftballong för att se bilderna ordentligt.

Jesus Maria Alvarez-Owens
"En dag är över. Ännu en flaska är tom. Jesus Maria Alvarez-Owens sitter ensam, precis som vanligt. Han sitter vid ett bord i aktivisternas mattält och funderar på var han skall sova. Det har ingen tänkt på. Varken redaktören, aktivisterna eller Alvarez-Owens själv. Hans lilla bil är nog allt för trång. Han betraktar det enkla träbordet framför sig en stund. Sedan kryper han på det, lägger sig till rätta och lägger långrocken över sig likt ett täcke."

Just när Alvarez-Owens håller på att somna lägger han märke till en gammal indian som sitter och betraktar honom. Den gamle mannen är klädd i normala kläder, men ger ett inryck av att vara både gammal och vis. Låt dem byta några meningar. Indianen försöker förklara för Alvarez-Owens att denne måste återfinna sin självkänsla, sin inre ande. Dock säger inte indianen så mycket konkret. Så småningom försvinner han ut i natten efter ett avslutande "Buena noches, Señor Alvarez."

Bort från planet

Sammanfattning: Ballongen lyfter och för en stund ser rollpersonerna allt från ovan. Sedan faller de.
Syfte: Låta rollpersonerna bekanta sig med varandra samt föra dem bort från vår verklighet.
Stämning: Spänd förväntan och så skräckslagen panik.

I den här scenen träffas de fem rollpersonerna för första gången. Tillsammans gör de en uppstigning med varmluftsballong. Dessa uppstigningar är en del i det program som demonstranterna sysselsätter sig med på fritiden. En liten stund svävar de omkring över Nazca-platån, betraktar linjerna, småpratar och lär känna varandra. Sedan sker dock ett missöde och ballongen störtar mot marken.

Varmluftsballongen som finns vid Mariannes utgrävning är en ganska enkel ballong, bygd efter samma princip som Woodman använde. Ballongen liknar en upp och ned vänd pyramid med totalt fyra sidor, dvs en T4 eller en gammal festisförpackning. På tyget finns tryckt en stor nazca-kolibri och kallas "Kolibri 2". Under ballongen finns en korg som rymmer totalt fem passagerare. Ballongen fylls med varmluft från en eld på marken och lyfter sedan mot himlen. Varmluften räcker till en flygtur på cirka tjugo minuter.

Mariannes spelare skall ha fått ett papper med det föredrag hon brukar inleda ballonguppstigningen med. Det kan vara en god idé att låta henne läsa den tidigt i denna scen. Eventuellt kan du förstås låta Marianne berätta upplysningarna i föredraget på det sätt hennes spelare själv finner lämpligt.

Inled scenen i samma ögonblick som ballongen lyfter från marken. Caroline, flickan med de mörka ögonen, finns på plats och vinkar förtjust till Marc. Vädret är vackert när man lyfter, men snart ser Marianne stormmoln som närmar sig, även om de lär dröja ett par timmar. Joe Smythe lär spana efter de figurer som skall ge ledtrådarna till skatten och efter en stund hittar han dem. Jesus Maria försöker ta några bilder med sin slitna gamla kamera och Jonny beundrar utsikten. Låt dem flyga omkring en liten stund och beskriv bonaden av bilder som breder ut sig nedanför. Precis innan missödet sker bör du låta Jonny märka lastbilskonvojen med soldater som närmar sig längs vägen mot lägret. Kanske är det just detta som föranleder den hetsiga nedfärden som snart övergår till ett handlöst fall.

Exakt hur och när missödet sker är upp till dig. Om inte tidigare kan du alltid låta ventilen som Marianne använder när hon skall landa ballongen trilskas. När hon så drar till hårdare hörs ljudet av tyg som slits sönder och ballongen faller plötsligt allt snabbare mot marken. Skulle det dyka upp ett bättre tillfälle, exempelvis om någon av de andra RP börjar dra i kontrollinorna kan du gärna använda det. Det är dock viktigt att RP hör det distinkta ljudet av tyg som slits sönder.

Ballongen faller mycket fort mot marken och slår ner, mer eller mindre, mitt i den stora kolibri-bilden med en omtöcknande duns. Ballongens tyg sjunker ner över rollpersonerna som någon slags täckelse och för några ögonblick känner sig RP mycket omtumlade.

Kapitel två

Vari Rollpersonerna möter en ny verklighet och fängslas.

Kättarens källare

Sammanfattning: Rollpersonerna kastas in i den främmande världen, möter **nemederna** och blir deras fångar.
Syfte: Att ge spelarna och deras rollpersoner en första inblick i den nya världen och en skymt av platsen där de kommer in i den.
Stämning: Otaliga nya intryck och känslor, hotfull attityd från soldaterna.

–Kom fram därifrån! Vi vet att ni gömmer er därunder.

Det är en främmande röst som talar till rollpersonerna. Den gör det på ett språk som de förstår som engelska (se "Om språk" i prologen ovan). Sedan drar en hand undan tyget som de ligger under och de möts av en rad intryck. Här bromsar du som spelledare in berättandet för att beskriva det rum de befinner sig i. Beskrivningen tar ett sinne åt gången och varje rollperson får representera ett av sinnena. Vänd dig till spelarna i tur och ordning allteftersom de vecklas ut ur tyget.

Johanna MacInnes: syn

Johannas första synintryck är mannen som böjer sig ned för att dra undan tyget. Han är klädd i kläder som är helt främmande för henne. Medeltida på något sätt. Gråblå tunika, vit skjorta. Han har ett vapen i handen: en lång stav med ett stort tungt järnklot längst ute. Bakom honom står fler män, klädda på liknande sätt. Några av männen har också ett slags huvor uppfällda över huvudet med färggranna broderier. Alla bär vapen: tunga järnklubbor, stavar, några har armborst. Bakom männen skymtar ett rum vars väggar helt är täckta av stora bonader. Bonadernas mönster föreställer gestalter eller händelser av något slag. Golvet under soldaternas höga läderstövlar är av sten och taket är timrat och fläckat av sot.

Marianne Brechignac: lukt

Marianne är den nästa att trasslas ur tyget. Innan hon ser någonting känner hon främmande lukter: Den starkaste är en lukt av källare. Tyget som hon kravlar fram under luktar damm, med en antydan av fårull. När hon väl kommit loss och ser vad Johanna redan sett noterar hon doften av läder från soldaternas stövlar, en svag stank av svett från deras kroppar och lukten av brinnande fett som härrör från en liten oljelampa som står och brinner på ett bord längre in i rummet.

Marc Montgomery: känsla

Marc känner saker innan han kommer ut i ljuset. Han känner den fina väven mot sin hud och när han rör vid den märker han ett mönster på den som inte påminner om någonting han såg på ballongen. Han känner kylan från stengolvet under sin kropp och den grova sten som golvet lagts med. Han känner också tunna linjer som bildar mönster på golvet. När han trevar sig fram känner han en hand, en varm hand som börjar svalna av.

Joseph Smythe : smak

Joe känner smaken av ull i munnen. Tyget lyfts undan och han sätter fingrarna i någonting klibbigt. När han för handen till munnen känner han smaken av blod.

Alvarez-Owens : hörsel

Hör ljudet av soldaternas knarrande läderstövlar. Fraset av deras fina skjortor och deras grövre tunikor. Han uppfattar de främmande rösterna och han är den förste att märka att språket låter främmande, fast han instinktivt uppfattar det som engelska. Betona särskilt detta: Språket är helt främmande, men de hör det som vore det engelska. Det är viktigt att rollpersonerna uppfattar denna paradox eftersom det kan leda till att de snabbare accepterar att de är i en främmande värld.

Om rollpersonernas saker: Ingenting utom kläderna de bär har följt med rollpersonerna in i den nya världen. Allt annat är borta: cigarettändare, fällknivar, anteckningsbok, etc. Höll de någonting hårt i handen tappade de det när ballongen slog i marken.

Fängslandet: De nemediska soldaterna kommer nu att ta rollpersonerna tillfånga. De har ingen chans att ta sig undan. Det finns tio man i källaren och fler som väntar utanför. Om någon försöker fly klubbar soldaterna helt enkelt ner denne och låter de andra bära. Rollpersonerna hinner inte se så mycket mer av källaren. Men de hinner höra att soldaterna kallar den "Kättarens källare" och de hinner se den gamle man som ligger död på golvet vid tyget de kröp fram under. Han har långt vitt skägg och hår, en scharlakansröd kappa på sig och ur hans näsa och öron har det runnit blod. Beskriv särskilt hans döda, grå ögon som stirrar på rollpersonerna.

Nästa gång de ser dem kommer de att ha ändrat färg...

Nemederna

Nemederna kommer från ett land som är mycket avlägset från Brytarberg. De har just nu intagit staden efter en längre strid. Vissa trupper dröjer sig ännu kvar, men de flesta har redan återvänt till lägret nere på Stormseglarslätten. För mer information om nemederna se Bakgrunden.

Nemedernas utseende: De nemediska soldaterna (både män och kvinnor) är klädda i korta, grova tunikor i gråblått tyg. Under dessa bär de fina, vita skjortor, med vida ärmar och invecklade silverbroderier. Hosorna är omönstrade och i grovt linne och på fötterna har de höga, mjuka läderstövlar. På skjortorna sitter ett slags huvor fastsnörda i nacken. De är kroppsnära, tillverkade av något glansigt tyg och försedda med färggranna broderier, eller vävda mönster. Mönstren är nonfigurativa och berättar vilken rang soldaten har.

Vapnen består av långa stavar med ett järntyngder som klubbhuvuden, tunga, korta stridsklubbor och enkla trästavar. Skyttarna bär lätta armborst med trubbiga pilar.

Förhör på torget

Sammanfattning: På ett av staden torg förhörs RP av styrkans kommendör, en nektar. Efter en kort frågestund kommer en soldat och meddelar att Den Blå Mannen har dykt upp.
Syfte: Rollpersonerna möter en ickemänsklig varelse – den främmande känslan ökar. Den skräckfyllda stämning som omger den mytiska Blå Mannen grundläggs.
Stämning: Hot från soldaterna, förundran över allt nytt, troligen också en del misstro: RP kommer att vägra acceptera den nya världen.

Rollpersonerna förs nu bryskt upp i dagsljuset. Det är en klar och molnfri dag. Luften är kristallklar och kylig. De befinner sig i en gränd i staden Brytarberg, men det kan knappast rollpersonerna veta om. Husen är låga tvåvåningsbyggnader i medeltida stil. Gatorna är kullerstensbelagda och sluttar än upp än ner.

I rask takt förs RP iväg. De hinner se lite av stadens hus och spår efter striden. Kroppar ligger på gatorna här och där, de har sår efter krossvapen och de flesta är stadsbor i tämligen enkla kläder. En noggrannare beskrivning av Brytarberg finner du i Bakgrunden och nedan under "Staden med de tomma gränderna".

Snart kommer de ut på ett litet stenlagt torg. Framför en hög byggnad, som egentligen är ett tempel, står en grupp soldater och en varelse som rollpersonerna aldrig tidigare sett: **en nektar**. I en barbar bur av hårt trä hålls dessutom en apliknande varelse fången: **en slitare** (se beskrivningen i Bakgrunden under "De ickemänskliga"). Ett kortare förhör inleds av ylaren, först med kaptenen som fångat dem, sedan med rollpersonerna själva. I detta framkommer:

•Nemederna hittade RP bakom en gobeläng i Kättarens Källare.

•Den gamle kättaren rev sönder gobelängen och då avslöjades att RP stod gömda bakom. I alla fall hittades de under den när den låg på golvet.

•Alla på torget verkar upprörda eller chockade över att bonaden revs sönder. RP får ingen förklaring på detta nu.

Spela upp detta som en kort dialog. Sedan vänder sig ylaren mot rollpersonerna och börjar fråga dem: "Vilka är ni? Vad heter ni? Vad är era yrken? Var kommer ni ifrån?" Mycket längre än så kommer han inte för då rusar en soldat in på torget. Han skyndar fram till ylaren, bugar med ett slag av skeden (se Bakgrunden: "Gester") och säger:

"Den Blå Mannen är här nu."

