

Finns det Liv, finns det Hopp?

Ett scenario skrivet för UppCon -95 till
Drakar och Demoner Expert, avsett för fem spelare.

1. Vad äventyret handlar om

Handlingen i årets EDD-scenario utspelar sig i den lilla byn Ekbacken som ligger mitt ute i den Arolska ödemarken, vid slutet av en liten skogsväg som leder till en något större by ett par dagsmarscher bort. I denna lilla by som består av fem gårdar och en kyrka med tillhörande prästbostad bor rollpersonerna tillsammans med sina föräldrar, syskon och djur. De är uppväxta tillsammans och känner varandra mycket väl. När äventyret börjar befinner de sig i köket hos Martin och Malva, och de planerar för att nästa dag ge sig av till gamla mor Josefin som bor i sin lilla stuga i skogen. De somnar, men väcks bryskt ur sin sömn av att soldater störtar in i stugan! Soldaterna visar sig vara från Siys, som ligger i krig med Arolen. Byn är alltså ockuperad av främmande makt, trots att den ligger långt från någon frontlinje.

Byborna instrueras om att inte lämna byn, men rollpersonernas fruktan för Josefin får dem ändå att trotsa förbudet och smyga sig ut i skogen. De kommer lyckligt fram till stugan, överlämnar sina blåbär och går därifrån med Josefins profetia om att det är bråttom och att stjärnorna står rätt ringandes i öronen. På vägen tillbaks till byn tillfångatas rollpersonerna av Siysiska trupper. De förs till soldaternas befäl, kapten Ricard Bleu, som läxar upp ungdomarna och bestraffar dem genom att låta dem servera mat och dryck åt soldaterna.

Soldaterna har slagit läger runt kyrkan och de har även låtit utrymma själva kyrkan. Det som pågår därinne är att golvet brutits upp och soldaterna håller på att gräva under kyrkan, på order av kapten Bleu. De vet inte själva vad de gräver efter, men som soldater är de vana att lyda order utan att ifrågasätta, så de gräver. Byborna vet inte om vad som sker i kyrkan, och om de på något sätt skulle komma på det så blir de väldigt upprörda. Spelarna får här spela några av de soldater som har grävt i kyrkan och sedan blir utfordrade av "huvudpersonerna", vilka spelas av spelledaren.

Rollpersonerna fullföljer uppdraget de fått av kapten Bleu och beger sig sedan hemåt. Under hemvägen inträffar något som får blodet att isa sig i ådrorna på såväl bybor som soldater: En jättelik drake flyger in över byn och landar på kyrkogården!! Allmän panik och förvirring utbryter, men det verkar som om kaptenen kan hantera situationen. Vad ingen vet är att draken (Trofast) är far till kapten Bleu och den som i själva verket ligger bakom hela operationen i Ekbacken.

Efter det att draken slagit sig ner på en liten kulle på kyrkogården återställs lugnet för

ett tag och rollpersonerna kan återvända hem till sina oroliga föräldrar. Det dröjer dock inte länge förrän lugnet avbryts av trummor och trumpeter. Mor Josefin förs in i byn i triumf, och rollpersonerna anar att de är skyldiga till att soldaterna hittat henne. Hon för till kyrkogården där hon pekar ut en plats där soldaterna genast börjar gräva. Man har alltså grävt på fel ställe tidigare. Draken Trofast övervakar händelserna.

Det är nu kväll, och byborna beordras att sova i en stor lada för att de skall vara lättare att bevaka under natten. Detta är naturligtvis ungdomarnas fel eftersom de smugit sig ut ur byn tidigare på dagen. Lite bråk uppstår och Trofast visar sin nervösa sida genom att genast flyga dit för att undersöka vad som pågår. Han blir snabbt bortmotad av kaptenen, som verkar vara den ende som inte är livrädd för draken. Byborna somnar och spelarna drömmer...

Nya rollfigurer delas ut. Spelarna är nu fem drakar, den onämnbare (Myrtillus) sista tjänare: Rättvisa, Frihet, Heder, Liv och Hopp. Det är 700 år sedan, och den stora striden mellan Myrtillus och den Upphöjde (Vacinius) rasar som värst. Myrtillus och hans livvakt Trofast förbereder sig för en sista desperat strid; en envig mot Vacinius. Spelarna skickas ut med uppdraget att omintetgöra den ritual som förbereds av Vacinius anhängare och som skulle fördriva Myrtillus från världen och hålla honom utestängd. Som drakar har de enorma förmågor, och de flyger mot platsen som de känner igen som Ekbackens kyrkogård, där de möts av ett väldigt motstånd. En efter en slås de ner på ett sätt som frammanar de otäckaste känslor de kan tänka sig; Rättvisa blir lurad i en "fair fight", Frihet fjättras, Heder sviker sina vänner, Liv får dödsångest och Hopp inser att allt är hopplöst... Innan de slås ut helt hinner de dock uppfatta hur ritualen fungerar, även om de inte hinner stoppa den.

Spelarna vaknar nu ur sin sömn, alla samtidigt och med en enda tanke i huvudet: Det är bråttom! Förhoppningsvis inser de att de måste bege sig till kyrkogården för att bryta den gamla ritualen, blir det svårt med motivationen kan kloka mor Josefin komma på ett mystiskt nattligt besök och förklara för dem vad de måste göra. Naturligtvis är hon en trollkvinna och en av Myrtillus tjänare, och det är hon som sänt ungdomarna drömmen. Hon ligger bakom en hel del av det som hänt på sistone, men det är det inte många som förstår...

Rollfigurerna smyger ut i natten. De som håller vakt kring ladan är naturligtvis de hyggliga pojkar som de tidigare träffat på, och de kan låta sig övertalas att hjälpa rollfigurerna. Trofast bevakar den nu framgrävda nedgången till salen där ritualen hållits. Han vet hur viktigt det är att allt görs rätt, och han är livrädd för att någon skall ta sig ner i gångarna och förhindra att ritualen kan brytas. Det finns några olika sätt för spelarna att ta sig förbi såväl vakter som Trofast. De bryter ritualen, vilket innebär att Myrtillus åter får tillträde till världen. Detta utnyttjar han givetvis på en gång, och Trofast, gänget och soldaterna blir vittnen till den försvunne gudens återkomst.

