

KONFLUXENS FYRA ÖDEN

DEL I - SVAVELVINTER

EPISOD I (15 MARS 2010)

I kväll smygstartade vi en ny kampanj i Trakorien, med målet att spela den klassiska konfluxsviten men på ett lite nytt sätt med tyngre fokus på rollpersonernas egna drivkrafter och öden. Spelsystemet är nyttillverkat - det omnämns bland annat här - och får härmed sitt första storskaliga speltest.

Är extremt peppad på denna kampanj, och premiären blev kul. Vi hann med käk, karaktärsmakande och en dryg timmes spel. Vi börjar förstås med Svavelvinter, och karaktärerna hann anlända till Arhem och bekanta sig med staden och värdshuset Junker Hildurs en aning. En liten konflikt blev det också, ett första litet test av systemet, när barden Severa (nedan) ingrep för att försvara den stackars gycklaren mot hånfulla trakoriska soldater.

DE 4 HUVUDPERSONERNA

Peldon da Cillivi: Yngling från rik köpmannasläkt i Tricilve, skickad till Marjura av fadern för att anlägga en handelsstation och morska upp sig i största allmänhet. Men unge Peldon, som har märkliga och kraftfulla band till vildmarken efter en episod i barndomen, lockas snarare av glaciären Kmordas mystik och skönhet.

Lertios Fairuza: Ung munk i Bansikans brödraskap, på väg till stridsskolan i Clusta Noba för att avsluta sin utbildning. Under resan har Lertios börjat känna en märklig kraft som drar honom mot Marjura. Det är som om något väntar på honom där - kanske finns det perfekta tillståndet någonstans ute på de oändliga isvidderna.

Colicus da Aman: Sträng shamasherpräst som vigt de senaste 40 åren av sitt liv åt kyrkan, sedan hans familj mördades och hans tillvaro föll i bitar. Nu, över 60 år gammal, har Kishatet skickat Colicus på ett heligt uppdrag till Marjura...

Severa da Zande: Ung och nybliven änka till en paratornsk handelsman som reste till Marjura för att göra affärer men dog tvärt kort efter hemkomsten till Tricilve. Severa reser till Arhem för att reda ut makens affärer, men reser också som den bard hon drömt om att bli, för att samla in sägner och sånger. Det sägs ju att den berömde barden Shopachinka mötte sitt öde på Marjura...

EPISOD 2 (22 MARS)

Vi hade vårt första fullfjädrade spelmöte i går, och karaktärerna blev omgående indragna i Arhems alla intriger. Dagen efter ankomsten på samma karavell som självaste Arn Dunkelbrink (eller i varje fall en dyster man med dolt ansikte som påstod sig vara den beryktade furstesonen) gav sig karaktärerna i kast med sina olika mål på Marjura.

Den åldrige krigarprästen Colicus frågade runt efter sin shamasherbroder Polonius, som tycktes ha varit försvunnen i månader. Hos advokat Grubertin Gråhud sprang Colicus på shaguliten Malek Mangus, sektens representant i Arhem. Shamashern skuggade Mangus, som hastigt besökte värdshuset Junker Hildurs och sedan försvann in i garnisonen.

Den unge köpmannen Peldon begav sig till handelshuset Shakello för att diskutera affärer, men köpmannen Bodvill Skoffare var måttligt intresserad av hans propåer. För änkan Severas räkning frågade Peldon om hennes avlidne make Bastenak da Zande, och Skoffares dom över den döde köpmannen var inte nådig. Tydligen hade Bastenak försökt gå bakom ryggen på huset Shakello för att ta del av den lönsamma svaveltraden. Planen gick förstås i stöpet, och Skoffare hade hört att Bastenak i växande desperation hade försökt göra affärer med såväl Arhems dvärgasmeder som med shaguliterna innan han lämnade Marjura i största hast.

Den unge Lertios, munk i Bansikans lära, begav sig till isdruidernas kapell för att be om vägledning för sin plan att vandra över glaciären till stridsskolan på Clusta Noba. Änkan Severa, mer intresserad av isarnas sägner än av makens affärer, slog följe. De mötte isdruiden Perrima, som var illa berörd av en oroande spådom, men överraskade genom att erbjuda sig själv som stigfinnare på isen.

På torget utanför hamnad Lertios och Severa i ett intermezzo när en marjurisk pojke kom rusande, jagad av trakoriska soldater. De båda karaktärerna tog pojkens parti och Lertios använde den hållning som träningen i Bansikans lära skänkt honom för att avskräcka soldaterna, som backade undan.

Sällskapet drog sig tillbaka till Junker Hildurs för att vila inför glaciärfärden dagen efter. Men ödet ville annorlunda. Under middagen hade Severa just förklarat hur hon nu kände sig färdig med Bastenak och redo att gå vidare när en barsk dvärg klev in i salen och högljutt krävde att få veta vem änkan da Zande var.

Det visade sig att Bastenak hade lånat en stor summa guld av dvärgarna och i utbyte lovat att hämta ett antal tunnor fyllda med kvicksilver ur en gammal gruva utanför Arhem. Problemet var att gruvan ockuperats av den vresige draken Blatifagus. Men Bastenak hade försvunnit och enligt dvärgars sätt att se på saken hade nu Severa ärvt både skulden och uppdraget att hämta kvicksilvret. Hon lovade att uppfylla sina åtaganden.

Under middagen hade Colicus suttit tyst, och plötsligt dråsade han av stolen och kräktes svart galla över golvet. Shamasherprästen var förgiftad! Döden närmade sig hastigt, och kompanjonerna beslöt sig för att släpa honom till isdruidernas kapell. Väl där kände Peldon, som alltid haft en nära relation till naturen, hur kylan gav honom kraft att rädda gamlingens liv. Den unge köpmannasonen hade upptäckt oanade krafter i sitt inre.

Ingen på värdshuset kunde svara på hur giften hamnat i Colicus mat, men en ormtungad tjuv sade att han sett shaguliten Malek Mangus samtala med värdshusvärden Hildur Ornetand tidigare på dagen.

Colicus, trots att han var omskakad och timmen sen, marscherade raka vägen upp till garnisonen och krävde att få träffa Mangus som han anade låg bakom mordförsöket. Oväntat nog kom shaguliten ned till porten. Han nekade till all inblandning och sade att han besökt värdshuset för att lämna medikament till den sjuklige musikanten där. Colicus, som med Shamashi gudagåva kunde genomsåda lögner, kände att shagulitens påstående innehöll både sanning och lögn.

Malek Mangus vände på klacken, och sällskapet fick vända tillbaka mot värdshuset. Men dramatiken var inte över. I vargatimmen vaknade plötsligt Lertios av att en skugga närmade sig hans sovlåda. Han grep tag i inkräktaren - som visade sig vara den marjuriske pojken han hjälpt. Pojken ledde munken med sig, till marjurenas sorgliga kvarter på flo- den Loberans norra strand.

I ett dunkelt upplyst litet hus möttes han av flera bekanta ansikten, däribland värdshus- värdens dotter Miritti och sonen Rurik. De bad om hjälp. Mötet med pojken tidigare på dagen hade varit ett test av Lertios heder. Rebellerna beskrev trakoriernas förtryck mot marjurerna, och sade att många av de slavarna i svavelträsket var marjurer, inte straffång- ar från Trakorien.

Frihetskämparna hade en plan. I svavelträsket fanns en apotekare vid namn Sulidon Rumperlak, som tillverkade den vidriga drogen gallsörpa som höll slavarna under kon- troll. Lagret av gallsörpa i Rumperlaks boning skulle förstöras. Rumperlak besökte ofta Arhem och någon nyanländ trakorier - Lertios - kunde vinna apotekarens förtroende, få tillträde till hans hus, och förstöra gallsörpan. Sedan skulle slavarna befrias. Lertios tve- kade. Han ville ju till Clusta Noba och avsluta sin träning. Men hans övertygelse tålde inte orättvisor. Han accepterade uppdraget.

Och där bröt vi för kvällen.

Kommentar: Systemet fick sig en första genomkörare med ett gäng konflikter (dock inga strider), och det mesta funkade som tänkt. Karaktärerna använde sina särskilda förmågor och erfarenheter på kul sätt. Vi ska spela några pass till innan vi gör en mer grundlig utvärdering.

EPISOD 3 (29 MARS)

Spelmötet i måndags inleddes med vända - skulle gruppen följa isdruiden Perrima upp på glaciären eller först resa till draken Blatifagus gruva för att hämta kvicksilver åt dvärgen Gwellmyn och lösa änkan Severa från makens skuld?

Till slut föll valet på det senare, sedan Gwellmyn i ett bud berättat att hans förfäder byggt shaguliternas Järntorn i Dymramassivet och att han hade en artefakt som kunde komma sällskapet till nytta. Tydligt hade mästersmeden fått höra om Colicus sammanstötning med Malek Mangus kvällen före.

Peldon hyrde en vagn med två luggslitna klippkrälare att frakta kvicksilververtunnorna på, varpå sällskapet gav sig av söderöver. Framme vid gruvan följde de Gwellmyns instruktioner och undvek gruvans första plan, som Blatifagus gjort till sin håla. I stället tog de sig in i ett utbränt dvärgatorn och fann en sinnrikt dold lönngång till gruvans nedre regioner.

I det svarta djupet anfalls sällskapet av vildsinta bergsknytt med smutsiga knivar. Striden blev intensiv. Severa tog ett hugg i sidan och kunde rädda sitt liv bara tack vare sin moskoriska familjedolk, som tog det värsta av hugget men föll sönderslagen till marken. Lertios lät Bansikan tala och fällde Severas angripare med ett Gyllene Snitt.

Vättarna drevs på flykten, men skulle de komma tillbaka i större antal? Sällskapet skyndade vidare, ner i berget. I en vattenfylld grotta fann Lertios och unge Peldon - av Kmor-das försyn helt oberörd av kylan - de eftersökta kvicksilververtunnorna. Men hur skulle de fraktas upp ur djupet? Lönngången till dvärgatornet var stängd och kunde inte öppnas från insidan. Någon var tvungen att våga sig upp till drakens håla.

Lertios och Colicus smög upp längs spiraltrappan, varv efter varv runt gruvschaktet. Väl uppe såg de draken Blatifagus i all sin förskräcklighet. Han tycktes sova, men upptäckte direkt Colicus försök att smyga ut ur gruvan. Draken ville sluka inkräktarna till frukost men fann dem alltför magra, och lät dem i stället spela smickelbräde om sina liv. Sällskapets bästa spelare Peldon kom upp tillsammans med Severa, och ett dramatiskt parti tog vid på Blatifagus stora bräde.

Peldon förvånade draken med sin skicklighet, men utgången var förstås given. Till slut var den unge köpmannasonen slagen, och draken bröstade upp sig för att grilla inkräktarna. Då tornade en skugga upp sig i gryningsljuset som strilade in i gruvgången. En bjässe till man, med brynja och svärd, steg in i drakens håla. Det var Arn Dunkelbrink, furstesonen från Kharasma som rest till Arhem på samma skepp som karaktärerna. Han lyfte sin kåpa och visade sitt sönderbrända anlete. Drog sitt svärd och tilltalade Blatifagus.

"Nu din usla drakorm, ska du dö".

Och där var det dags att sluta för kvällen.

Kommentarer: Det börjar märkas att vi spelar en hybrid mellan karaktärsdrivet spel och klassiskt "äventyrande". Nu hamnade tyngdpunkten på det senare.

Detta kan leda till två önskade effekter att hålla ögonen på under vidare speltest:

1. Konflikt mellan "äventyrets riktning" och karaktärernas personliga mål och övertygelser. Det knyter an till den här diskussionen.

2. Brist på så kallade ödestärningar, som är spelets viktigaste resurs och som vinnns främst genom att aktivera just karaktärernas mål och övertygelser. Jag kommer att följa detta noga och anpassa utdelningen av ödestärningar så att spelets "ekonomi" hittar rätt balans.

Systemet stridsregler fick sig också ett första test. Trots tio deltagare kändes striden rask och dramatisk. Den varade bara i två rundor, vilket är i linje med designmålen - inga utdragna hacka-och-slä-övningar. Vi använde systemets enkla stridsregler, det finns en mer avancerad nivå för spelare som önskar fler taktiska val. Det testar vi nästa gång.

EPISOD 4 (19 APRIL 2010)

Arn Dunkelbrink uppmanade sällskapet att lämna honom ensam med draken, men barden Severa kunde inte låta bli att stanna och beskåda spektaklet. Och när Arn gick till angrepp mot Blatifagus men slungades in i bergväggen av drakens svepande klo fylldes munken Lertios av krigiskt högmod. Han stormade fram med svärdet höjt till anfall, men möttes av en flod av flammor ur drakens käftar. Bara reflexerna som Bansikans träning skänkt honom räddade munken från att helt konsumeras av lågorna. Hans arm blev illa svedd och svärdet smälte till ett oformligt metallstycke.

Blatifagus fyllde lungorna med luft för att utplåna de irriterande människolopporna en gång för alla, men när Severa modigt tog ton och besjöng drakens legendariska storhet hejdade sig odjuret. Arn var på fötter igen och manade draken till kamp, men Blatifagus tvekade, hans vrede stillad av sången. Han uppmanade Arn att lämna honom i fred, och erbjöd till oväntat en pakt med angriparen. Furstesonon från Kharasma var ursinnig och anade list och rackarspel. Hellre ville han dö i strid. Men Blatifagus förklarade att han inte kunde döda Arn, då draken vid deras tidigare möte hade avslöjat sitt sanna namn, namnet på det Höga språket, gudarnas språk där ordet är detsamma som tinget självt.

Riddaren tvekade, men Severa övertygade honom om det kloka i att inte offra sitt liv utan mening. Så blev Blatifagus Arn Dunkelbrinks tjänare, och i utbyte fick draken smaska i sig sin svansspets som Arn burit med sig sedan deras första kraftmätning flera år tidigare. Inför sällskapets åsyn klättrade furstesonen upp på odjurets rygg och de försvann ut i gryningshimlen, ut i legenden. Sällskapet anade att de inte sett det sista av den märkliga duon.

Med draken borta kunde de snabbt bärga kvicksilvertunnorna, men innan de var klara kom drakväktaren Trodax Draconicus flämtande med två trakoriska knektar i släptåg. Trodax anklagade gruppen för att ha stört drakens morgonsömn, ett synnerligen allvarligt brott. Några snabba lögnare senare var gruppen på väg mot Arhem med sin kärra, men först sedan Trodax tagit allas namn och hotat med gruvliga straff om det visade sig att de retat upp draken på minsta vis.

Tillbaka i Arhem steg svarta rökpelare steg från flera hus på floden Loberans södra sida, sotsvedda av lågor. Byn surrade om rykten om drakens plötsliga attack några timmar tidigare. Utan att låtsas om sin roll i saken sände Severa bud till dvärgen Gwellmyn, som nöjd förklarade änkan fri från makens skuld. Som lovat skänkte han henne också en gåva - ett liten stämgaffel i silver. Gwellmyn berättade att hans far ett sekel tidigare hade byggt shaguliternas Järntorn i Dymramassivet, men fått samvetskval när han insett shaguliternas mörka sinnen. I stället för att stoppa det påbörjade bygget - otänkbart för en dvärg - byggde han in en förstörelsemekanism. Om stämjärnet slogs mot ett städ i ett kapell i Järntornets nedersta katakomber skulle en ton uppstå, så ren och klar att den skulle sätta berget i gungning och lägga hela den mörka byggnaden i ruiner.

Med affären avslutad önskade sällskapet bara vila upp sig inför avfärden mot glaciären i gryningen. Men återigen ville ödet annorlunda. Lertios söktes upp vid sitt bord av värdshusvärdens dotter Miritti Ornetand, en av Marjurarebellerna. I uppståndelsen efter drakens anfall mot Arhem var tillfället perfekt för en attack mot svavelträsket, tyckte hon. Lertios var ännu illa svedd av drakeld, men hans avsky för trakoriernas förtryck tvingande honom att göra rebellerna till viljes.

Planen var att han skulle slå sig i slang med slavlägrets apotekare Sulidon Rumperlak för att följa denne till hans boning i träsket och förstöra lagret av gallsörpa, drogen som berövade svavelslavarna deras vilja och tanke. Mycket riktigt dök Rumperlak upp på Junker Hildurs, lockad av ryktena om drakens attack. Apotekaren var en sorglig skepnad. Gulnad av svavelångor och härjad av melankoli bedövade han sina sorger med rikliga mängder vin. Lertios hade inte svårt att bli hans dryckeskamrat, och några timmar senare ledde munken den redlöse giftkokaren till slavlägret på en ö i svavelträsket. Soldaten vid porten släppte in dem, och väl inne i Rumperlaks hus slog Lertios honom medvetlös med ett vinkrus. I källaren fann han lagret av gallsörpa, och hällde ut varenda tunna på innan han begav sig tillbaka till Junker Hildurs igen.

Sällskapet steg upp tidigt nästa morgon, de ville lämna Arhem så snabbt som möjligt. Men innan de hann iväg dundrade överste Praanz da Kaelve in på värdshuset med flera knektar i följe. Officeren, på Marjura på uppdrag att säkra det trakoriska rikets svaveltrad, förkunnade att han sökte änkan Severa da Zande. Hon och hennes kompanjoner söktes både för att ha skickat draken Blatifagus mot Arhem och för att ha angripit svavelträsket under natten. Severa, i förklädnad, försökte sinka den barske översten medan Lertios och Colicus klättrade ut genom sovsalens fönster. Men unge Peldons stolthet och heder tålde inte skymfen, och modigt - vissa skulle säga dumdristigt - steg han fram och förkunnade sin oskuld för da Kaelve.

Peldon greps förstås omgående av två stadiga knektar. Men när da Kalve fick höra att två rymlingar hade klättrat ut från sovsalen skyndade han efter, och plötsligt såg Severa en chans att fly. Hon ryckte av sig sin förklädnad, avslöjade för de båda soldaterna att hon minsann var Severa da Zande och lät de gruvligaste okvädningar hon lärt sig i Tricilve flöda över dem. Medan knektarna sökte sin tappade fattning tog Severa Peldon i armen och rusade ut, mot isdruidernas kapell där Lertios, Colicus och Perrima redan väntade. De smög sig omgående iväg genom Arhems gränder. Vid vadstället strax utanför byn blev de sedda av en patrull, som satte efter dem i språngrmarsch. Med Kmordas glittrande ismassor framför sig och ett nu ytterst fientligt Arhem bakom sig avslutade sällskapet detta händelsepackade spelmöte...

Kommentarer: Ett kul och omväxlande spelmöte. Som synes gjorde beryktade trakorier som Arn Dunkelbrink och Praanz da Kaelve gästspel i kampanjen.

Systemet känns stabilt, efter några småfixar var bristen på ödestärningar inte lika skriande vilket är bra. Strider är helt klart dödliga, men systemet med särskilda skador som spelarna själva kan välja i utbyte mot sänkt skada var återigen en livräddare (denna gång Lertios under attacken mot draken). Ni som är bekanta med Version Noll vet vad jag syftar på, ett liknande system finns där.

Efter nästa spelmöte (tror jag) ska vi göra en lite större utvärdering hade jag tänkt, och sedan införa några ändringar och nya regler som vuxit fram under tiden - bland annat ett system för ödestyngd kontra fri vilja som jag är väldigt nyfiken på hur det ska funka...

EPISOD 5 (5 MAJ)

Marschen över glaciären var lång och mördande kall. Utom för Peldon, som njöt av det mäktiga sceneriet, av isen som gjöt kraft i hans kropp, av kylan som skärpte hans tankar. Han hade mött Kmorda, och det var ett möte som skulle förändra hans liv.

Plötsligt visade isens väsen både honom och Perrima visioner av vildsinta förföljare, korsningar av varg och människa, jagande över glaciären. Perrima förklarade att det var en patrull vargmän, den trakoriska hirdens bästa spanare. Praanz da Kaelve hade uppenbarligen inte tänkt låta sällskapet löpa så lätt.