Reträtt i dimman

Sammanfattning: Soldaterna och rollpersonerna lämnar staden. På vägen avslöjas slitarnas förtjusning i gyllengömmor.
Syfte: Bygga på skräcken för den Blå Mannen och visa att slitare älskar gyllengömmor.
Stämning: Nervös brådska, snabba blickar över axeln, svettdroppar på soldaternas pannor.

Soldatens meddelande får följande effekt: Alla nemeder tystnar plötsligt, tar snabbt med sig allting och inleder en återmarsch. Man rör sig snabbt, men utan att springa och allt ger ett intryck av att alla vill ut ur staden så snabbt som möjligt utan att riktigt kännas vid att de är rädda.

Rollpersonerna knuffas med. Försöker de tala hyssjar man åt dem. För de mer väsen än så blir soldaterna märkbart oroliga och slår dem medvetslösa.

gatorna är tomma, men rollpersonerna hinner inte se så mycket annat. Här och där ligger kroppar: Ofta män med primitiva slagvapen, ibland kvinnor, ett och annat barn. Under reträtten händer två saker:

•Följer passerar ett litet träd. Plötsligt blir slitaren alldeles vild. Alla blir mycket oroliga, försöker lugna den. Ylaren visar mot trädet: "Det är gyllengömmor" säger han, "ge den en." En soldat plockar ned en frukt som påminner om en helt slät avokado, fast med taggar. Slitaren sliter åt sig den och tystnar när den börjar äta.

•Vid stadsmuren (Marianne borde notera att den är mycket äldre än stadsbebyggelsen.) ligger någonting som alla försöker låta bli att titta på. Rollpersonerna ser vad det är när de knuffas ut genom porten: Ett lik av en man ligger där med tydliga krosskador i bakhuvudet. Vad som är märkligt med honom är hans ögon: De är klarblå, så blå att de nästan lyser i skuggan från valvet. Den som ser dem får en kuslig känsla av att de ser rakt på honom eller henne. Den Blå Mannen har varit här, men det vet naturligtvis inte rollpersonerna.

Resten av reträtten fortlöper utan problem. Man går längs den branta vägen tills man når dimbankarna som är molnen kring Klyvarklint. Fångarna bevakas extra noga så att de inte kan smita inne i dimman. Under molnen är vädret grådisigt. Stormseglarslätten breder ut sig framför dem. Nere vid bergets fot skymtar ett väldigt härläger. Följet fortsätter ned längs vägen och når lägret efter en knapp halvtimmes rask marsch.

Fånglägret

Sammanfattning: RP förs in i nemedernas läger, blir tilltalade av en slitare, förhörs och stoppas i varsin säck.
Syfte: Ge en vink om framtiden (slitaren) och avslöja mer om världens seder och bruk.
Stämning: Fortfarande hotfull, men mer absurd kulturkrock när det kommer till säckarna.

Lägret är stort och fyllt av soldater, både män och kvinnor, i liknande uniformer som dem rollpersonerna redan har sett. Alla tält är rikt utsmyckade med broderier och mönster i väven, det går inte att avgöra vad de föreställer, men vissa symboler återkommer. Flera nekat går omkring i lägret och rollpersonerna lägger märke till deras underliga gång och tysta sätt att tala med varandra.

Vid ett tillfälle går de förbi en stor slitarbur där flera slitare sitter fängslade. En av dem rusar fram till gallret, grymtande och frustande. Så spänner han blicken i en av rollpersonerna och säger:

Fjärrfarna vandrare fjärran skall fara
Hemhärdens glöd vid världsroten hägrar

Betona hur slitarens blick nästan paralyserar RPn

och hur hans ord bränner sig fast i hans huvud, ekar i hans öron. Sedan är allt över och slitaren fortsätter att grymta och morra. Alla andra har hört slitarens ord, men bara den utvalda rollpersonen drabbades av blicken.

Har du tid (troligen om det bara tagit en halvtimme hit) kan du placera RP i fångförvaring, stora träburar eller liknande. Där är de isolerade, men det finns andra fångar i buren bredvid som de kan tala med. Här låter vi dem höra sagor, rykten och legender. Fångarna är från Brytarberg och kommer troligen att viska något om att soldaterna inte vågar sig inte staden förrän den Blå Mannen har lämnat den. De är också oroliga för sina familjer som lever i det farliga området. Någon kan också ha fått en reva i sina kläder och förbannar nu sitt olyckliga öde på ett sätt som spelarna/rollpersonerna kommer att uppfatta som mycket överdrivet.

Har du inte tid, vilket är det allra troligaste, för du rollpersonerna direkt till förhöret. Det äger rum utanför ett ganska stort och färggrant tält som tillhör ylaren Rödkäft. Denne och två generaler (märks på att de har kalotter istället för huvor) frågar nu ut rollpersonerna. **Rödkäft** är en nektar som skadats av en klubba runt munnen och nu har ett stort rött ärr där, han är överbefälhavare för denna del av invasionsstyrkan. Förhöret börjar ungefär som det på torget i Brytarberg, men fortsätter nu ostört.

Inget av vad rollpersonerna säger borde verka vettigt i åhörarnas öron. Särskilt upprörda blir de om RP nämner någonting som visar att de inte har respekt för tyg. Vägrar de svara på frågor blir de slagna av soldaterna och trilskas de riktigt ordentligt kommer en maskerad man att slita revor i deras kläder!

Slutligen avslutas förhöret och det befalls att rollpersonerna skall placeras i säkrast möjliga förvar. Detta visar sig vara utsökt broderade och vävda sidensäckar som knyts ihop kring fången och hängs upp i taket på ett särskilt stort tält. Fångvaktarna visar upp säckarna för RP innan de knyts in. Beskriv de många symbolerna som pryder dem, cirklarna och stjärnorna, få spelarna att tro att det rör sig om magiska säckar.

Den maskerade mannen

Denna person är ett slags torterare, med ställning som medeltida bödlar i vår värld. Han är en dödsdömd brottsling som fått chansen att rädda skinnet genom att göra vad ingen annan vågar: förstöra tyger. Han bär mask eftersom det anses att den förbannelse som borde drabba honom inte får sin fulla kraft om hans identitet är dold. Likväl är det ingen som vågar umgås med dessa "tygbödlar" i det privata och de ses ofta på med en blandning av fruktan och förakt.

Den stora flykten

Sammanfattning: Rollpersonerna flyr ur säckarna, jagas av en slitare som talar med dem och kommer slutligen undan i Klyvarklints molnmassor.
Syfte: Förflytta RP till Brytarberg och göra dem omedvetet till parias i.o.m. de sönderrivna säckarna.
Stämning: Panikflykt och plötslig räddning.
Förr eller senare kommer rollpersonerna att tröttna på att hänga i säckarna. Då kommer de att slita sönder dem och fly. Gör de inte det så betona hur tunna säckarna är och påpeka att de hörde alla soldater lämna tältet. Naturligtvis kan de stackars främlingarna ännu inte ana vilket brott de begår när de bryter sig ur säckarna. Ett brott så hemskt att ingen kan riktigt tänka sig att någon annan än en slitare eller ett djur skulle kunna ta sig ur fängelset. Men mer om detta och dess konsekvenser längre fram.

Väl ute ur säckarna finner rollpersonerna att baksidan av tältet är obevakat och att tältet står i lägrets utkant. Det är lätt att krypa under duken och ut i det fria. Den enda rimliga platsen att bege sig till nu är Klyvarklint. Tvekar de så påpeka att Stormseglarslätten inte verkar ha något bättre skydd att erbjuda. Tvekar de fortfarande så jaga dit dem med några slitare.

Vare sig de tvekar eller handlar raskt kommer flykten att upptäckas när de kommit en bit och slitare kommer att jaga dem. Piska upp stämningen med flåsande i ryggen och slitarnas skuttande, tunga språng. Alldeles innan de når bergsvägen kastar sig en slitare över en RP (välj själv), trycker ned honom på marken och fixerar honom med blicken. Helt uppslukad av slitarens röda ögon kan RPn inte göra annat än lyssna på slitarens tal:

Roten ruvar vid revarens rand
Stiga må stigen om skuggväg skall nås

Efter att ha sagt detta gör sig varelsen beredd att döda, men i samma stund får den (och alla andra slitare) upp vittringen på ett träd med gyllengömmor i en bergsskreva en bit bort. Genast ger de sig dit, glömska av alla order.

Rollpersonerna har nu bara soldaterna att tänka på. Dessa använder armborst med trubbiga pilar, för att inte skada tyget i deras kläder. Låt en pil träffa en RP i låret. Beskriv överraskningen när den inte sitter fast i benet utan studsar bort. RPns ben blir helt domnat ett tag, men lyckligtvis blir det inte värre den här gången. Sällskapet flyr vidare uppför bergsvägen och undkommer slutligen i molnbankarna.

Om du har tid kan du göra flykten mer dramatisk och utdragen. Jaga rollpersonerna bland Brytarbergs klippor och låt dem nästan fångas gång på gång. Till slut, när allt hopp verkar ute, sänker sig molnen ner och döljer dem så att de kan komma undan.

Kapitel tre

Vari rollpersonerna vandrar längs Brytarbergs gränder

Handlingens tredje kapitel skiljer sig en del från de övriga. Här är scenerna inte särskilt tydliga utan tanken är mer att rollpersonerna nu skall få vandra omkring en stund på egen hand. Det är dock viktigt att du ser till att denna sekvens inte blir tråkig eller allt för långdragen. Var inte rädd att fösa rollpersonerna framåt.

Det är främst tre saker som skall uppnås i detta kapitel. För det första skall både spelare och rollpersoner få en känsla av kanske främst den gamla religionen, men också av staden i allmänhet. För det andra bör de känna den skräck som byns invånare känner eftersom Den Blå Mannen inte givit sig av. För det tredje skall de också förr eller senare bege sig till Vävarvärn.

Staden med de tomma gränderna

Sammanfattning: Rollpersonerna vandrar kring i Brytarbergs gränder
Syfte: En stunds lugn och speglingar av sådant som skall ske
Stämning: Spöklik tomhet och skrämda människor

Här nedan följer blandad information och en del idéer som hjälper dig leda rollpersonerna genom staden Brytarberg. Känslan här skall vara lite smått spöklik. De människor som finns kvar i staden gömmer sig och ibland hör man steg som rör sig i de trånga gränderna. Du är tämligen fri att leda sekvensen i staden som du finner passande, men nedan följer några saker du inte bör glömma.

- RP bör träffa på och studera i alla fall några av de gamla ristningar som finns på olika platser i staden (se Ristningar och reliefer).
- RP bör träffa en del invånare i staden och höra antydningar om både Den Blå Mannen och vävarna i Vävarvärn samt sagan om familjen.
- RP bör besöka den döde **kättaren Arnaldos** källare.

Allmänt om staden

Staden Brytarberg ligger som bekant högst upp på berget med samma namn. Staden har formen av en trekant begränsad av branta klippstup i två riktningar samt en stor stadsmur som triangelns tredje sida. Se på den enkla kartskissen för en schematisk bild av stadens utbredning. Det kan vara på sin plats att nämna att mycket få platser är utmärkta på kartan eftersom vi tycker att det är bättre om RP kommer till en plats när det passar än när de råkar ta rätt gränd.

I bakgrundsmaterialet finns det bättre beskrivningar av både stämning och utseende för staden så här kommer bara några kortare påminnelser. Först och främst karaktäriseras staden av sina smala gränder. De är inte bredare än att en man som stod mitt i dem skulle nå båda väggarna med sina händer. Gränderna flankeras av enkla vitkalkade hus som vanligtvis är två våningar höga. Husen har både dörrar och fönsterluckor av trä. Gränderna täcks av kullersten som har slipats blanka av många århundradens passerande vandrare.

Just nu råder dock en annan stämning i staden än normal, något som också syns ganska tydligt. För det första ser man tydliga spår av anfallet. Här och var ligger lik, både soldater och stadsinvånare. Vissa av liken har klarblå ögon, som beskrivits tidigare. Beskriv detaljer ibland, detaljer som visar krigets obarmhärtiga vansinne. Barn med krossade skallar, kvinnor med avskurna halsar och enstaka lik vars kläder är sargade och sönderslitna. Dessa spår förekommer rikligast i närheten av stadsmuren. För det andra märks också Den Blå Mannens närvaro. De överlevande i staden har hängt dukar, bonader och andra textilier framför både dörrar och fönster som ett slags signal till Den Blå Mannen att allt har gått rätt till i deras hus. Om RP börjar röra dessa "dekorationer" kommer det snart att dyka upp upprörda invånare.