2. Inledning

Det är augusti och blåbärstider. Landet Arolen ligger i krig med grannlandet Siys, och vid gränsen utkämpas många hårda strider. Detta märker man dock inte så särskilt mycket av i den lilla avsidade belägna byn Ekbacken, där rollpersonerna befinner sig. De har istället helt andra problem att fundera över en fredagskväll som denna: Hur ska de göra med blåbären till gumman Josefin i skogen? För tre veckor sedan var de ute i skogen och plockade blåbär, och de hade råkat gå nära Josefins stuga som ligger ungefär en timmes väg bort, mitt ute i skogen. Alla i byn är rädda för Josefin, det viskas om att hon har övernaturliga krafter - och när skörden slog fel för några år sedan var det mer än en av de vuxna som viskat något om att gumman visst varit på dåligt humör i år... Hon är kort sagt ingen man bråkar med, och rollpersonerna har blivit skrämda med henne sedan de var små. När de var mindre hände det att de smög sig ut i skogen och försökte spionera på henne, men de vågade sig aldrig tillräckligt nära för att ta reda på något av intresse.

Nåväl, den här lördagen för snart tre veckor sedan hade de i alla fall råkat komma i närheten av hennes stuga, och plötsligt hade hon stått där och anklagat dem för att ha plockat hennes blåbär. De erbjöd henne alla bär de hade, men hon ville inte nöja sig med mindre än att de skulle komma till henne tre veckor i rad med nyplockade blåbär, en korg var. Hon hade till och med kommit med implicita hot, påmint dem om missväxten, antytt att Lindas djur kunde råka ut för sjukdomar och missfall, till Malva sagt något om Martins klumpighet och hur synd det vore om han skulle trilla ner från en stege... Kort sagt hade de känt sig mer eller mindre tvingade att bege sig dit två lördagar i rad nu. Alla måste gå med, hon hade varit noga med det. Ungdomarna har inte vågat berätta detta för sina föräldrar, eftersom de är strängt förbjudna att ens gå i närheten av Josefins stuga. Imorgon är det alltså dags att gå den sista gången, och det är ingenting de ser fram emot. Men alternativet verkar onekligen värre... De sover alla hos Malva och Martin i natt (det är långt ifrån ovanligt att de sover över hos varandra), och när spelet börjar har de alla krupit till kojs och ligger och småpratar. Föräldrarna i huset sover på övervåningen, liksom Malvas och Martins lillasyster Lisa, 7 år gammal.

3. Invasionen

När alla i huset somnat och sover som bäst (vid 2-3-tiden på natten) väcks man plötsligt av att dörrarna slås upp och soldater kommer in i huset (direkt in i köket). De verkar nervösa, beordrar ljus på bruten Arolska, pekar på ungdomarna med sina svärd och betar sig överhuvud taget ganska så bryskt. De talar dålig Arolska och använder sig av korta order och enstaka ord. Föräldrarna beordras ner från övervåningen, och alla förbjuds lämna huset. Någon kan komma på att de bryter på siysiska (=franska) - det är ju logiskt eftersom det är med Siys man ligger i krig... Efter en stunds nervös väntan dyker kapten Ricard Bleu upp, och han lugnar ner soldaterna. Han ger ett lugnt och stabilt intryck, förklarar att byn är ockuperad av den Siysiska armén och att en genomgång av läget skall hållas klockan 6.00 följande morgon utanför kyrkan. Spelarna försöker antagligen förklara att de inte bor i huset allihop, men de förbjuds ändå att gå hem till sina föräldrar. Kapten

Bleu lugnar dem med att alla i byn mår bra, men förklarar att man inte vill ha något spring ute i byn på natten. Soldaterna lämnar huset och man försöker somna om.

Kom ihåg att spela ut föräldrarnas reaktioner - mamma som gråter, pappa som försöker verka samlad men som ändå känner sig maktlös - så här har barnen aldrig förut sett sina föräldrar... Det ska kännas otrevligt! Man gör dock inget motstånd - vad skulle man kunna göra mot en hel armé?

4. Samlingen

Nästa morgon samlas alla byborna vid kyrkan. Linda, Sofia och Elsa återförenas med sina föräldrar, alla verkar mycket dämpade. Sofia och Elsas far Arvid, som är känd för sitt häftiga humör, haltar lite och hävdar själv att han skadats av soldaterna när han försökte försvara sitt hem. Deras mor, Maria, berättar dock att han i själva verket snubblat i mörkret och slagit knät i en stol.

Kapten Bleu håller sitt anförande. Han verkar ha kontroll över läget, uppträder lugnt och sansat och ger intryck av att vara en ordningsam och praktisk man. Den information han förmedlar är följande:

- * Som Ni vet är det krig. Vi har ockuperat byn.
- * Samarbeta och allt går väl. Fortsätt med era sysslor som vanligt.
- * Ingen får lämna byn.
- * Ta det lugnt. Vi vill inte skada er, men det här är krig och ingen lek.
- * Vi har vår bas i och omkring kyrkan. Jag vill prata med prästen om de praktiska detaljerna.
- * Vi förväntar oss att Ni ställer upp med mat åt soldaterna medan vi är här.

Det finns gott om soldater runt kaptenen, och man kan se att de slagit läger bakom kyrkan. Försöker någon räkna efter hur många soldater det är kommer man fram till att det är minst trettio stycken. Försöker någon (t.ex. Martin) provocera kaptenen lyckas detta inte. Han drar sig dock inte för att göra klart för byborna vem det är som bestämmer. Han är en man som inger respekt.

5. Utflykten till Josefin

Rollpersonerna har nu ett problem. De är förbjudna att lämna byn, men de måste gå till Josefin. Förhoppningsvis bestämmer de sig alldeles själva för att gå dit, möjligtvis kan man motivera dem genom att påminna om hoten... Vänder de sig till någon vuxen bybo reagerar denne med fasa och skäller ut dem för att de haft kontakt med Josefin. Något konkret råd får de inte. Försöker de beveka kaptenen blir han arg och talar om för dem att det är nonsens, men han förhör dem noga om var Josefins stuga ligger. Hans förbud att lämna byn står fast. Beslutar de sig för att inte försöka lämna byn får man hoppa till senare på dagen då de kommenderas att hjälpa till i härläget med att distribuera mat... Men förhoppningsvis försöker de ge sig av.