Peldon bad till Kmorda att snö och vind skulle dölja deras spår, och till hans stora förvåning svepte snart virvlande moln av flingor in från norr. När mörkret föll tog sällskapet skydd i en isskrevla och grävde ned sig inför natten.

Ovädret bedarrade och ett norrsken spred sin iskalla skönhet över Marjura. Kmorda höll Peldon och Perrima varma, men Severa, Colicus och Lertios frös som ynkliga hundar. Då ljud ett ödsligt ylande över isen. Snart ett till, närmare. Vargmännen var nära. Sällskapet beslöt att bryta lägret och fortsätta marschen under natten.

Perrima kände terrängen som om den vore en nära vän, hon ledde gruppen tryggt mellan sprickor och raviner i isen. Vid middagstid närmade sig gruppen, utmattad och frusen, det mäktiga berget Baletind som likt en vass spira sköt upp ur glaciären.

Isdruidernas enkla tempel låg på bergets nordsluttning. Perrima anade direkt att något var fel. Högt i skyn cirklade en stor svart rovfågel. En staty vid porten i muren runt tempelområdet hade fått sitt stenhuvud avslaget. Besökarna drog sina vapen och smög in i huvudbyggnaden. Perrima hade sagt att hennes syster, översteprästinna Girinda, skulle möta dem. Var var hon?

Längre in i templet fick gåtan ett fasansfullt svar. På ett stort matsalsbord låg Girinda sönderskuren. Fruset blod överallt, över kroppen, bordet, golvet. Vid hennes huvud brann fyrfat som fyllde salen med svavelstinkande rök.

Perrimas fasa steg till det outhärdliga när systemens stela lik plötsligt reste sig som en makaber marionettdocka och började tala med en väsende, rosslande stämma från dödens kalla rike. Den odöda Girinda sade att en ung isdruid vid namn Melobin hade förrått Kmorda och offrat druiderna till "de gröna männen i norr". Det talande liket uppmanade Perrima att föra en "den heliges huvud" relik i säkerhet genom att följa "Domonas ström till drakens mun där tvenne solkors ska vridas".

Sällskapet hann inte fråga vad detta betydde innan två vandrande döda släpade sig in i rummet. De var isdruider, nu döda och kalla som glaciären själv, återanimerade av någon ondskefull kraft. Deras ögon var tomma på allt annat än en grumlig önskan att släpa besökarna med sig till den eviga vilans domäner.

I hallen bakom sällskapet kom två till odöda, och bakom dem anades en figur i violett kåpa. Peldon reagerade snabbt, smällde igen dörren och barrikaderade den med en stol. Skräckslagna gick Colicus, Severa och Lertios i närkamp med de två gengångarna som redan tagit sig in.

Striden var desperat, de döda vägrade dö och kämpade vidare trots Colicus krossande hammarslag. Severa fick en iskall hand runt sin hals och kände livet rinna bort. Först när Peldon stötte svärdet genom isdruidens djupfrusna kropp släppte den sitt grepp.

På andra sidan den barrikaderade dörren hamrade fler odöda. Sällskapet flydde för sina liv. De klättrade ut på gårdsplanen, vidare mot ett stentorn på en klippa. Ut ur tempelbyggnaden jagade de odöda druiderna, bakom dem mannen i kåpan. En shagulit.

Men hotet kom ovanifrån. Från skyn störtök något stort och svart. Det var ingen fågel. Det var en stinkande styggelse med fladdermusvingar, gripklor och en tredelad käft fylld av huggtänder.

Severa, som hamnat på efterkälken när hon hämtat det avslagna statyhuvudet i tron att det var relikens de skulle rädda, kände vingslagen närma sig. Peldon stannade tvärt vid tornets dörr och drog sikte med sin pilbåge. Pilen visslade förbi Severas huvud och begravdes djupt i odjurets kropp. Den föll tungt i snön.

I tornet kunde sällskapet hämta andan. Genom en skottglugg såg de hur den sårade bes- ten tog tag i shaguliten med sina gripklor. Kämpande för att få luft under vingarna lyfte den från marken. Peldon avlossade en till pil, men trots sina skador försvann odjuret, bärande sin herre norrut över isvidderna. Med sin mästare borta föll de odöda till marken som frusna dockor.

Perrima var ursinnig. Hon anklagade både sig själv och sina reskamrater för att de dröjt med att resa hit, trots hennes onda aningar. Hon svor att hämnas på shaguliterna tills ingen enda av dem levde längre, och hon ansåg att sällskapet var skyldiga att hjälpa henne.

Colicus, själv på jakt efter shaguliternas Järntorn, hade inget att invända. Severa, stung- en av skuld över att ha fördröjt avresan från Arhem, slog ifrån sig isdruidens anklagelser men gick med på att hjälpa henne.

Först av allt skulle relikens som Girinda kallat "den heliges huvud" hittas och föras i sä- kerhet. Kanske var det den shaguliterna hade sökt i templet, kanske skulle de snart vara tillbaka i större antal.

Perrima visste att isdruiderna förvarade sina relik i en dvärgagrävd krypta under temp- let. Hon hade själv aldrig varit där, men visste att ingången fanns under en lucka på gårds- planen. Efter en stunds grävande i snön fann sällskapet rätt plats, och med tända facklor nedsteg de i underjorden.

De passerade en gravkammare och kom till en sal där helande källvatten strömmade från taket ned i ett schakt. Vattnet, från templet rakt ovanför tunnelvandrarerna, var Domo- nas ström som Girinda talat om.

Severa klättrade först nedför schaktet. Efter några pinsamma komplikationer och ett ky- ligt bad för änkan befann sig hela gruppen i ett litet bergtrum med ett stort drakhuvud i sten. Girindas odöda lik hade sagt att "tvenne solkors skulle vridas" och Colicus fann ett bronshjul under vulkanaskan som täckte golvet.

När shamasherprästen vred hjulet öppnade sig drakens käftar och varm, fuktig luft pus- tade ut. I drakens svalg öppnade sig en trång gång. I gången låg ett skelett, som visserli- gen lämnade ifrån sig ett vackert kortsvärd utan att protestera men gjorde besökarna påta- ligt nervösa. Hur hade han dött?

I nästa kammare fanns en stor stenkista. Perrima rusade fram för att skjuta undan locket, men gamle Colicus hejdade henne. Något var fel. Berget skakade och pös av ånga. På golvet låg ett stenklot under en relief av ett manshuvud med gapande mun. Svart sand täckte väggarna.

Colicus anade en fälla. Shamash visade honom vägen till ett andra bronshjul under san- den, exakt likt det i den förra kammaren. Han greppade hjulet och vred så långt kan kun- de...

Kommentarer: Oj. Oj. Oj. Det här var nära att gå käpprätt åt skogen. Striden mot de odöda var menad att bli en utmaning, men den blev klart tuffare än jag hade anat. Tur var att Peldon omgående barrikaderade dörren, nu fick gruppen bara slåss mot två odöda - inte fyra plus en shagulit.

Det blev ruggigt spännande. Gruppen tvingades fly ut ur templet, och lyckades till slut vända stridslyckan med en välriktad pil.

Det fanns två orsaker till att det blev så tufft:

*Lertios spelare saknades. Regelsystemet säger att frånvarande spelares karaktärer endast kan ge understöd åt andra (enligt regler för samarbete), inte själva leda striden. Jag gillar den principen, men den har sina risker!

*Karaktärerna var Utmattade efter den långa marschen över isen och två av dem blev Skräckslagna när de mötte de odöda. Båda två är vad som kallas Eländiga tillstånd i reglerna. Både jag och spelarna insåg hur eländiga dessa verkligen är...

Vi testade de avancerade stridsreglerna som innehåller ett taktikval, som görs dolt med spelkort (eller skrivs på lappar). Det funkade ungefär som avsett, men behöver filas på. Man kan väl säga att åsikterna gick isär i gruppen om taktikreglerna är nåt att ha eller inte. Själv vill jag i alla fall testa dem lite till.

Efter spelmötet har vi snackat en hel del om rollpersonernas utveckling - både på det karaktärsnärliga och mer kompetensnärliga planet.

Vad gäller det tidigare så kommer story-mekniken inte riktigt in i det pågående spelet. Delvis är det meningen, jag har medvetet förlagt det mesta av mekaniken kring Övertygelser och Mål till efter spelmötets slut för att den inte ska kännas påträngande. Men här finns saker att fundera på. Jag tänker försöka framhäva en mekanik som jag kallar att "offra sin övertygelse", vilket sker under löpande spel.

Vad gäller ren förbättring av karaktärernas speldata så har det tidigare systemet var alltför odynamiskt. Från och med nästa spelmöte testar vi ett nytt system, som kopplar samman karaktärernas utveckling med hur ödestyngda de är. De blir mäktigare, men snärjs allt mer av gudarnas trådar...

EPISOD 6 (II MAJ)

Sist lämnade vi sällskapet längst in i Kmordatemplets gravkammare...

Den kloke Colicus lyckades desarmera fällan, och med gemensamma krafter kunde sällskapet baxa bort kistans tunga marmorlock. Innehållet var, vid första anblick, en besvikelse. Helt tomt förutom några spridda trakiner och ett huvud i sten. Med vördnad öppnade Perrima stenhuvudet, som delat i två stycken. Däri låg ett mumifierat människohuvud, grått och intorkat. Förvåningen steg när gruppen insåg att munnen rörde sig. En svag melodi spred sig i kammaren. Det döda huvudet sjöng.

Perrima berättade att huvudet tillhörde helgonet Ezer. Enligt legenden vaknade de döda på Marjura en gång för länge sedan. Isdruiderna bekämpade dem, ledda av Ezer. Han miste sitt liv, men enligt sagan sjöng han en kampsång till Kmordas ära ända in i döden. De odöda besegrades till sist, och Ezer har aldrig slutat sjunga. Ezers huvud kan betvinga allt dött som har väckts till liv igen, sade Perrima. Huvudet var ett hot mot shaguliterna och det var därför de anfallit templet, trodde hon.

Upprymd av sitt fynd fick Perrima ett infall. Hon berättade om en uråldrigt förbund mellan Kmordadruiderna och Marjuras isjättar, en märklig ras av giganter som vandrat över glaciären långt innan människor satte fot här. I tid av nöd skulle isdruiderna kalla på jättarna med ett gigantiskt mammuthorn. Sällskapet återvände raskt till templet, men Perrimas tillfälliga respit från sorg och uppgivenhet sopades bort när hon fann mammuthornet slaget i bitar.

Isdruiden föll till golvet och grät hejdlöst. Peldon försökte trösta. Han tog hornets munstycke och lyckades laga det nog för att få fram en svag ton. Sedan hjälpte han den bedrövade Perrima med att begrava templets alla döda. Peldon försökte lära av druidens tal om Kmorda och kylans väsen, men den unge köpmannasonen från Tricilve hade svårt att ta in de främmande kunskaperna.

En bättre elev var Severa, som ägnade resten av dagen åt fäktningsträning med Lertios som sträng lärare. Bardens kanske lite naiva syn på världen som en plats fylld av äventyr och sagor hade fått sig en knäck av mötet med de odöda och demonen i skyn. Severa insåg hur nära döden hon varit, och bestämde sig för att hädanefter låta sitt svärd tala när orden inte räckte till. Hon tillbringande natten ensam i templets vaktorn - halvt för att sitta vakt, halvt för att härda kropp och sinne.

Nästa morgon väcktes sällskapet av trumslag och sällsam sång. På gårdsplanen dansade en stor skara stinkande kvurer i en märklig ringdans. Severa tilltalade deras ledare, shamankvinnan Uxu, och fick veta att dansen var till sällskapets ära. När ritualen var färdig förklarade Uxu att hennes spådom gått i uppfyllelse: En skara hjältar skulle komma och hjälpa kvurerna i kampen mot de onda männen i norr - shaguliterna. Hon påstod att sekten infångade och förtärde kvurer. Uxu sade hon visste vägen till heliga vapen som skulle användas mot ondskan, och uppmanade sällskapet att följa henne.

Shamanen överlämnade en märklig statyett, en människokropp med tjurhuvud och märkliga tecken på sockeln. Severa kände igen språket som det antika Ithilgroms döda tunga, men hon kunde inte utläsa vad där stod. På undersidan av sockeln hade statyetten märkliga ojämnheter.

Efter en dags hård marsch västerut nådde följet isranden, och fortsatte ned i klipplandskapet mot kusten. I en väl dold by bjöd kvurerna höll kvurerna gästbud till hjältarnas

ära, och de bjöds på lokala delikatesser som jäst sälspäck och förtuggad tångruska. Peldon, van vid Tricilves förfinade kök, lyckades inte hålla spyran tillbaka. Colicus och Lertios å sin sida väckte förvåning och missmod bland kvurerna när de inte ville ge dem sina svärd och andra ägodelar. Kvrerna saknade tydligen allt begrepp om personlig egendom!

En svår kulturkrock hotade, men artisten Severa räddade kvällen genom att ställa till ett skådespel. Med stor inlevelse och sina vänner som motvilliga medaktörer visade hon för kvurerna hur de kämpat mot shaguliten och hans tjänare vid Kmordatemplet. Skådespelet väckte stor beundran hos den förstummade publiken. Under natten fick Lertios och Colicus, som delade kåta, påhälsning av varsin kärvänlig kvurerkvinna, tydligen var det deras sed. De båda gästerna avvisade vänligt men mycket bestämt de amorösa inviterna.

Kommentar: Ett kul "mellanmöte" av det kortare slaget. Ingen stor dramatik, men många roliga scener under mötet med kvurerna. Severa fick chansen att använda sin förmåga Artisteri med stor framgång.

Tidigare utnyttjade Severa också mekaniken kring att Offra Övertygelse, som har en viktig roll spelet. Hon lärde sig även förmågan Svärdskonst av Lertios, medan Peldon misslyckades att öka nivån i sin särskilda Kmordaförmåga.

EPISOD 7 (19 MAJ) - MOT CRURI!

I gryningen gav sig sällskapet av mot Stenfingerskrevan, där Uxu hade sagt att de heliga vapnen skulle finnas. En skara kvurerjägare ledde dem norrut över det karga landskapet, genom raviner och knotig buskskog, ständigt med vulkanen Kislaks rökpelare framför sig.

Ju fler timmar som passerade, desto tystare och dunklare blev naturen trots att solen stod högt. Plötsligt gjorde kvurerna halt. De hade funnit ett gigantiskt fotavtryck i marken. Det var färskt. Peldon kom att tänka på Perrimas berättelse om isjättarna, och blåste direkt i den lilla stump som återstod av mammothornet.

När tonen klingat ut hördes först ingenting. Sedan en dov duns. Sedan en till, starkare, som fick marken att vibrera. En enorm varelse kom vandrande genom diset. En jätte. Men inte stolt och majestätisk som Peldon tänkt sig, utan krum, lortig och stinkande. Över hjässan satt en trähjälmsom närmast liknade taket på ett utedass.

När jätten fick syn på småfolket stannade han upp, fick något skyldigt i blicken och bedyrade att han "inte gjort nåt". Han vädjade att sällskapet inte skulle "sticka honom i benen med sina vassa tandpetare".

Tydligt hade jätten, som hette Råbald Niding, stulit får från gårdar utanför Arhem och trodde att sällskapet var ute efter att straffa honom. Men Severa förklarade att så inte var fallet och Peldon övertalade Råbald att hjälpa dem på färden, i utbyte mot en tunna smör.

Snart var följet framme vid Stenfingerskrevan. Kvrurerna stannade utanför och jätten drog sig undan, men lovade att komma när Peldon blåste i hornet. Klippskrevan mynnade ut i en skyddad sänka, översållad men gravstenar och gamla husgrunder. Resterna av en forntor civilisation.

Uxu hade sagt åt sällskapet att söka "femfingerhandens tumme" och Colicus lät Shamash visa vägen. Snart fann han fem monoliter i en halvcirkel. En var kortare än den andra, och på dess topp fanns skåror som matchade ojämnheterna på botten av Uxus statyett. Placerad på monoliten pekade statyetten mot en kulle, och inför Colicus åsyn smälte plötsligt snön undan där. Jorden var varm och fuktig, indränkt i någon svart, trögflytande vätska.

Sällskapet grävde och mötte snart en stenplatta, som rycktes loss med hjälp av rep och stor möda. En trång tunnel ledde in i kullen. Peldon tände en fackla och tog täten in i mörkret. Tunneln mynnade ut i en kammare med välvt stentak och gyllene fyrfat i hörnen.

Det fanns dörrar åt höger och vänster, men gruppen valde passagen rakt fram mellan två antika lerkrigare. Bakom en röd träport öppnade sig en ny kammare, som dominerades av en märklig artefakt - en koppartjur i naturlig storlek. Ur en öppning i dess hals trängde den mörka vätskan fram, rann över golvet och ner i hål i golvet. Colicus kände på vätskan. Den smakade metalliskt som blod, men skarpare.

Gruppen lämnade tjuren och undersökte ett av sidorummen. På en stor tron satt ett mumifierat lik, en högest man i kläder som en gång varit dyrbara och med en enorm glittrande krona på huvudet. I hans knä låg ett enastående vackert silversmäckert tvåhandssvärd.

Vid mannens fötter satt ett förtorkat lik efter en krum gammal kvinna, och vid deras sida en lika död krigare. Också han hade ett svärd i knät, men kortare och mattsvart. Detta måste vara vapnen Uxu menat. Colicus lyfte tvåhandsvärdet och svingade det några gånger. Balansen var perfekt.

Severa tog det svarta svärdet åt Lertios som väntade utanför med Perrima, medan Peldon undersökte en dolk i den store mannens bälte. Greppet var skuret i elfenben och format som överkroppen på en skägig gammal man. Plötsligt började han röra sig och prata upprört på ett främmande språk!

Den språkbegåvade Severa lyckades förstå den levande dolkens märkliga fornspråk. Han kallade sig Demens, "framstående alkemist och besvärjare" och tjänare till kung Ottar - som tydligen var mannen med kronan. Demens verkade aningen förvirrad, han påstod att kungen alls inte var död och krävde att en storslagen måltid omgående skulle bäras fram till monarken.

Severa frågade Demens om den märkliga koppartjuren, och mannen i dolken sade att det var "jordblodskällan", en källa till stor makt. Även här tycktes dock Demens grepp om verkligheten vara dimmigt, då han påstod att källan hade sinat för länge sedan.

Under tiden passade Peldon på att undersöka den gamla kvinnan vid tronens fot. Runt halsen hade hon en silverberlock som gick att öppna, och däri fanns en infattad rosaröd ädelsten. Severa och Colicus såg plötsligt hur Peldon stelnade till. Hela hans kroppshållning ändrades, varpå han vände sig mot dem och började råskälla på dem med samma språk som Demens talade.

Peldon hävdade att han hette Belibak och var mäktig upprörd, han påstod att "häxan Rirba" hållit honom fången i århundraden. Efter en stunds förvirring började Severa och Colicus började ana vad som hänt. De tvingade Peldon - eller om det nu var Belibak - att titta på den rosa ädelstenen igen. Återigen stelnade han till, och i nästa ögonblick var Peldon tillbaka i sin kropp igen.

Han förklarade hur han de senaste minuterna varit fången i en rosa kristall. Han hade sett och hört vad som hände utanför ädelstenen, men kunde inte göra sig hörd.

Efter de omskakande upplevelserna var sällskapet färdigt att ge sig av med sina fynd, men en kammare återstod att undersöka. Demens sade att det var kung Ottars hustrus och barns boning.