Brytarbergs befolkning

Invånarna i Brytarberg är av förklarliga skäl ganska spända just nu. Inte nog med att deras kära hemstad invaderats. Dessutom vandrar Den Blå Mannen, denna mystiska mytiska gestalt, fortfarande längs deras gränder. Därför kommer de att bemöta RP med misstänksamhet och försiktighet. En viss reserverad gästfrihet kommer de dock att erbjuda. De kommer att ta tid att samtala med RP och eventuellt också bjuda på mat, men de kommer förr eller senare fösa ut RP genom dörren.

Eftersom Den Blå Mannen finns i staden har det avspeglat sig i befolkningens klädsel. De flesta har klätt sig i sina vackraste kläder. Därför kommer de flesta män vara klädda i broderade skjortor samt mörka byxor och kvinnorna bär mestadels eleganta klänningar. Många bär också improviserade huvudbonader av vacker tyg, som exempelvis broderade eller mycket vackert vävda dukar.

Om rollpersonerna ställer kluriga frågor om Den Blå Mannen, andra världar eller liknande kommer folk att hänvisa dem till fästet Vävarvärn. Det kan till och med hända att någon kommenterar deras underliga klädsel och frågar om de är vävare från fjärran.

–Staden Brytarberg

Ristningar och reliefer

Här och var i staden Brytarberg finns gamla uråldriga reliefer och ristningar. Dessa bilder finner man främst på de stora stenblocken i stadsmuren samt på andra gamla murfragment. De förekommer också på en del stenar som folk använt till sina hus, men där är de överkalkade.

Relieferna föreställer scener hämtade från den gamla religionens värld, bilder från sagorna om de Uråldriga. Det rör sig främst om människoliknande varelser med vissa drag lånade från djur som gör olika saker. Scener från fester i skogsgläntor och stora grottor är vanliga. De flesta av relieferna har utsatts för skadegörelse. Varelsernas ansikten och könsdelar har ofta slagits sönder. Det är senare tiders människor som på så sätt försökt utplåna spåren av det förgångna.

Flera av dessa bilder bifogas äventyret som handouts och om du behöver beskriva andra kan du gärna låta dig inspireras av dessa.

Kättarens källare

Kättaren Arnaldos källare var den plats där rollpersonerna först mötte den värld där de nu befinner sig och det är väl ganska naturligt för dem att leta sig dit. Där finns en hel del intressant att finna där, men inte det som de kanske söker mest av allt, en väg hem.

Den grova trädörren till källaren står fortfarande på glänt och en trappa av sten leder ner till den. Innanför dörren breder ett stort fönsterlöst rum ut sig. På ett trä-bord står fortfarande en oljelampa med flämtande låga och sprider ett flackande sken över rummet. Rummets golv består av stora stenar och i taket syns stora timmerstockar och plankor ovanpå dessa, men det är väggarna som främst fångar RPs intresse. Väggarna är helt täckta av bonader med mönster föreställande olika gestalter och händelser. Somliga av bonaderna är broderade och andra är vävda av mycket skickliga hantverkare. Flera av dessa bonader finns bifogade så du kan visa dem för spelarna.

I rummets ena kortände ligger det stora tygstycke som rollpersonerna kom krypande fram under, delvis ihopvikt. Om man lyfter undan tygstycket finner man kättaren Arnaldos lik. Liket har klara blå ögon som känns ännu klarare och ännu blåare än de andra blå ögon som rollpersonerna sett på lik i Brytarberg.

En annan överraskning finner RP om de viker ut det stora tygstycket. Det är en mycket stor bonad, stor nog att täcka hela kortväggen. Bonaden består av ett vitt tygstycke med en stor, men enkel figur broderad på den, Nazca-kolibrin. Mitt i bonaden finns dock en stor reva som skär tvärs över kolibrin. Bonaden bifogas äventyret.

På stenblocken som utgör källarens golv återfinns också flera gamla ristningar. Stenarna är gammal och har ingått i stadsbebyggelsen under den gamla religionen. På dem kan man se scener med människor som dansar med djurlika väsen. Stiliserade grottor, varelser med vingar och svans. Några av dessa ristningar bifogas också äventyret.

Andra platser och personer

Här följer några händelser, personer och platser i Brytarberg som har dykt upp under speltesterna. Dessa kan du använda, inspireras av eller ignorera som du själv finner lämpligt.

Orolig mor RP träffar på Skön Sjumoder, en av Brytarbergs många invånare. Efter en stunds samtal säger hon något i stil med att "Det är oroliga tider nu. Min man och jag funderar på att låsa in barnen." Om RP reagerar på detta märkliga uttalande och undrar vad hon menar börjar hon recitera familjesagan för dem. Hon slutar dock efter första strofen om de inte ber henne fortsätta. Sedan förklarar hon att hon är rädd att hennes barn skall försvinna. Därefter gör hon tecknet mot onda makter, en vävande rörelse över bröstkorgen, och så schasar hon iväg rollpersonerna alternativt kilar iväg själv.

I en version under speltesterna var Sköns make redan död och den stackars kvinnan hade redan låst in sina barn i matkällaren.

Glad Bryggare Rund som en boll, ett leende på det rödmosiga ansiktet och allra vackraste festkläderna. Glad Bryggare är väl en av de gästvänligare invånarna i brytarberg under dessa svåra tider. Han brygger vin och andra drycker som han säljer till stadens invånare och vävarna i Vävarvärn. Om RP snubblar i i hans hem kommer han i varje fall att ta emot dem och bjuda på något att dricka förutsatt att de beter sig som folk.

Skyddskläder Det kan tänkas att någon av stadsborna påpekar för rollpersonerna att de inte kan gå omkring oskyddade i staden nu när Han (Den Blå Mannen) är i staden. Sekvenser där folk försöker förse RP med skyddskläder eller RP själva försöker införskaffa dukar att dölja sig under kan ge möjlighet till en hel del roande rollspel.

Spinnerskan Om någon rollperson har råkat illa ut i strider med nemeder eller slitare är det möjligt att de behöver hjälp av någon läkekunnig individ i staden. Då kommer de att visas till spinnerskan Klok på Knackargränd. Klok kan förbinda RP:n sår utan större problem. Ingen annan än den sårade får närvara under behandlingen och den skadade kommer inte att se vad som egentligen händer. Om man undersöker den ärrvävnad som finns kvar efter såret märker man dock att den har något som närmast kan beskrivas som tygstruktur.

Gammalt tempel I en gränd finner RP en igenbommad byggnad som verkar mycket gammal. Porten in är förseglad med ett grovt tygstycke som nästan tycks vara fastvävt vid dörrposten. Om rollpersonerna bryter förseglingen kommer de in i ett enkelt tempelrum med några stenreliefer som inte har förstörts.

Ännu en fin vink Skulle det vara så att RP trots allt missar att de bör bege sig till Vävarvärn kan du låta vävarnovisen Tenebra och en grupp soldater dyka upp och "bjuda in dem" till Vävarvärn.

Sagan om Familjen

När tiden för världens undergång är kommen lämnar barnet hemmet. Skrattande ger det sig ut för att leka. Leende leker det världsväven i stycken.

När tiden för världens undergång är kommen lämnar modern hemmet. Med saxen i sin hand ger hon sig ut bland de stycken som var världsväven. Leende klipper hon dem till strimlor.

När tiden för världens undergång är kommen lämnar fadern hemmet. Med fackla i hand ger han sig ut för att bränna strimlorna av det som var världsväven. Leende åser han hur de bränns till aska.

När tiden är kommen för en ny värld att födas spirar den ur askan av det som en gång var världsväven. Och familjen kommer tillsammans att återvända hem.

Om Den Blå Mannen

Det sägs att Han kommer när någon dött, när något onaturligt skett, och ingen död är väl så onaturlig som att dö för syskons hand i blodigt, meningslöst krig

Silvestris Bygdevävare

Det finns så många sagor och myter om Den Blå Mannen att det är svårt att finna någon sanning. Han sägs vara en budbärare som kommer till de som dör. Vissa hävdar att han kommer till alla som dör, men den gängse uppfattningen är att han bara kommer vid "onaturliga" dödsfall och främst då sådana som är resultatet av blodiga slag där tyget i de stupades kläder har sargats och slitits sönder.

Ja, han var väl nå'n som gjorde något fel eller så. Och nu får han gå runt så där som straff i evigheter. Eller så är det kanske han som bestämmer straffen och det är vad han viskar åt folk.Men jag vet int' jag, för jag har aldri' sett han.

Viska Sotaränka

I blå slängkappa och med tysta steg vandrar han över slagfälten och knäböjer vid de stupade för att viska Sanningen i deras öron. Detta har gett upphov till sedvänjan att de stridande alltid drar sig tillbaka från fältet efter striden så att Den Blå Mannen skall ha fri väg. När Han vandrat över slagfältet och gjort sina ärenden försvinner Han och man kan återvända för att omhänderta de stupade. Anledningen till rädslan för Den Blå Mannen är förstås att ingen vill riskera att möta Honom. I folktrons ögon är skillnaden mellan att Den Blå Mannen kommer när man dör och att man dör när Han kommer obefintlig.

Bred Krigsdräng, han såg minsann nästanDen Blå Mannen en gång. Han hade skadats i ett slag och fältskären hade missat att bära undan honom. Så där låg han och hörde hur någon vandrade förbi. Och så kände han en mantel svepa över hans ansikte. Sedan hittade de han efteråt och då hade han frossa. Och när han dog sen så var Den Blå Mannen där för då fick han Blå ögon.

Ludd Vagnsförare

Även om få sett Den Blå Mannen och kunnat berätta om det efteråt har många sett spåren efter hans vandring. Ögonen hos de lik som besökts av Den Blå Mannen får nämligen en stickande klarblå färg och man får känslan att de dödas ögon stirrar tvärs igenom ens själ och ser alla de hemligheter man förgäves söker dölja i sitt inre. Att sluta dessa blå ögon anses vara en välgärning både mot den döde och sig själv.

Den blå färg som ögonen antar och som förknippas med Den Blå Mannen är naturligvis förbjuden att framställa eller använda vid färgning.

Mor min sa attnär man stängde ögonen på en med Blå blick skulle man dölja sitt ansikte så att Han inte skulle se en genom ögonen och komma dit så man dog.

Ros Kokerska

Kapitel fyra

Vari hjältarna blir gäster i Vävarvärn och blir varse en del av vad som sker

Detta kapitel utspelar sig inne i fästet Vävarvärn, den stora borg som är centralpunkt för den lokala inriktningen av Den Stora Vävarens kult. Fästet ligger på en klippspira vid sidan av staden Brytarberg och nås via en smal bro. Det är en stor borg med ett flertal torn kring en central borggård. Mängder av stora kamrar med allehanda innehåll finns i fästets inre, förbundna med korridorer och trappor. Det kommer att vara omöjligt för rollpersonerna att få något grepp om fästets utseende eller hur man hittar mellan olika delar. Försök bara ge dem intrycket av ett gigantiskt fäste där det är omöjligt att hitta vägen. Det kan också vara en god idé att läsa Silvestris Bygdevävares skildring av Vävarvärn i bakgrunden.

Det kan också vara en god idé att nämna något om klädseln i Vävarvärn. Alla invånare är klädda i stiliga och konstfulla kläder. De flesta bär också huvudbonader till vardags, hattar, hårband, kalotter och liknande. Dessutom bär alla vävare mantlar. Noviserna bär bara enkla mantlar med Världsvävens fyrkant på sin rygg. De invigda vävarna har ljusa mantlar med världssymbolen i färg och De fem äldste har vackra mantlar i mörkt tyg med stora världssymboler på ryggarna.