5.1 Fly ur byn

Kanske lägger spelarna ner mycket möda på att planera sin färd ur byn, men sanningen är att det är mycket lätt för dem att smita ut. De har bott där i hela sitt liv och känner skogen utan och innan, soldaterna har just kommit dit och har inte ens lyckats organisera sig ordentligt ännu. Att ta sig in i skogen från baksidan av gårdarna är alltså ingen konst, och eftersom de bär på korgar ser de ut som de är på väg att sköta sina sysslor om någon skulle få syn på dem inom byn. De kan alltså lugnt påbörja sin en timmes blåbärsplockning på väg mot Josefins stuga.

5.2 Mötet med Josefin

Josefins stuga ligger i en liten glänta. Det är en liten kåtliknande byggnad med en stor skorsten och en dörr som går nedåt in i stugan. Det ryker ur skorstenen. När spelarna först knackar på dörren händer det ingenting, men efter en stund (och eventuellt efter fler försök att knacka) slås dörren upp och Josefin står där och plirar mot dem. Hon propsar på att de ska kliva in allihop, och hon stänger dörren efter dem.

Josefin är skrämmande, hon verkar förvirrad men ändå förvånansvärt insatt i läget: "Så ni kom trots att ni blivit ockuperade! Tur för er det..." Vågar sig någon (kanske Sofia eller Elsa?) på att fråga henne hur hon vet saker tittar hon bara illmarigt på dem och säger något i stil med: "Jojo, det är mycket en gammal människa vet här i världen... Mer än de unga anar, minsann!" (Skrockande skratt). På elden puttrar en stor gryta, och om någon dristar sig till att kolla innehållet kan man konstatera att det är blåbärssylt, väldigt god sådan till och med.

Gumman tar emot blåbären, och håller dem genast i grytan. Hon ger sedan spelarna ett nytt uppdrag, nämligen att spionera på soldaterna och ta reda på så mycket som möjligt om vad de har för uppdrag och annat matnyttigt. hon vill dock inte förklara vad hon ska använda informationen till.

Skräm gärna spelarna med Josefins ologiska och "ryckiga" beteende (byt tonläge häftigt och oväntat, kom med mystiska kommentarer etc.) Precis när de ska ge sig av stirrar hon stint på dem och säger:

"Kom ihåg! Det är bråttom! Stjärnorna står rätt! Det gamla skall återvända och det unga skall bära vittnesbörd - och sedan ska vi festa!!"

Varpå hon trycker i sig en stor näve blåbär med ett vansinnigt skratt. Spelarna ger sig av därifrån, förmodligen fortare än kvickt.

5.3 Färden genom skogen

Hemfärden går till en början helt normalt. När rollpersonerna gått ungefär en halvtimme hör de plötsligt ett ohyggligt skrik som skär genom luften! Det låter inte mänskligt, men inte ens Linda kan påminna sig om att hon någonsin hört ett djur låta så. De fortsätter framåt(?), och efter en stund hör de skriket igen. den här gången kan de lokalisera det tillräckligt för att kunna upptäcka att det kom uppifrån, och om någon slår ett bra slag kan de också få skymta någonting fara förbi uppe bland trädkropparna.

Det som händer är att de blivit upptäckta av en spejarpatrull bestående av alver som jobbar som legoknektar. Den flygande varelsen är en grip (en varelse som har ett lejons bakkropp och en örns huvud, vingar och framben) som en alv rider på. Detta är ett mycket underligt djur som ungdomarna aldrig har hört talas om och som de tycker ser onaturligt ut. Alverna är naturligtvis mycket bättre än människorna på att röra sig ljudlöst et.c. - låt gärna spelarna tro att de kommit undan precis innan en av alverna dyker upp framför dem som ur ingenstans! De är väl medvetna om sin överlägsenhet och mycket störiga. De hånar rollpersonerna, berättar om sin överlägsenhet och skäms inte över att de krigar för pengar - de får naturligtvis så bra betalt för att de är bäst, ja rentav oundgängliga! De tar ungdomarna till fånga och för dem till en närbelägen glänta, där fem unga soldater sitter och håller vakt.

Dessa fem soldater är samma som de spelarna senare skall få spela, och de finns beskrivna längre fram i scenariet. De är unga, rädda och långt hemifrån. Hela förmiddagen har de hållit vakt i den här gläntan medan flera av deras kamrater gräver i kyrkan (men det berättar de förstås inte). De vet inte varför de är i Ekbacken eller hur länge de skall stanna här. När alverna, som de tycker hjärtligt illa om, lämnar över de unga fångarna och säger åt dem att vakta dem medan de åker till byn och frågar kapten Bleu vad man ska göra med sitt byte blir det en intressant omväxling i tristessen och de försöker konversera på bruten Arolska, vänligt och lugnande. De frågar Martin vad han ska bli när han blir stor (förlåt, större) och säger åt honom att aldrig bli soldat, et.c Spelarna borde vara intresserade av att få igång en konversation med tanke på uppdraget de fått av Josefin.

Efter en stund återvänder alverna för att hämta rollpersonerna och föra dem till kaptenen.

6. Tillbaka i byn

Kapten Bleu tar emot dem i sitt tält, där även hans rådgivare (astrolog) befinner sig i bakgrunden. Han är lugn men sträng, förklarar att anledningen till att man inte får lämna byn är att man inte vill att någon ska kunna larma den arolska krigsmakten om deras närvaro i Ekbacken och ställer följande frågor:

- * Har ni träffat någon?
- * Var har ni varit?
- * Varför lydde ni inte era instruktioner?
- * Vad tycker ni att jag ska göra med er?

Oavsett vad spelarna svarar på den sista frågan bestämmer han sig för att de ska få tjänstgöra i härläget i några timmar som straff. De ska få hjälpa till med utdelningen av mat och dryck bland soldaterna, och han beordrar dem att anmäla sig hos kocken. Astrologen verkar mycket nervös, och när Ricard är på väg att visa sina fångar vägen till kocken bryter han in, drar Ricard i armen och säger: "Vi har inte tid med sånt! Det är bråttom! Stjärnorna står rätt!" Kaptenen hejdar sig, bestämmer sig för att lyssna på sin rådgivare och skickar en av sina vakter att visa ungdomarna vägen.