Där inne fanns ytterligare tre förtorkade lik, mycket riktigt en vuxen kvinna och två barn. De var fastkedjade i väggen. Gruppen började under vilken sorts grym härskare Ottar egentligen varit. Längst in i stenkammaren stod en staty av en man med tjurhuvud, lik Uxus statyett men i naturlig storlek. I hans utsträckta händer vilade två stora guldföremål, en urna och en skalle. Severa plockade åt sig urnan. Plötsligt tippade statyn åt sidan, dess känsliga jämvikt rubbad. I väggen bakom avslöjades en mynning, som omgående började spruta ut frätande syra över rummet. Severa kastade sig undan och klarade sig med smärre brännsår. Colicus och Peldon försökte resa upp statyn igen för att blockera strålen, men Peldon slant och träffades av syra över arm och bål.

Smärtan var förfärlig och Peldon dyra kläder från Tricilve var förvandlade till trasor. Efter incidenten med den rosa ädelstenen var ynglingens stolthet rejält stukad, och det var inte slut där. Demens hade sagt att jordblodet som rann ur tjuren var en mäktig kraftkälla, så Peldon tog modigt en klunk i hopp om att hans skador skulle läka. I stället föll han medvetlös till golvet. Sällskapet hade fått nog, och lämnade gravkummeln med vapnen de funnit. De lämnade andra fynd, men på väg mot Stenfingerskrevan kunde Severa inte hålla sig längre. Hon rusade tillbaka till Ottars kammare och tog den juvelbeströdda kungakronan från hans hjässa. Maken till mytisk artefakt hade hon aldrig skådat tidigare.

Gruppen återförenades med kvurerna och slog läger för natten. I gryningen väcktes de bryskt av kvurernas vettskrämda skrik. Utanför lägret väntade en scen som tagen ur Pel-

dons värsta mardrömmar. Kung Ottar, lika förtorkad och skrumpen som när sällskapet sett honom på tronen. Vid hans sida en hedersvakt av uppvaknade krigare, ruttnade händer grep om rostiga vapen. En förmultnad fana hängde slappt i den döda luften.

Ottar sträckte ut sin knotiga, vaxartade hand mot lägret. Han pressade fram ett rosslande ljud ur sin förtvinade strupe, det skulle föreställa ord. "Svärd" och "krona" kunde Severa uppfatta. Allt mod rann ur henne. Hon räckte över kronan till en kvurerjägare och uppmanade honom att återlämna kronan till Ottar. Sedan satte hon högsta fart ur lägret.

Colicus gick i motsatt riktning. Sakta, värdigt, trampade han fram mot kungen, som nu hade kronan på sin hjässa. Med en lätt bugning sträckte Colicus svärdet till Ottar, som tog emot det utan ens en blick på den gamle shamasherprästen.

Kungen utstötte ett rosslande stridsvrål, det skar som rostiga knivar i de levandes öron. I nästa ögonblick fick kullarna liv. En armé av vandöda reste sig ur myllan. Hundratals. Kanske tusentals. På Ottars order inledde de sin marsch.

Peldon viskade till Perrima. Huvudet. Ezers huvud. Det skulle ju stoppa alla odöda. Isdruiden lyfte det sjungande huvudet mot hären som marscherade rakt mot dem. Ingenting. Ottars knektar fortsatte utan minsta tvekan i steget. "De är inte döda", viskade Perrima förfärat. "Jag förstår inte hur, men på något sätt har de fortfarande liv i sig".

Kommentar: Närmast klassiska händelser i Svavelvintersammanhang utspelade sig under detta spelpass, och stämningen var förtäta. Ottar har vaknat!

Pälästa Svavelvinterkännare märker säkert att jag plockat bort och lagt till en hel del föremål och fällor i Cruris gravkammare.

Systemmässigt finns inte så mycket att orda om, trots dramatiken innehöll spelpasset inga direkta konflikter förutom när Peldon övertalade jätten Råbald att hjälpa sällskapet.

Noterbart är att Colicus använde sin gudagåva från Shamash för att finna vägen in till Ottars grav, medan Severa vid mötet med Ottar visade upp sin själviska sida och därmed fick en så kallad Ödestärning som ersättning.

EPISOD 8 (31 MAJ) - ARHEM BRINNER!

Ottars här var på marsch i Cruri. Hundratals, kanske tusentals, vandöda krigare under vittrande rustningar och fanor, taktfast på vandring söderut. Mot Arhem. Sällskapet bevittnade härtåget från tryggheten på en höjd. De hade svår beslutsvända - skulle de skynda till Arhem för att varna befolkningen, eller fortsätta sin färd mot shaguliternas Järntorn i norr?

Shamasherprästen Colicus avvek sällan från sitt mål, och hade inte för avsikt att göra det nu heller. Perrima var lika bestämd, hennes löfte till sin döda syster att hämnas på shaguliterna var viktigare än något annat. Lertios och Severa vacklade men beslöt även de att gå norrut. Ottars armé tycktes ostoppar men kanske hade nekromantikerna i norr svaret på hur de vandöda kunde hejdas, resonerade Severa.

Men Peldon kunde inte lämna Arhem åt sitt öde. Han hade investeringar i svaveltraden att skydda, och därtill såg han ett tillfälle att bevisa sin oskuld och upprätta sin heder inför den trakoriske befälhavaren Praanz da Kaelve.

Sällskapet delades. Två kvurerjägare ledde huvudtruppen mot Dymramassivet i norr, medan jägarskarans ledare Umma följde Peldon mot söder. Med dem följde även den skabbige isjätten Råbald Niding, som suktade efter den tunna smör som Peldon lovat honom. Den udda trion gav sig genast av. Med sin vildsmarksvana och sina raska steg var de snart förbi Ottars armé.

Framåt eftermiddagen, efter flera timmars stenhård marsch, nådde de Arhem. Umma, som skulle varna stadens kvurer om hotet, tog farväl av Peldon. Som avskedsgåva skänkte han sin pilbåge, som till Peldons förvåning var av mycket förfinat hantverk och ristad med ålderdomliga runor.

Peldon bad Råbald vänta utanför Arhem och begav sig direkt till handelshuset Shakello, med uppvikt krage och sänkt blick för att de trakoriska knektarna inte skulle notera hans återkomst. Förvånad tog köpmannen Bodvill Skoffare emot Peldon. Han bad Skoffare hjälpa honom övertyga da Kaelve om hans oskuld och om sanningshalten i hans varning om Ottars armé. Köpmannen var avvisande, men lät sig övertalas av guldurnan från Ottars grav som Peldon erbjöd i ersättning.

De två gick utan omsvep till garnisonen, och fick audiens hos da Kaelve. Men Peldon lyckades inte övervinna överstens skepsis mot pratet om vandöda härar, och som den rymling han var blev han omgående kastad i garnisonens djupaste fängelsehåla.

Ett par timmar senare kom da Kaelve till fängelsehålan. Hans spejare hade sett Ottars armé, och översten krävde nu att få veta allt om fienden. Peldon berättade vad han visste och fick följa da Kaelve ut i Arhem, där stadens försvar organiserades i största hast.

Det dröjde inte länge förrän den vandöda legionen strömmade över berget ner mot stadens norra delar. Trakoriernas första försvarslinje vek sig omgående inför angriparnas ursinniga anfall. Svärd och pilar tycktes knappt bita på dem, och deras framryckning syntes fullkomligt obeveklig.

Da Kaelve krävde att Peldon skulle avslöja deras svaghet, och greppande efter halmstrån sade han att eld skulle bita på de vandrande döda. Tunnor av sylvoleum bars raskt fram av soldaterna och stacks i brand. Men till ingen nytta. Peldons fasa steg när han såg Ottar själv komma vandrande genom lågorna, till synes oberörd av hettan.

Peldon fick impulsen att stiga fram och själv välkomna Ottar med en pil rakt i pannan, men i det avgörande ögonblicket brast ynglingens mod. I tumultet vände han da Kaelve ryggen och sprang.

Da Kaelve beordrade reträtt till sydsidan av floden Loberan och förstörelse av bron i Arhems mitt, kanske skulle vattendraget hejda Ottar en stund åtminstone. I hamnen rådde fullt kaos, trakorier trampade över varandra för att komma ombord på det fåtal fartyg som låg förtöjda där.

De infödda marjurererna flydde i stället österut, inåt land, och Peldon trängdes med vett-skrämda familjer på vägen längs Lobernas norra strand. Med Arhem på säkert avstånd blåste han i sitt mammuthorn och snart var Råbald Niding tillbaka. Jätten erbjöd Peldon plats på sin skuldra, och ekipaget satte av i nordlig riktning. Mot isen, mot kamraterna i norr.

Ovetande om de dramatiska händelserna i Arhem var Severa, Lertios, Colicus och Per-rima på vandring över glaciären. Kylan och motvinden tilltog allt mer ju närmare de kom Dymramassivets mäktiga konturer, men färden var till en början händelselös utöver att Severa frågade ut dolken Demens om kung Ottar.

Svaren var som vanligt aningen förvirrade, men Demens bekräftade Severas misstankar att jordblodet var själva källan till Ottars kraft. Var det nyckeln till att stoppa den vandöda hären?

På vandringens andra dag såg sällskapet svarta flygfän i skyn. Det fanns inte mycket att gömma sig bakom på den flacka ismassan. Lertios grävde fram Peldons gamla pilbåge och drog sikte.

Nu såg Bansikanmunken att det som närmade sig var två mardrömsbestar av samma art som den vid Kmordatemplet. Lertios satte en pil i en av dem, och skriande vände de om och försvann mot nordost. Nu visste shaguliterna att de var på väg.

Nästa dag nådde följet Gethornspasset, ingången till kraterdalen där kvurerna sade att Järntornet skulle ligga. Två primitiva krigare vaktade passet. Perrima identifierade dem om säljägare från Orghin, ökända för sitt krigiska sinne.

Medan resten av sällskapet tog skydd stegade Severa fram till vakterna och presenterade sig som danserska på långväga besök till Järntornet. Hon gav prov på sina färdigheter och trollband de båda säljägarna fullkomligt med virvlande rörelser.

Vakterna märkte inget när Colicus och Lertios smög fram och föll dem i ryggen. Men de orghinska säljägarnas rykte som kraftfulla krigare visade sig sant, och först efter en våldsamt kamp låg de döda i snön.

På andra sidan Gethornspasset öppnade sig kratern. Järntornet tronade svart och illa-varslande på en klippa i mitten, förbunden med kraterväggen med en smal bro. Där, vid brofästet kunde sällskapet ana en stenstod eller monolit av något slag, och runt den ett enkelt tältläger. Fler orghinska säljägare.

I nästa ögonblick närmade sig tunga steg från söder som fick hela berget att skaka. Isjättarna hade kommit. Inte bara Råbald Niding med Peldon på axeln, utan även de majestätiska krigarna Esimund och Basimor, redo att hjälpa isdruiderna i nödens stund såsom de lovat.

Peldon berättade om vad som skett i Arhem, hur han mött de andra isjättarna på glaciären och hur han övertalat dem att slå följe. Det fanns ingen tid att slösa. Med jättarna i täten gick hela sällskapet på en stig längs kraterranden, och var snart framme vid säljäger-

nas läger. De må ha varit fruktade krigare, men inför åsynen av tre jättar, som huggna ur Kmordas eviga is, sänkte de sina vapen.

En man bland säljägarna var klädd i isdruidernas röda särk, nu riven och lortig. Perrima rusade mot honom och överöste honom med spe och slag. Lertios drog loss henne från främlingen, som visade sig vara Melobin - den Kmordanovis som mördat Perrimas syster Girinda och sålt ut templet till shaguliterna

Darrande som ett löv lovade Melobin att berätta allt han visste om sina herrar, men det visade sig vara ganska lite. Bakom tätlägret och monoliten fanns en stor port i bergssidan. Melobin sade att det var shaguliternas grundare Shaguls grav, men visste inget mer om saken.

På monoliten fanns en inskription som löd "Här vilar han vars namn lyfts ur berättarnas bok". Vad det skulle betyda visste Melobin inte heller.

Perrimas ursinne rann över. Hon rusade fram mot Melobin igen och knuffade honom över kanten. Han störtade tiotals meter ned mot kraterns botten och blev till slut liggande, blodig och död. Isdruidens hämnd var utförd.

Det var dags att göra upp med shaguliterna, en gång för alla. Jättarna kunde inte gå längre, kratern var förbjuden mark för dem. Severa, Colicus, Perrima, Lertios och Peldon greppade sina vapen och började gå ut i dimslöjorna, över bron mot Järntornets mörka skugga...

Kommentar: Ett omväxlande spelmöte som kändes engagerande trots att gruppen splittrades. Peldons utflykt till Arhem hade jag inte förberett för alls, men jag tog god inspiration från romanen och improviserade resten.

En systemmässig detalj som var kul var att jag utmanade Peldons Förbannelse "Tvivlar på sig själv i avgörande lägen" när han ville sätta en pil i Ottar. Spelaren accepterade utmaningen och lade benen på ryggen. Kanske ett klokt val - men bågen var en artefakt kapabel att skada Ottar, och om kungen hade fallit hade hela kampanjen bytt riktning...

Severa å sin sida visade återigen hur konflikter i detta regelsystem kan vinnas med andra medel än våld - dans, till exempel.

Nu dags för slutuppgörelse i Järntornet!

EPISOD 9 (JUNI)

Med viss bävan sköt sällskapet upp grindarna till Järntornet. Mörka skuggor svepte genom domslöjorna. Morskt klappade Severa på porten. Den öppnades gnisslande av en betjänt, kort och krum. En kvurer, men inte som andra. Hans ögonhålör var tomma, hans hud ruten och trasig. En odöd. Ögonblicket därpå flammade han som en fackla, konsumerad av heliga vita lågor. Perrima höll upp den balsamerade skallen. Ezers sång hade verkat.

Efter en kort spaningsrunda på gårdsplanen fortsatte gruppen in. En stor och mörk hall öppnade sig, och gruppen hann inte långt innan två skriande horndemoner angrep från ovan. Också de flammade genast upp i vit eld. Den ena förintades direkt men den andra rammade Colicus, och de tumlade runt på golvet innan shamasherprästen gjorde slut på vidundret med Lertios hjälp.

Severa fortsatte in och mötte fler odöda på en avsats. Perrima kom till undsättning och Ezer sjöng igen. Sällskapet fortsatte djupare in i Järntornet, och trängde snart in i en kammare med ett stor marmorbord. Två odöda krigare angrepp inkräktarna medan tre shaguliter hukade bakom bordet. En av dem, en kort och oformlig gammal man med barkliknande hud, bar en märklig stav med kloformad ände.

Colicus nedkämpade de brinnande odöda medan Lertios angrep shaguliterna. Severa hänade dem och uppmanade dem att ge upp inför övermakten. Nekromantikerna vägrade. De skrek att de hade hemligheten om evigt liv - "Döds ände" - inom räckhåll, och förbannade inkräktarna som var på väg att förstöra allt. Mannen med klostaven, prior Grafficanus, försökte döda Lertios med en nekrokinetisk besvärjelse. Han stoppades av Colicus som resolut drämde sin stridshammare i priorns svampiga huvud. Men sekunden innan hammaren föll höll Severa upp halssmycket från häxan Rirba framför shagulitens ögon. Så vem var det egentligen som dog?

De andra båda shaguliterna gav upp, och lovade att föra gruppen till sektens kvarvarnade patriark - Gobrugda. Sällskapet leddes genom en löndörr och ned för mörka trappor, förbi celler som ekade av gråt och jämmer. Severa hade svurit att frita alla fångar här, men det fanns ingen tid nu.

I en stor grottkammare djupt under Järntornet hejdades foljet av en skara utmärklade krymplingar som kröp på golvet. De var stympade, saknade armar, ben eller ögon, kropparna täckta av variga sår. Offer för shaguliternas experiment. Plötsligt insåg Colicus att en av krymplingarna var Polonius, hans kontakt från shamasherkyrkan. Han var halvt från vettet, vädjade till Colicus att döda alla shaguliter och begrava deras kunskaper. Colicus brottades med sig själv och sin övertygelse. Hans kall var ju att följa sanningen till varje pris och hans heliga uppdrag på Marjura var få veta om shaguliterna verkligen funnit nyckeln till evigt liv. Men Colicus kunde inte avfärda Polonius svåra lidande, och han lovade att hjälpa honom.

Plötsligt var shaguliten som ledsagat dem försvunnen i mörkret. Skärrade fortsatte sällskapet framåt. I en märklig amfiteater fann de glasburkar med bevarade kroppsdelar, både mänskliga och från varelser som knappast hörde hemma i vår värld. Shaguliterna lät inte några samvetsqual stå i vägen för vetenskapen.

I nästa stund klev tre shaguliter in i salen. En av dem var Gobrugda, patriarken, som hade onaturligt vackra drag och metalliskt grönaktig hy. Han uppmanade inkräktarna att ge sig omgående, och erbjöd dem att följa med på shaguliternas jakt efter evigt liv. Han

sade att bara en sista ingrediens saknades i deras livselixir. Denna sista komponent skulle avslöjas av shaguliternas grundare Shagul, som inom kort skulle träda fram ur sin grav.

Severa fick nog. Hon lät svärdet tala, och resten av gruppen följde henne i angreppet. Utom Lertios. Bansikan stod orörlig och beskådade den vildsinta kampen, vännernas hugg och slag mot shaguliternas förtvinande ord och besvärjelser. Gobrugda tog tag i Colicus och sög själva livet ur honom. Den gamle prästen föll till marken, vid dödens rand men ännu vid liv. Severa och Peldon gav upp, mot svarta krafter som dessa kunde de inte segra. De släpades i väg och kastades i Järntornets mörkaste fängelsehåla...

Kommentar: Spännande spelmöte som trots en del "grottkrälande" till stor del kom att handla om karaktärernas övertygelser. Både Colicus och Severa fick sina övertygelser direkt utmanade.

Vad gäller stridsreglerna gjorde jag själv en del missar. Inget avgörande, men det fick mig att göra några småändringar som förhoppningsvis får det hela att flyta bättre.

Final i kväll! Ska karaktärerna nå evigt liv?

EPISOD 10 (14 JUNI)

Timmarna gick, och sällskapet vändades i sin fängelsehåla. Var detta slutet på deras resa och deras liv? Skulle de försöka fly, eller invänta "Döds ände" - patriarken Gobrugda hade ju lovat dem att de skulle få ta del av det eviga livets hemlighet.

Funderingarna avbröts när en ensam shagulit smög in i cellen. Han presenterade sig som Barbica, ett passande namn då hans hud var täckt av vassa taggar. Barbica sade att han ångrade sitt samröre med shaguliterna. Han hade gått med i sekten på jakt efter högre vetande, men insett att kunskapens pris i mänskligt lidande var alltför högt.

Barbica sig erbjöd att frige sällskapet om de hjälpte honom att förinta shaguliterna och förstöra alla spår av deras lära.

Tvivel och oenighet splittrade gruppen. Severa antog genast Barbicas erbjudande, och Peldon och Perrima hade heller inget att invända.

Colicus, shamasherprästen som vigt sitt liv i Sanningen tjänst och hade kyrkans uppdrag att ta del av shaguliternas läror, brottades med sin övertygelse. Det han sett i Järntornet, inte minst vännen Polonius stympade kropp och själ, väckte en avsky han inte kunde motstå. Han antog Barbicas erbjudande, och insåg att han därmed gjort ett avgörande vägval.

Lertios vägrade. Efter sina långa vandringar kände han att det var Döds ände, hemligheten om livet självt, som var hans öde. Han kunde inte stänga dörren till denna enorma källa till insikt. Bansikanmunken vägrade delta i Barbicas plan, och bad att få lämna gruppen. Motvilligt gjorde Barbica honom till viljes. Han fick låna shagulitens violetta särk som förklädnad, och lämnade fängelsehålan. Lertios hoppades nå Shaguls grav, där Döds ände skulle uppenbaras.

Illa berörda av Lertios avsked - i synnerhet Severa - skyndade de övriga ned i Järntornets djupaste katakomber, för att finna den förstörelsemekanism som dvärgen Gwellmyn talat om. Mästersmeden hade förklarat att det rörde sig om ett städ, och Barbica ledde gruppen rätt. I en övergiven kammare fanns städet.