Vägen till Vävarvärn

Sammanfattning: Rollpersonerna kommer till Vävarvärn
Syfte: Sätta upp scenen för nästa akt
Stämning: Passage

Bortom Vävarparken ligger fästet Vävarvärn. För att komma dit är man tvungen att passera den mycket djupa klyfta som skiljer fästet från staden Brytarberg. Den enda vägen över är en enkel trerepsbro som leder från två stenpelare på stadssidan till en smal avsatts framför fästets port. Bron består av ett rep som man går på samt två rep som är placerade så man kan använda dem som ledstänger. De båda stenpelarna har reliefer föreställande vävare som arbetar och framför fästets port hänger ett tunt draperi med vävarnas världssymbol, en kvadrat med ett regnbågsliknande spektrum (rött, gult, grön, blått, violett).

När den första RPn kommit halvvägs över bron dyker det upp vakter på murkrönen. De är beväpnade med slungor och stavslungor. "Vilka är ni? I vilket ärende kommer ni till Vävarvärn?", undrar vakterna. Om RP ger något så när rimliga svar släpps de över bron och in i fästet.

Inne i det ganska rymliga porrummet väntar en grupp vakter samt novisen **Tenebra**. Hon hälsar RP välkomna till Vävarvärn och meddelar att de fem äldste önskar tala med besökarna. Om RP konstrar här tvekar inte vakterna att ta till hårda tag för att få dem att "samarbeta". Under väpnad eskort förs rollpersonerna genom korridorer och så når man det stora draperiet till de äldstes sal, även det dekorerat med världssymbolen. Tenebra för vördnadsfullt draperiet åt sidan och RP visas in.

Tenebra, Vävarnovis

Tenebra är en kvinna vars utseende kanske inte skulle beskrivas som vackert, men hennes genomträngande ögon och det mycket långa svarta håret gör att man lägger märke till henne. Tenebra är vanligtvis klädd i mörka klänningar och hennes hår hålls till rätta med ett svart silverbroderat pannband.

Tenebra är en mycket duktig novis och dessutom berättade hennes mormor en hel del för henne om den gamla religionens kunskap. Detta har gjort att Tenebra har en mycket god uppfattning av vad som pågår. Hon kommer mycket snart att inse att rollpersonerna, och hon själv, har roller att spela i det stora skeendet.

Tenebra är den person som kommer att samspela mest med rollpersonerna under deras tid i Vävarvärn. Det är viktigt att du spelar henne som en intelligent och pålitlig person. Hon är nog den enda i hela fästet som verkligen lyssnar på RP och till och med nästan tror på dem. Det är även hon som slutligen för dem vidare och tills dess är det mycket viktigt att RP litar på henne.

Frågor och svar

Sammanfattning: RP förhörs av Vävarvärns äldste
Syfte: RP gör bort sig
Stämning: Förhör

De äldstes sal är en mycket stor sal med högt i tak. Gallerier skymtar högre upp och det verkar som enstaka åhörare står där uppe. Längst fram i salen finns fem stolar och i dessa sitter Vävarvärns äldste. På väggen bakom stolarna hänger en mycket stor gobeläng som visar den store vävaren och spiralsymbolen (bonaden finns som handout). De fem äldste inleder ett förhör med rollpersonerna.

Tanken med förhöret är helt enkelt att rollpersonerna skall känna sig pressade och förr eller senare göra bort sig. Eftersom RP inte känner till vördnaden för tyg kommer det antagligen att bli ganska lätt. Exempelvis uppskattas inte berättelser om sönderslitna tygsäckar eller

annan medveten skadegörelse på tyg. Om RP förstört tyg för någon i staden kan du låta dessa dyka upp och vittna. Slutresultatet av förhöret lär bli att RP hålls kvar under observation i Vävarvärn och Tenebra får uppgiften att vaka över dem. Kvaliteten på den inkvartering som erbjuds beror på hur väl förhöret förlöper. Om rollpersonerna ger rimliga, vördnadsfulla och i vävarnas ögon korrekta svar, dvs de förtiger eventuell skadegörelse på tyg, kommer de att placeras i enkla gästgemak. Skulle de vara kaxiga och glatt berätta om alla tygstycken de slitit i bitar lär de hamna i celler i källaren.

Det finns beväpnade vakter i salen och män med slungor i gallerierna. Om de äldste finner att situationen kräver våldsamma åtgärder kommer de att beordra detta utan att tveka.

Exakt vilka frågor som ställs och i vilken ordning är upp till dig som spelledare. Här följer dock en kort presentation av de fem äldste så att du kan spela dessa under förhöret. Sedan följer också några förslag på frågor.

Gaius är den äldste av rådets fem äldste och alltså deras ordförande. Han är en vresig gammal gubbe och mycket misstänksam. Gaius har en huvudbonad som snarast påminner om en kalott med öronlappar, broderad i regnbågens alla färger. Dessutom bär han en mörkröd tunika och sin mantel.

Vestia är en vacker kvinna i fyrtioårsåldern. Hon bär en stilig smaragdgrön klänning och döljer sitt ansikte bakom en slöja som hon skjuter åt sidan när hon vill stirra någon stint i ögonen. Hennes frågor är artiga men knivskarpt formulerade.

Terrigena är en äldre kvinna med långt mörkt hår. Röda band har flätats in i håret, band som matchar hennes ljusröda klänning. Hon verkar vara vänlig och benägen att tro på en del av rollpersonernas påståenden.

Neratius är klädd i mörkbrun tunika med gula broderier. Han är fullt övertygad om att RP bringar olycka och sannolikt är spioner någonstans ifrån.

Ulpianus bär ett blåsvart munkkåpeliknande plagg och döljer sitt ansikte i kåpans skugga. Ibland väser han fram en fråga under förhörets gång. Även han verkar dock vara tämligen vänligt inställd.

Här följer nu några frågor som kan tänkas dyka upp under förhöret. Pressa RP/spelarna ordentlig och se till att de gör bort sig.

Vilket är ert namn?
Vad innebär det namnet?
Vilken är er syssla?
Vilket är ert ärende?
Varför har ni så märkliga kläder?
Vad är betydelsen av <detalj i RPs klädsel>?
Var kommer ni ifrån?
Hur kom ni hit?
Hur lyckades ni fly från fånglägret?
På vilket sätt känner ni avfällingen Arnaldo?

Dagar som går

Sammanfattning: RP är fångar/gäster i Vävarvärn
Syfte: Mer speglingar av framtiden och omen om undergången
Stämning: Spänd och ödesmättad väntan

Rollpersonerna kommer nu att tillbringa en tid som gäster alternativt fångar i Vävarvärn. Skulle deras beteende göra det nödvändigt kommer vävarna att spärra in dem i celler i källaren. Annars kommer de att inkvarteras i enklare rum, även dem i fästets nedre regioner. Måltider serveras i den stora matsalen och annars förväntas RP hålla sig lugna och inte ställa till besvär. Ibland dyker **Tenebra** upp och samtalar med rollpersonerna. För det mesta har hon med sig vin att dricka. I mån av tid får du avgöra hur mycket enkelt vardagsliv i Vävarvärn du behagar spelleda.

Under inga omständigheter kommer RP att tillåtas lämna Vävarvärn. De äldste har en vag känsla att RP är inblandade i den storm som blåser upp och vill undvika "lösa trådar". Därför kommer vakterna att ta till alla tänkbara medel om RP försöker fly.

Ett antal händelser av betydelse för handlingen kommer att ske under RPs vistelse i Vävarvärn. Dessa presenteras nedan. Exakt när de inträffar är upp till dig.

Förhänget rämnar

RP befinner sig i en av fästets korridorer när plötsligt en ung vävare kommer springande förbi dem. Hans ansikte utstrålar fasa och förskräckelse. "Förhänget har rämnat! Förhänget har rämnat!" Hans förtvivlade skrik ekar genom korridorerna. Om RP försöker fråga om vad som hänt svarar först ingen. Tenebra kommer dock att antyda att förhänget var en bonad som täckte en nisch i fästets inre. En nisch där profetiska bonader från Vävarvärns grundande förvaras. Legenderna säger att dessa bonader inte skall blottas innan tiden för världens undergång är nära.

Fem fallna fåglar

Nästa dag träffar RP på den skrämda vävaren från gårdagen på Vävarvärns borggård. Om de frågar honom om det som inträffat berättar han efter viss övertalning att han städade de inre kamrarna och när han kom till förhängets kammare fann han att det hade rämnat. "Men det betyder nog ingenting. De äldste säger att man inte skall fästa allt för stor vikt vid vidskepelse."

I samma stund hörs några dova dunsar bakom rollpersonerna och när de vänder sig om ligger fem av de stora stormseglarfåglarna döda på gårdens stenbeläggning. Den unge vävaren skriker till och försvinner springande in i fästet. Om RP tittar upp mot himlen ser de att stora blåsvarta stormmoln har samlats kring Vävarvärn.

"Det är Ödesmolnen som kommer", säger Tenebra som smygande har dykt upp. "Det bådar inte gott." "Ödesmoln är kättersk vantro, Tenebra", hörs **Vestias** röst från en balkong ovanför borggården. "Borde inte du vara i präntarsalen, unga novis?" Tenebra niger ursäktande och försvinner även hon in i fästet igen.

Domedagsfisken faller

Stämningen i matsalen är ganska dämpad. Tysta äter man den enkla soppan som serveras, även om vissa av noviserna tycks föra viskande samtal. Då sveps plötsligt

draperiet i en av matsalens portar upp och en novis kommer in med andan i halsen. "Domedagsfisken har fallit ner!" Tumult utbryter och de flesta springer ut genom porten . **Gaius** skriker förgäves att folks skall hålla sig lugna. Om rollpersonerna följer med folkmassan hamnar de i domedagsfiskens kammare.

I fästets inre finns en rund kammare med cirka fem meters takhöjd. På väggarna hänger en del bonader med scener från domedagsfiskens historia. När RP kommer in i rummet är det första de ser ett två meter långt snöre som hänger ner från taket. Om de tränger sig igenom klungan av Vävarvärns invånare ser de en förtorkad torskliknande fisk som ligger på golvet. Viskande röster talar om domedagsfisken och undrar om undergången närmar sig. De äldste dyker upp och beordrar alla att skingras. Om RP inte ger sig av frivilligt blir de eskorterade av vakter.

Senare på kvällen berättar Tenebra historien om domedagsfisken för dem.

Historien om Domedagsfisken

En gång för många mansåldrar sedan när fästet Vävarvärn var nybyggt grävdes en brunn. Arbetet fortgick i många dagar ty man var tvungna att tränga igenom berget. Men slutligen nådde man vatten. Vid en stor ceremoni nedsänktes en hink för att bringa upp det första vattnet ur brunnen. Alla fröjdades då man aldrig mer skulle behöva bära vatten över repbron från Brytarberg. När vävarnas äldste drog hinken ur brunnen tystnade plötsligt alla av häpnad. Ty i hinken simmade en stor fisk. Och när fisken lyftes upp talade den som så.

"Mig skall ni hänga i fästets inre och då domedagen randas skall jag falla till golvet."

Och med vördnad bar man fisken till en kammare i Vävarvärns inre och där har den hängt i många mansåldrar. Där har den hängt intill denna dag. Men nu har den fallit till golvet.

Barnen i staden

Någon person i Vävarvärn fäller en kommentar i stil med "Undergången är på väg. Alla känner det på sig. Och nu håller folket i staden på och låser in sina barn."

Om RP frågar mer om detta kommer de först att få familjesagans första rad reciterad för sig och förklaringen att folk tror att undergången är nära och att deras barn kommer att ge sig av. Förr eller senare lär de få hela familjesagan berättad för sig. Lämpligen är det Tenebra som gör det senare under kvällen.

Vandrare från fjärran

Det kan vara en god idé att förr eller senare låta rollpersonerna få höra antydningar om att fjärran vandrare också skulle vara ett av tecknen på att undergången närmar sig. Detta får dels rollpersonerna att känna sig viktiga och dels kan det användas på trevliga sätt i intrigen. Låt exempelvis vävaäldsten **Neratius** få för sig att det är rollpersonernas fel att undergången närmar sig samt att allting kommer att bli bra om man bränner dem på bål.