7. Soldaterna

Kommna så här långt i historieberättandet (för det är det det är meningen att spelarna ska syssla med) delas nya små karaktärsblad ut. Spelarna får nu spela fem siysiska soldater, André, Marc, Jean, Luc och Pierre. Det har gått några timmar sedan vi lämnade ungdomarna, och soldaterna har avslutat sitt vaktpass och även hunnit med ett pass grävande under kyrkgolvet (något som känns lite underligt - man tror på den Upphöjde även i Siys.). De sitter nu utanför kyrkan på en liten kulle och vilar och småpratar med varandra. Går samtalet trögt kan man låta kaptenen komma förbi, berömma sina mannar och prata lite med dem.

Efter en stund dyker det upp fem bekanta figurer - de fångar som de vaktade tidigare under dagen! De erbjuder soldaterna mat och dryck, och eftersom detta är deras sista uppdrag har de tid att slå sig ner och prata en stund. Detta är alltså ett nytt tillfälle till interaktion mellan de båda grupperna, men den här gången med ombytta roller! (Försök se till så att spelarna känner igen sig i dina tolkningar av deras rollpersoner!) Efter en stunds samtal inser ungdomarna plötsligt att deras föräldrar nog är oroliga för dem och de ger sig av hemåt.

8. Eftermiddag och kväll

8.1 Drakens ankomst

Nu får spelarna åter spela sina vanliga rollpersoner. Dessa är alltså på väg hem efter tjänstgöringen i härläget, men de hinner inte så långt förrän solen skymms av något stort och svart - en drake!! Observera att ingen i byn (utom Ricard Bleu) har sett en drake förut. Det utbryter alltså allmän panik, både bland soldater och bland byborna. Draken slår sig ner på kyrkogården, och kaptenen går fram och pratar med den.

Pratar rollfigurerna med Stefanus märker de att han inte är rädd för draken, men mycket intresserad och vill dokumentera så mycket som möjligt. Han har inte sett drakar förut men har hört talas om dem, och berättar gärna någon historia om vad drakar gjort och var de setts. Att kaptenen verkat samtala med draken betecknar han som "mycket intressant" och han antecknar flitigt i sin stora bok.

8.2 Hemkomsten

När ungdomarna sent om sider kommer hem möts de av mycket oroliga och upprörda föräldrar. Ingen har kunnat undgå att de varit borta hela dagen, någon granne har sett dem i härläget, och föräldrarna har givetvis trott det värsta. Spela gärna en eller ett par små scener från de olika hemmen (Arvid upprörd och arg, Egon "Ser ni inte hur orolig ni gör er mor!!", etc.). Mest av allt är de naturligtvis lättade över att barnen kommit hem oskadda, och de förlåter ganska snabbt. Det är ju trots allt en spänd och ovan situation för alla, och interna gräl känns det inte vettigt att hålla på med. Det här är en tid att hålla ihop.

I den här delen finns det plats att agera ganska fritt. Kanske har ungdomarna kommit på att man gräver i kyrkan och berättar detta med mycket upprörda föräldrar till följd?

Frågar man prästen Gustav Krona så blir han också upprörd - visserligen har han blivit informerad om att kyrkan tagits i anspråk av de främmande soldaterna, men detta är ju vandalism! Han som trodde att även Siys var ett rättroget land (etc., etc.). Kanske väljer man att gå till Stefanus och höra vad han vet om Siys eller soldater eller krig eller något annat. Kort sagt finns här plats för improvisation från SL och ganska fritt handlande för spelarna. En stund.

8.3 Josefins ankomst

Plötsligt avbryts åter det lugn som lyckats lägga sig över byn sedan drakens ankomst. den här gången är det ljudet av pukor och trumpeter som ljuder genom luften, och när man tittar efter ser man att det är alvspanarna som i triumf för in en bakbunden Josefin, och det är uppenbart att de är mycket stolta över sin bedrift. De blir dock något spaka när de får syn på Trofast, det är till och med så att man kan ana en viss rädsla bakom de annars så tuffa maskerna...

När ungdomarna ser detta inser de att de förmodligen är orsaken till att Josefin hittats - antingen har de berättat var de varit eller också antar de att skogen genomsökts efter deras utflykt. Lite dåligt samvete får de i alla fall.

Josefin förs fram till kapten Bleu, som genast beordrar alverna att ta bort repen som binder henne. Han bugar sedan för henne och samtalar lågmält med henne. Om man försöker lyssna kan man uppfatta att han verkar be henne om något, och kanske också meningar av typen "...inte säker på att vi gräver på rätt plats...". Josefin går sedan utan tvekan fram till kullen där Trofast ligger, stirrar honom stint i ögonen (till alvernas förfäran), pekar på kulle och säger klart och tydligt: "Där!". Sedan vänder hon på klacken och går ut i skogen igen. Ingen hindrar henne. Trofast makar på sig och soldaterna beordras att börja gräva på den plats hon pekat ut.

8.4 Samling i ladan

Här finns åter plats för fritt spel, tänk bara på att det inte får ta för lång tid. Nästa sak som händer är att soldaterna går runt från hus till hus och informerar om att alla byborna ska sova i Arvids stora lada i natt. Anledningen till detta är att de ska vara lättare att bevaka. Byborna föses ihop och samlas utanför ladan. Här uppstår dock ett visst tumult, eftersom Pål Pålson anklagar Arvid för att inte ha tillräcklig kontroll på sina barn. "Hade det inte varit för dina ouppfostrade döttrar och deras anhang så hade vi fått sova hemma i natt. Har du ingen pli på dina ungar?" Detta gör naturligtvis Arvid rasande, och bråk uppstår. Så fort Trofast uppfattar att det händer någonting störande så blir han nervös. Han bestämmer sig för att själv flyga dit och kontrollera läget.