Severa skyndade för att utlösa mekanismen och hinna fly innan shaguliterna upptäckte dem, men Colicus hade annat i tankarna. Shamasherprästen, nu barmhärtighetens förkämpe i stället för sanningens, ville rädda krymplingen Polonius till varje pris. Han fann honom i en tortyrkammare, där han och några andra arma krakar plågades av groteskt stora blodiglar. Colicus räddade den gamle mannen. I nästa ögonblick slog Severa dvärgarnas stämgaffel i städet.

En ren och klar ton ekade genom katakomberna. I stället för att klinga ut tilltog den i styrka, växte till en bedövande metallisk sång som fick hela berget att vibrera. Sällskapet sprang för allt vad benen bar. Järntornets klippa var på väg att rasa.

Vid det här laget hade Lertios redan hunnit fram till Shaguls grav. Portarna stod öppna. De orghinska säljägarna var borta, isjättarna likaså. Lertios steg in den unkna kryptan. På en antik bädd fann han en kvinna, utsägligt åldrad och svag, men ännu vid liv. Med sin sista utandning viskade hon två ord till besökaren: "Döda honom". Sedan var hon död.

Svaga toner från en lyra lockade honom vidare. I nästa stenkammare väntade en allvarsam man på sin tron. Han ansikte var månformat, hans ena öga purpurfärgat. Lertios hade mött Shagul. Vid hans sida spelade den legendariske barden Shopachinka, nu Shaguls odöda tjänare, på sin lyra.

Förvånad och aningen besviken över att Lertios kommit ensam berättade Shagul sin historia. Om det ondsinta kungariket Cruri, som grävt alltför djupt i nekromantikens hemligheter och dragit på sig gudarnas vrede.

När Cruris häxmästare frammanat demonsvärdet Ebharing åt kung Ottar fick gudarna nog, och kastade en förbannelse över landet. På 800 år skulle inga barn födas i Cruri. Riket var dömt till undergång, men hovhäxan Rirba fann en utväg. Hon kastade en mäktig besvärjelse som lade Cruri i dvala och lät riket övervintra förbannelsen.

Shagul sade att han funnit berättelsen om Cruri i profeten Golabags grav i fjärran Soluna, för över 50 år sedan. Shagul levde i fel tid, ett halvt sekel återstod då tills Cruri skulle vakna. Shagul såg att Cruris uppvaknande var nära knutet till den Femte Konfluxen, ödespunkten i tid och rum, beslöt sig för att stänga in sig i sin grav och vänta.

Shaguls monolog bröts av ett mullrande dån från kratern utanför. Järntornet hade rasat. Shagul log, tackade Lertios för att han och hans vänner hade förintat sekten vars experiment Shagul fann direkt motbjudande. "Evigt liv är inget man kan tappa upp på flaska", som han uttryckte det.

Nu, när Cruri och kung Ottar hade vaknat, hade Shagul ett nytt och mäktigare verktyg. Han var en av få levande som talade Ithilgroms döda tunga.

Colicus, Severa, Peldon och Perrima flydde för sina liv, rusade från Järntornet över bron som rasade pelare för pelare efter dem. Colicus, ännu illa skadad och släpande på krympningen Polonius, uppbådade sina sista krafter och lyckades med en nödrop nå fast mark innan bron rasade helt och Järntornet störtade ner i kraterns heta magma, som vällde upp från jordens innandöme.

Från Shaguls öppna grav hörde Severa svaga toner från en lyra, och barden kunde inget annat än att gå in. De andra följde efter, och i den innersta kammaren fann de Lertios och Shagul. Nekromantikern nickade förnöjt, hans spådomar hade sagt att fyra människor skulle besöka hans grav denna dag.

Shagul tackade besökarna för den roll de spelat i shaguliternas förintelse och fullbordandet av profetian om Cruri. Men en sak återstod. I hans uppslagna händer materialiserades en uppslagen bok med två sidor. Den ena sidan var täckt av en besynnerlig, intrikat runa. Den andra sidan var tom.

Shagul berättade att han funnit boken i Golabags grav, och att det var en artefakt som användes av gudarna själva när de skapade denna värld. Nekromantikern sade att världen var ett skenverk, ett fångelse skapat för människorna av gudarna - som han kallade "berättare".

Boken var en nyckel som ledde ut ur gudarnas fångelse, sade Shagul. Den märkliga runan var hans sanna namn, namnet på det Höga Språket, berättarnas språk där namnet är det samma som saken själv.

Med bokens hjälp hade han stulit tillbaka sitt namn. Berättarna hade ingen makt över honom längre, sade Shagul. Han styrde sitt eget öde. Och boken hade plats för ett namn till. Shagul hade skådat framtiden och sett att en av hans fyra besökare skulle avgöra konfluxens öde. Men han visste inte vem, det hade hans spådomar inte visat. Så Shagul överlät valet till ödet - alltså karaktärerna själva.

Han vände sig till var och en av dem med sitt erbjudande. Köpmannasonen Peldon som kommit så långt men ännu tvivlade på sig själv. Colicus, som vigt sitt liv åt jakten på Sanningen - vid Shaguls sida skulle han se världens sanna natur. Severa, som sökte sägner

och myter, kunde få uppleva det största äventyret av alla. Och Lertios, som strävade efter det perfekta tillståndet av lugn och harmoni, kunde nå sitt mål om han följde Shaguls väg.

Tvekan och tvivel utbröt. Colicus, som redan svikit Shamashi sanningsideal, avfärdade erbjudandet. Severa likaså, och Peldon. Men Lertios steg fram för att följa Shagul.

Severa drog sitt svärd, hellre skulle han döda Lertios än låta honom anta nekromantikerns erbjudande. Lertios hejdade sig i steget, vann fattningen åter. Chansen att se den verkliga skapelsen, världen mellan världarna, var en enorm lockelse för Bansikanmunken. Men priset var för högt.

Han avböjde. I stället mindes han den gamla kvinnans ord. Han drog sitt svarta svärd och rände det rakt igenom Shaguls kropp. Nekromantikern föll ned död vid hans fötter. Men i nästa stund öppnades en dold dörr i väggen och en exakt kopia av Shagul steg fram. Han hånlog. En man utan öde kan inte dödas med enkla vapen.

Shagul avslutade audiensen. Han hade skickat bud till kung Ottar och den uppståndne monarken var på väg till Dymramassivet. Karaktärerna, omskakade och omtumlade, lämnade Shagul i hans grav.

Kommentar: Som sagt i inlägget ovan, ett spelpass med mycket kul drama trots frånvaro av direkta konflikter. I stället mycket samvetsqual hos karaktärerna!

Väldigt kul att karaktärerna (spelarna) inte bara avfärdade shaguliterna som knäppgökar, utan faktiskt intresserade sig för deras lära. En höjdpunkt var när Lertios vägrade anta Barbicas erbjudande, och lämnade gruppen. Colicus reaktion var lika intressant - när jag som SL Utmanade hans Övertygelse "Sanningen till varje pris" valde spelaren att Offra Övertygelsen (versaler betyder att det är speltekniska termer) och anta Barbicas erbjudande. Shamasherprästen har alltså svikit sin Övertygelse och sin kyrka, det blir mycket intressant att se vilken väg han väljer nu.

Slutuppgårelsen med Shagul blev kul, jag lade till en variant på erbjudandet som Shagul ger Silvia Miranda i romanen - men i stället fick samtliga karaktärer chansen att stjäla sitt namn och följa Shagul. Återigen gick Lertios sin egen väg, och var nära att acceptera. Det roliga var att det tvivel som uppstod kändes äkta, inte bara spelat.

Nu blir det lite sommarpaus, men framåt augusti fortsätter vi med en variant på Oraklets Fyra Ögon. Vi tänker då testa den strategiska nivå som kallas Skuggspelet.

DEL 2 – ORAKLETS FYRA ÖGON

EPISOD I (8 SEPTEMBER)

Efter ett vääändigt långt sommaruppehåll (men med mycket annat kul spel) tog kampanjen ny fart i går. Vi påbörjade Oraklets Fyra Ögon och premiärtestade också spelsystemets strategiska nivå - skuggspelet!

Först, en sammanfattning av vad som hänt under det år som gått efter dramatiken på Marjura:

- ❖ Ottars vandöda armé erövrar hela Marjura. Alla människor som inte flyr till Trakorien tar sin tillflykt till munkkolonin Clusta Noba på en ö utanför Marjuras östra kust - de vandöda tycks inte kunna passera vatten.
- ❖ Nyheterna från Marjura ses som ett dåligt omen och väcker stor uppståndelse i Trakorien. Utan svavlet från Marjura kan trakorierna inte längre tillverka det explosiva ämnet cruta, och rikets fiender vittrar blod.
- ❖ Gudsstaten Det Heliga Kishatet på Palamux skruvar upp retoriken mot Trakoriska riket, och det ryktas om en hemlig allians mellan Kishatet, rebeller på Trinsmyra och Trakoriens arvfiende Ransard på kontinenten. När ett uppror utbryter i Milacke på Trinsmyra uttrycker Kishatet sitt stöd för rebellerna.
- ❖ Ännu ett hårt slag för Trakorien kommer när en munkorden på berget Ranz meddelar att de har fullbordat sin stora profetia, Vox Ranzina, som verkar förutspå det trakoriska rikets fall.
- ❖ Det Heliga Kishatet är inte sena att utnyttja profetian och sprida den över öarna. I samma veva tar den fanatiska kristalokraten Manzonla över som Shar Kishati, gudsstatens högste ledare.
- ❖ Som om det inte vore illa nog sveper en våg av mord över övärlden. Offren är nästan uteslutande siare och spåmän. Det sägs att mördarsekten RhabdoRana, den strimmiga grodans brödraskap, ligger bakom. Men varför?
- ❖ Det är nu hösten år 309 efter Den Kastykiska Omvändelsen, och det är onda tider för riket. Fiender lurar i alla väderstreck, allt medan den femte konfluxen, ödespunkten i tid och rum, rycker närmare.

SKUGGSPELET

Vi började spelmötet med en rundas skuggspel. Våra skuggfigurer är:

- ❖ Shar Kishati Manzonla.
- ❖ Iargozza da Siola, drogmästare och Praanz da Kaelves högra hand i Digeta Longa.
- ❖ Peatro Petralba, ranzinermunkarnas ordensmästare.

En spelare saknades och den fjärde skuggfiguren fick därför vänta.

Skugggrundan, som utspelades med miniatyrfigurer och spelmarker på en stor Trakorienkarta, innehöll en hel del dramatik. Petralba spred sitt profetiska budskap över södra Paratorna, och ökade sitt inflytande i både Bralorge och Bretalva. Da Siola försökte skicka sina agenter att döda Kishatets infiltratörer i Tricilve, men misslyckades. Manzonla lät sina allierade sjöhärjare från Ransard invadera södra Saphyna. Frimbolinerslätens byar brändes och plundrades. Det Trakoriska riket är invaderat!

KARAKTÄRSSPELET

Efter skugggrundan zoomade vi in på karaktärsspelet. Vi började hos Peldon, som satt framför eldstaden i sitt släktesresidens i utkanten av Tricilve. Regnet piskade utanför, vinden ven. Timmen var sen när någon knackade häftigt på hans dörr. Det var en dyblöt munk från ranzinerorden, broder Bodonius av det sanna berget. Han påstod att Peldons liv var i fara och att han genast måste bege sig till Ranz. Bergets nyligen fullbordade profetia Vox Ranzina innehöll budskap riktade till honom och några andra individer som varit på Marjura ett år tidigare. Bodonius visste inget mer, ordensmästaren Peatro Petralba skulle förklara allt. Men det bråskade. Flera av Bodonius munkbröder hade mördats, sannolikt av RhabdoRanas agenter.

Peldon tvekade, undrade om munken talade sanning. I nästa stund bankade det på dörren igen. Peldon föste ut Bodonius genom en bakdörr och öppnade ytterporten. In föll ännu en munk, snarlik den andre men svårt sårad. Han pressade fram att han hette - Bodonius av det sanna berget!

Ett ögonblicks förvirring. Sedan såg Peldon en skugga närma sig bakifrån. Han snurrade runt och lyckades med en hårsman duka undan strypsnanan. Det var den förste Bodonius. Hans blick var nu Ghumgakks, mördardemonens. Han drog fram en lång, böjd kniv, lik en bondes skära. Han var snabb, snabbare än Peldon. Köpmannasonen bara kunde se på när mördaren stötte knivbladet i buken på den andre Bodonius och sedan höjde sitt vapen mot honom. Peldon kastade sig undan och rusade ut i trädgården, ut i det piskande regnet med mördaren hack i häl.

Men här hade Peldon övertaget. I den stora trädgården hade han lekt som barn, han kände varje rabatt och fontän. Han undvek lönnmördaren länge nog för att det yrvakna tjänstefolket skulle höra hans rop och komma till undsättning. Angriparen voltade vigt över muren och försvann i natten.

Omskakad avreste Peldon mot Ranz nästa morgon, med den skadade Bodonius. Efter en båtferd över Malossisjöns stilla vatten nådde de munkkolonin på det talande berget redan nästa kväll. Vid kajen låg en karavell prydd med det trakoriska riksvapnet. Vad gjorde hirden här? Längre upp på Ranz slutning vaktade trakoriska knektar vid ingången till munkarnas paviljonger. Bodonius haltade förbi så snabbt han kunde och drog med sig Peldon mot ordensmästare Peatro Petralbas boning - ett gigantiskt fossil av skallen på någon urtida varelse, inbäddat i berget. Innan Peldon steg in i hallen som varit djurets näshåla hörde han en bekant melodi därinifrån, vackra toner från en lyra. Det var ingen mindre än Severa, den första och den sista.

Återseende blev kärt, de hade skilts åt på Clusta Noba ett år tidigare och inte setts sedan dess. De hann återbekanta sig en stund innan dörren som ledde vidare in i berget smällde upp. Grälände röster spillde ut i hallen, en barsk mansröst anklagade ranzinererna för hög-

förräderi mot riket och krävde att de skulle ta tillbaka profetian Vox Ranzina. Sedan gjort han helt om och marscherade ut. Peldon stelnade till när han såg vem det var - överste Praanz da Kaelve! De hade skilts åt i Arhem, när Peldon flydde undan kung Ottars anfall. Översten gav Peldon en snabb blick och gick ut.

I den inre kammaren fanns fadern på den vita klippan, Peatro Petralba själv. Vid hans sida, likt en livvakt, stod Lertios. Ännu ett kärt återseende! Petralba välkomnade besökarna men avslöjade inte varför han kallat dem till sig. Han gav dem bara en avskrift av Vox Ranzina och bad dem begrunda bergets ord under natten. Nästa morgon skulle de tala igen. Innan de skildes åt frågade Petralba om någon visste var shamasherprästen Colicus fanns, bud hade sänts även efter honom. Ingen visste. Petralba tycktes mycket bekymrad.

Bodonus visade Peldon, Severa och Lertios till rätta i en av munkarnas trattformade paviljonger. Trion hade mycket att prata om - händelserna på Marjura, de mörka molnen över Trakoriska riket, och inte minst Vox Ranzinas kryptiska strofer. Samtalet avbröts bryskt av Praanz da Kaelve som klampade in i tältet utan att knacka. I släptåg hade han två soldater och en gänglig svartklädd man. Praanz hälsade bryskt och ovänligt och drog med sig Peldon ut för en pratstund. Han hade inte glömt Arhem. Om Ottars anfall var Peldons fel eller inte brydde sig översten inte om, han höll ynglingen ansvarig i alla fall. Och han krävde att Peldon skulle sona sina brott - annars skulle båda han och hans familj råka illa ut. Praanz krävde att Peldon skulle påverka den orubbliga Peatro Petralba och förmå honom att dra tillbaka Vox Ranzina - eller i varje fall luska ut om vad den gamla gubbstrutten hade i kikaren och rapportera allt till Digeta Longa. Praanz presenterade sin kollega, den svartklädde drogmästern Iargozza da Siola, som blev Peldons kontaktperson. Köpmannasonen fick också en bur full med brevduvor att använda för att skicka sina rapporter.

När Praanz gått fortsatte Lertios, Severa och Peldon att grubbla över Vox Ranzinas verser till långt in på natten. Strofer talade om "ruttnande riken" som skulle falla, det var vad som hade retat upp trakorierna. Severa konstaterade att det var trakorierna själva som läste in sin egen undergång i detta, och därmed kunde bidra till att så faktiskt hände. Lertios begrundade ordens makt och varnade mot att se lättsinnigt på profetian. En strof omtalade en konung som skulle komma seglande. Handlade det om Ottar? Andra rader omtalade en "mörkerman" som skulle träda fram ut "gravens grotterum". Syftade det på Shagul? Nästa strof antydde att mörkermannen skulle dödas av någon som kände hans anlete, och att "svaga fingrar" skulle bära svärdet. Severa undrade om det var hennes öde att döda själva Shagul! Lertios och Peldon drog på munnen åt högmödet. Med hjärnorna fyllda till brädden av tankar lade sig de tre för att sova...

Kommentar: Skitkul att vara igång igen! Skuggspelet tog lite mer tid än jag hade tänkt, uppåt en timme i stället för en halvtimme, men det var första gången och alla regler skulle förklaras. Dessutom kan en del av skugggrundan skötas via e-post mellan spelmöten i fortsättningen.

EPISOD 2 (24 OKT)

Efter lite omvälvningar i spelgruppen och byte av två spelare är kampanjen på spåret igen. Nya karaktärer i gruppen är:

- ❖ Kamurra Dolzar, mördarkonstnär från RhabdoRana som infångats av Digeta Longas drogmästare och nu tjänar det trakoriska riket. Eller?
- ❖ Umbrovo (har glömt efternamnet), levnadsglad och vetenskapsintresserad ädling från Albarunzia som finner Kishatets eländesdyrkan svår att uthärda och hellre tjänar sitt land borta än hemma.

Välkomna båda två!

SKUGGSPELET

Eftersom halva spelgruppen var ny blev även denna skugggrunda något av en introduktion. De flesta skuggmakterna höll sig också kvar i det fördolda, mobiliserade sina resurser och planerade framtida komplotter. Ett undantag var ranzinermästaren Peatro Petralba, som lät berget Ranz stämma flöda över Hiltre och lockade pilgrimer från hela hertigdömet. Shar Kishati Manzonla bromsade sin offensiv mot det trakoriska riket en aning, men värvade rebeller i Milacke och lät sina ransardiska allierade härja vidare och stärka sina ställningar på Frimbolinerslätten. Och en helt ny aktör steg in på skuggfigureernas scen - Storsyntald Edwyl Hussler, ledare för Illusoriska akademien i HOXOH.

***Kommentar:** Skuggspelet funkade helt ok, även om det även denna gång tog lite tid. Eftersom reglerna är nya för alla var det också lite klurigt för spelarna att veta vilka drag som var möjliga och smarta, men jag tror att det ger sig efter hand. Och ändå fortsatta skuggspelet att leverera storskaliga händelser till kampanjen, vilket gör att spelvärlden känns mer dynamisk och levande.*

KARAKTÄRSSPELET

Vi fortsatte exakt där vi slutade senast, med Severa, Lertios och Peldon sovande hos munkarna på berget Ranz slutningar, med tankarna fyllda av bergsprofetians verser. Ingen av dem märkte när en mörk skugga ljudlöst gled in genom rökålet i paviljongen, inte heller hur skuggan öppnade locket på en liten lerkruka och släppte ut ett mängd röda småkryp med gaddarna höjda till anfall.

Först när en trädskorpion kröp på hennes ben vaknade Severa. Hon kastade sig upp och sparkade bort djuret innan det hann hugga. Lertios vaknade av tumultet, i tid för att se skuggan i rummet dra sin långa mördarskära och göra sig redo att avsluta det som trädskorpionerna inte lyckats med.