Mantel som rivs

RP bevittnar ett gräl mellan de båda vävaäldste Neratius och Vestia. Neratius hävdar att världens undergång är nära, men Vestia påstår att alla tecken bara är tillfälligheter. Neratius blir att mer provocerande och slutligen vänder sig Vestia om. Med raska steg ger hon sig av. När hon passerar ut genom en dörröppning fastnar plötsligt hennes mantel i någonting och med ett ljudligt ritschande slits manteln itu. Revan går tvärs över världssymbolen på Vestias mantel. De båda vävarna står lamslagna en stund. Sedan vandrar de hastigt därifrån tillsammans för att sammankalla rådet.

Skulle det vara så att det passar sig bättre att det är andra äldste som träter är det naturligtvis fritt fram att ändra scenen.

Rådslaget

Sammanfattning: Vävarnas fem äldste håller rådslag
Syfte: Ge spelarna aningar om vad som är på gång
Stämning: Ödesmättat rådslag

Vävarnas fem äldste samlas för att hålla rådslag föranlett av de järtecken och omen som skådats. Tenebra blir varse detta och hämtar på ett eller annat sätt rollpersonerna. Tillsammans gömmer de sig i galleriet ovanför salen och tjuvlyssnar på rådslaget. Hur skeendet fram tills denna punkt spelas beror naturligtvis till stor del på vad som hänt innan. Därför lämnas det i stor del i dina händer. Vissa repliker och händelser är dock viktiga för handlingen och får inte utelämnas. Dessa är märkta med fetstil.

När RP och Tenebra väl finns på plats fortlöper rådslaget enligt nedan. Om RP gör något som påverkar får du agera som du finner lämpligt. Om vävarna skickar gardet på dem bör de föras ner till celler i källaren och spärras in.

VÄVARÄLDSTES RÅDSLAG

Dolda i ett av gallerierna beskådar rollpersonerna de fem vävaäldstes rådslag. Oroliga vankar de äldste av och an i salen allt medan de samtalar. När RP anländer har rådslaget redan pågått en stund.

Vestia: Hur mycket jag än skulle vilja går det ej att tolka tecknen på annat sätt. **Domedagen är här!**

Gaius: Ack och ve! Vår tid är över! Världsväven rämnar. Domedagsfiskens fall var ett tecken och familjen har säkerligen givit sig ut i världen. Allt är förbi.

Ulpianus: Ordning, broder Gaius. Vi är samlade för ett rådslag, icke för att besjunga världens undergång.

Terrigena: Sant talat, broder Ulpianus. **Låt oss finna ut om ännu något återstår för oss. Något sätt att hindra revan i världsväven.**

Ett flertal bonader bärs in och läggs på ett bord vid en av salens väggar. En stund samtalar de äldste dämpat kring bonaderna, men så fortsätter rådslaget med höjda röster.

Ulpianus: **Fem hjältar! Det är tydligt. Fem hjältar måste sändas till De Sovande Vävarnas Sal. Där kan de be om våra föregångares hjälp och där kan de sy samman revan i Världsväven för evigt.**

Neratius: De Sovande Vävarnas Sal? Är det inte lika bra att sända dem ut på jakt efter den Lösa Tråden? Om domedagen är här tror jag icke vi kan förhindra den...

Vestia: Tvivla icke, broder Neratius. Bonaderna har varit sanna förr. Fem hjältar skall sändas.

Ulpianus: Men De Sovande Vävarnas Sal ligger söderut... Våra hjältar kommer att vara tvungna att genomkorsa nemedernas härläger. Det kommer inte att bli enkelt...

Vestia: Det är inte frågan om en enkel lustresa, broder Ulpianus. Det handlar om ett sista desperat försök att förhindra undergången. Fem hjältar måste sändas.

Terrigena: Sant. Fem hjältar skall ge sig av. Och de måste ge sig av så snart som möjligt.

Gaius: Frågan är vilka dessa fem hjältar skall vara. Föreslår du, Terrigena, att vi Vävarnas fem äldste, skall ge oss av?

Terrigena: Nej! Intet skulle förmå dig att lämna detta trygga värn, broder Gaius. Inte ens domedagen. **Men det finns tecken som säger oss vilka hjältarna skall vara. Och de tecknen pekar inte på oss.**

Neratius: Vilka tecken är det du så gåtfullt omnämner, Syster? Tolkar du in mer i de bonader vi har här framför oss än vi andra gjort?

Terrigena: **Det finns andra bonader, broder Neratius. Andra bonader som säger mer.**

Ulpianus: Så. **Du har också beskådat bonaderna bakom förhänget, syster? Låt oss hämta bonaden så våra syskon må se vad du talar om.**

Terrigena och Ulpianus lämnar salen. De återkommer dock snart och bär då med sig en mycket stor ihoprullad bonad. Bonaden rullas ut på golvet. *(Denna bonad medföljer naturligtvis äventyret)*

Vestia: Ja, här ser vi då tydligt de fem hjältarna. De kommer från höjden, de kommer från fåglarna, de kommer här ifrån Vävarvärn.

Ulpianus: Och från berget skall de gå likt vattnet, nedför och ut över slätten. Till De Sovande Vävarnas Sal.

Gaius: Det är sant. Och här nere ser vi ju porten till salen. Det är dit de skall gå.

Neratius: Men låt oss nu utse vilka vi skall sända.

Terrigena: **Ja, mannen här i mitten. Med vargens mod och en skarp kniv. Det finns bara en möjlighet. Terminus, vår gardeskapten. Han måste bli deras ledare.**

Vestia: **Och kvinnan med stridsklubban. Det måste vara Clavia som bonaden åsyftar.**

Gaius: **Och den andra kvinnan... med vishetens orm... och en skriftrulle...** Vem kan det vara?

Ulpianus: **Sapientia, kvinnan som undervisar noviserna i präntandets konst.** Hon måste det vara.

Neratius: **Och en präntare till. Med penna och bokrullar. Det måste ju vara Libellus, krönikören.**

Terrigena: Då återstår den femte hjälten... **En man som betraktar och begrundar.**

Ulpianus: **Då sänder vi Incertus.** Han får bli den femte..

Alla fem: Då är det bestämt. Sammankalla de fem hjältarna.

De fem äldste ger sig av för att hämta de hjältar man skall sända ut och Tenebra för med sig rollpersonerna därifrån.

Ett sista glas vin

Sammanfattning: Tenebra bjuder rollpersonerna förgiftat vin
Syfte: Rollpersonerna för från denna värld till en annan.
Stämning: Hemligt rådslag och därefter förtvivlan

Tenebra och rollpersonerna drar sig tillbaka till ett av fästets källarrum för att samtala. Det är en vinkällare och på golvet ställer **Tenebra** ner en liten oljelampa. Hon hämtar också sex bägare och ett krus vin. För en tid samtalar hon med rollpersonerna. Om RP lägger fram tvivel kring rådets val av hjältar kommer Tenebra att hålla med dem. Även hon tror att rollpersonerna är det hjältar som åsyftas, men att övertyga rådet om det är förgäves. Men det finns ju andra sätt.
Vinet Tenebra har bjudit RP på var förgiftat med en drog som legenderna påstår kan ge förmågan att färdas till andra världar. Tenebra kommer att avslöja det för RP i stycket nedan. Om RP försöker ingripa märker de att deras muskler domnat av och att deras kroppar tycks sakta flyta bort. De är helt enkelt paralyserade.
"Ni får förlåta mig, men det finns inget annat sätt. Vinet är utblandat med en ört som en gång användes inom den gamla religionen, en ört som sägs ha märkliga krafter. Och som sägs vara dödande i allt för stora doser. Lycka till. Det är den enda chansen för världen. Och den enda chansen för er."
Tenebra slår omkull sitt glas och det blodröda vinet rinner ut över det blekgrå stengolvet. Det är tydligt att hon inte druckit sitt vin. RP faller till marken och omsluts av medvetslöshetens barmhärtiga mörker.

Kapitel fem

Vari våra fem hjältar vandrar genom trenne sagor

I detta kapitel vandrar rollpersonerna in i det andra landet och där kommer de att uppleva tre sagor. Mängden detaljer i sagorna får du anpassa beroende på hur mycket tid du har.

Vandra nedåt, vandra inåt

Sammanfattning: Rollpersonerna vaknar, träffar Vägvisaren, går genom berget och kommer slutligen ut i Den Gamla Sagan.
Syfte: Att ta rollpersonerna till den andra sidan och att ge några antydningar om vad som kan dölja sig i bergets bortglömda grottor.
Stämning: Lite surrealistisk. Spelarna kommer inte riktigt att förstå vad som händer, eller varför, men handlingen fortsätter som om den var väldigt säker på sin sak.

I dunklet vaknar rollpersonerna upp igen. De sträcker på sig, känner en viss stelhet i lederna och ser sig omkring. De är fortfarande kvar i källarrummet, åtminstone efter vad det ser ut, men Tenebra är borta.

Redan nu har de tagit steget in i en annan verklighet, eller kanske ned till en djupare medvetandenivå. Om de genast börjar leta efter trappan upp kommer de att märka att alla utgångar från rummet har försvunnit. Det är dock inte särskilt troligt att de hinner med detta, för så fort de vaknat ordentligt träffar de sin vägvisare.

Vägvisaren

En liten dörr, egentligen bara en sektion av väggen, öppnar sig och en liten varelse tittar ut. Hans namn är bortglömt sedan länge och själv bryr han sig inte om att svara om någon skulle fråga efter det. För länge sedan, när Den Gamla Religionen var förhärskande kunde alla hans namn. Då såg man honom som ett mäktigt ledsagar väsen, en psykopomp som kunde föra sökare mellan världen och Den Gamla Sagan. Nu kallar vi honom **Vägvisaren** och nöjer oss med det.

Vägvisaren är en liten krum varelse, med lurvig grå päls, vassa tänder och en stor, krokig näsa som nästan liknar en näbb. Han är klädd i en enkel tunika ur vilken en lång, viftande svans sticker ut. Vill du ge dina spelare fler detaljer än så står det dig fritt att hitta på dem själv.

Vägvisaren är butter och fåordig till humöret.

–Kom med här. Skynda er lite, vi har inte all tid i världen vet ni, säger han åt rollpersonerna och visar in dem genom dörren i väggen. Öppningen är knappa en och en halv meter, så de får böja sig ned. Innanför stiger takhöjden dock till två meter och alla kan stå raka. De befinner sig i en liten smal korridor, med murade väggar. Den slutar svagt nedåt och ett klot av grön mareld svävar i brösthöjd och lyser upp allt. Vägvisaren börjar muttrande gå längs gången och mareldsklotet följer efter.

Den gamla världen

Den vandring som rollpersonerna gör nu skall inte ta alltför lång tid i realtid. För rollpersonerna känns det däremot som det tar flera timmar. Ge spelarna en känsla av den värld som finns här långt under berget, en förnimmelse av att detta är någonting uråldrigt som döljer sig långt under Brytarberg. Vägvisaren ger också korthuggna svar på frågor om vad de ser. Frågar de däremot vart de är på väg svarar han bara:

–Nedåt och inåt, och låter det vara nog med det. Världen de går igenom är ett till synes ändlöst komplex av hisnande avgrunder, gigantiska droppstensgrottor, smala stenbroar, underjordiska sjöar och djupa schakt. Allt är mörkt, kallt och fuktigt och det enda ljus som finns är det gröna mareldsklotet, så rollpersonerna kan bara ana vad som omger dem. Under resans gång kan du beskriva några, eller alla, av följande scener:

•Rollpersonerna och Vägvisaren går förbi en väldig underjordisk sjö, som skimrar svagt i rött. Vid sjöns strand ligger en liten segelbåt förtöjd och i den sitter en lång mager man med bockhuvud och mjölkvita ögon. Hans händer jobbar med att lappa ett hopplöst söndertrasat segel. Han stirrar frånvarande ut i luften och reagerar inte på tilltal.

•Sällskapet går på en smal stig, med en brant sluttning på vänster sida. Ett femtiotal meter ned sitter en väldig jätte med armar och ben fast i urberget. Han är mager som en sticka, men säkert tjugo meter lång och hans hud är blekt gul. Framför honom står en kvinna och torkar bort svetten från hans bröst med en blodig mantel. Hon har rakt svart hår, ansiktet vänt bort från rollpersonerna och en lång kosvans som svänger av och an. Ingen av de båda svara på tilltal, eller låtsas om att se finns någon annan där.