Panik utbryter när Trofast närmar sig. Eventuellt blir någon omkullslagen av de väldiga vingslagen eller en okontrollerad klo, men ingen blir allvarligt skadad. Ricard Bleu kommer springande och tar kontroll över situationen, skickar tillbaks Trofast till hans plats på kyrkogården, lugnar folk som är chockade och beordrar sin fältskär att se till dem som skadats. Han ber också om ursäkt för det inträffade.

Väl inne i ladan går folk till sängs, det finns inte så mycket annat att göra. Man småpratar lite men somnar sedan in och drömmer...

9. Drömsekvansen

9.1 Möte med Myrtillus

Drakarna Liv (Linda), Hopp (Malva), Heder (Martin), Rättvisa (Sofia) och Frihet (Elsa) hörsammar den Onämbare Myrtillus kallelse till rådslag på Blåbergets kam. Väl där möts de av Myrtillus själv, i skepnad av en skräckinjagande, underbar, snövit drake. Vid sin sida har han, som alltid, den svarte draken Trofast, vilken vaksamt håller ett öga på omgivningen medan Myrtillus talar till sina främsta kämpar.

Vad som ingår i Myrtillus tal är följande:

1. Syftet med mötet.

Myrtillus: Vi håller på att förlora kriget, läget är i det närmaste hopplöst men det finns en väg kvar, även om hoppet är litet så finns det.

2. Lägesorientering.

Se ut över världen. (*Världen står i brand, jordbävningar, torka, översvämningar och vulkanutbrott har ödelagt de förut bördiga slätterna, rena bergen och djupa skogarna.*)

Människor strider; vi förlorar. Mitt i Vacinius härläger, i centrum för hans makt, vävs just nu en ritual av hans lärde. En ritual för att, för alltid, utestänga mig från världen.

Vacinius själv är där och vakar över ritualen, men trots detta måste den brytas. Ni, mina trogna tjänare skall bryta den.

Jag skall själv flyga till strid, till envig med Vacinius. Han är starkare än jag men med Trofasts hjälp att hålla ryggen fri hoppas jag att jag skall hålla hans uppmärksamhet från ritualen tillräckligt länge för att ni skall hinna bryta den. Sedan skall jag retirera, dra mig tillbaka och gömma mig för att på nytt återvända till denna världen när tiden och min kraft är mogen. Om ritualen genomförs är detta omöjligt. Ni är mitt sista hopp.

3. Order

Flyg snabbt som vinden men använd er list ty mäktiga styrkor står mellan er och ert mål. Er största fiende är dock tiden. Om någon av er faller eller blir uppehållen av fiender får ni andra inte hejda er. Det är bråttom. Flyg snabbt som vinden! **Det är bråttom!!**

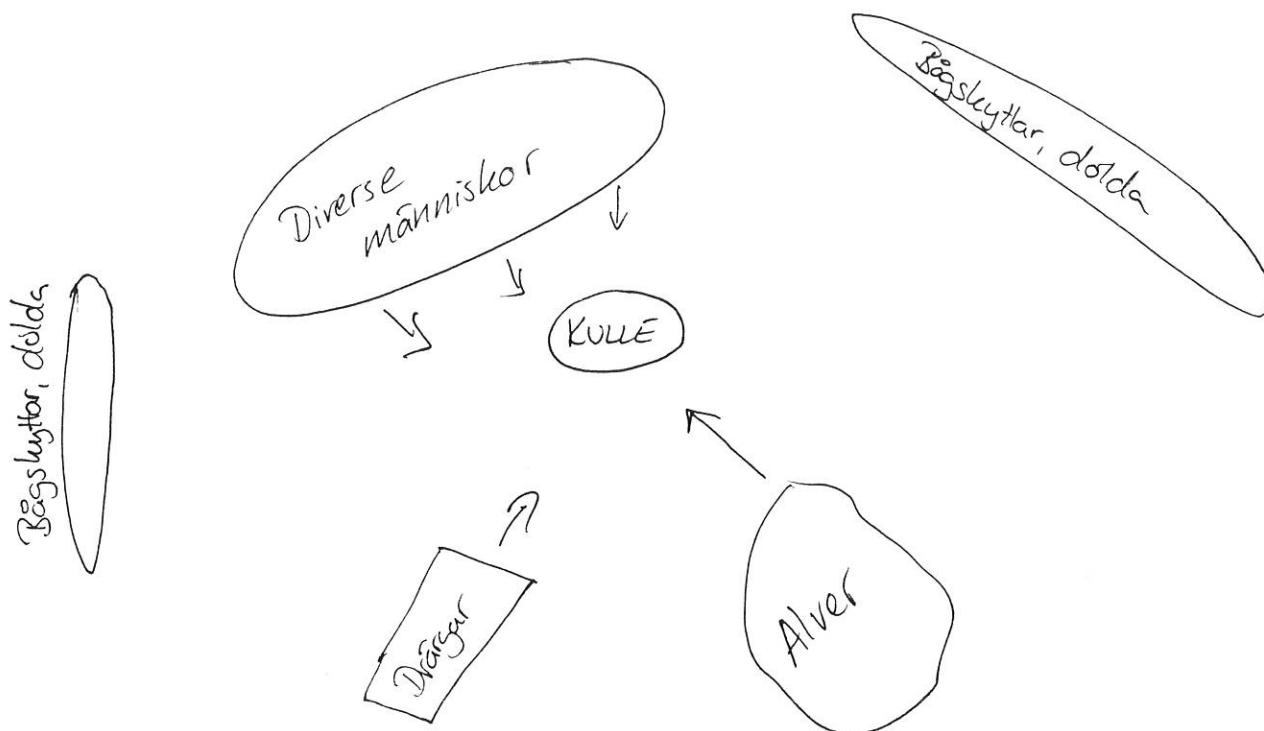
Myrtillus och Trofast flyger upp själva och just innan de når molnen ropar Myrtillus sin utmaning till Vacinius. Innan ni försvinner utom hörhåll hör ni Vacinius anta utmaningen.

9.2 Striden i Ekbacken

Drakarna flyger över sönderkrigat land. Striderna har skövlat allt som förut var skönt, även i Vacinius land. Så närmar de sig härläget. Det är en enorm tältstad men den verkar nästan övergiven. Visst finns det folk här men de flesta är ute på slagfälten.