RhabdoRanamördaren kastade sig över Lertios, och de båda tumlade runt på golvet. Severa högg fienden i benet och öppnade en blotta för Lertios, som stötte sitt svärd i angrärens buk. Svårt blödande flydde han ut i mörkret.

MÖRDARE VS MÖRDARE

I trakoriernas tätläger ett stycke bort, vid Peatro Petralbas enorma fossilkranium till bön, vaknade Kamurra Dolzar av skrik och ljudet av klingor som korsades. Hans herre, Digeta Longas drogmästare Iargozza da Siola, lyssnade och funderade en stund över det mest gynnsamma handlingsalternativet. Sedan gjorde han tecken åt Kamurra att undersöka tumultet uppe i peatrons grotta. Motvilligt drog den gänglige sitt vapen och lunkade ut, med Iargozza tätt efter.

Inne i ranzinermästarens vitkalkade grotta väntade en makaber syn. En trakorisk knekt som stått på vakt i förmaket låg död på golvet, halsen avskuren från öra till öra. I den inre kammaren pågick en desperat kamp. En ung ranziner munk försvarade sig själv och gamle Petralba med en stor kandelaber mot en anگریpare som var klädd som en trakorisk knekt, men rörde sig betydligt smidigare och svingade ett långsmal mördarskära i stället för ett reglementsenligt svärd. På golvet låg ingen mindre än överste Praanz da Kaelve, Iargozzas överordnade, svårt blödande men vid liv.

Åter vägde Iargozza sina alternativ noga, men nickade till slut åt Kamurra som gav sig in i striden. Den soldatklädde RhabdoRanamördaren höjde sin skära till anfall mot sin nya fiende, men insåg för sent att han kunde förutspå hans varje drag. Kamurra var själv tränad i mördandets konst av den strimmiga grodans brödraskap, sedermera sliten ur sektens kollektiva medvetande av Iargozzas dekoter. Kamurra fällde sin förvånade motståndare till marken, och klämde sedan livet ur honom med bara händerna.

DE FYRA ÖGONEN

Peatron var räddad. Iargozza konstaterade, inte enbart med glädje, att även da Kaelve var vid liv. I samma stund kom Lertios instörtande i rummet, ditlockad av stridslarmet. Severa hade dröjt kvar för att ta hand om Peldon, som blivit illa stungen av trädkorpionerna.

Ranzinermästaren kallade omgående till ett rådslag, och när gryningsljuset träffade Ranz samlades hela sällskapet åter i fossilkraniet. Da Kaelve var alltför sårad för att närvara, liksom Peldon.

Petralba ödslade ingen tid på artigheter. Tiden var knapp, RhabdoRana kunde slå till igen närsomhelst och ingen visste vad da Kaelve skulle göra när han piggnade till. Den gamle munken avslöjade att det fanns fler verser i Vox Ranzina än de som Lertios och Severa fått läsa. De hemliga verserna handlar om fyra "ögon" som måste skyddas från mörkret. Petralba var övertygad om att det syftade på fyra orakel som trollkarlen Shagul, som uppstigit ur graven och stulit sitt öde från gudarna, ville ta död på för att själv dominera den Femte Konfluxen.

Peatron bad Lertios, liksom han själv en tjänare till den animistiska inkquisitionen Abzulvan, att söka upp oraklen och föra dem i säkerhet. Severa, fri att gå sin egen väg som alltid, valde att följa Lertios på hans uppdrag. Händelserna på Marjura hade startat en kedja av händelser och hon var nyfiken på att följa den till slutet. Förvåningen var större över att Petralba prompt beordrade lönnmördaren Kamurra Dolzar att också följa med. Munken förklarade att Kamurra räddat hans liv och därmed dragit i den gudomliga vävens trådar. Hans öde var nu sammanflätat med oraklen.

EN NY FÖLJESLAGARE

Kamurra tvekade, men hade egentligen inget emot att se lite nya vidder. Iargozza funderade också han en stund, sin vana trogen, men beslöt sedan att låta Kamurra löpa - självfallet med en sträng uppmaning att rapportera allt som sker till Digeta Longa. Hemligheten med oraklen kanske kunde bli användbar för Iargozzas egna ambitioner...

Peatro Petralba berättade att det fanns en individ som kunde hjälpa trion att tolka Vox Ranzina och skydda oraklen. Han sade inte vem det var, bara att det var någon som också hade sett Shaguls ansikte. Denna mystiska individ skulle finnas i Sumbraträskan, några timmars seglats från berget Ranz. Nere vid Malossisjön väntade redan en segelklar slup.

Lertios och Severa lämnade Peldon hos ranzinerbröderna för vård och skyndade nedför genom en dold tunnel i berget med den märklige Kamurra i släptåg.

SKUGGOR FRÅN FÖRR

Ingen i trion kunde skryta med sjövana, men framåt eftermiddagen var de framme vid det stinkande marsklandet. Ett evigt dunkel härskade under trädkronorna, och sällskapet plågrades av vildsinta moskiter, snärjande spindelrankor och det dystra surret från kråkbromsar. Hur skulle de hitta någon här? Och vem var det som väntade på dem egentligen?

Lertios plingade med en liten mäsningsklocka som peatron givit honom. Ljudet tycktes löjligt svagt för att väcka någons uppmärksamhet, men snart hörde Bansikankrigaren en unken viskning svepa förbi sitt öra. Den okroppsliga rösten lockade trion djupare in i träsket, mot dess okända hjärta. Efter en tid speglade sig eld från facklor i det svarta träskvattnet, och slupen närmade sig en liten ö.

På en brygga väntade en sällsam skepnad, som höjde sin hand till hälsning. Det var en mangelstalt, men krum och svag, insvept i tjocka tygsjok. När Lertios steg i land fylldes hans näsborrar av en vämjelig blandning av förruttelse och parfym som främlingen utsondrade. Han hälsade besökarna välkomna. Rösten var påfallande bekant för Lertios och Severa. Det var Barbica, shaguliten som hjälpt dem i Järntornet.

På vägen upp mot hans lilla hus på öns topp sade Barbica att utan de elixir som fanns i Järntornet förtärde shaguliternas mikrober hans kropp. Bittert berättade han att han gjort allt för att göra bot inför gudarna, men utan resultat. Han ruttade sönder levande.

Besökarna hann inte smälta denna överraskning innan nästa kom.

"Ni är sena. Er vän Colicus väntar på er i min boning", sade Barbica och sköt upp dörren.

I KISHATETS HEMLIGA TJÄNST

Besökarna visste inte vad de skulle tro. Förvirringen förbyttes i förvåning när de i Barbicas kammare mötte en ung, välklädd man med fryntlig uppsyn. Inte det minsta lik den gamle shamasherprästen Colicus.

Förklaringen var lång, invecklad och stundvis direkt osannolik. Ynglingen sade att hans namn var Umbrovo, från Albarunzia i Det Heliga Kishatet. Tydligt litade kristalokraterna inte på Colicus efter händelserna på Marjura, så när sändebudet från ranzinerorden kom för att hämta honom slängdes båda två i en fångelsehåla. Shar Kishati Manzonla var dock intresserad av vad ranzinererna hade i kikaren och skickade därför en agent till Ranz, någon som kunde smälta in på Paratorna trots det hotande kriget - kort sagt, ädlingen Umbrovo och hans trogne tjänare Belbozza.

I Ranz hade Umbrovo infiltrerat ranzinerorden, och till och med lyckats kopiera Vox Ranzinas hemliga verser och fått höra om mannen i träsket som kunde tolka de kryptiska raderna. Och här var han nu.

Lertios och Severa var förstås misstänksamma, men de kände ändå att Umbrovo hade en roll i gudarnas skådespel och att det vore fel att göra honom till sin fiende. Fyra orakel, fyra väktare satta att skydda dem. Colicus och Peldon hade fallit på vägen, och nu hade gudarna sänt Kamurra och Umbrovo att axla deras mantlar. Tveklöst två märkliga ersättare, men vem kan ifrågasätta gudarnas vilja?

Kommentar: *Planen för kvällen var bara att göra karaktärer till de nya spelarna Sven och Niklas och spela en runda skuggspel, att vi faktiskt hann spela karaktärsspel också var en bonus. Och en kul sådan! Det blev kanske lite rälsat och aningen forcerat, men det var kul att vi hann fram till träsket där Barbica och den sista karaktären Umbrovo väntade. Nu är den nya gruppen samlad, redo för äventyr!*

Speltekniskt har jag inte så mycket att säga, det känns som att det flyter nu. Filar lite på stridsreglerna för att göra strid lite extra rafflande.

EPISOD 3 (14 NOV)

Vår konfluxkampanj rullar på! I söndags gav sig karaktärerna ut på jakt efter sitt första Öga, det Vita.

SKUGGSPEL

Vi började som vanligt med en runda skuggspel, och den här gången rullade det på riktigt bra. Inga öppna konfrontationer mellan skuggmakterna, i stället spred de sitt inflytande till nya områden och konsoliderade sina maktbaser. Men det känns som lugnet före stormen... Några huvudpunkter:

- ❖ Med helig vrede rensar Shar Kishati Manzonla ut alla tvivlare och vankeltrogna ur Kishatet. Rykten om skräckväldet sprider sig över hela övärlden.
- ❖ Efter flera misslyckade försök att ena Milacke i revolt mot trakoriska riket lyckas en skara trinsmyriska rebeller, allierade med Kishatet, bättre i Rung, där en upprorsrörelse etableras.
- ❖ I HOXOH stiger storsyntald Edwyl Hussler fram som en dominerande makt efter att ha lanserat sin nya doktrin om att inget, inte ens jagets existens, kan betraktas som en obestridbar sanning. Husslers filosofi vinner också en del gehör på ön Myxa.
- ❖ Peatro Petralba vandrar genom Paraltro och sprider våghalsigt Vox Ranzinas profetiska ord, men paratornierna orkar inte höra om mer elände och vägrar i allmänhet lyssna.
- ❖ Av rädsla för fientlig infiltration försöker Digeta Longas drogmästare Iargozza da Siola åter ta kontroll över Ilibaurien, men hans agenter i Skugers gränder lyckas inte kontrollera den drogade befolkningen...

KARAKTÄRSSPEL

Samlade på Barbicas ö i Sumbraträsket funderade Lertios, Severa, Umbrovo och Kamurra i flera dygn på Vox Ranzina, och diskuterade var de olika Ögonen kunde finnas. De beslöt sig för att börja med det första i ordningen - det Vita Ögat - som de misstänkte kunde finnas i bland det beryktade vargfolket i Vulferveden på nordön Trinsmyra.

LERTIOS, VINDVISKAREN

Tack vare Severas musikaliska talanger fick sällskapet plats på en karack i en handelskonvoj från Tricilve till Vumbra. Överfarten till Trinsmyra blev stormig, ilska höstoväder svepte in från nordost och vände magarna ut och in på besättning och passagerare.

Utom Lertios. Med sina nyvunna animistiska insikter ställde sig Bansikanmunken i fören och tog ett allvarligt samtal med den vresiga vinden. Det visade sig att den var på flykt undan något tilltagande mörker i det norra ishavet, och snarast möjligt ville söka sig till vänligare väderfränder söderöver. Lertios bad stormen att lugna sig en aning och ge fartyget fri lejd till Vumbra, vilket den också gjorde. Vindar är sällan oersonliga om man tilltalar dem artig och respektfullt.

SEVERA MÖTER SIG SJÄLV

Den sista natten före Vumbra blev lugn, för alla utom Severa. Hon drömde att hon vandrade genom ödsliga grå hallar. Vacker musik från lockade henne in i en salong, där en liten flicka spelade lyra inför några åhörare. Severa insåg att flickan var hon själv, som liten. De andra var hennes familj, då de ännu var i livet, hemma i släktresidenset i Fontra Cilor. I ett mörkt hörn av salongen satt en man. Hans ansikte var höljt i skugga, men Severa anade ett purpurfärgat öga.

Plötsligt var Severa sitt yngre jag. Lyran i hennes hand kändes stor och otymplig. Hennes släktingar tycktes tappa intresset, de tittade bort, kändes plötsligt frånvarande. Severa fick en impuls att spela ännu vackrare, mer intensivt, för att de skulle fortsätta lyssna. Fortsätta vara vid liv. Men hon hejdade sig. Slutade spela. Denna sorg var hon klar med för länge sedan. Hon hade accepterat sitt öde.

Mannen i hörnet fnös missnöjt. Sade att Severa kunde stanna här, i familjens värme, för evigt om hon så ville. Denna verklighet var lika sann som att hon låg och frös på en gungande karack. Hon kunde välja sin verklighet själv. Men Severa stod på sig. Hon hade redan valt sin verklighet, och den var inte här. Shagul suckade, smälte in i skuggorna. Severa vaknade.

IN I SKOGENS MÖRKER

Sällskapet ödslade ingen tid i Vumbra, staden kryllade av nervösa trakoriska knektar på sin vakt för trinsmyriska upprorsmakare. Umbrovo, den mest bemedlade i sällskapet, ordnade transport på en kolkonvoj på väg till gruvorna i Hymbergond. På en oxdragen kärra som yrde av svart damm gick färden norröver, förbi Vulferveden. Lokalinvánarna som var med på färden gjorde narr av främlingarna på sitt märkliga språk rungli. Bara språkbegåvade Severa begrep tillmälena, men fann det klokast att svälja förtreten.

Vid skogens rand hejdade sällskapet kärran och hoppade av. De trakoriska knektarna som vaktade konvojen skakade på sina huvuden åt de stackars dårarna som gick mot en säker död i Vulfervedens mörker. Men sällskapets mod var gott. Umbrovos tjänare Belbozza rotade fram en översiktlig karta över området i sin till synes outtömliga kappsäck, och Lertios slog sig i slang med en fuktig skogsvind som efter viss övertalning visade dem vägen mot vargfolkets läger.

KAMURRA DANSAR MED VARGAR

Plötsligt var sällskapet omringade. Raggiga, morrande vargfolk närmade sig från alla håll med blottade huggtänder. Den bildade Umbrovo drog sig till minnes en bok han läst om vargfolkets beteende, och viskade till de andra att dölja sina tänder och inte möta halv djurens blickar - det kunde uppfattas som direkta hot.

Sällskapet släppte sina vapen, den stolte Lertios något motvilligt, och leddes djupare i skogen i rask språngmarsch över sten och mossor. När höstkvällen gått över i natt var de framme i vargfolkets läger. Mellan tält och hyddor brann stora eldar som slungade upp gnistor i mörkret. Överallt morrande, gläfsande, gnyende, ylande vargfolk i alla storlekar.

Efter en stund visade sig deras ledare. Aoya, Onda Bettet, var en vargkvinna av imponerande mått. Vargmännen blottade strupen och gnydde som små valpar i hennes åsyn. Besökarna försökte gör detsamma - utom den nyfikne Kamurra som stirrade storögt och lyckades reta upp en ung hetsig vargman som kastade sig över honom med gapande käf-

tar. Den gänglige Kamurra gav ånyo prov på förbluffande snabbhet, med ett snabbt sidosteg fällde han vargmannen till marken.

BESVÄRJARE OCH SYSKON

Onda Bettet röt till för att stoppa bråket, och började tala. Hon hade väntat på besökarna. Hennes siare, Raoga, hade sett dem i sina drömmar. Men nu var Raoga försvunnen, bortrövad av människor från ön Gatves klippa utanför kusten. Onda Bettet förberedde en stormning av ön för att befria oraklet.

Umbrovo, berest och beläst som han var, kände till Gatves klippa. Ön var en oansenlig utpost och handelsstation som nyttjades av fartygskonvojer på väg från Trakorien mot nordligare vatten. Trakoriska knektar fanns på ön, men den styrdes av de båda magikerna, och tillika syskonen, Fundibéra och Kamalkus. Båda var kända som mäktiga besvärjare, Kamalkus hade även gjort sig ett namn som skicklig skulptör.

Severa vädjade till Onda Bettet att vänta med stormningen och låta sällskapet göra ett försök att rädda Raoga först. Efter stor tvekan gav hon med sig. De fick ett dygn på sig. Sen skulle vargmännen komma.

Kommentar: Nu började O4Ö på allvar, med jakten på det första oraklet. Det blev en rätt trevlig blandning av laddade scener och lite culture gaming, på båtfärden och under kolkonvojen. Och i mixen kom även några bombliknande RP-specifika scener, främst Severas dröm men också Lertios möte med stormen. Ser fram mot fortsättningen!

EPISOD 4 (22 NOV)

Vi hoppade över skuggspelet den här gången, dels på grund av tidsbrist och dels för att skuggspelet inte ska gå alltför fort jämfört med karaktärsspelet.

KARAKTÄRSSPELET

Vi började spelmötet till havs, på en flotte som vargmännen byggt, på väg mot Gatves klippa där det Vita ögat förhoppningsvis fanns. Efter en del funderingar av det filosofiska slaget beslöt sig gruppen för att dela upp sig - Lertios och Umbrovo skulle smyga i land och ta sig obemärkt till magikernas torn, medan Severa och Kamurra skulle åka in till det lilla fiskeläget under täckmantel.

Sagt och gjort. Med tjänaren Belbozza flämtande bakom sig vandrade Umbrovo och Lertios genom snårskogen på södra delen av ön, följde kusten österut och närmade sig citadellet söderifrån. Vägen blev allt brantare och trion balanserade farligt nära hisnande stup över havets dundrande dyningar.

PRINSESSAN SEVERA

Inne i byn väckte Severa och Kamurra uppmärksamhet från en skara barn på kajen. Severa presenterade sig som en prinsessa från fjärran land, en täckmantel som barnen åtminstone fann roande. Severa bad barnen visa vägen till magikernas torn, och en flicka vid namn Lupeja tog täten.

På vägen genom byn möttes Severa av märkliga reaktioner från alla vuxna de passerade. De bugade och neg förskrämt, och viskade till varandra. Severa tog ingen större notis om saken, mest bara glad att hennes täckmantel tycktes så övertygande.

Besvärjarnas stentorn vaktades av två barska knektar som alls inte ville släppa in de oanmälda besökarna. Men Severa sade att hon hade kommit för att sitta modell för skulptören och magikern Kamalkus och visade upp sina danskonster, varpå knekten blev så betagen att han omgående öppnade porten.

DE GULA FJÄRILARNA

Den bildade Umbrovo ansåg att en gammal befästning som detta torn borde ha en hemlig flyktväg, och mycket riktigt fann han snart en grottöppning i bergssidan. Nere i vattenbrynet anades resterna av en pir, men trappan däremellan hade för länge sedan rasat bort. Utan tanke på farorna började han klättra. Lertios, med upphöjt lugn, valde en annan metod. Han lockade till sig havets stormvindar och lät dem lyfta honom upp till grottöppningen.

Förbluffad och flämtande kom även Umbrovo upp, och duon fann en tunnel in i berget. Bakom en port efter en lång stentrappa fann de en stor vitkalkad sal, en skulptörverkstad. Tre påfallande vackra statyer fanns i rummet, liksom stenblock och huggjärn.

Umbrovo fattade intresse för en liten urna på en piedestal - när han öppnade den flög ett antal gula fjärilar ut. I urnan fanns bara en liten lapp med en ramsa om något som hette "nekromorben" som nu skulle ha vaknat, för att jaga den som öppnat urnan.

Umbrovo begrep inget av det ödesmättade som just inträffat, utan gick oförskräckt vidare till att undersöka fyra träluckor som satt i rad på vägen, dolda under ett stort draperi.

Varje lucka var prydd av en symbol. Umbrovo avstod från att öppna de två vars symboler han kände igen, den ena en uråldrig symbol för tillvarons tudelade natur och den andra en avbild av den mytologiska varelsen gorgon vars blicks sägs förstena betraktaren.