•Då och då kan rollpersonerna skymta en mängd varelser som rör sig ute i mörkret. Det händer när de passerar andra gångar, när de går längs med kanten av raviner eller när de kommer in i stora grottrum. Varelserna rör sig helt tyst och det är svårt att urskilja dem. Några verkar ha horn, andra ser mer ut som djur, ödlor, eller hundar. Hursomhelst kommer de inte att närma sig sällskapet och försvinner om någon försöker närma sig dem.

•En liten barnliknande varelse, med stora stirrande fiskögon och en liten vit uggla på axeln iakttar rollpersonerna från en nisch upp vid gångens tak. Han saknar vänster hand och han följer dem med ögonen tills de är borta. Om de närmar sig honom vänder han tvärt och försvinner in i berget längs en smal tunnel. När de läm-

nat honom bakom sig hör de ett barnskratt som ekar mellan klippväggarna.

Små, meningslösa detaljer i scenerna är till för att skapa en känsla hos spelarna att de ser fragment av förlorade berättelser, delar av för dem okända myter. Detta är också precis vad det är. De Uråldriga är de väsen som dyrkades av Den Gamla Religionen. En gång var de kanske gudar, eller mycket mäktiga naturväsen. Nu lever de här vid bergets rötter, på gränsen till Den Gamla Sagan och har glömt bort sina namn och sin ursprungliga funktion. Frågar man Vägvisaren om några av dem kommer han att svar att de är De Uråldriga och kanske berätta vad de gör mycket kort (han är seglare, hon torkar honom, han sover, han springer omkring etc.).

Slutligen föser Vägvisaren ut dem genom en dörr. Ljuset bländar dem och innan de vet ordet av har Vägvisaren stängt dörren bakom dem och de kan inte hitta den igen. De står vid en slät klippvägg och en milsvid sagoskog breder ut sig framför sig.

Sagan om Drottningen av Solskogen

Sammanfattning: RP befriar den fängslade Drottningen av Solskogen
Syfte: RP får två gåvor de kommer att behöva senare
Stämning: Klassisk sagokänsla

Låt först rollpersonerna vandra omkring i Sagoskogen en stund. Efter instängdheten i Vävarvärn kommer kontrasten att vara enorm. Här finns höga träd och kristallklara tjärnar. Saftiga bär växer på marken och välsmakande fiskar kan fångas. Efter en stunds friluftsliv är det dock dags att komma igång med handlingen igen.

Vid en korsväg möter rollpersonerna ett litet barn klädd i en enkel vit kolt. Barnet höjer en hand till hälsning och tilltalar därefter rollpersonerna. "Ädla vandrare, min moder **Drottningen av Solskogen**, hon som av den elake **Skuggsamlaren** blivit förvandlad till ett lejon, hålls fången i Tornet utan Port som ligger bortom natt, men hitom dag. Hjälp mig och en gåva skall bli er belöning så sant som blodet som rinner i mina ådror är de Uråldrigas."

Som sanna äventyrare bör RP naturligtvis acceptera uppdraget. Barnet kan inte ge dem fler upplysningar utan ger sig av så fort som möjligt. Det lovar dock att åter dyka upp när dess moder befriats.

Tornet utan Port ligger som sagt bortom natt, men hitom dag; det vill säga vid gryningen. Oavsett vad RP tar sig för kommer det alltså att nå fram till tornet vid gryningen, även om de helt enkelt sätter sig ner och väntar.

Under natten hör rollpersonerna förtvivlade rop på hjälp. Det är en ekorre som blir anfallen av en räv som försöker få RPs hjälp. Om de räddar den undan det sorgliga ödet att bli rävens middag tackar ekorren dem så mycket och ger dem ett ekollon. "Det kommer att vara er till stor hjälp, ädla vandrare!"

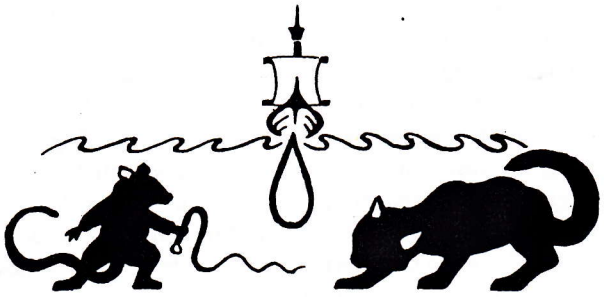
Tornet utan Port saknar mycket riktigt port. Det är högt och har släta murar, men högt upp på väggen skymtar ett fönster. Om man planterar ekorrens ekollon växer det snart upp en majestätisk ek och man kan klättra in i tornet. Där inne finns en lejoninna (OBS! Lejoninnor saknar man.) Hon kan nu klättra ut ur tornet. Väl utanför tornet tackar hon RP med mänsklig stämma.

"Ädla vandrare, jag är Drottningen av Solskogen, som av den elake Skuggsamlaren blivit förvandlad till ett lejon. När ni nu befriat mig från mitt fängelse här i Tornet utan Port som ligger bortom natt, men hitom dag skall även jag belöna er med en gåva, så sant som blodet som flyter i mina ådror är de Uråldrigas."

Lejonet springer iväg in i skogen för att hämta sin gåva samtidigt som barnet dyker upp. Även det tackar RP och ger dem en boll. Bollen är varsamt sydd i brunt läder. "Det barn som leker med denna boll kommer aldrig känna sig sorgesamt eller rastlöst."

Sedan återkommer lejoninnan och i sina käftar håller hon en daggtäckt gren med gröna blad och små vita bär, en gren som närmast liknar en mistel. Hon räcker grenen till RP. "Denna Gyllene Gren från Gryningens rike värderas högt av de som vandrar i Mörkret."

Barnet och lejoninnan önskar hjältarna all lycka på sin färd och tar så farväl. Barnet klättrar upp på moderns rygg och de båda ger sig av för att söka rätt på den elake Skuggsamlaren. Och för RP bär det av på nya äventyr.



Sagan om Den Första Tåren

Sammanfattning: RP seglar över haven med tappra möss och återfinner havsdrottningens smycke.
Syfte: Nya gåvor till rollpersonerna.
Stämning: Upprymd äventyrarlusta.

Så vandrar våra hjältar i många dagar och i många nätter. De lever av daggen i gryningen och av skuggorna i skymningen och till slut når de fram till ett vidsträckt hav.

Ur havet kommer en underskön kvinna med havsblå klänning och sjögräsvajande hår. Det är **Havets Drottning** som har förlorat sitt smycke **Den Första Tåren**. Hon ber hjältarna hjälpa henne. "Gå dit jag pekar, längs stranden. Gå till staden Muscipilum. Där skall ni finna ett skepp som kan ta er till fjärran. Här, tag detta att betala överfarten med." Hon räcker dem ett gyllen klot och försvinner ned i havet. Klotet visar sig vara en rund ost. (Eftersom detta är en saga kommer osten inte att ta slut om de skulle gnaga av den, men det behöver du inte berätta om det inte behövs.)

Staden **Muscipilum** (betoning på första i:et) bebos enbart av möss som är en knapp meter höga. I övrigt ser det ut som en vanlig stad med ringmur och hus i tysk hansastil. Dock är den hälften så stor som den borde vara. Rollpersonerna kan se över de lägre husens tak och flera av de högre om de ställer sig på tå. Mössen påminner om mössen i Beatrix Potters sagor och heter saker som Gråpäls, Styvsvans och Skarptand. Ingen kommer att bli överraskade av att människor kommer till staden, det verkar som de är ganska vana vid det. Om någon frågar så kan de dock berätta att det nog var ett tag sedan senast.

Muscipilum är en möjlighet att lätta upp stämningen lite. Miniatyrsamhället borde kännas uppfriskande och det finns mycket att se där om du skulle ha tid att visa upp det: Tama katter på tivolit, stora som ponnys, ostresturanger, ostvaluta, normalstora katter som hålls efter med kattfällor, filmjölk som alkohol och brännvin bryggt på utspädd kvarg eller vassla. Improvisera gärna, försök förmedla känslan av detta fantastiska mus-samhälle.

I stadens hamn finner man **skeppet Fjärrfara**, en ståtligt bark med fyra master och dubbla rader kanoner. För Havsdrottningens ost får rollpersonerna följa med det till fjärran. **Kapten Kvargdräpe** och hans raska besättning sätter snabbt igång och snart seglar man ut över havet.

Resan över havet spelas inte. Berätta bara att under otaliga nätter och dagar seglar man mot horisonten. Man kan träffa på fruktansvärda råttpirater, sjungande sjöjungfrur och en plågad man som kedjats fast vid en klippa i havet ("För sina synders skull", påstår Kvargdräpe). Förr eller senare går dock Fjärrfara i kvav i en våldsam storm.

Rollpersonerna är naturligtvis nära att drunkna, men spolas iland av en väldig våg som helt tar andan ur dem när den slår i marken. När de vaknar märker de att de spolats i land på en torr och ökenliknande ö. På en höjd mitt på ön kan de se ett cirkelrunt tempel med höga pelare. Betona här tomheten på ön. Det finns inte annat än de ökengula klipporna samt templet här. Inte ens lite förtorkad växtlighet. Tystnaden är total, så när som på havets fallande och stigande och tomheten skall vara sådan att spelarna misstänker att det bara är lugnet före stormen. I templet finner man det vackra smycket Den Första Tåren som ligger på en piedestal av gyllengul sten. Det är ett silversmycke, en infattad stor, tårdroppsliknande safir som ser ut som flödande vatten.

Det är bara för rollpersonerna att återbörda det till havet. Lämpligen genom att kasta ut den i havet. Då sträcks en hand upp och fångar smycket, sedan är det borta.

En stund är allt tyst sedan hör de en röst bakom sig. Det är drottningens son i havsgrön rustning. Han tackar rollpersonerna och överlämnar tre nya gåvor: En **kristallskål** fylld med vatten, ett **nötskal** som kan bli en båt ("Men bara en gång, så använd det med visdom") och ett **svärd** som skär genom stål som om det blott vore vatten. Sedan förklarar Havsdrottningens son att nu har den **Törstande Torkans Ande** mist sitt grepp om denna ö. I det samma upplöses han i vatten och ur marken där han stod spirar den första gröna växten. Fler följer på den och snart är ön en prunkande skog, fylld av vackra blommor.

Så ser rollpersonerna en bevingad varelse som kommer flygande mot dem. Det är en svart bevingad häst och när den kommer närmare ser rollpersonerna att den gråter tårar av blod. Den landar på en klippa vid stranden och där dess tårar träffar marken växer röda blommor upp. Hästen böjer sina ben vid rollpersonerna och tecknar åt dem att sitta upp. När de gör det så bär han dem med sig över klippans kant och flyger bort över havet, in i nästa saga.

Sagan om Paluster Förvridaren

Sammanfattning: RP beger sig in i ett träsk och besegrar Paluster Förvridaren
Syfte: De sista gåvorna
Stämning: Mörkt, dystert och deppigt.

Pegasen bär rollpersonerna över ett vidsträckt landskap med smaragdgröna skogar, azurblåa sjöar och guldgula sädesfält. Vinden drar genom deras hår och de håller sig hårt fast för att inte falla av. Så småningom ser RP hur de närmar sig en ogenomtränglig dimbank och hur växtligheten på marken börjar förtvina. Pegasen sänker sig ner mot marken och landar vid kanten av ett fasansfullt träsk. Stinkande vatten, mörka träd och slemmiga hängväxter. Med sitt huvud försöker pegasen teckna åt rollpersonerna att de skall bege sig in i träsket. I värsta fall får den väl börja rita pilar i gyttjan med hovarna om RP inte fattar vinken.

Låt nu rollpersonerna vada genom det eländiga träsket en stund. Där inne råder ett ständigt dunkel och det stinker något oerhört. Ibland skymtas lyktgubbar eller mareldssken som rör sig i fjärran. Stundtals hörs viskande röster som lockar på rollpersonerna. Stämningen skall verkligen vara äcklig och motbjudande här.

När rollpersonerna har vandrat länge nog i träsket kommer de till ett stort svart träd. Under rötterna vid trädets fot skymtar rollpersonerna ett slemmigt och gyttjigt hål som nästan liknar en grotta.