Drakarna ser en kulle med en kupol på fyra pelare och känner igen Ekbacken (...*ett namn dyker upp i era tankar: Ekbacken! Var kom det ifrån? Försvann igen. Försvann ner i ert undermedvetna...*). Kullen ligger precis mitt i härläget och är omringad av en stor

öppen plats. Då drakarna närmar sig händer följande:



* Dvärgarna, ca 30 stycken, avancerar i snabb, ordnad marsch mot kullen. De har yxor och stora sköldar. sköldarna kan parera drakeld hjälpligt, d.v.s. de är ganska tuffa att slå ihjäl.

* Ett kompani springande alver med svärd och bågar. De är snabbare än dvärgarna och kommer att nå kullen först.

* Människor. Krigare, jägare som i oordnad språngmarsch försöker ta sig mot kullen. Ganska ofarliga.

* Mänskliga bågskyttar med förgiftade pilar. När första draken kommer inom skotthåll, slå ett stort antal T20. Alla ettor är en träff. (*Du är träffad av en pil... Det bränner, eller En konstig kyla sprider sig från såret*) Bågskyttarna håller sig dolda bakom tält och träbyggnader under hela striden.

* Mänskliga magiker. Dessa magiker ger sig till känna efter några SR. De är mäktiga och står två kvastlängder från kullen. Försök att slå ut Liv med dessa, fördröj henne och försök få henne att stanna kvar när de andra går ner i kullen. Om det inte går med Liv, försök med någon annan.

En taktik kan vara: Förtrollad sömn, Illusioner av något farligt nära Liv som lockar bort henne, o.s.v. Hitta på fler taktikförslag.

Under kullen börjar en Dungeon. Den är för smal för drakarna men alldeles tillräcklig för deras humanoida former. En lång trappa leder ner i underjorden...

9.3 Under kullen

Nedanförr trappan.

Direkt nedanförr trappan, slå några dolda slag och ge Heder en lapp med följande text:

"Du är kontrollerad. Spela som om du var någon som överdrivet försöker imitera Heder. När någon säger "Låt kampen börja" försöker du slå ihjäl Frihet/Liv. Om någon attackerar dig innan dess försöker du slå ihjäl denne."

Informera alla om att något känns mycket fel. (Upptäcka fara)

Första salen

En lång rektangulär sal med en öppning i andra ändan av salen. Mitt i salen står en mäktig krigare med tvåhandssvärd. Direkt börjar han tala och menar att det här är ju ojuste, 4 mot 1 (ev. 5 mot 1), men att han gärna slåss mot er en och en för att låta er vinna inträde till passagen bakom honom.

(En ärlig, rättvis kamp, man mot man! Kan ni neka mig det? Trots allt är vi ju bara tjänare som kämpar för vad vi tror på.) Krigaren är skyddad av en hög grad Antimagi! Rättvisa bör anta utmaningen. Krigaren säger: "Låt kampen börja" och Heder anfäller sina vänner. Är det inte vackert.

Låt Hopp smita ut innan följande händer:

1. Rättvisa får tre förgiftade blåspilar i ryggen och känner sig mycket orättvist behandlad.
2. Två magiker smyger sig in genom gången som drakarna kom ifrån, går till varsitt hörn av salen och fäller taket med två självmordsjordstötter.

Frihet känner sig något låst av situationen, Heder har svikit sina vänner och Liv är död.

9.4 Den runda salen

Hopp kommer ensam in i den enorma, låga, runda salen. Väggarne är täckta av präster som sjunger en monoton mässa. Mitt i rummet står ett runt stenbord med fem ljus. Fem präster är på väg mot bordet med varsitt tänt ljus. Luften är tätt sammanvävd av magisk energi och Hopp inser att det som knyter samman väven är fem brinnande ljus på stenbordet.

Hopp försöker förmodligen göra något men en makt motstår henne. Hennes attack stoppas, fångas och trasas sönder av en makt starkare än något hon känt tidigare. Den Upphöjdes (Vacinius) närvaro sänker sig över rummet. Och Hoppet lämnade Myrtillus tjänare.

10. Uppvaknandet

Ni vaknar i ladan, sittande kända upp i era provisoriska bäddar, och alla har ni följande ord i tankarna: "Det är bråttom!"

Spelarna borde nu försöka ta sig ut ur ladan och bort till kullen på kyrkogården. Tvekar de för länge eller bestämmer de sig för att inte gå, skicka Josefin på dem som hetsar dem lite. Hon är en ganska mäktig häxa, så hon kan många tjuvknep. Förhoppningsvis behöver ni inte ta till detta trick, utan de försöker ta sig ut av sig själva.

Nu slumpar det sig så turligt att det är några av våra vänner bland soldaterna som har vakten vid ladan just när uppvaknandet sker. När de upptäcker rymningsförsöket slår de alltså inte larm, utan försöker tala gänget till rätta. Här har spelarna i princip tre alternativ:

1. Lura sig förbi pojkarna. Detta är svårt, men kommer spelarna på något riktigt bra så kan de få lyckas.
2. Övertala pojkarna om att de måste få tala med Trofast. Detta är lite lättare, men kräver fortfarande en hel del övertalning. Soldaterna är övertygade om att draken är livsfarlig, och vill inte ta på sitt ansvar att ungdomarna blir överfallna av honom!
3. Be pojkarna om hjälp att lura bort Trofast från kullen (där man för övrigt tydligt ser att man grävt fram något som liknar en portal). Då måste de först övertyga soldaterna om att de faktiskt har något mycket viktigt att uträtta där nere, och sedan be dem om hjälp. Men har de väl blivit övertygade hjälper de gärna till, och kommer t.o.m. själva på att om de för lite liv ute i skogen så borde den misstänksamme Trofast flyga dit och kontrollera saken.

Väljer man alternativ tre lyckas pojkarna (men de fasar för sina liv - Trofast är fullt kapabel att döda dem, men bestämmer sig för att nöja sig med att skrämja dem rejält... Han kan ju också en del användbar magi!). Rollfigurerna kan då gå ner genom den framgrävda nedgången i kullen.