De sista två luckorna visade två stiliserade människokroppar respektive två båtar, och Umbrovo valde kropparna. Bakom luckan satt en stor spegel. Först såg Umbrovo sitt vanliga stiliga jag, men sedan försvann plagg efter plagg på hans avbild. Ynglingen blev stel av skräck när inte bara underhosorna försvann utan sedan själva huden, och blottlade pumpande blod och kladdiga organ inuti hans kropp. Han skrek av fasa.

EN OVILLIG MODELL

Uppe i tornet väntade Severa och Kamurra på att få träffa Kamalkus. De hamnade i köket där en fetlagd mästersmakare provåt maten som skulle serveras magikern, och knekten som fattat sådant tycke för Severa bjöd även henne. Kamurra och flickan Lupeja, som hade följt med in i tornet, smakade också på godsakerna.

Efter en tid släpptes besökarna upp till Kamalkus kammare en våning upp i tornet, fylld av speglar, böcker och ornament. Han var en fränstötande gestalt - krum, skrumpen och med hud som såg ut att ha härjats av syra. Över hjässan hade han ett nät av silver.

En märklig konversation tog vid. Severa erbjöd sig att stå modell för Kamalkus, i utbyte mot att han skulle visa henne fönster in i andra världar. Den gamle besvärjaren var inte sen att nappa på erbjudandet, han berättade om sina dimensionsvandringar och sin långa tid i Gombitakles frätande slemdjungler. Han bad Severa att stiga genom en stor spegel, som han sade var en port som skulle leda till citadellets inre.

Magikerns stora iver fick Severa att tveka. Hon drog dolken Demens och hotade Kamalkus, och sade rakt på sak att hon hade kommit för att hämta det Vita ögat. Kamalkus tycktes snarare road är skrämmd. Vem var denna kvinna som så fräckt trängt in i hans bönning? Vad skulle hon ha vargkvinnan till? Han var själv måttligt intresserad av den raggiga stackaren och erbjöd Severa att ta henne - bara hon först ställde upp som modell för en skulptur. Han upprepade att vägen gick via spegeln och bad henne följa efter honom, innan han klev rakt genom den skimrande spegelskivan och försvann i tomma intet.

Severa var nu mycket misstänksam och tänkte absolut inte följa Kamalkus in i spegeln. Men hennes sällskap hade andra tankar. Kamurra och flickan Lupeja, som stått tysta under hela konversationen, tog några snabba steg och försvann genom samma magiska portal som besvärjaren.

DEN VANSINNIGA VISAN

Lertios tålmod med den farligt nyfikne Umbrovo hade runnit ut, och han föste med sig färdkamraten genom tunnlar, på jakt efter det Vita ögat. I ett lyxigt inredd kammare fann de en påfallande vacker man bland speglar och rökelsekar. Han var tydligen en kurtisan från fjärran land som kommit för att stå modell åt Kamalkus. Något vargorakel kände han inte till, men tyckte nog att han hört morranden från kammaren intill.

Dörren dit var låst. Här i underjorden var vindarna alltför svaga för att blåsa upp den, så Lertios drog motvilligt det svarta svärdet Nabakos som han funnit i kung Ottars gravkammare och högg sönder dörren som om den vore av papper.

Där inne fanns hon verkligen, oraklet. Raoga var en sorglig syn. Ynklig och apatisk, knappt kontaktbar, nynnade hon på en märklig melodi. I cellen fanns även en människokvinna, som tycktes ha förlorat allt vett. Förutom några hårtestar var hennes skalle helt

rakad, och hon sjöng en obegriplig visa som liknade en förvriden barnramsa. Umbrovo hade läst om Remuntradyrkare, som skys som elden för sin smittsamma galenskaps skull, och insåg att han just hade mött en sådan.

Var Raoga också smittad av vansinnet? Lertios lyfte upp den gamla vargkvinnan och gick mot utgången. Plötsligt hörde de duns och rop utifrån rummet med skulpturerna.

SANNING OCH BLOD

Kamalkus och flickan Lupeja tumlade ut på golvet, genom träluckan med de två båtarna på. I nästa stund kom Umbrovo och Lertios springande. "Tjuvar", sade flickan, mer intresserat än ilsket. Men rösten var djupare. Hon var ingen flicka längre. Hon var en vuxen kvinna, lång och respektinjugande, med dansande månljus i blicken. Hon var häxan Fundibéra, Kamalkus syster.

Ett märkligt meningsutbyte tog vid. Inkräktarna förklarade att de inte stulit något, men Fundibéra ville veta varför den vita vargkvinnan var så viktig. När hon insåg att Umbrovo hade öppnat urnan med fjärlarna blev hon så road att hon var redo att låta trion löpa med Raoga.

I nästa stund klev Kamalkus genom spegeln. Hans förvåning hann aldrig övergå i vrede innan Kamurra, den ständigt oberäknelige, kastade sig över honom och de två föll tillbaka genom spegeln. Lertios och Umbrovo följde raskt efter, och hamnade även de uppe i Kamalkus tornkammare.

Innan Fundibéra hann följa efter krossade Umbrovo spegeln, som föll i golvet med ett bedövande dån och tusentals skärvor över stengolvet. Men han kunde bara med fasa beskåda hur Kamalkus, nu röd av ilska, med ren viljekraft pressade ihop Kamurra med tyngden av berg och sten. Kamurra föll till golvet, en livlös och blödande trasdocka. Umbrovo slet fram sin värja och rände den genom den gamle trollkarlens ansikte. Sen rusade hela sällskapet, med det Vita ögat över Lertios axel och Kamurra över Umbrovos, ned för trappan och ut ur magikernas förbannade torn.

Kommentar: Ett fartfyllt och spännande spelmöte, där jag tyckte att karaktärernas särdrag verkligen kom fram trots att de ägnade sig åt ett "klassiskt" rollspelsuppdrag. Umbrovos oförsiktighet och handlingskraft, Lertios upphöjda lugn och fokus, Kamurras oberäknelighet och Severas filosofiska fundersamhet blev väldigt tydliga. Karaktärernas samtal med Kamalkus och Fundibéra var väldigt kul för mig, de tog oväntade vändningar och tvingade mig hela tiden att improvisera. Väldigt roligt, och spännande inför fortsättningen.

Speltekniskt rullade det på rätt bra. Umbrovos Bildning kommer väl till pass gång på gång. Inte för att det räddar honom från trubbel... En grej till: systemet är verkligen dödligt, det visar både mina och andra speltestares erfarenheter. Kamurra och Kamalkus föll på en attack var. Inget hacka och slå i evighet här inte...

EPISOD 5 (12 DEC)

Hepp, här kommer resumé från spel i söndags. På allmän begäran (typ) har jag lagt till några fotnoter med lite extra info av spelteknisk natur.

VARGARNA KOMMER

Något pågick nere i hamnen på Gatves klippa. Bärande Det Vita Ögat och den blodiga Kamurra trängde sig sällskapet genom folksamlingen och möttes av en hord raggiga vargmän, hotfullt morrande. De hade anlänt på en armada av flottor, och på den största tronade Onda Bettet själv. Vid hennes sida stod tre okända människor, två män och en kvinna.

Onda Bettet krävde till sig Raoga och anklagade sällskapet för att ha försökt kidnappa oraklet på uppdrag av en fjärran trollkarl, vilket ju inte var alldeles osant. Severa försökte resonera med den hotfulla Onda Bettet, som blev ännu mer ursinnig när hon såg Raogas eländiga tillstånd.

Severa anade att den mänskliga trion vid Onda Bettets sida på något vis hade manipulerat vargmatriarken, vänt henne mot sällskapet. Efter en utdragen diskussion, som pågick inför morrande vargmän med blottade huggtänder, beslöt Onda Bettet att alla palslösingar, både Severas sällskap och den främmande trion, skulle följa med till Vulferveden. Där skulle sanningen visa sig.

GHUMGAKKS GRODYNGEL

Men Severa, som anade strimmiga grodors närvaro, ville inte låta främlingarna följa med. Peatro Petralba hade sagt att Rhabdoranans mördare gick i Shaguls ledband, och de kunde mörda Raoga om de gavs minsta tillfälle.

Severa tog sats och lät en rödglödgad svada okvädningar av finaste paratornsk kvalitet flöda mot kvinnan som tycktes vara trions ledare. De var Ghumgakks grodyngel som borde krypa tillbaka till sina pölar, fräste Severa. (1)

Ett ögonblick tvekade kvinnan, sedan agerade de tre mördarna i perfekt, ljudlös synkroni. De drog sina långa mördarskäror och kastade sig mot varsitt mål - kvinnan mot Onda Bettet, den ene mannen mot Severa och den andre mot Raoga som ännu vilade i Lertios armar.

Umbrovo gav sig plötsligt in leken och ställde sig i vägen för kvinnans attack, men hon knuffade honom över bryggkanten och ynglingen från Albarunzia föll i vattnet med ett ljudligt plask (2). Med Demens spåda klinga lyckades Severa stoppa hugget mot sitt hjärta, men föll till marken (3). Lertios skyddade modigt Raogas kropp med sin egen, och mördarens klinga skar honom i sidan.(4)

ORAKLETS ÖDE

Bansikanmunken, som nuförtiden hellre litade till ordets makt än till svärdets, stod pall mot smärtan och kallade på vindarna som svepte runt Gatves klippa. De svarade lojalt på Lertios nödrop, och en kraftig vindstöt svepte upp angriparen i luften och slungade ut honom i vattnet.(5)

När kvinnan såg dussintals vrålande, dreglande vargmän rusa fram insåg hon att striden var förlorad, och kastade sig självmant i vattnet och försvann. Den sista i mördartrion, Severas fiende, hann inte undan. Han hann knappt skrika innan vargmännen bokstavligen slet honom i stycken.

Kampen var avgjord, men inte frågan om oraklets öde. Umbrovo och Severa resonerade med Onda Bettet, försökte övertala henne att låta Raoga följa med dem. Det var hennes öde, och bara genom att följa det kunde hon få sansen tillbaka, tyckte de. Till slut, och mycket motvilligt, gav Onda Bettet med sig.(6)

MOT ILIBAURIEN

När vargfolket lämnat Gatves klippa övervägde sällskapet sitt nästa drag. Skulle de resa tillbaka med Raoga och den skadade Kamurra till Barbica i Sumbraträsket, eller direkt jaga efter nästa orakel? Vox Ranzina kunde tolkas som att Det Röda Ögat fanns någonstans norr om asköknen Laabne på västra Palamux, kanske i närheten av det vildsinta Klagga. Skulle gruppen dela upp sig?

De funderade också kring Det Blå Ögat, som tycktes finnas på någon ö eller klippa. Umbrovo, en levande uppslagsbok, drog sig till minnes en barndyrkande sekt i det den förtappade landsändan Ilibaurien på norra Paratorna(7). På en oförklarligt svävande klippa över staden Skuger fanns ett barn som sades ha profetiska förmågor.

Ilibaurien låg nästan på vägen tillbaka till Sumbraträsket, så sällskapet beslöt sig för att resa till Skuger så fort de kunde. Redan nästa dag slog de följe med en mindre handelskonvoj som passerade Gatves klippa med destination Siola.

ETT NAMN LERTIOS HELST SLUPPIT HÖRA

Överfarten till Paratorna var händelselös, men hamnstaden Siola surrade av rykten och kryllade av militärer. Skräckhistorier från Ransards invasion av Saphyna blandades med rykten om terrorvälde och utrensningar i Kishatet. Alla undrade vad "den galne hunden" Shar Kishati Manzonla skulle hitta på härnäst.

Tydligen sågs det droghärjade Ilibaurien som en blotta i det trakoriska rikets rustning, för i Siolas hamn låg flera krigsfartyg på väg till Skuger. Med ett av dessa fick sällskapet lifta i utbyte mot en rundlig muta, som Umbrovo grävde fram ur sin ansenliga penningpung.

Kaptenen var fylld av tillförsikt om att "opianderhålan" Skuger äntligen skulle rensas upp nu när en ny kondottiär skickats dit - ingen mindre än den beryktade Gasalla Fairuza. Lertios suckade djupt när han hörde namnet, men avslöjade inte varför. (8)

EN SÅNG PÅ DÖDA KRABBAN

Några dygn senare, efter att ha rundat Paratornas nordspets, gick karavellen in mot Skugers hamn. Ingen fyr brann i hamnen, ingen lots kom för att möta fartygen. Skuger var i sanning en stad i fysiskt och moraliskt förfall. Sällskapet hann inte många steg innan de antastades av tiggare vars såriga munnar rann av opianderns förförande och förslavande saft.

Det var kväll och knappast säkert att röra sig ute på gatorna. Severa mötte en handelskvinna som tycktes något mindre förtappad, och lät dig dirigeras till värdshuset Döda Krabban som drevs av hennes farbror. De tog in på ett loppädet rum där den skadade Kamurra kunde vila, och satte sig sedan för att äta i den skamfilade allmänsalen.

Severa, nu utstyrd som sitt alter ego, barden Priofina, spelade ett stycke på sin lyra och väckte applåder från en pråligt klädd man vid ett bord. Hennes förvåning var stor när den flottige mannen steg fram, omfamnade henne och påstod att han känt henne som barn.

VÄLKRYDDAD GRYTA

Mannen presenterade sig om Felius da Cilor och hävdade att han varit nära vän till Severas familj i Moskorien. Hon kände inte igen honom alls och var mycket misstänksam, men kunde inte bortse från att han bevisligen kände till hennes namn och bakgrund. (9)

Umbrovo fann Felius desto mer sympatisk, och moskoriern tyckte att det mycket lustigt att ynglingen från Albarunzia var en sådan livsnjutare medan Severa enligt Felius mening var den som betedde sig som en eländighetsdyrkande shamasherpräst. Affärsmannen Felius bjöd på mat - han sade sig känna krögaren väl - och erbjöd sällskapet sin hjälp. Han var bekant med kondottiär Fairuza och sade att han säkert kunde ordna ett möte. Maten som dukades fram, en enkel köttgryta, var fantastiskt välsmakande. Lertios och Severa anade oråd och sköt faten ifrån sig, men Umbrovo lät sig väl smaka.

Livsnjutaren Felius erkände utan omsvep att grytan var kryddad med opiander. Att det kunde vara skadligt skrattande moskoriern åt, "bara man konsumerar det med måtta".

Timmen var sen och sällskapet drog sig tillbaka till sitt rum. På vägen drog Felius till Severa och viskade hårt i hennes öra, obehagligt nära med opianderhet andedräkt:

"Hussler vill ha det Blå Ögat".

Kommentar: Vi saknade Kamurras spelare den här gången, och valde därför att inte spela skuggspel. Vi sparade också Kamurras så kallade Dödsslag, som avgör om han överlever sina svåra skador efter Kamalkus attack. En spännande start på nästa spelpass!

Denna session kändes varierad och skoj för mig att spela. Uppgårelsen med vargfolket och RhabdoRana blev laddad. De båda bifigurerna Gasalla Fairuza och Felius da Cilor introducerades så smått, med särskilda intressen i vissa karaktärer. Ska bli kul att se hur det utvecklar sig.

Och så fotnoterna då:

- 1) Severa använde förmågan Okvädnig till en retorisk konflikt med RhabdoRanamördaren. Severa vann och motståndaren ställdes inför valet att ge med sig eller eskalera konflikten, och valde det senare.
- 2) Närkamp som Umbrovo förlorade med segermarginal noll. Umbrovo skadades inte, i stället fick hans fiende välja en specialeffekt.
- 3) Som 2) ovan.
- 4) Lertios tog konflikten med angriparen, men förlorade stort och skadades. Dock gör förmågan Bansikan att han inte påverkas av smärtan.
- 5) Lertios använde förmågan Animism - Vind och övervann sin motståndare.
- 6) Retorisk konflikt som Severa vann knappt.
- 7) Umbrovo slog för Bildning.
- 8) Gasalla är hämtad från en av Lertios Erfarenheter. Vem han är lär visa sig!
- 9) Även Severas bakgrund är hämtad från hennes Erfarenheter.

EPISOD 6 (5 JANUARI 2011)

Årspremiär! Helgerna är förbi och kampanjen tar ny fart. Förra veckans spelmöte började med en runda...

SKUGGSPEL

Kul att köra vidare även på makroplanet efter två pass utan skuggspel. En rätt kul och varierad runda blev det, om än präglad mer av fortsatt uppbyggnad än stora konflikter. I korthet:

- ❖ Shar Kishati Manzonlas ransardiska allierade krossade de sista motståndsfickorna på södra Saphyna, och har nu total kontroll över Frimbolinerslätten. Ska de börja vandra norrut? På Trinsmyra spred sig det begynnande upproret, med stöd av Manzonla, även till Milacke.
- ❖ Peatro Petralba färdades på en levande våg västerut över innanhavet och landsteg i Nastrol, och Vox Ranzinas strofer började få spridning även på Palamux.
- ❖ Digeta Longa-officieren Iargozza da Siola hade inte turen med sig denna runda. Ytterligare ett försök att kontrollera drogräsket Ilibaurien gick i stöpet. En skara agenter som skickats till fjärran Lasemos löpte amok och nedgjorde en skara vetenskapsmän från HOXOH till sista man - en händelse som snabbt blev känd som "massakern i Kharasma".
- ❖ Storsyntalden Edwyl Hussler var förstås den som skickat ut vetenskapsmännen till Lasemos, på fältstudie med okänt mål. Inte heller Hussler rönt några större framgångar denna skuggrunda. Trots incidenten i Lasemos började Iargozza och Hussler, som förenas i motvilja mot de skapelsetrogn och högfärdiga Manzonla och Petralba, så smått att diskutera en allians.

KARAKTÄRSSPELET

Vi återvände så till våra fyra orakeljägare i Skuger. Under natten på värdshuset Döda Krabban vaknade till sist den sargade Kamurra ur sin långa feberfrossa. Han var en förändrad man. Storögt lyssnade han till vad som skett på Gatves klippa, och innan historien ens var färdigberättad glimtade antydning till en tår i hans ögonvrå. Aldrig tidigare hade någon visat Kamurra sådan vänskap och lojalitet.

Utän frukost i magarna gav sig sällskapet tidigt ut på Skugers förlorade gator. Severa ville undvika den honungslent hotfulle Felius da Cilor, som tycktes veta alltför mycket om hennes bakgrund. Oraklet Raoga vågade de inte lämna på värdshuset, så det blev Umbrovo tjänare Belbozzas uppgift att bära den späda och ständigt vansinnesnynnande varginan.

UMBROVO OCH MUSTELONEN

Sällskapet var snart framme vid tempelområdet och fascinerades i åsynen av den väldiga svävande klippan där ovan, förbunden med marken via en grov kätting fäst på toppen av en trappstegspyramid.

Vid porten stoppades den kroniskt oförsiktige Umbrovo av trakoriska knektar, som lät en mustelon i koppel sniffa grundligt på palamoxiern. Det stora mårddjuret från Parator-

nas djupaste skogar var dresserat att söka efter opiander, som var förbjuden vid templet - sannolikt osade doften från kryddan ur porerna på Umbrovo, som låtit sig väl smaka kvällen innan.

Innanför murarna trängdes krämare med blåklädda präster från Den oskyldiges kult, sekten som vuxit upp runt orakelbarnet på klippan och som skulle befria Ilibaurien från drogernas förbannelse. Severa retade upp en präst med några provocerande frågor, och fick tvärt nej på sin önskan att besöka klippan.

FAR OCH SON

I ett hörn av tempelområdet fanns ett trakoriskt arméläger. Kondottiären Gasalla Fairuza tog vresigt emot besökarna i sitt tält. Han misstog Severa för en kurtisan innan Umbrovo tog till orda och förklarade sitt ärende, att det blå barnet var i fara och måste föras i säkerhet.

Först en bit in i konversationen fick kondottiären syn på Lertios. Han avbröt sig tvärt. De två såg på varandra. De var verkligen slående lika, kondottiären en tjugotalet år äldre version av den unge Bansikanmunken. Far och son.