Plötsligt hissas rollpersonerna upp i luften. De har vandrat in i en eller flera nätfällor som har utlösts. RP blir hängande i näten ett par meter ovanför det äckliga träskvattnet. Ett litet äckligt kräk kommer hånskrattande fram från sitt gömställe bakom trädet. Det är en vagt människoliknande varelse med långa hängande öron och en bred mun med gulbruna sylvassa tänder.

"Tappra hjältar, ni är nu i mitt våld. Jag är den fasansfulla **förvridaren Paluster**. Med min magiska stav förvandlade jag De Tusen Sångernas Skog till Tragediernas Träsk. Och när **Kung Kadosh av De Givmilda Grändernas Rike** kom för att stoppa mig förvred jag honom till en ynklig flygande häst. Och nu är tiden kommen att förvrida er."

Med svärdet eller andra ting borde RP lätt kunna ta sig loss och göra processen kort med Paluster. I och för sig kan du ju alltid låta Paluster svänga sin stav och förvrida någon av RP innan han förgås. När Paluster är dräpt kan RP ta hans stav och återställa eventuella kamrater som inte riktigt är sig själva. I RPs händer har staven förlorat sina förvridande krafter men den kan göra alla Palusters illgärningar ogjorda. Om RP söker igenom Palusters leriga håla under trädet finner de tre krukor med guld, men inget av intresse.

Om RP vill kan de återskapa De Tusen Sångernas Skog av träsket med Palusters stav. I så fall kommer Pegasen snart flygande till dem. Annars väntar den vid träskets kant. När den förvandlas blir den Kung Kadosh av De Givmilda Grändernas Rike som ber RP följa med honom för att få sin rättmätiga belöning.

Hjältars triumf

Sammanfattning: Rollpersonerna gifter sig, får gåvor och lever lyckliga i nära på alla sina dagar.
Syfte: Klimaxen, detta är rollpersonernas verkliga triumf. Ett riktigt lyckligt slut på sagan som helt plötsligt – och ganska så snopet – förstörs av en otrevlig uppföljare.
Stämning: Storvulet sagoslut, hyllning av stora hjältar.

Allt det följande kommer att ta flera år så beskriv det ungefär lika svepande som texten nedan:

"Och **Kung Kadosh av De Givmilda Grändernas Rike** tar med hjältarna till havet där hans fartyg väntar på dem. Och de färdas över havet till hans avlägsna och lyckliga rike som nu får återse sin älskade monark. Och alla hyllar de nya hjältarna.

"Det är senare när Jonny gifter sig med Prins **Gere** [ge-re] Krigsherre över Sandhavets Tusen Öar som hon i bröllopsgåva får en hjälm som gör bäraren modig i strid.

"Och när Marianne några år senare vigs vid sin man Prins **Freke**, han som råder över Vishetsvärnet på Vindarnas Berg, får hon en underbart vacker broderad duk. Den är prydligt ihopvikt och varje gång den vecklas ut visar den en ny bild i sina broderier.

"Kort därpå ståndar ett dubbelbröllop: Marc och hans älskade, Prinsessan **Rati**, den undersköna med de mörka ögonen, härskarinnan över Drömmarnas Arkipelag, förenas och får i gåva en vagga som skall göra deras barn vackert och vist.

"Och Joe får samtidigt sin **Raga**, härskarinnan över Smaragdgrottorna i De Silverne Bergen. Deras bröllopsgåva blir ett utsökt graverat skrin, i massivt guld, med en gyllengömma inlindad i en silkesduk.

"Slutligen, när många år gått, gifter sig Jesus med Prinsessan **Tanha**, härskarinnan över Liljefälten, de som skänker frid och svalka åt oroliga själar. Och deras gåva blir ett mareldsklot i bur.

"Så lever ni lyckliga i alla era dagar"

Här gör SL en paus, så lång att spelarna precis börjar undra om äventyret är slut nu. Sedan fortsätter berättelsen:

"...ända tills en dag..."

Kapitel sex

Vari hjältarna vandrar i dödsrikets skugga och finner Gudarnas Sal

Hjältarnas kall

Sammanfattning: RP går ned i Underjorden
Syfte: Att få ner RP i Underjorden
Stämning: Saknad efter det lyckliga slutet. Pliktkänsla inför uppgiften

"...ända till en dag...

"...då kung **Kadosh** kommer till er och säger med röst full av bedrövelse och brådska:

"–Ni måste ge er av nu. Helvetets portar har öppnats i trädgården. Underjorden suckar tunga dimmor bland de kungliga äppelträden. Ni måste komma, ärade hjältar."

Förvirrade ger sig rollpersonerna till trädgården kring kung Kadosh slott. Ge dem ingen tid att tveka. Det här är någonting de måste göra, de är ju hjältar! Det känns tungt att lämna fru/man och barn, men det är ju nödvändigt! Överös dem med floskler om de mot förmodan skulle börja undra varför de i hela friden skall ned i helvetet.

Beskriv sen de gigantiska portarna som står öppna som ett gapande sår mitt i frukträdgårdens grönska. Låt RP ta ett kort farväl av sina äkta hälfter och sedan ge sig ned. Rollpersonerna befinner sig nu vid ingången till underjorden. Betona vassheten och eländet på vägen nedåt. RP är ju faktiskt på väg in i helvetet. Stundtals hörs plågade skrik och brinnande lava skymtar. I bland känner man doft av bränt kött.

Om gåvorna

Alla de gåvor som rollpersonerna får under sina sagor (utom osten, som de gett bort) kommer att vara med dem ned i Underjorden. Möjligen med undantag av vaggan. Om Marc verkar förutsätta att den är med så är den väl det, men den här ingen egentlig funktion. Behandla gåvorna som man gör i sagor: Bekymra dig inte för hur de bärs, eller för om vattnet i skålen kommer att rinna ut. Allt sådant sköter sig själv om man inte tittar för nära på det.

Om mareldsklotet: Marcs mareldsklot var till en början vilt, men nu har han tämjt det. Det brinner med dunkelt grönaktigt sken och lyder alla hans kommandon. Det är inte varmt, men kommer man riktigt nära det upplever man en känsla som liknar den man får i en arm som somnat och börjar vakna till liv; det sticker och pirrar. Sticker man in handen i klotet blir den helt domnad i några minuter och bränner som is.

Barnet

Sammanfattning: RP möter barnet och hindrar det från att gå ut och leka sönder världen.
Syfte: RP stoppar den första familjemedlemmen och fördröjer undergången
Stämning: Absurt, men ödesmättat

Den första varelse som RP träffar på under sin vandring ner i underjorden är barnet. Det kommer glatt springande uppför den mörka trappan RP vandrar. Alla RP kommer att uppleva barnet på olika sätt, dvs barnet kommer att se olika ut för alla RP. Det gäller även för dess föräldrar. Alla kommer dock att vara överens om att det är ett vackert oskuldsfullt barn.

Barnet ber RP att stiga åt sidan så det kan passera. Om RP gör detta springer barnet skrattande förbi och försvinner uppför trappan. Om man frågar barnet vart det ska svarar det helt enkelt att det skall ut och leka. Undrar man med vad blir svaret världen.

Detta är naturligtvis barnet från Familjesagan och nu är det på väg ut för att inleda undergången. Rollpersonerna bör förhindra det. Enklaste lösningen är förstås att ge barnet läderbollen som man fick av Drottningen av Solskogens barn. I så fall kommer barnet springa omkring här nere i underjorden och leka med bollen i stället. Det kan naturligtvis hända att RP helt enkelt slår ihjäl barnet. Det är i och för sig ett effektivt sätt att stoppa det, men kommer att påverka de följande mötena.

Väktaren i floden

Sammanfattning: RP ger grenen till en väktare och bärs över en flod
Syfte: RP betalar priset för att komma ner i underjorden
Stämning: Passage till underjorden

Dånandet från en flod ekar i den trånga bergsgången. Ljudet blir starkare när man närmar sig och snart står rollpersonerna vid stranden av en strid flod. Rött bubblade blod forsar förbi och på andra sidan strömmen ser man vägen fortsätta. Det verkar omöjligt att simma över.

Mitt i floden står en stor puckelryggig jätte. Jättens skägg är indränkt med blod och i var och en av sina fyra händer håller han en stor klubba. Jättens uppgift är att hindra obehöriga att passera ner i underjorden och om RP försöker ta sig förbi, exempelvis i sin nötskalsbåt, kommer han att stoppa dem.

Om man talar med jätten berättar han att han kan tänka sig att bära dem över floden, mot rätt betalning förstås. Den betalning han vill ha är den daggtäckta gren som RP fick av lejoninnan, Drottningen av Solskogen. Om de ger grenen till jätten bär han dem över den strida

floden. När RP vandrar bortåt längs gången ser de hur jätten betraktar dem med tårar i ögonen.

Kvinnan

Sammanfattning: RP möter kvinnan och hindrar henne från att gå ut och klippa världen i strimlor
Syfte: RP stoppar den andra familjemedlemmen och fördröjer undergången
Stämning: Ödesmättat

Längs den svarta vägen genom underjorden kommer så en kvinna vandrande. Hon är klädd i en enkel klänning och bär en sax i sin hand. Precis som med barnet kommer RP alla att ha olika uppfattning om utseende, hårfärg etc. Om RP slog ihjäl barnet kommer de också att notera att kvinnan är gravid. Kvinnan ber RP att stiga åt sidan och om de gör så passerar hon sjungande upp mot världen för att klippa den i strimlor.

Om man frågar kvinnan vart hon är på väg svarar hon helt enkelt att hon skall ut och klippa. Frågar man vad hon skall klippa blir svaret att hon skall klippa den trasiga väven i strimlor. Alltså kan det vara en god idé för RP att stoppa henne.

Bästa sättet att stoppa kvinnan är att veckla ut Mariannes duk framför kvinnan. Duken kommer då att visa vävarnas världssymbol, kvadraten med regnbågen. Kvinnan kommer då förbluffad att betrakta duken, konstatera att väven verkar vara hel och återvända hemåt.

Det kan naturligtvis hända att RP i stället väljer en våldsam lösning och slår ihjäl kvinnan. Det kommer de att lyckas med, men du kan gärna låta kvinnan sarga dem med sin sax. Om någon av de kvinnliga RP tar upp kvinnans sax kommer de att överta hennes funktion och ge sig av uppåt för att klippa sönder väven om inte de andra RP handgripligen stoppar henne.

Drakormen

Sammanfattning: En drakorm spärrar RPs väg och de dräper den.
Syfte: RP övervinner en väktare
Stämning: Dramatisk mytisk kamp

Gången genom undergången vidgas till en ofantlig grottsal med märkliga droppstensbildningar. Enstaka multnande lik kan ses spetsade på droppstenarna och mitt i salen finns en bottenlös klyfta. En smal bro av sten leder över klyftan och på bron ligger en fasansfull drakorm hopringlad. Drakormen spärrar bron och låter inte någon passera. Försöker rollpersonerna köpslå med honom konstaterar den bara att de inte får passera. Försöker de ändå ta sig förbi går den till anfall.

Drakormens fjällpansar är ogenomträngligt som stål. Här är det alltså tid att använda svärdet man fick från Havsdrottningens son, svärdet som skär genom stål såsom vore det vatten. Inga andra vapen biter på besten och i det här läget är faktiskt lite hederligt våld den enda lösningen.

Om du vill kan du ha en parallell här med stenrelieferna om pojken med ugglan och hans kamp med drakormen. Vem vet? Kanske var det just denna drakorm han kämpade med? Låt i så fall draken hugga av vänsterhanden på den kämpe som ger sig fram för att dräpa den.. En avhuggen vänsterhand och det blödande sår som blir resultatet löser man nog enklast genom att bränna handstumpen i mareldsklotet.

Mannen

Sammanfattning: RP möter mannen och hindrar honom från att gå ut och bränna världsvävens strimlor.
Syfte: RP stoppar den tredje familjemedlemmen och fördröjer undergången
Stämning: Ödesmättat

När RP så vandrar längs en benbeströdd gång i underjorden möter de en man klädd i en enkel tunika som bär en fackla i sin hand. Även mannens utseende kommer att upplevas olika av de olika rollpersonerna. Mannen ber artigt RP att stiga åt sidan och om de gör så passerar han leende upp mot världen för att bränna den till aska.