Väljer man istället alternativ ett eller två måste också Trofast övertalas om det riktiga i att släppa ner dem till platsen för ritualen. Han är väldigt rädd att något ska gå fel och är därför inte direkt lättövertalad... Det går inte att lura Trofast, det genomskådar han lätt och det gör honom naturligtvis bara mer nervös om han vet att de ljuger för honom. Det krävs alltså en hel del bra argument och en god stunds övertalning innan han går med på att släppa ner dem. Han har själv förlorat förmågan att omvandla sig till en humanoid form, och han har därför ingen möjlighet att gå ner.

Skulle spelarna ge upp inför dessa svårigheter men man ändå tycker att de är värda ett mäktigt slut kan man som krisåtgärd slänga in Josefin även här. (Hon är bra till mycket, den gamla gumman!) Hon kan övertala Trofast om att ungdomarna måste släppas ner, att det är bra för deras gemensamma intressen etc.

11. Finalen

De går ner för den långa trappen och kommer in i den avlånga salen som ser ut precis som i drömmen (ja, trots att den förstördes av magikerna! Det är nog något magiskt.). Det är ett mycket tjockt lager damm på golvet, men det är ingen här. Det har nog inte varit någon här på många hundra år. De kommer in i den runda salen. Där står det runda stembordet med fem brinnande ljus...

För att bryta ritualen krävs att alla fem ljusen släcks samtidigt. Alla spelarna måste alltså vara med på att det görs - det går inte att nå två ljus samtidigt. Försöker man släcka dem ett och ett går inte det, så länge något av ljusen fortfarande brinner tänds de andra genast igen.

När ritualen brutits rasar väggarna, golvet höjs upp och med då och muller får Myrtillus åter tillträde till världen! (Mycket mäktigt!) Han stiger ner från skyn i formen av en snövit drake, det mäktigaste någon av åskådarna någonsin sett! Trofast faller platt till marken, överlycklig vid åsynen av sin herre. Myrtillus vänder sig till de fem ungdomarna, tackar dem för deras hjälp och ber att följa honom för att befria hans forna kämpar (med föräldrarnas tillåtelse, givetvis...). Med hur det går med det får vi kanske veta ett annat år?

TIDSLINJE

(vad som händer när)

6.00	Informationsmöte vid kyrkan.
7.00	Soldaterna börjar gräva i kyrkan
12.30	Prästen håller andakt i prästgården
16.00	Trofast landar på kyrkogården
18.00	Josefin förs till byn av alvspejarna
20.00	Byborna föses ihop i ladan.

Spelledarpersoner

Gamle Trofast

Trofast är Myrtillus äldste tjänare och helgad åt sinnebild. I det stora kriget då Myrtillus förvisades från världen stod han tappert vid sin herres sida i den bittra slutstriden. Liksom de andra drakarna tillintetgjordes Trofast av Vitis tjänare då han tvingades lämna Myrtillus att slåss ensam mot Vitis och dennes styrkor. I krigets efterspel förbannades drakarna och har sedan dess levt genom tidsåldrarna på olika sätt: en har sovit, en har vandrat som människa ovetande om sitt rätta väsen osv. Trofast har också framlevt sina dagar i ovetskap om vem han är men i drakform. Han har först på senare tid "vaknat" och börjar sakta minnas vad som hände för så länge sedan och äntligen vet han vad som måste göras: han ska återkalla Myrtillus till världen.

Genom långa och mödosamma efterforskningar och med hjälp av sin son, halvdraken Kapten Ricard Bleu, har han kommit fram till att ritualen som fördrev Myrtillus från världen utfördes på en plats som idag heter Ekbacken. Trofast och Ricard skrider till verket, intar byn och börjar leta efter ritualplatsen. Trofast vet inte var i Ekbacken man ska leta men tror att kapellet är byggt ovanpå platsen och börjar därför leta under kapellet. Han vet heller inte hur han ska bryta ritualen så när platsen blir utpekad av Josefin lägger han sig för att vakta den och tänka ut vad han ska göra. Han är livrädd för att någon ska ta sig in i grottgångarna och förhindra att ritualen kan brytas.

Trofast är en mycket gammal och olycklig drake. Intelligens har aldrig varit hans starka sida utan han har vunnit sina strider på envishet och sin enorma styrka. Nu är han besatt av att återkalla sin herre till världen och han är mycket rädd att misslyckas. Han är därför misstänksam mot allt och litar inte på någon annan än sig själv. Trofast är skärrad och handlar först och tänker sedan. Den gamle draken ger intryck av att vara mäktig, rastlös och orolig. Trofast bryr sig inte så mycket om människorna i byn så länge de gör saker som han förutsett att de ska göra. Om de däremot gör något han inte har räknat med så blir han orolig och kollar genast upp saken själv. När han märker pojkarna i skogen flyger han dit för att undersöka och när han upptäcker vilka de är bestämmer han sig för att skrämja dem rejält, men inte döda dem, för att sätta sig i respekt.

Kapten Ricard Bleu

Ricard Bleu är avkomma till en mycket vis, ung, siysisk häxa och draken Trofast. Han har levt som hittebarn i Siys men hela tiden haft kontakt med sin far, först genom faderns telepati och senare även genom att resa till honom. Ricard delar sin faders iver att kalla tillbaka Myrtillus till världen men är lugnare till sinnes. Tillsammans har de gjort efterforskningar och sedan planerat hur de ska gå tillväga för att hitta platsen för ritualen.

Ricard är en god ledare och är mycket populär hos sina män. Han har alltid tid att stanna upp och säga ett uppmuntrande ord eller fråga hur det står till. Kort sagt: han tar hand om sina soldater. Han är dessutom en lysande taktiker och fruktad kämpe. Enda anledningen till att han inte har högre militär grad är hans låga börd, men det bryr han sig inte om; han har ju större mål i sikte. Gentemot bybefolkningen uppträder Ricard respektingivande, hårt men rättvist.

Trots att Ricard och Trofast har planerat ockupationen av Ekbacken tillsammans är de på intet sätt likar. När det kommer till kritan lyder Ricard blint sin far.

Bakgrund till Finns det Liv, finns det Hopp?