Gasalla gav Lertios en utskällning, kallade honom svikare och förrädare som lämnat den militära bana som fadern stakat ut, för att ägna sig åt något så meningslöst som Bansikans filosofi. Han hade skickat Lertios till krigarön Bhannavil för att lära sig lite disciplin, inte för att bli munk! Lertios lät svadan rinna av, men Severa steg in till hans försvar. Hon lyckades till slut lugna den uppretade Gasalla, som erbjöd Lertios en chans att göra bot för sitt svek och ta en plats under hans befäl. Kanske till och med som officer.

Lertios avböjde erbjudandet, och förklarade att hans ärende var ett annat. Det Blå Barnet måste sättas i säkerhet, och det nu. Gasalla var inte helt avvisande. Han hatade posteringen här i Skuger, och om det blå barnet försvann kunde han lämna den förbannade hålan. Däremot varken ville eller kunde han hjälpa Lertios att ta sig upp på klippan. Dit tog sig bara prästerna, och kondottiären visste inte hur.

KAMURRA TILL AKTION

Sällskapet lämnade Gasalla och tog sig en närmare titt på klippan. En kolonn präster var på väg upp för pyramiden, mot kättingen och ett litet vattenfall som strilade ned från klipans undersida. En av prästerna, tydligen utvald i något heligt syfte, tog av sin blåa särk och lät sig översköljas av vattnet. Medan han förbannade sin egen ondska och lortighet och prisade den Oskyldige mässade de andra omkring honom.

Hela ceremonitåget lämnade sedan pyramiden och försvann in i en paviljong intill. Kamurra hämtade den blå särken som lämnats på pyramidens topp och smög efter. Inne i den kala byggnaden såg han hur den utvaldes kropp överströks av en södoftande blå smet, som kom från en urna som översteprästen hämtat ur en hylla. Sedan fortsatte prästerna upp för en trappa till byggnadens tak.

Obemärkt tog Kamurra en urna och öppnade den. Han smakade. Det var honung, blåfärgad honung. Kamurra tog med urnan och återvände till vännerna utanför.

DET LEVANDE ÅSKMOLNET

Lertios anade en stark magisk kraft under den svävande klippan, något slags väsen. Genom att åkalla vindarna som räddhågset svepte förbi fick han kontakt med varelsen - en efrif, en gigantisk elementar som liknade ett levande åskmoln, och som lystrade till nam-

net Basenanji. Efriten var inte pratsam, men mullrade om att han var fångslad, dömd att bära och skydda den svävande klippan i tusen år. Basenanji bad Lertios befria honom. Det skulle ske genom att kapa "silverstrimman", som tydligen fanns i kedjan till mellan klippan och marken.

Kort därpå kom prästerna upp på taket, där ritualen fortsatte. En eunuck slog i en stor gonggong medan den utvalde, nu övertäckt av blå honung, utropade: "Basenanji! Basenanji! Jag är Kanderahd! För mig till oskuldens ängar", varpå en plötslig vindpust svepte upp honom i luften. Tumlande svävade han upp mot klippan och försvann in i ett hålrum på dess undersida. Sedan var ceremonin över. Det blå barnet hade fått en ny besökare.

TILL PYRAMIDENS TOPP

Det var dags att skrida till handling. Lertios, Kamurra och Umbrovo gick upp på trappstegspyramiden, medan Severa och Belbozza dröjde sig kvar vid armétälten med vargvkvinnan Raoga. Kamurra hade urnan med sig, i fall trion skulle "kandera" sig för en tripp till klippan.

Men först ville Lertios tala till Basenanji igen. Han erbjöd sig att kapa kedjan om efriten lovade att sätta ned klippan lugnt och försiktigt. Basenanji var mullrande otålig, inte på humör att ge löften till ynka människor. Han ville bli fri!

Tiden var knapp, snart skulle någon få syn på trion på pyramidens topp. Lertios chansade. Drog det svarta svärdet Nabakos och högg mot kedjan, flisorna yrde som vore den gjord av murket trä. Han utdelade hugg efter hugg, kedjan var tjock. Och nu blev tilltaget upptäckt. Paniskt skrikande präster pekade mot pyramidens topp och två trakoriska soldater kom rusande, anförda av ingen mindre än Lertios far.

Umbrovo såg sin chans. Han hällde blå honung över sig och ropade att han var kanderad, och i nästa stund sveptes han upp i skyn som av en stor, blöt tunga som lyfte honom mot klippan samtidigt som den slickade honom ren från den söta sörjan.

ETT ÖDESDIGERT HUGG

Kamurra försökte stoppa soldaterna som kom rusande upp för trappan, men vräktes omkull av knektarna och föll ned till en lägre avsats. Gasalla Fairuza höjde sitt svärd mot sin son och krävde att han omedelbart skulle sluta hugga mot kedjan. Lertios tvekade i ett ögonblick. Sedan, utan en blick mot fadern, riktade han ett mäktigt hugg mot kedjan som slets av med en smäll.

Ett åskdån skakade Skuger när efriten vrålade ut sin frihet. Den svävande klippan började luta, driva i vinden. Lertios försökte ropa till Basenanji att sätta ned klippan varsamt, men lyckades inte få den euforiska elementaren att lyssna. Han kunde bara se på med fasa när klippan tippade allt mer och började falla mot den bortre delen av tempelområdet. Gasalla kom av sig i sin vrede och bara gapade.

Severa, som såg klippan falla, slet i Belbozzas arm och de sprang för livet medan den enorma skuggan växte över dem. Präster och andra stod som förstenede, oförmögna att ta in den förskräckliga åsynen. Severa hann ut genom portarna i samma stund som den svävande klippan slog i backen med ett dån som fick marken att skaka i hela Ilibaurien.

***Kommentar:** Oj, så det kan gå! Efter en lite trevande start tog sessionen rejäl fart och slutade med en cliffhanger (cliffdropper!) som hette duga. Vad händer med Lertios och*

hans far (och Kamurra) på pyramidens topp? Hur gick det med Umbrovo, som var uppe i klippan när den föll? Och vad gör Severa och Belbozza? Ser fram mot nästa spelpass!

En rolig grej var att klippans fall inte var förutbestämd på något sätt, utan följden av ett retorisk konflikt med Basenanji som Lertios förlorade (trots omslag med en erfarenhet). Lertios möte med sin far var också intressant. Jag hade ingen som helst plan för hur Gasalla skulle reagera när Lertios dök upp, utan lät det utvecklas i spel. Kanske blev det därför lite tamt i början, men det tog sig och slutade med en väldigt kul uppgörelse på pyramiden (som inte är över än!).

En lite svår grej som jag märker dyker upp då och då är att det skrivna äventyret är ganska inriktat på problemlösning, medan jag vill ge mycket utrymme till karaktärsspelande. Ibland funkar inte mixen riktigt, det ena kommer i vägen för det andra.

EPISOD 7 (16 JANUARI)

I sedvanlig ordning började vi med lite...

SKUGGSPEL

Detta kändes som rundan då skuggspelet tog fart på allvar. Om de tidigare rundorna präglades av mobilisering och uppbyggnad, så var det nu direkt konflikt som gällde. Det hände mycket, bland annat avancerade Manzonlas ransardiska allierade över Saphynas berg och trängde in i Korjulme, medan Edwyl Hussler spred sina illusioner över Lasemos, men en händelse var så dramatisk att den överskuggade alla andra.

Efter att flera rundor med klart begränsade framgångar slog Digeta Longas drogmästare Iargozza da Siola till med en komplott som sände chockvågor över övärlden. Han sände sina agenter att mörda ranziner munkarnas ordensmästare Peatro Petralba, sedd som förrädare av trakorierna på grund av sin profetia Vox Ranzina som tycks förutspå det trakoriska rikets fall. När animisten aningen oförsiktigt besökte Tricilve slog Digeta Longas lönnmördare till. Och därmed slocknade ödeslågan för den gamle munken.

En av spelets fyra skuggfigurer blev alltså eliminerad. Spelaren valde att skapa en ny figur inom samma fraktion, men hans inflytande och resurser sargades rejält. Det ska bli mycket intressant att se hur detta påverkar kampanjen framöver!

KARAKTÄRSSPEL

I samma stund som Peatro Petralbas blod flöt i Tricilve slog den svävande klippan i backen i Skuger. Våra fyra orakeljägare (eller fem, om man räknar in Umbrovos tjänare Belbozza) blev uppsplittrade när klippan föll.

Vi började med att kika in hos Umbrovo, som slungats upp till klippan av efriten Base-nanji just innan den föll. Omskakad och tilltufsad såg han sig om på skivans ovsida. Det var en idyllisk trädgård med bäckar, träd och bersåer - men nu sönderslagen och ödelagd. Marken lutande påtagligt då skivans ena sida hade plöjt rakt ner i det som varit tempelområdet.

Nyfiken intill dumdrighetens gräns som han är tog Umbrovo tid på sig att utforska stället, men fick snart syn på tre individer som hukade i ruinen av ett lusthus. Det var prästen som svävat upp till klippan strax före Umbrovo, en äldre man med stripigt hår och så en märkligt liten varelse. En tvärhand hög men inget barn, snarare en dvärg. Ansiktet var en vuxens, dolskt och ovackert. Hans hud var blek som rispapper, tunt och blekblått av blodet därunder.

Detta var alltså det blå barnet.

ETT BISTERT FARVÄL

På toppen av trappyramiden stod far och son Fairuza, Lertios och Gasalla. Kamurra låg på avsatsen under. När kondottiären fått fattningen åter efter det bedövande dånet när klippan föll höjde han svärdet mot sin son. Sade att han hellre dödade Lertios här och nu än fängslade honom, för att slippa skammen över att ha blivit så förrådd av sin egen son.

Lertios lät Bansikan tala. Gasalla gick i ställning och riktade svärdets udd mot sonen, men kom av sig. Sjönk ihop. Han kunde inte anfalla. Lertios vände och gick, Kamurra följde efter.

SEVERA DRAR BLANKT

Utanför tempelområdet hämtade Severa andan tillsammans med Belbozza, som bar Raoga över axeln. De hade flytt undan den fallande klippan, och befann sig nu i ett myller av panik. Severa, driven av en önskan att hjälpa de svaga och kanske göra bot, försökte lugna folkmassan med sång och väl valda ord. Hon sade att det blå barnet hade lämnat klippan, men att han nu i stället fanns hos dem alla, i deras hjärtan. Några gråtande blåklädda präster tog orden till tröst och började upprepa dem, ropa ut dem. Budskapet tycktes skänka tröst i den stora förtvivlan.

Severa var på väg att gå när hon kände en hand på sin axel. Det var Felius da Cilor, morskoriern som var Edwyl Husslers hantlangare. Ett skarpt meningsutbyte tog vid. Felius ville ha det blå barnet, men Severa vägrade tvärt. Felius vredgades och vinkade till sig två råskinn. Sedan krävde han att Belbozza skulle lämna över Raoga, tydligen hade han insett att även varghonan var ett av Oraklen.

Belbozza vägrade hårdnackat - att svika sin husbonde vore otänkbart - varpå de båda råskinnen gick till anfall. Severa drog det glittrande kortsvärdet hon funnit i Kmordatempelns gravkammare på Marjura. Hon gled undan attacken och fick in en träff med flatsidan på angriparens ansikte. Han sjönk ned, svärande av smärta.

Belbozza lyckade fälla sin fiende till marken med en benspark och rotade i Umbrovo stora packning efter en visselpipa för att påkalla uppmärksamhet. I hasten var allt han fick tag i ett horn tillverkat av snäckskal, men det gav ifrån sig en genomskärande ton som fick alla att titta dit. Prästerna och andra som lyssnat till Severas ord insåg att hon var illa ute och närmade sig för att hjälpa.

Felius da Cilor slängde surt med kappan och försvann.

FLYKTEN FRÅN SKUGER

Vid den störtade klippan fann Lertios och Kamurra Umbrovo. Han bar på det blå barnet och hade den striphåriga mannen i släptåg, tydligen hette han Gozcana da Skugre och såg sig som barnets beskyddare. Umbrovo hade övertalat Gozcana att låta honom föra dem i säkerhet. Tydligen kände Gozcana till Barbica, som han kallade det blå barnets "far". Märkligt, tyckte sällskapet, men det fanns ingen tid att reda ut det nu.

De hörde snäckhornet ljuda, och Umbrovo kände genast igen signalen. De sprang dit och fann snart Severa med Belbozza och Raoga i släptåg. De måste fly, och det snabbt. På Skugers gator fanns kondottiärens knektar och Felius råskinn, kanske dolde sig även Rhabdoranas lönnmördare i gränderna.

Umbrovo försökte köpa sig en plats på ett lastfartyg i hamnen, men kaptenen var överhopad av panikslagna människor som efter klippans fall ville lämna den förbannade staden så fort som möjligt. Kamurra såg en lösning. Han var ju, i alla fall på papperet, en agent i Digeta Longas hemliga tjänst och hade fått veta var i Skuger han kunde finna sina kollegor.

På krog fann han Namtila, en skarpsint agent som sin misstro till trots gick med på att hjälpa Kamurra. Hon hade en snabbseglad slup i hamnen och var ändå på väg till Fam Kvalvi för att rapportera om klippans fall. Kamurra och hans vänner fick åka med.

Planen var att lämna Raoga och det blå barnet hos Barbica, och sedan söka efter det Röda ögat, som sällskapet trodde fanns i trakterna kring Klaggas vildmarker på västra Palamux. Därtill hade Umbrovo fått ett brev med order att inställa sig i Albarunzia för att avlägga fullständig rapport för Manzonla, och Kishatet låg ju på vägen.

BARNETS SÄLLSAMMA UPPVÄXT

Seglatsen söderöver längs Paratornas västkust var odramatisk i jämförelse med kalabaliken i Skuger, men sannerligen inte händelselös. Sällskapet fick en pratstund med Gozcana da Skugre och det blå barnet, som dock mest ställde näsvisa frågor och välte saker och varken var ett bedårande barn eller tycktes särskilt spåkunnig.

Gozcana berättade att han var ålderman i något som hette diFolternas orden, vars mål var att befria Ilibaurien från opianderns förbannelse. Han sade att det blå barnet var en gåva från Barbica, som hade passerat Ilibaurien på sin väg från Marjura. Sedan påstod Gozcana något bisarrt: Barnet var ingen människa i vanlig mening - det var framodlat "som en planta" med shaguliternas elixir ur resterna av den Shagulklon som Lertios högg ner i gravkammaren vid Järntornet. Barbica hade tagit ett prov ur liket.

Det blå barnet hade placerats på klippan över Skuger för att skyddas, oklart varför. Prästerna i den oskyldiges kult, som brukade sätta vanliga barn på klippan, hade dock betraktat den blå dvärgen som helig och tusentals pilgrimer lockades till Skuger för att höra hans ord. Gozcana var förkrossad över att klippan fallit, även om Severa försökte trösta med att säga att legenden om det blå barnet skulle leva vidare.

Varför det blå barnet omtalades i Vox Ranzina, och vilken roll det skulle spela inför den kommande femte konfluxen, hade Gozcana da Skugre inget svar på. Kanske visste Barbica mer.

ETT BREV HEM TILL SOBLAK

Det hände annat på färden. Kamurra, på väg ut ur sitt känslomässiga skal, bad Severa om hjälp att skriva ett brev hem till familjen i Soblak. I Siola fann de efter viss möda ett handels skepp på väg dit som kunde föra brevet med sig i utbyte mot en dyr penning. Kishatets skugga föll allt mörkare över den sista trakoriska enklaven på Palamux, och enligt allmän uppfattning var det bara en fråga om tid innan Soblak föll i Manzonlas händer.

Siola surrade av rykten om ranzinermästaren Petralbas blodiga död i Tricilve. Vissa gladdes åt den förrädiske gamle munkens död, andra såg det som ännu ett illavarslande omen för riket.

ROMANTIK OCH RÄVSPEL

Umbrovo fann Digeta Longa-agenten Namtila mycket tilldragande och uppvaktade henne med smicker och vin. Till en början var hon avvisande, men sedan Umbrovo avslöjat sitt ursprung i Albarunzia var hon plötsligt betydligt mindre kallsinnig. När han avslöjade att han också snart skulle resa till Kishatets huvudstad steg hennes intresse ytterligare.

De två tillbringade en lång kväll tillsammans, där Umbrovo försökte göra närmanden medan Namtila kontrade med berättelser om den förskräcklige Manzonla och hur viktigt det var att han stoppades. Efter mycket vin och en del vänslan ställde Namtila frågan rakt ut: Kunde Umbrovo tänka sig att rapportera till henne om läget i Albarunzia, försöka luska ut vad Manzonla hade i kikaren?

Umbrovo insåg att han var på väg att bli utnyttjad, men lät spelet gå på. Han kom från en anrik albarunzisk släkt som inte hade mycket till övers för Manzonlas eländesdyrkare. Han accepterade Namtilas uppdrag, men först efter att de tillbringat natten i samma koj.

KAMURRAS UPPDRAG

I Digeta Longas högborg Fam Kvalvi tog färden slut, och sällskapet fick resa vidare för egen maskin. Den gode Kamurra fick under stoppet i Fam Kvalvi nya order från Iargozza da Siola. Han var alltför upptagen för att träffa honom personligen, men i ett brev beordrades Kamurra att gräva i Severas förflutna.

Enligt brevet fanns det uppgifter om att Severa vid någon tidpunkt i det förflutna hade haft en relation med ingen mindre än Praanz da Kaelve, Iargozzas överordnade som sårats illa i Ranz. Kamurra, som saknade ett utvecklat sinne för diskretion, frågade rakt ut Lertios om saken. Utöver att Severa och resten av sällskapet hade mött da Kaelve i Arhem på Marjura visste Lertios inget.

Efter en kort tur över Kruzanderviken nådde sällskapet så Tricilve. På kajerna trängdes eländiga flyktingar från Saphyna som vittnade om ransardernas bottenlösa grymhet, och stadens tavernor sjöd av rykten om Petralbas död. Med sina två orakel i följet skyndade gruppen vidare, och reste med flodbåt till Mazmatra vid Malossisjöns strand.

På vägen genomsökte Kamurra Severas tillhörigheter i ett obehagligt ögonblick. När inte heller det gav något skrev han till Iargozza att uppgifterna om en relation till da Kaelve inte kunde styrkas. Han lämnade brevet till en vaktpost i Mazmatra, där sällskapets slup väntade för resans sista etapp till Barbicas ö i Sumbraträskan. Den gamle shaguliten hade många frågor att svara på.

***Kommentar:** Ett kul och varierat spelpass, där andra halvan kännetecknades av fritt spel med många små intriger. För första gången blev också skuggspelet mer än bara en fond till kampanjen, vilket var kul att uppleva. Mordet på Petralba skakar om hela världen och berövade Lertios hans skuggfigur.*

Dessutom fick både Kamurra och Umbrovo skuggbefallningar - att utreda Severa och da Kaelves relation respektive att resa hem till Albarunzia och avlägga rapport - vilket styr in kampanjen på roliga och oväntade spår.

För det tredje använde Kamurra något som kallas skugghjälp - att en karaktär får understöd av sin skuggfigur i ett område där den i skuggspelet har inflytande - för att få transport från Skuger. Det ledde till det roliga och oväntade mötet mellan Namtila och Umbrovo, vars konsekvenser kan bli mycket intressanta.

EPISOD 8 (FEBRUARI)

Det har varit långt mellan spelpassen nu och jag har haft ont om tid att krönikera. Här kommer i alla fall nästa del av berättelsen.

SKUGGSPELET

Den mördade Peatro Petralba ersattes av Sambarsynd Coria, animist från Mereld och ledande inom den skapelsetrogn inkquisitionen Abzulvan. Han tillhör samma gruppering som Petralba, och ersatte därför enkelt den gamle munken som Lertios skuggmakt.