Om man frågar mannen vart han är på väg svarar han helt enkelt att han skall ut och bränna. Frågar man vad han skall bränna blir svaret att han skall bränna världsvävens strimlor till aska. Det är alltså en mycket god idé för RP att stoppa även honom.

Bästa sättet att stoppa mannen borde vara att först hälla vattnet från kristallskålen över hans fackla så att den slocknar. Då kommer mannen att konstatera att facklan är obrukbar och vända åter för att hämta en ny. Vill man fördröja honom ytterligare kan man ju försöka övertyga honom om att väven är hel. I så fall kan Mariannes duk faktiskt komma väl på pass igen.

Om rollpersonerna dräpte kvinnan när de mötte henne kommer mannen dessutom vara ute och leta efter en ny hustru. Han kommer att kasta blickar på de kvinnliga rollpersonerna och sträcka sin hand mot den han finner rätt. Om hon tar den handen kommer hon villigt att följa mannen på hans vandring om inte de andra RP handgripligen hindrar henne.

Det kan naturligtvis hända att RP även här väljer en våldsam lösning. Striden med mannen kommer i så fall att bli mycket hård. Även om han är en enkel obeväpnad man så är han också en mytologisk gestalt. Är RP så dumma att de väljer att slåss här förtjänar de några krossade näsor, brutna armar och andra grövre kroppsskador. Om mannen slås ihjäl och någon av de manliga RP tar hans fackla övertar han dessutom mannens funktion och ger sig av för att bränna världen, hämta en ny torr fackla eller finna sig en ny hustru, allt efter vad som faller sig rätt i handlingen. För att hindra honom krävs nu handgripligt ingripande från de andra rollpersonerna.

Slitarmodern

Sammanfattning: RP möter slitarmodern framför en port
Syfte: RP betalar sig förbi en sista väktare och vinner inträde till Gudarnas sal.
Stämning: Mytiskt möte

Rollpersonerna kommer så in i ännu en stor sal. Salens golv är beströtт med ben och en stor träport finns i den bortre väggen. På golvet framför träporten sitter en hopkrupen apliknande varelse med silvergrå päls och gnager på ben. Ibland slänger hon ett ben åt sidan, plockar upp ett nytt och fortsätter gnaga. När RP kommer närmare ser det att varelsen är en slitare, men en mycket mager och utmärglad slitare. Hon har skamfilad och grånad päls och grå bröst som hänger ned på magen – torra och tomma på mjölk. Men tänderna är vassa och starka och de gnager girigt på benet hon håller.

Detta är Slitarmodern och hon sitter här i underjorden och gnager på sina barns ben så att de skall känna smärtan i livet och längta efter döden. Dessutom vägrar hon att släppa in någon genom porten. Lösningen här är förstås att ge henne den Gyllengömma som Marc fick i bröllopsgåva. Om Slitarmodern får denna kommer hon förtjust att äta den och för en stund låta sina andra plikter vila. Rollpersonerna kan smita in genom porten och för några ögonblick kan alla världens slitare känna frid.

Bakom den stora träporten finns en korridor med släta stenväggar. Den leder bara rakt fram ett hundratal meter och sedan står man inför en stenport. På porten finns en spiralsymbol, samma symbol som finns på Den Stora Vävarens gobeläng i Vävarvärn.

Gudarnas sal

Sammanfattning: Rollpersonerna möter gudarna, blir kraftigt misshandlade och jagas iväg av hundarna.
Syfte: Dels att antyda att vävarnas religion bara är ett sätt att se på saken, dels att visa det ofattbara: Vi dränker gudarnas outgrundlighet i meningslös surrealism.
Stämning: Surrealistisk, förvirrande, äcklig.

När rollpersonerna öppnar dörren kommer de in i en väldig sal. Först förstår de inte riktigt hur stor den är. Taket välver sig som en himmel och golvet är en väldig stenlagd slätt. Ett par hundra meter bort sitter en man, böjd över en stor vävstol, helt absorberad i sitt arbete. Det är meningen att rollpersonerna (och spelarna) skall tolka denna gestalt som Den Store Vävaren, vilket i och för sig kan stämma. Men lite längre bort ser de ännu en gestalt. Denne står som bäst och hugger fram en staty ur ett marmorblock, runt honom står ett stort antal halvfärdiga statyer staplade. Och bakom honom en snickare som hyvlar på ett väldigt träd. Och längre bort en målare. Och...

Sanningen är den att salen är full med personer som alla sysslar med olika hantverk, utan att bry sig om omgivningen. De står med jämna mellanrum på salens golv så långt ögat kan nå. Så många är de och så väldig är salen att de till slut blir till en grå folkmassa någonstans borta vid horisonten. Ljudet av deras arbete och harklingar blir till dovt mummel, eller kanske hotfullt mullrande i det stora tomrummet.

Rollpersonerna kan nu i stort sett göra vad de vill. Alla de gudomliga hantverkarna, alla skapargudarna är mänskliga varelser men det finns någonting kusligt fel med dem, förvridna detaljer, vansinniga blickar. Faktum är att stämningen i salen påminner om en terapiverkstad på något mentalsjukhus. Inga gudar svarar på tilltal och stör rollpersonerna dem, eller låter för mycket, eller helt enkelt kommer för nära, så får det katastrofala följder. Gudarna handlar helt oberäkneligt. De kan slita ut en rollpersons tunga och svälja den. Eller riva loss en arm och väva in den i sitta arbete. Gudarna verkar inte bry sig mer om rollpersonerna än om små irriterande flugor. Låt dem gärna tillämpa groteskt övervåld på rollpersonerna, fast betona att de hela tiden verkar lite frånvarande, som om de inte riktigt förmår bry sig om någonting annat än själva arbetet.

De skador som rollpersonerna får här kommer troligen inte att döda dem. Blodflödet från en avsliten arm sinar snart, men personen känner sig kall och lite sjuk. Skulle de få huvudet avslitet, eller hyvlas i små strimlor finns det dock ingen väg tillbaka. Låt i så fall spelaren sitta kvar och lyssna på resten av historien utan att kunna göra någonting mer.

Ganska snart kommer nog rollpersonerna att ha irriterat gudarna nog. Detta inträffar så snart du som SL tycker dig ha mjölkat det mesta ur scenen. Då upphävs ett irriterat mummel, som ekar och stiger till ett dån. Så börjar, först en och sedan alla gudar att vråla: "Hundarna! Hit med hundarna! Sätt hundarna på dem!"

Världsväven

Om någon skulle titta lite extra på väven som Vävaren arbetar på borde denne kunna se att tyget på sista tiden blivit lite noppigt. Att väven inte är lika tät och att den börjar knöla sig. Om hela Familjen har bromsats ordentligt borde man dessutom kunna se att Vävaren nu börjar väva ordentligt igen. Samma fenomen finns att se hos de andra hantverkarna. Det är upp till SL hur det ter sig där.

Spår av rollpersonerna

Om rollpersonerna sargas i Gudarnas sal och gudarnas hantverk på ett eller annat sätt påverkas av detta är det en god idé att minnas detta och låta detta återspeglas i slutscenerna. Om exempelvis Jesus Marias mareldsklot blivit invävt i världsväven kan du låta solnedgången få en märklig grön ton och om någons blod fläckar de blad som träsnidaren karvar kan du låta RP se liknande fläckar på klängväxternas blad i Vävarvärn.

Flykt från gudarnas sal

Sammanfattning: RP jagas av hundar från helvetet, seglar på en flod av blod och föds ut genom en vintunna, i famnen på Tenebra
Syfte: Jaga bort rollpersonerna och låta dem födas in i "verkligheten" igen.
Stämning: Panik! Sedermera pånyttfödelse.

Ha, ha! Sätt hundarna på rollpersonerna! Skräm skiten ur dem med ljudet av klor mot stengolvet och morrningar och skall som ekar i den väldiga salen. Hundarna kommer från ingången så rollpersonerna måste hitta en annan väg ut. De hinner inte vänta och se hur förföljarna ser ut. Gudarna skrattar och skriker hysteriskt.

Det finns en dörr i salens bortre ände. Fort, fort in där. En tunnel i berget leder nedåt. Hundarna brakar genom dörren bakom dem. Tunneln fortsätter, skallen kommer närmare, man kan föreställa sig het andedräkt i nacken. Tunneln slutar! En flod av blod spärrar vägen. Hundarna kommer! Fort i med nötskalsbåten, eller dyk i själva. Båten är överraskande stor – med segel – och alla får plats. Strömmen är mycket strid, hundarna måste stanna. En blick över axeln: Väldiga svarta bestar, stora som noshörningar, brinnande ögon, stora tänder, gigantiska gap.

Båten har en rasande hastighet. Kastas fram och tillbaka mellan väggarna. Ett dovt dunkande hörs.

Du-dunk

Blod skvätter som saltvatten i ansiktet på passagerarna. Så kommer ett vattenfall. Båten skjuter ut över en avgrund. Alla kastas ur och faller.

Du-dunk

Faller genom mörkret ner i en sjö av blod. Kommer under ytan, kämpar för att komma upp.

Du-dunk

Dunkandet blir allt starkare, som slagen av ett väldigt hjärta. Rollpersonerna simmar uppåt, med blodsmak i munnen. Hjärtat slår, de får ingen luft, lungorna bränner...

Du-dunk

...så slår ljuset emot dem. Ett par händer sträcks ned till dem och drar ut dem, en efter en. Det är Tenebra som hjälper dem ut ur ett väldigt vinfat vars lock hon just har huggit upp. De är i källaren i Vävarvärn. Dunkandet är bara en avlägset bultande huvudvärk och de är helt täckta med rött, kladdigt vin.

Epilog

Vari hjältar av olika slag återkommer och får sin belöning

Det är en förändrad **Tenebra** som hjälper rollpersonerna ur vintunnan. Visst, världen är räddad, men varken hon eller rollpersonerna kommer att få någon ära för det. Den gamla religionens sanningar har på något sätt bekräftats och Tenebras egen tro är omskakad. Här skall Tenebra verkligen porträtteras som en uppgiven och desillusionerad människa. Efter en stund suckar hon bara djup och ger sig av längs fästets korridorer.

Så ljuder trumpeter genom Vävarvärn. Om RP försöker lista ut vad som pågår finner de att de fem hjältar som de äldste sände ut har återkommit i triumf. Världens undergång är ju stoppad. Hjältarna får ett storslaget välkomnande och Vävarvärns invånare samlas till fest.

Rollpersonerna står ensamma och tomma vid sidan av högtidligheterna. Så småningom finner vi dem stående högt uppe i ett av Vävarvärns torn. De skådar ut över landskapet och ser hur molnen dragit undan. Allt nedanför dem syns oerhört tydligt. Varje detalj är klar. Passa på att flika in detaljer i landskapet här som avspeglar eventuella spår av rollpersonernas framfart i Gudarnas sal. Känslan av tomhet skall vara så stark som möjligt.

Sedan läser du de avslutande orden för spelarna. Var mycket noga med att låta blicken glida över dem alla så att de inser att detta är något som alla upplever samtidigt.

Då känner du hur en hand läggs på din axel. Och den Blå Mannen viskar Sanningen i ditt öra. Du sluter dina ögon.

Och när du öppnar dem igen och ser ut över världen med Blå Blick ser du den för vad den verkligen är.

Slutord till spelledaren

Så. Handlingen har nu nått sitt slut och när du nått hit med ditt spelledande sitter förhoppningsvis fem förbluffade spelare framför dig. Det är ingen som helst anledning att bli orolig för det. Det är precis den effekt som eftersträvats. Tanken är ju att scenariot skall väcka frågor och funderingar. Därför ber vi dig att inte förstöra denna effekt genom att försöka ge spelarna några förklaringar. Ge dem bara varsitt exemplar av spelarhäftet och le mot dem, ett leende som visar dem att du vet något som inte de vet.

Och så får vi väl avsluta med att tacka dig som spelledare. Vi hoppas att vår handling har givit både dig och dina spelare mycket glädje, men inte lika många sömnlösa nätter som det givit oss.

På återseende !