Arolen

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

Huvudnäringarna i Arolen är handel och jordbruk, samt i vissa län gruvdrift. Landet har för närvarande njutit av fred en längre tid, endast störd av högadelns interna käbbel, samt en viss oro i teologiska kretsar. Emellertid har orosmoln tornat upp sig vid horisonten. De förr så avspända relationerna med grannlandet Siys har förbytts i misstänksamhet och illvilliga rykten gör gällande att Siys och Arolen båda åter rustar för krig! De gamla historierna om Siys som arvsfiende populäriseras återigen och ingen vet vad morgondagen bär med sig.

Religion

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

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

Grå Dimman

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

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

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

Tro och Övertro i Arolen

I Arolen spelar religionen en stor roll i varje människas liv, inte så mycket för att alla tror på den Upphöjdes lära, utan snarare för vad som kan hända om man gör något som strider mot den. I Arolen finns ju trots allt Grå Dimman. Anhängare av den Onämnbare framlever således ingen enkel tillvaro i Arolen eftersom i stort sett allt oförklarligt skylls på dem, exempelvis blixtnedslag, översvämning,

sjukdom, etc. Så sker alltså om det är känt att det finns anhängare av den Onämnbare på platsen, i annat fall skyller man på häxeri. Häxor finns det gott om och de flesta lever i fred med den lokala bybefolkningen så länge allt är frid och fröjd och det finns gott om mat, men så fort missnöje breder ut sig får den annars så hjälpsamme gamle mannen skulden. Man tillkallar då Grå Dimman och överlämnar saken i deras händer. Lynchningar har förekommit men bestraffas så hårt att de flesta numera med glädje inväntar Grå Dimmans ankomst.

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

I Arolens städer finns andra mytiska varelser. Mest udda av dessa är den sägenomspunna Labyrintern, en slags ande, hälften skugga, hälften man som betraktas olika beroende på var man kommer in i staden. De flesta ser honom som ett mördande odjur medan andra, främst handelsmän och tjuvar, ser honom som en slags skyddsande. Det enda man är överens om är utseendet; en mörk skugglik människoskepnad med en silverknut där bröstet borde vara. Labyrintern sägs kunna gå genom väggar, hoppa från tak till tak och ha en nästan sjuklig kärlek till portvin. Lärda män har framkastat ogrundade teorier om att Labyrintern egentligen uppkommit ur iakttagelser av en hemlighetsfull sekt, men om så är fallet kvarstår frågan: Vad har inspirerat till vad?

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

Det berättas även om drakar, men ingen har någonsin sett en drake och historierna går så vitt isär att det är svårt att avgöra om alla handlar om drakar. Ett seglivat rykte gör gällande att det var en drake som förstörde flera byggnader i universitetsstaden Bonsor härom året. Det är i så fall den enda iakttagelsen av en drake i modern tid.

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

Angående Arolens moderna historia.

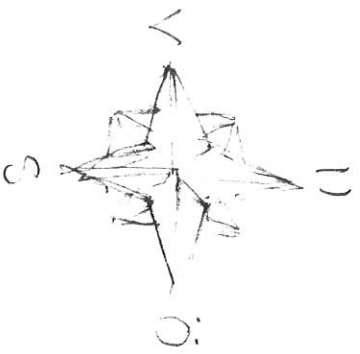
Det är med tungt sinne jag fattar min gamla fjäderpenna för att pränta ner de dystra tidender vilka nådde mig idag och fyller mig med skräck och vemod inför framtiden trots att de, med största sannolikhet, inte kommer att påverka livet här i Ekbacken utan snarare ha stor inverkan på de som lever i de mer tätbefolkade och centrala delarna av Arolen, vårt vackra land.

Kriget har nått Arolen, och nu står blodiga strider på de bördiga slätterna i söder där de siysiska trupperna övergått sundet för att vedergälla kejsarens inblandning i det inbördeskrig som sedan några år rasar inom Siys gränser. Förmodligen är detta krig lika mycket ett försök att ena det splittrade landet där adeln och de båda religiösa falangerna sliter landet i stycken mellan sig. Underliga historier har nått även mina avlägsna öron; det talas om drakar, skogsnympfer och spöken som sällat sig till de stridandes skaror. Och nu står dessa skaror på arolsk mark. Kejsaren har tydligen flytt till Rimmingeborg och anser redan slaget vara förlorat och läget hopplöst och istället har den Grå Dimman tagit befälet över landets trupper. Rykten gör gällande att min gamle vän och följeslagare Gabriel Johannes Mattson har visat sig vara en god strateg och under hans ledning har några fältslag vunnits. Men än fler har förlorats och de fientliga trupperna är talrika som myror och utgången av kriget ligger, som alltid, i gudarnas händer.

[Faint handwritten signature]
1777

Ekbacken och dess invånare

Arvids gård:	Arvid	En röhårig man med ett något häftigt temperament. Försvarar sin familj i alla lägen, men skäller på barnen när andra inte hör.
	Maria	En stark kvinna, van att tampas med sin man. Ger sig inte i första taget...
	Sofia & Elsa Marit, 8 år Lars & Evert, 6 år och riktiga busfrön.	
Egons gård:	Egon	En tålmodig man som byggt upp gården med sina egna händer. Stolt över sina barn.
	Stina	Hans trogna maka, ett handlingskraftigt fruntimmer som får saker gjorda.
	Malva & Martin Lisa, 7 år	
Andreas gård:	Andreas	En lugn och sansad man, som bara blir riktigt upprörd när fara hotar hans enda barn. Duktig lantbrukare med respekt för sina djur.
	Margareta	Kan vara något överbeskyddande mot sin dotter, och oroar sig ofta i onödan.
	Linda	
Stefanus gård:	Stefanus	Byns lärare. Mycket intresserad av historia, skriver krönikor och håller reda på vad som händer i världen. Innehar förbluffande kunskaper inom alla möjliga (och omöjliga) ämnen.
	Ylva	Stefanus mycket vackra dotter.
	Nikolas	Hennes man.
Pål Pålsons gård:	Pål Pålson med familj (små barn).	Improvisera!



Amfil Maria
Sofie & Eileen
Wart Per
Aars & Erett Ger

Ego & Shina
Vadna & Markin
Kisa Per

Andreas Margaria
Linda

Stephane
Viva & Nikolaj

Per & Nilsson

Kylian

Gustav
Krona