Själva rundan var ganska avvaktande. Efter Petralbas död har Manzonnas övermakt blivit total. Han fick ju börja spelet mäktigare än de andra, och den obalansen (vars syfte är att återspegla det rådande politiska läget i Oraklets Fyra Ögon och det aggressiva Kishatet som beskrivs däri) har förstärkts än mer. Kan de andra gå samman för att stoppa shamsherprästerna?

KARAKTÄRSSPELET

Vi började på Barbicas ö i Skuggornas träsk. Severa vaknade i vargtimmen av att det blå barnet passerade hennes bädd. Den bleka dvärgen lämnade shagulitens boning och gick genom dimmorna mot lusthuset på öns topp. Severa följde efter. Blicken som mötte henne när hon kom fram var inte barnets. Ett välbekant purpurfärgat öga betraktade henne med gravlikt lugn.

Shagul ursäktade sig för deras förra möte, när Severa i drömmen mötte sin familj som barn i de Grå hallarna. Ett billigt trick. Trollkarlen smickrade Severa och uttryckte beundran över att hon och hennes vänner lyckats rädda två Orakel. Men han ifrågasatte Severas motiv. "Den gamle geten" Peatro Petralba var död, ändå fortsatte Severa med hans uppdrag - varför? Varför hjälpa skapelsegudarna fortsätta hålla människorna fångna i den illusion som den synliga världen var?

Severa värdade sig mot frågorna men Shagul gav sig inte. Varför kämpade hon så hårt för något att tro på? Severa, den första och den sista, eller var det Prifina hon kallade sig nu? Kvinnan utan förflutet. Vad hade hon att återvända till? Vilket öde väntade henne när kampen om oraklen var över? Shagul väddade till Severa att gå över till hans sida, att lämna ödet som gudarna givit henne och bli fri. Hon avböjde bestämt, svor att bekämpa honom med all sin kraft.

RIKETS SORGLIGA HUVUDSTAD

Nästa morgon var Severa osäker på om mötet med Shagul varit dröm eller verklighet. Kanske spelade det ingen roll. Det blå barnet var i alla fall sitt vanliga ouppfostrade jag igen, och ställde till en horribel oreda bland böcker och medikament i den stackars ruttande Barbicas hus.

Sällskapet samlades för att planera sitt nästa drag. De tolkade Vox Ranzina som att det Röda Ögat fanns någonstans i trakterna kring de oknyttsmarker som kallas Klagga på västra Palamux. Detta tycktes vara en rimlig nästa anhalt, särskilt som Umbrovo var tvungen att avlägga rapport i Kishatets huvudstad Albarunzia som låg på vägen. Han kunde inte låta Manzonna vänta längre - i alla fall inte utan att väcka misstankar, och det är ju

det sista en dubbelagent vill göra. De övriga beslöt att följa med Umbrovo, under täckmantel som hans tjänare. Mot lejonets kula!

Sällskapet lämnade Barbicas ö på slupen de skänkts av Petralba, korsade Malossisjön och var efter några dagar framme i Tricilve. Rikets huvudstad var sig inte likt dessa dagar, dess glans och självförtroende förbytt i rädsla och undergångsångest. Gatorna var fulla av rykten om att hela Saphyna nu var i ransardernas våld och att "den galne hunden" Shar Kishati Manzonla förberedde ett stort anfall mot Paratorna.

KAMURRAS BLODIGA JAKT PÅ KÄRLEK

Att finna överfart till Albarunzia var förstås inte det lättaste dessa dagar, men Umbrovo visste råd. I en ostbod i hamnkvarteren verkade en kishatisk agent i största hemlighet, och han lovade att finna en transport åt Umbrovo inom något dygn. Under tiden fick sällskapet slå ihjäl tiden i Tricilve, och det visade sig bli allt annat än långtråkigt.

Den svårförutsägbare Kamurra sökte sig till en apotekare för att införskaffa ingredienser till en kärleksdryck. Vad han skulle med detta elixir till visste bara han själv. Verkstoffet visade sig dock vara dyrare än vad han mäktade med, och framåt kvällen sökte han upp lämpliga råoffer på Tricilves finare värdshus.

Han fann en lagom silverstinn och berusad köpman och gömde sig i gränden utanför, i väntan på offrets stegrande behov att tömma blåsan. Han behövde inte vänta länge, snart rumlade krämaren ut och Kamurra smög fram för att skilja hans penningpung från bället.

Men trots sitt oredliga tillstånd var köpmannen på sin vakt, och tog Kamurra på bar gärning. Först tänkte Kamurra fly. Men i samma ögonblick hörde den forne lönnmördaren en sällsamt bekant inre röst. Döda honom, manade viskarrösten. Stick kniven i honom. Och det gjorde Kamurra.

SEVERA MÖTER DA KAELVE

Severa hade länge undrat hur det gått med överste Praanz da Kaelve som sårats illa av RhabdoRanamördarens giftkniv på berget Ranz. Många veckor hade passerat sedan dess, och ryktet sade att den oduglige giftkokaren Iargozza da Siola hade axlat da Kaelves plikter inom Digeta Longa. Utöver att ta livet av ranzinermästaren Petralba hade Iargozza inte åstadkommit mycket, och rikets fiender var på marsch.

Severa chansade och sökte upp da Kaelve i hans residens Villa Parenzi i utkanten av Tricilve. Översten var där, men det var en bruten man, till både kropp och själ, som tog emot henne. Såren hade läkt, men den strama hållningen och intensiva blicken som Severa lärt känna var borta.

Han var förvånad över att se henne, men vreden som han visat mot Severa och hennes vänner på Marjura var försvunnen. Det fanns värre saker att bekymra sig över nu. Och översten var nyfiken på Severa. De hade faktiskt mötts förr, före intermezzot på Marjura, här i Tricilve flera år tidigare.

Severa talade försökte gjuta mod i da Kaelve, förklara hur mycket som stod på spel. Kishatet var bara ett mindre hot, den verkliga faran var Shagul och hans vilja att dominera den femte konfluxen. Översten värjde sig först, men till slut sjönk orden in. Han reste sig från sin divan och sträckte på sig, fylld av ny dådkraft.

LERTIOS ÖDESDIGRA HÄMND

Bansikanmunken Lertios hade inte visat några större känslösvall över mentorn Peatro Petralbas blodiga död, men inom honom kokade ett hämndbegär. Inte i första hand på den som beordrade mordet - Iargozza da Siola var utom räckhåll för Lertios för stunden - utan den som faktiskt hållit i mordvapnet.

Lertios tillbringade tid som ung på Tricilves skuggsida, och nu återvände han till gamla bekanta kvarter i kåkstaden Gimorra. Via en kontakt i Perukmakarnas skrå, stadens största brottssyndikat, fick han höra om en knivslipare vid namn Belsimer Skarpe som ryktades ha deltagit i mordet på Petralba.

Lertios vakade i flera timmar utanför Belsimers handelsbod på Döda gatan. När mörkret fallit kom knivsliparen ut och vandrade nedför gatan. Lertios smög efter ett par kvarter och smög sedan fram och konfronterade Belsimer, krävde Lertios att få veta om han var skyldig till razinermästarens död.

När knivsliparen vägrade svara drog Lertios blankt. Men han hade inte räknat med sin fiendes bländande skicklighet. En kort dolk som den unge munken inte ens hade sett i Belsimers stövelskaft blänkte till i månskenet och träffade Lertios i buken. Han sjönk ned i rännstenen, svårt blödande.

UMBROVO FÖRSÄGER SIG

Medan de andra tre var ute på egna upptåg slog Umbrovo ihjäl tiden på det sätt han fann bäst - med mat, dryck och sång på ett värdshus i hamnkvarteren. Sin ovana trogen kunde han inte låta bli att prata bredvid mun om sin härkomst i Albarunzia och sina planer på att snarast resa till Kishatet.

Tyvärr var det en av matgästerna vid bordet som tog Umbrovos vidlyftiga prat för saning - som det ju faktiskt var - och tillkallade trakoriska knektar för att fångsla spionen. Olägenheten fick dock en lycklig upplösning, då Umbrovo lyckades övertyga knektarna om att det hela var bara var ett komiskt påhitt som den andre matgästen hade tagit på alltför stort allvar.

MOT ALBARUNZIA!

Allvarstygnd efter sitt samtal med da Kaelve hade Severa avstått från sällskapligheten i värdshuset och tillbringade kvällen ombord på gruppens slup som låg förtöjd vid en kaj i närheten. Chocken blev stor när Lertios plötsligt stapplade ombord, svårt sårad.

Att visa svaghet var mer smärtsamt för Lertios än att kokas levande, och han vägrade be Severa om hjälp att lägga om det fula såret. Men till sist fick han ge med sig, utan förband hade han inte levt till gryningen.

När solen åter steg över Tricilve var sällskapet samlat igen, även Kamurra som höll tyst om sina nattliga eskapader. Det var dags för avfärd. Umbrovos kishatiska kontakt hade ordnat plats åt hela sällskapet på en liten karavell, som enligt manifestet skulle frakta langockor till Albarunzia trots dessa orostider. En rätt tunn täckmantel förstås, i själva verket var hela besättningen avlönad av shamasherväldet.

Seglatsen över det trakoriska innanhavet var lugn, men det kändes som stillheten före en annalkande storm. När karavellen närmade sig Albarunzia möttes sällskapet av en skräckinjagande syn. Hela hamninloppet fylldes av en enorm armada av krigsfartyg, redo att verkställa ordern att lägga hela Trakorien under Shar Kishati Manzonlas stövel.

Kommentar: Det blev ett annorlunda spelpass, som nästan helt ägnades åt karaktärernas individuella sidospår i stället för kampanjens huvudhandling. Mycket underhållande och oväntade scener! Severas möte med da Kaelve var väldigt kul, och en annan höjdpunkt var när Lertios Förbannelse ("Vågar inte visa svaghet inför andra") utmanades och han in i det sista vägrade ta emot vård från Severa. Kamurras jakt på kärlekselixiret är en kul tråd som kan leda vartsomhelst, och Umbrovo lyckas ständigt hamna i dråpliga situationer på grund av sin Förbannelse ("Ser inte faran som lurar runt hörnet"). Ska bli spännande att se vad som händer när den godmodige Umbrovo kommer hem till det allt annat än muntra Kishatet...

EPISOD 9 (19 MARS)

Förre helgen rullade kampanjen vidare med ett mellanspel vid sidan av jakten på oraklen. Hela spelpasset tillbringades i Albarunzia, Det Heliga Kishatets huvudstad och hemort till karaktären Umbrovo. Eftersom vi saknade en spelare och hade lite ont om tid så skippade vi skuggspelet denna runda och gav oss direkt in i...

KARAKTÄRSSPELET

Redan på kajen mötte sällskapet Drömdödarna, Albarunzias stadsvakt och moralpolis. De svartklädda milismännen anmärkte på Umbrovos yviga plym på mössan, högst olämplig klädsel i det eländesdyrkande Kishatet. När sergeanten insåg att Umbrovo var Shar Kishati Manzonlas personliga sändebud fick han passera, en plym fattigare.

För att inte väcka misstanke hade Lertios tagit rollen som Umbrovos livvakt, Severa som hans notarie och Kamurra som bärare. Umbrovo kände magen kurra efter båtresan, och ledde hemvant sällskapet genom stadens gator mot sitt familjeresidens. Umbrovos släkt var en av Albarunzias mest anrika, med en historia betydligt äldre än shamasherväldet.

Staden var vacker men ödlig. Gatulivet och kommersen var modest, i stället vandrade svartklädda shamasherpräster genom gränderna med skriftrullar under armen. Och på varje torg vakade Drömdödare, ständigt spejande efter otillåtna leenden och förbjuden glädje.

HEM, LJUVA HEM

Umbrovos hemkomst blev inte som han hade hoppats. Det tog många knackningar innan familjens gamle betjänt Jago öppnade porten, och väl insläppt fann Umbrovo residenset mer likt ett dammigt mausoleum än sin barnsdoms glädjefyllda boning.

Sällskapet fick vänta en god stund i den vanskötta bersån i trädgården innan fadern Unaldo visade sig. För ett ögonblick trodde Umbrovo att hans döda gamla farfar hade rest sig ur sin grav. Fadern tycktes ha åldrats tjugo år under de fem som Umbrovo varit borta. Det var som om livets gnista hade lämnat honom, värre än när Umbrovos mor gick hädan.

Unaldo bannade sin son för att han kommit hem. Han borde ha stannat i farsegels hamnar, i shamasherväldets Albarunzia var livet och glädjen borta. Umbrovos systrar hade flytt Kishatet flera år tidigare, sade Unaldo, vars röst tjocknade av bitterhet när han berättade vad som hänt Umbrovos yngre bror Rigaldo.

I ungdomlig dårskap hade han bildat en underjordisk motståndsrörelse mot prästväldet, men förstås blivit infångad av Drömdödarna och satt nu inspärrad i det stora Shamash-templets djupaste fängelsehåla.

MÖTET MED EN SKUGGMAKT

Umbrovo var sannerligen inte ängsligt lagd, men det var inte utan bävan han några timmar senare stegade in i Shar Kishati Manzonlas kammare i Shamash-templet som dominerade Albarunzias stadsbild. Manzonla, den Högste Drömdödaren, skärskådade sin hemkomne agent medan han avlade sin rapport.

Umbrovo berättade öppet och sanningsenligt om sina äventyr. Om Vox Ranzina, de fyra oraklen och de två som sällskapet redan hade räddat. Om klippans fall i Skuger och den ansenliga mängd död och oro som händelsen spridit i Ilibaurien. Umbrovo avslöjade till och med att han låtit sig värvas av Digeta Longa som dubbelagent.

Manzonla lyssnade och resonerade. Detta var ingen vettvilling förblindad av religiös frenesi, utan en maktspelare som nogt övervägde alla alternativ. Han gav sin agent i uppdrag att jaga de återstående oraklen och föra dem alla hit till Albarunzia.

Umbrovo accepterade förstås sitt nya uppdrag, och hoppades att Manzonla skulle blidkas nog för att släppa hans bror Rigaldo ur fångenskapen. Men icke. Först när oraklen är i säkerhet kan Rigaldo bli fri, sade Shar Kishati. Umbrovo knöt näven i fickan och gick.

SEVERAS ÖDESDIGRA DANS

Severa nöjde sig inte med att bara vänta på Umbrovos återkomst, och gav sig ut på Albarunzias fridfulla gator på egen hand. Hon sökte sig nedåt hamnen, till de fattigare kvarteren. Inte ens där fann hon något folkliv, förskrämda människor blängde nyfiket på främlingen.

Severa började dansa. Först en enkel pantomim, sedan allt livligare. Folk stirrade skräckslaget. Dans och sång? I Albarunzia? Något dylikt hade inte inträffat på generationer. Men sången var så vacker, dansen så lockande, att den lilla skaran som samlats på piazzan inte kunde låta bli att ryckas med.

Allt fler anslöt sig, dansade och skrattade, chockade av frihetskänsla. Men glädjen blev kortvarig. En patrull drömdödare marscherade in på piazzan, någon hade slagit larm. Severa tvekade ett ögonblick. Såg knektarnas svarta blickar och tunga påkar. Hon sprang, rusade genom gränderna. Drömdödarna tog upp jakten.

Severa kastade sig över en mur och trodde för ett ögonblick att hon kommit undan, men Drömdödarna kände staden bättre än hon. Plötsligt var de över henne. Hon kämpade emot men träffades av ett klubbslag över ögonbrynet och föll till backen, blödande och sanslös.

TILL UNDSÄTTNING

Ryktet om den dåraktiga danserskan spred sig i Albarunzia, och nådde snart Umbrovos familjehem. Sällskapet beslöt att agera omedelbart, innan Manzonla förstått kopplingen mellan Severa och Umbrovo och han kastat henne i en fångelsehåla lika djup som Rigaldos.

Med Lertios och Kamurra som vapendragare gick Umbrovo till stadsvaktens garnisonsbyggnad och krävde att få sin "olydiga kurtisan" tillbaka. Det lokala befälet kapten Lekobin påminde honom om att straffet för dans på allmän plats var döden i Kishatet. Umbrovo lovade att personligen verkställa det straffet, och lät så övertygande att Lekobin till slut gav med sig.

Blåslagen släpptes Severa ut ur sin cell, och när mörkret föll över Albarunzia var alla samlade hos Umbrovo igen. Men dagens dramatik var inte över. Strax före gryningen bankade någon på porten, så hårt och desperat att alla vaknade. Det var Umbrovos bror Rigaldo, med andan i halsen och en luggsliten skara motståndskämpar i släptåg.

UMBROVO FÅR NOG

Rigaldo hade lyckats rymma ur fångenskapen och levt de senaste veckorna som en råtta i rännstenen. Han var febrig av kämpaglöd, föll i sin storebrors armar och vädjade om hjälp

i kampen mot shamasherväldet. Umbrovo tvekade. Han plågades av motstridiga känslor. Ömhet mot brodern tampades med en stark ovilja att bli inblandad, att fastna i Albarunzias elände. Han ville vidare, rädda orakel. Se världen. Han sköt Rigaldo ifrån sig.

Brodern och hans vänner sjönk ihop av besvikelse. Då hamrade en järnnäve på porten. Kapten Lekobins myndiga stämma hördes utanför. Drömdödarna hade förföljt rebellerna hit. Lekobin krävde att omedelbart bli insläppt. Umbrovo försökte förhala det hela medan Rigaldo och hans vänner gömde sig i källaren.

Till slut hotade Lekobin att slå in porten, och Umbrovo öppnade. Kaptenen var vrång och misstänksam, och hans humör blev inte bättre när han såg Severa vid liv – Umbrovo hade ju lovat att döda henne. Och det dröjde inte länge innan Lekobins underhuggare släpade upp Rigaldo och hans vänner ur källaren likt ynkliga bytesdjur.

Umbrovo, van vid att glida lätt och ledigt genom tillvaron, hade uthärdat mycket i Albarunzia. Nu rann bägaren över. Han drog sin sabel mot kapten Lekobin.

EN NY GRYNING

Umbrovo var en duglig fäktare men Drömdödarnas kapten var skickligare, och slog elegant sabeln ur hans hand med ett triumferande flin. Men Umbrovo tänkte inte ge sig så lätt. Han ryckte till sig en stor kandelaber och gick till angrepp på nytt.

Lertios kastade sig in i striden och lyckades knuffa ut en av Drömdödarna genom porten, han tumlade nedför trappan. Severa såg sin chans att fly och försvann ut på Albarunzias gator. Hon slapp se hur Lekobin rände sitt svärd i buken på Umbrovo. Ädlingen sjönk blödande ned på det schackrutiga stengolvet där han så ofta lekt som barn.

Kamurra kastade upp sin blödande kamrat och sprang, ut genom trädgården och genom en bakdörr. Lertios och Belbozza följde efter, med Lekobin och flera Drömdödare hack i häl. Sällskapet sprang för livet, mot hamnen.

Till sin lycka och förvåning mötte de en upprörd folksamling de kunde gömma sig i. Det dröjde några ögonblick innan de samlat sig nog för att undra var som var å färde. De behövde inte fråga. Ljuden av skrik, eld och korsande klingor drog deras blickar mot hamnen.

Det Heliga Kishatets mäktiga armada stod i brand. Brinnande galärer sjönk till botten utan att ha hunnit lätta ankar. In i bukten seglade en annan flotta, vitgnistrande skepp från nord som förintade allt i sin väg.

”Stegos!” ropade en man vid Lertios sida, mer av upphetsad glädje än av skräck.

”Stegos har förljusats. Förbannelsen är över!”

Kommentar: Ett kul spelmöte som liksom det förra hade tyngdpunkten på intriger av det personliga slaget. Var kul att se hur den sorglöse Umbrovo försökte navigera mellan alla minor men till sist fick nog.

Severas dansnummer var en annan höjdpunkt, liksom Lertios spelares gestaltning av Manzonla, en av spelets skuggmakter.